



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y RR.II.  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**



escuela superior de  
museología rosario

**La Formación en Tecnologías de Información y  
Comunicación en los Museólogos.  
El caso de la Escuela Superior de Museología.**

**Directora: Cristina Alberdi  
Co Tutor: Nicolás Glardón  
Autora: Camila Bernan  
Rosario, Noviembre de 2020**

1.	Introducción.....	5
1.1	Fundamentación: Nuestro interés .....	5
1.2	Presentación: Nuestro recorrido .....	5
2.	La Educación en la Sociedad de la Información .....	8
2.1	La Revolución Tecnológica y la Sociedad de la Información.....	8
2.2	Breves definiciones a tener en cuenta antes de proseguir .....	11
2.3	Las Nuevas Tecnologías y sus posibilidades dentro del aula.....	13
2.4	La Educación Liberadora y sus Actores .....	15
3.	Una Currícula con Competencias para el Profesional del Siglo XXI.....	19
3.1	La Currícula y sus impresiones en el Perfil del Profesional .....	19
3.2	Competencias en la Currícula.....	22
3.2.1	Nuevas Competencias: Capacidad Crítica ante la Tecnología .....	24
3.2.2	Nuevas Competencias: Trabajo Colaborativo .....	26
4.	El Mundo de los Museos.....	28
4.1	Los Museos y sus formas de Comunicar en la Actualidad .....	28
4.2	El Museo a lo largo de la Historia .....	30
4.3	Los Museos y las Nuevas Herramientas Digitales .....	32
4.4	Un Museo con Tecnología: Complejo Museológico de San Lorenzo .....	34
5.	Abordaje Metodológico .....	38
5.1	Caso Seleccionado: Escuela Superior de Museología .....	38
5.1.1	Sus Inicios y Actualidad.....	38
5.2	Caracterización .....	40
5.2.1	Docentes entrevistados.....	41
6.	Estudio De Caso .....	44
6.1	Datos y Secretos del Inmueble .....	44
6.2	La Nueva Currícula.....	48
6.3	Las TIC en la formación de museólogos, una mirada desde los docentes.....	53
7.	Comentarios Finales.....	60
8.	Referencias Bibliográficas .....	65

*Quiero agradecer a la Universidad Nacional de Rosario por la formación académica gratuita, de calidad y con perspectiva de género.*

**Resumen:**

La presente investigación es un estudio de caso de la Escuela Superior de Museología de la ciudad de Rosario y su formación tecnológica en el perfil del egresado. Para poder abordar todos los aspectos de la problemática desarrollamos un recorrido teórico con diferentes autores como Castells, Freire y Burbules, entre otros, que nos permiten definir y pensar conceptos importantes de nuestro tema.

Luego nos introducimos en el mundo de los museos, haciendo referencia puntualmente al Complejo Museológico de San Lorenzo, a fin de conocer qué tipo de profesional necesita un museo del Siglo XXI.

Además realizamos observaciones en la institución educativa, analizamos distintos documentos y buscamos conocer la opinión de algunos docentes de la tecnicatura para luego desarrollar reflexiones finales sobre nuestro caso de estudio.

**Palabras claves:** *Comunicación, Educación, Tecnologías, Museos, Currícula, Competencias.*

# **1. Introducción**

## **1.1 Fundamentación: Nuestro interés**

Esta investigación tiene como objetivo hacer un aporte sobre la temática de formación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en el título de “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial”. Surge de un interés, al cual ponemos a prueba y cuestionamos, que resulta de la elección de nuestra carrera de grado: Licenciatura en Comunicación Social en la Universidad Nacional de Rosario (UNR), y particularmente de cursar el seminario electivo de Educomunicación y realizar una práctica profesional, en el marco de una pasantía, en la Escuela Superior de Museología (ESM) de la misma ciudad.

## **1.2 Presentación: Nuestro recorrido**

Las Tecnologías de Información y Comunicación son parte de nuestra sociedad y producen cambios en todos los aspectos de nuestra vida, ya que, todas las actividades que realizamos en el día a día, tal como trabajar, estudiar, contactarnos con nuestros seres queridos o conocer nuevas personas están mediadas por alguna de estas. En este contexto, consideramos necesario que los establecimientos educativos innoven sus formas y modelos de enseñanza para producir conocimientos, herramientas y competencias que serán requeridos por el profesional del Siglo XXI.

Nuestra tesina busca aportar conocimiento sobre lo expuesto anteriormente en el caso particular de la Escuela Superior de Museología, dependiente de la Municipalidad de Rosario, donde se dicta de forma pública y gratuita la carrera de: “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial”.

En el abordaje teórico desarrollamos un marco conceptual para pensar el problema de investigación de manera interdisciplinar, a través de diversas perspectivas y distintos autores, como Castells, Freire y Burbules, entre otros, que nos permiten plantear las transformaciones necesarias en las prácticas pedagógicas como consecuencia de la incorporación de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana.

También sumamos distintas concepciones de los museos en el apartado: “El Mundo de los Museos”. Los cuales consideramos como lugares amigables, de comunicación y encuentros, donde se llevan a cabo experiencias creativas y de desarrollo de habilidades, objetando la idea de concebirlos como depósitos de objetos. En este punto, además, incluimos el caso del Complejo Museológico de la Ciudad de San Lorenzo, que se reinauguró en el año 2018 apostando a nuevas tecnologías para reforzar el valor cultural y pedagógico que atesora.

Entonces, a partir de la grata experiencia durante el cursado de Educomunicación, la práctica profesional en la Escuela de Superior Museología y la visita al Complejo Museológico de San Lorenzo, nos proponemos como objetivo general reflexionar sobre la formación tecnológica de profesionales de museos y organizaciones de gestión patrimonial en Rosario entre los años 2018/2020.

Para este estudio abordamos las formas y contextos en que se da la formación del perfil del profesional. Analizamos los modos referidos al modelo pedagógico, como así también, roles y actitudes de sus docentes y estudiantes. Buscamos conocer detalles de la

currícula y de los programas de las asignaturas de la tecnicatura, sumado a los secretos de la infraestructura y equipamiento del establecimiento.

El interés sobre estas cuestiones surge como consecuencia de una suma de interrogantes planteados a continuación: ¿Cómo son los museos del siglo XXI?; ¿Qué tipo de profesional requiere un museo en el Siglo XXI?; ¿Cómo es la formación que se dicta en la Escuela Superior de Museología?; ¿Cuál es el perfil profesional del egresado?; ¿Se forma al estudiante en materia tecnológica?; ¿Qué posibilidades tecnológicas presenta el establecimiento?

## **2. La Educación en la Sociedad de la Información**

### **2.1 La Revolución Tecnológica y la Sociedad de la Información**

Como punto de partida de esta indagación, hablamos sobre el cambio tecnológico que empieza a tomar forma en el año 1970, dando lugar a modificaciones en la producción y distribución de conocimiento, en todo tipo de prácticas, formas de organización social y conformación de la identidad, entre otras. Rompiendo con cualquier orden pasado y generando múltiples desafíos en la educación actual, tema vertebral de esta tesina.

Castells (1997) afirma que asistimos a una revolución basada en Tecnologías de la Información y Comunicación que modifica la base material de la sociedad. La velocidad con que se extiende, a través del mundo, genera diferencias en las posibilidades de desarrollo económico, financiero, como así también, científicos y tecnológicos, quedando el poder en manos de aquellos países y élites capaces de dominar el nuevo mundo.

La particularidad de dicha revolución tecnológica reside en la configuración de nuevas formas de producción, percepción del mundo, lenguajes y comunicaciones que modifican todo tipo de actividades sociales, culturales y económicas de nuestro día a día.

El autor de Pablo Pons (2010) hace referencia a un mundo interconectado en que la tecnología contribuye a grandes cambios, donde todo se puede localizar, exponer, intercambiar, transferir, recibir, vender o comprar en cualquier lugar y tiempo modificando la clásica idea de estos términos:

“La acumulación de información, la velocidad en su transmisión, la superación de las limitaciones o barreras espaciales, el empleo simultáneo de múltiples medios (imagen, sonido, texto, código) son, entre otros, los elementos que explican la enorme capacidad de cambio que aportan estas tecnologías” (de Pablo Pons, 2010, p.2).

Actualmente las TIC se definen como un nuevo espacio social tecnológico y la educación no debería desentenderse de los cambios imperantes en el conocimiento y de las relaciones socioculturales entre los sujetos. Castells (1997) destaca que el paradigma de la tecnología de la información apunta hacia la apertura a nuevos lugares, como una red multifacética: “Es poderoso e imponente en su materialidad, pero adaptable y abierto en su desarrollo histórico. Sus cualidades decisivas son su carácter integrador, la complejidad y la interconexión” (p. 92).

Castells (1997) afirma que el conocimiento juega un papel esencial en todos los ámbitos de la vida teniendo en cuenta que se trata de una sociedad del saber compartido, con componentes de pluralidad y heterogeneidad y la denomina Sociedad de la Información producto del paradigma de la revolución tecnológica:

“La primera característica del nuevo paradigma es que la información es su materia prima: son tecnologías para actuar sobre la información, no solo información para actuar sobre la tecnología, como era el caso en las revoluciones tecnológicas previas.

El segundo rasgo hace referencia a la capacidad de penetración de los efectos de las nuevas tecnologías. Puesto que la información es una parte integral de toda actividad humana, todos los procesos de nuestra existencia individual y colectiva están directamente moldeados por el nuevo paradigma.

La tercera característica alude a la lógica de interconexión de todo sistema o conjunto de relaciones que utilizan estas nuevas tecnologías de la información (...)

En cuarto lugar y relacionado con la interacción, aunque en un rasgo claramente diferente, el paradigma de la tecnología de la información se basa en la flexibilidad. No solo los procesos son reversibles, sino que pueden modificarse las organizaciones y las instituciones e incluso alterarse de forma fundamental mediante la reordenación de sus componentes (...)

Una quinta característica de esta revolución tecnológica es la convergencia creciente de tecnologías específicas en un sistema altamente integrado, dentro de la cual las antiguas trayectorias tecnológicas separadas se vuelven prácticamente indistinguibles (...)" (Castells, 1997, p.88-89).

Sobre lo mismo Coll (2008) observa que en la sociedad de la información y facilitado por las nuevas tecnologías el conocimiento se ha convertido en lo más valioso y es la educación y formación el medio para producirlo:

“En este escenario la educación ya no es vista únicamente como un instrumento para promover el desarrollo, la socialización y la enculturación de las

personas, como un instrumento de construcción de la identidad nacional o como un medio de construcción de la ciudadanía. En este escenario la educación adquiere una nueva dimensión: se convierte en el motor fundamental del desarrollo económico y social” (Coll, 2008, p. 114).

## **2.2 Breves definiciones a tener en cuenta antes de proseguir**

Lo que anima a esta tesina es la investigación de la formación en TIC en los museólogos egresados de la Escuela Superior de Museología de Rosario. Los autores Burbules y Callister (2001) afirman que las tecnologías son una realidad incuestionable y si alguna institución decide desentenderse de ellas, sus consecuencias desbordan su hacer: “Las nuevas tecnologías se han convertido en un problema educativo, en un desafío, una oportunidad, un riesgo, una necesidad” (p.1).

Este recorrido implica la necesidad de incluir algunas definiciones para luego continuar con el desarrollo teórico. En esta tesina referimos a distintas instituciones, como el establecimiento educativo o los museos, las cuales definimos tomando a Flores (1998) como redes de conversaciones, redes recurrentes de compromisos humanos que pasan por el lenguaje.

Dejando atrás la teoría que entendía la comunicación como unidireccional donde un emisor mandaba un mensaje a un receptor pasivo por un canal específico incluimos la definición de comunicación según Castells (2010) donde la define como de auto comunicación de masas, ya que, puede llegar a una audiencia global pero al mismo tiempo uno genera el mensaje, lo envía y define los posibles receptores al establecer sus tramas. Se

deja de concebir a la comunicación como vertical y aislada para entenderla como horizontal y de forma interactiva.

En el mismo sentido y en contraposición a la idea de un mundo lineal donde se entiende a la comunicación únicamente como un mensaje, Massoni (2020)<sup>1</sup> asume que estamos en un mundo red y que es necesario una nueva metáfora para este término, propone pensarla como Sintonía Acuífera, como un cauce que genera ambientes ecosistémicos en su recorrido, es decir movimiento, que transforma todo a su paso.

Por último abordamos la idea de los usuarios de internet, que lejos de asociarlos a la pasividad y a la no reacción frente a la información, son los protagonistas de la red y quienes moldean los sitios a su propio gusto. Pissani y Piotet (2009) los denominan Web Actores, aquellos que se implican en los sitios que visitan y hasta pueden crearlos: “Los usuarios actuales de la web proponen servicios, intercambian información, hacen comentarios, se implican, participan” (p.15).

A partir de este encuadre nos proponemos comprender la formación del uso de TIC en una institución educativa de nivel superior, para esto creemos necesario un enfoque integrador que analice definiciones y características de las mismas, sin dejar de lado distintas problemáticas como: propuesta curricular, actores involucrados, políticas educativas, infraestructura y equipamiento del establecimiento, entre otras.

---

<sup>1</sup> <https://open.spotify.com/episode/0KPXU1pxv5pZ7nfhn5G5Lp?si=i2CxgP6RQnyvytMw9emHsA>  
Recuperado 19/09/2020

## 2.3 Las Nuevas Tecnologías y sus posibilidades dentro del aula

En el apartado anterior mencionamos la transformación que las Tecnologías de Información y Comunicación han producido en la sociedad en general y, argumento de esta tesis, en el sistema educativo. Por lo tanto, ahora profundizamos en la definición de TIC, sus características y posibilidades dentro del aula.

Las TIC, son un conjunto de herramientas o recursos de tipo tecnológico y comunicacional. Entre las características más relevantes encontramos según Cabero Almenara (1998) la inmaterialidad, ya que su materia prima es la información, la interactividad e interconexión y la instantaneidad:

“Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabero Almenara, 1998, p.2).

Las tecnologías digitales abren un nuevo capítulo en las instituciones educativas, puesto que, permiten acceder a múltiples informaciones y recursos con facilidad, no debemos pensar que es un fenómeno nuevo, pero la aparición de internet y el celular como objeto masivo causaron un replanteamiento y resignificación en las nociones de enseñanza y aprendizaje.

En este marco, Burbules (2011), introduce el concepto de aprendizaje ubicuo, un aprendizaje continuo que posibilita aprender en cualquier lugar y momento e impacta fuertemente en la forma de enseñar de las instituciones educativas. Este aprendizaje está posibilitado por tecnologías ubicuas, artefactos portátiles que la gente lleva consigo sin cable y sin necesidad de mobiliario, como un escritorio.

Baggiolini (2010) se niega al uso instrumental de la tecnología como simple auxiliar o facilitador del conocimiento: “Deben ser pensadas a partir de su fuerza organizadora de ambientes culturales, no sólo como mediadoras, sino como configuradoras de habilidades cognitivas, es decir, como una manera particular de organizar el conocimiento” (p.16).

Las tecnologías digitales son un recurso didáctico, considerarlas como instrumentos mediáticos o tecnológicos lleva a reducir su interés y argumento. Coll (2008) describe a las TIC como un poderoso instrumento para promover el aprendizaje, visto que, las tecnologías multimedia e internet disponen nuevos recursos y posibilidades educativas, como la supresión de las barreras espaciales y temporales que permiten enviar y recibir información desde cualquier momento y lugar.

A raíz de estas modificaciones las instituciones educativas deben afrontar transformaciones en sus prácticas pedagógicas, ya que, las TIC generan un infinito número de posibilidades de aprender y conocer dentro del aula, Burbules y Callister (2001) las califican como indispensables para la práctica de la enseñanza: “El hecho de tener acceso a una biblioteca de fuentes de información, estadísticas, citas, gráficos, archivos de sonido, vídeos y otros datos constituye un recurso educativo muy valioso” (p.2).

## 2.4 La Educación Liberadora y sus Actores

Reflexionamos ahora sobre los desafíos que genera el replanteamiento de los procesos educativos conllevado por la Sociedad de la Información y su aparejada inclusión masiva de tecnología. También referimos a los actores involucrados en las instituciones educativas, entendiendo que la educación no puede plantearse al margen del contexto sociocultural de estos.

La educación no puede estar desligada de la realidad social, económica y política, Freire (1970) afirma que es el instrumento necesario para la opresión o la liberación del pueblo, en el primer caso la denomina bancaria, en el segundo liberadora o problematizadora.

Freire (1970) critica la concepción bancaria de la educación, caracterizada como vertical, autoritaria y en la práctica de la dominación: “La educación se transforma en un acto de depositar en el cual los educandos son los depositarios y el educador quien deposita” (p. 72). En dicha concepción el rol del educador es el que sabe, mientras que el alumno es visto como receptáculo y depositario de informaciones, es decir, personas ingenuas sin capacidad crítica que solo absorben informaciones y noticias.

En la educación bancaria las posiciones son fijas e invariables, Kaplun (1998) asegura que el educador hace monólogos ante un educando que debe escucharlo pasivamente: “El resultado es que generalmente no aprende, sino que memoriza, repite y luego olvida. No asimila, porque no hay asimilación sin participación, sin elaboración personal” (p. 24).

En cambio Freire defiende la educación liberadora, que es la que se hace en la práctica de la libertad, que no es entendida como un fenómeno aislado, más bien, se niega al hombre desligado del mundo y a la realidad ausente de los hombres. Rompiendo con los argumentos de la autoridad del profesor, Freire (1970) sostiene que los usuarios se educan juntos a través de dialogo, es por esto, que educador y educando educan y también son educados, y que la práctica de la educación se da mediatizada por el mundo:

“No sería posible llevar a cabo la educación problematizadora, que rompe con los esquemas verticales característicos de la educación bancaria, ni realizarse como práctica de la libertad sin superar la contradicción entre el educador y los educandos. Como tampoco sería posible realizarla al margen del dialogo” (Freire, 1970, p. 85).

Kaplun (1998) la caracteriza como la educación que pone énfasis en los procesos, cuyo objetivo es formar a las personas y llevarlas a transformar su realidad: “Ver a la educación como un proceso permanente, en que el sujeto va descubriendo, elaborando, reinventando, haciendo suyo el conocimiento” (p. 50).

Los autores Estrada y Ovide (2011)<sup>2</sup> describen el rol del docente en la actualidad y le otorgan la tarea de guiar a sus alumnos en la construcción de significado:

“El profesor tradicional exige silencio, obediencia y atención a su persona.

El profesor del siglo XXI, como facilitador, fomenta el debate, la iniciativa y la

---

<sup>2</sup>[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2011000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2011000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es) Recuperado 19/08/2020

atención a los compañeros para, entre todos, con su supervisión y apoyo, ir encontrando el camino hacia el conocimiento” (Estrada y Ovide, 2011).

Con las tecnologías digitales podemos acceder a un mundo de información con tan solo un *click* pero no debemos olvidar que en las aulas existe la separación entre quienes dominan los aparatos tecnológicos y los que no tienen esa posibilidad. Prensky (2010) plantea la dicotomía existente, a través de la metáfora de: nativos e inmigrantes digitales, los primeros son usuarios permanentes de las computadoras, los videojuegos y de internet por haber crecido en un mundo dominado por las nuevas tecnologías. El otro grupo denominados inmigrantes digitales no han nacido en estas condiciones y deben adaptarse sufriendo un proceso de migración digital.

Cassany y Ayala (2008) confirman, también, que en la actualidad coexisten dos comunidades generacionales diferentes que a pesar de compartir la misma tecnología informática la utilizan y transforman de manera distinta. En el desarrollo de su texto hablan de una problemática, que nos resulta muy útil para esta investigación, se asiste en un mismo salón de clase a formas diferentes de acceder, usar, construir y diseminar la información y el conocimiento. En su gran mayoría, los alumnos tienen a su alcance, en sus propias manos o en su casa, tecnologías como el celular y la computadora pero los establecimientos educativos no tienen estos recursos y muchas veces tampoco sus docentes saben utilizarlos.

Según Toro Gómez (2010) los nativos digitales han cambiado sustancialmente la forma de aprender, puesto que, se caracterizan por preferir el aprendizaje activo, donde participan y opinan en el trascurso de la clase y por la elección de hipertextos, que sustituye

la idea de linealidad del papel, pues, son los alumnos los protagonistas que deciden qué leer siguiendo diferentes *links* que lo llevan automáticamente a otros documentos:

- “Prefieren la información digitalizada, como consecuencia de estar inmersos en la cultura de la pantalla
  - Toman datos de forma simultánea de múltiples fuentes
  - Están comunicados permanentemente
  - Son creativos, ya que son capaces de crear sus propios contenidos
  - Realizan distintas tareas al mismo tiempo
  - Prefieren la información hiper textual a la lineal
  - Son participativos y están acostumbrados a tomar decisiones inmediatas”
- (Toro Gómez, 2010, p.4).

### **3. Una Currícula con Competencias para el Profesional del Siglo XXI**

#### **3.1 La Currícula y sus impresiones en el Perfil del Profesional**

Las instituciones educativas se encuentran atravesadas por las exigencias de la Sociedad de la Información, en este apartado hablamos sobre la currícula, también llamada plan de estudio, que es el documento que establece y modela la formación de los futuros profesionales.

La currícula organiza el espacio de enseñanza, selecciona contenidos y establece tiempos. Tomando las palabras de Sacristan (2012) es imposible transmitir todos los conocimientos, por eso, seleccionan, ordenan y empaquetan saberes: “Delimito de ese modo unidades ordenadas de contenido y tiempos que tienen un comienzo y un final, con un desarrollo entre esos límites” (p.28).

En la Currícula<sup>3</sup> de “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial” (2016) se retoman las palabras de de Alba (1998) para definir al plan de estudio como una síntesis a la cual se arriba a través de la negociación:

“La síntesis de elementos culturales (conocimientos, valores, costumbres, creencias, hábitos) que conforman una propuesta político educativa e impulsada por diversos grupos y sectores sociales cuyos intereses son diversos y contradictorios,

---

<sup>3</sup> <https://drive.google.com/file/d/1HA2fHIPHwp0251z-u24fVjM2ALQuQeet/view> Recuperado 2/04/2020

aunque algunos tiendan a ser dominantes o hegemónicos, y otros tiendan a oponerse y resistirse a la dominación o hegemonía” (de Alba citada en Currícula, 2016, p.14).

En la actualidad los planes de estudio se van enriqueciendo y complejizando al estar comprometidos con el entramado sociocultural de las instituciones educativas. Queda lejana la idea de entender la currícula como una secuencia organizada de asignaturas donde cada una comprendía una lista de contenidos reduccionistas y donde el papel de los alumnos solo era el de asimilar información y ser depósitos, como nombramos anteriormente retomando a Freire.

De acuerdo a lo expuesto previamente se genera un replanteamiento de la dinámica curricular, Camilloni (2001) afirma que no se puede definir por lo que está escrito en un papel sino que se trata de un objeto más complejo: “Dependen de manera significativa de las formas en que se enseñan, de las modalidades con que se evalúan los aprendizajes y de los ambientes institucionales donde se llevan a cabo” (p.1).

Incluimos en este punto la crítica de Terigi (2010) al aprendizaje monocromático que impulsan los planes de estudio, que propone una secuencia única para todos los alumnos, a modo que, al finalizar este recorrido todos aprendan las mismas cosas. Las instituciones educativas tienen que formar a profesionales para una sociedad mucho más compleja y plural que en el pasado por lo que es necesario adecuaciones curriculares que comprendan diferentes cronologías, órdenes y formas de aprendizaje.

La construcción de un proyecto curricular es un proceso de reflexión y toma de decisiones, ese documento modela el perfil del egresado. La actualidad conlleva nuevas

formas de reflexionar, pensar y actuar planteando nuevas demandas para responder a las necesidades de un mundo cuyas características son la inmediatez e instantaneidad.

Por medio de las manifestaciones previas, debemos oponernos a la simple definición de la currícula como distribución de lo que debe ser enseñado. Domínguez Alfonso (2005) asegura que es necesario replantearse las formas de la enseñanza para lograr cubrir las necesidades de formación de los ciudadanos actuales: “La escuela ha de ser flexible e innovadora, y promover el aprendizaje de las herramientas necesarias tanto para el acceso al mundo laboral como para el mantenimiento eficaz dentro del mismo” (p.8).

El futuro de la educación demanda la integración de conocimientos, paradigmas y visiones. Cobo (2013) considera que los nuevos profesionales serán sujetos en permanente tránsito social, relacional y laboral, esto no guarda solo relación con el hecho de cambiar de ubicación o residencia, sino también un tránsito que es de orden cognitivo, es decir, aprender a aprender y a desaprender, crearse, inventarse, desformarse y reformarse varias veces a lo largo de la vida. Suma a esto la capacidad de trabajar con otros desde la diferencia, con tareas y responsabilidades distintas, para resumir citamos con sus palabras: “Sujetos resilientes, adaptables y políglotas preparados para dialogar con diversos lenguajes cognitivos” (p.78).

Vargas Leiva (2008) afirma que el mundo del trabajo sufre grandes cambios incorporando nuevas características y demandas profesionales con capacidades de interactuar con tecnologías de información y comunicación y una amplia gama de

competencias sociales, asimismo toma las palabras de Zabalza (2004) para desarrollar retos que las instituciones de enseñanza superior deben enfrentar:

- “Adaptarse a las demandas del empleo
- Situarse en un contexto de gran competitividad donde se exige calidad y capacidad de cambio
- Mejorar la gestión, en un contexto de reducción de recursos públicos
- Incorporar las nuevas tecnologías tanto en gestión como en docencia
- Constituirse en motor de desarrollo local, tanto en lo cultural como en lo social y económico
- Reubicarse en un escenario globalizado, que implica potenciar la interdisciplinariedad, el dominio de lenguas extranjeras, la movilidad de docentes y estudiantes, y los sistemas de acreditación compartidos” (Zabalza citado en Vargas Leiva, 2008, p.16).

## 3.2 Competencias en la Currícula

Desarrollamos ahora el concepto de enseñanza por competencias, donde el énfasis esta puesto en la habilidad del alumno para afrontar ciertas circunstancias más que la información que recibe. Perrenoud (2002) define las competencias como: “Una capacidad de actuar de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, pero no se reduce a ellos” (p.7).

El autor de Pablo Pons (1998) afirma que el problema no es la cantidad de información que reciben los alumnos sino la capacidad para entenderla, organizarla y

transformarla en conocimiento, para aplicarla en diferentes situaciones y contextos en virtud de los valores e intenciones de los propios proyectos personales o sociales: “Ser capaz de activar y utilizar los conocimientos relevantes para afrontar determinadas situaciones y problemas” (p.10).

Vargas Leiva (2008) define a las competencias como capacidades asociadas a la realización eficaz de tareas determinadas de carácter profesional y destaca la siguiente característica en la definición de competencia:

“La competencia incluye todo un conjunto de conocimientos, procedimientos y actitudes combinados, coordinados e integrados, en el sentido que el individuo ha de “saber hacer” y “saber estar” para el ejercicio profesional. El dominio de estos saberes le hacen “capaz de” actuar con eficacia en situaciones profesionales” (Vergas Leiva, 2008, p. 22).

Centrar el aprendizaje en cumplir un programa fijo de información implica escapar de los retos que supone la educación en el Siglo XXI. La enseñanza por competencias se basa en formar sujetos capaces de actuar de forma adecuada ante distintas situaciones del ámbito laboral. Dentro de este marco vamos a desarrollar algunas dimensiones relevantes en términos de competencias para los profesionales como la capacidad crítica ante la tecnología y el trabajo en grupo.

### 3.2.1 Nuevas Competencias: Capacidad Crítica ante la Tecnología

Las prácticas pedagógicas deben proveer de competencias para reflexionar sobre las tecnologías y no solo instruir y transmitir en el uso y manejo de estas. Una formación con y sobre los nuevos dispositivos e internet preparará a los estudiantes para desempeñarse en un mundo totalmente conectado de forma crítica y reflexiva.

Debemos destacar que los jóvenes tienen una relación más espontánea con las TIC que los adultos. Frente a esta mirada Cassany y Ayala (2008) confirman: “Los jóvenes lectores digitales hacen un tipo de *zapping* cibernético. Sin duda ese tipo de lectura no fomenta una lectura crítica del contenido sino solo una apreciación de lo más llamativo” (p.12).

Toro Gómez (2010) afirma que en el plano educativo internet puede ser muy peligroso por el exceso de información, pudiendo causar el efecto contrario de desinformación y desorientación. Todos los datos disponibles en la web pueden no ser fiables y no estar bien actualizados. Reconoce que son los profesores los que tienen la tarea de fomentar la capacidad crítica de sus alumnos al ser los encargados de guiarlos en los procesos de búsqueda, análisis, interpretación y difusión de la información.

En la misma línea, Salinas (2004) fundamenta que las instituciones de enseñanza deben comprometerse a educar a sus alumnos para escoger y procesar los datos de las innumerables fuentes de información de internet y que es el profesor el que juega un papel decisivo en la educación, terminando con el pensamiento que lo enjuiciaba como dueño del

saber: “El rol del profesor cambia de la transmisión del conocimiento a los alumnos a ser facilitador en la construcción del propio conocimiento por parte de estos” (p.16).

Para consolidar una institución comprometida, con responsabilidad académica y pertinencia social la currícula debe fomentar la aplicación de tecnologías de manera crítica, que permita a los alumnos otras habilidades y formas de pensar en el mundo moderno Camilloni (2001) afirma que los egresados deben: “Ser capaz de usar la tecnología con propósitos propios y no ser usado por la tecnología” (p.13).

Las instituciones de enseñanza deben brindar formación desde una visión integral, no reducida solo al ámbito técnico. Dussel y Southwell (2007) consideran que no alcanza con enseñar solo sobre programas de software o considerar a internet únicamente como una fuente de información: “Deberían sumarse otros saberes, disposiciones y sensibilidades que permitan enriquecer la vida de los alumnos, que los ayuden a plantearse preguntas y reflexiones a las que solos no accederían” (p.4).

Para finalizar, redundamos en que las instituciones educativas deben estar comprometidas con el uso y manipulación de sus alumnos con la tecnología, como lo exhibimos anteriormente dejar de entenderla como transmisora de información para pasar a entenderla como herramienta o instrumento de pensamiento. Dussel y Southwell (2007) alegan que deberían ayudar a promover formas de pensar, sobre la cultura que portan las TIC, que permitan entender los contextos, lógicas y condiciones de producción de esos saberes, ver su procedencia y efectos.

### *3.2.2 Nuevas Competencias: Trabajo Colaborativo*

Es imperioso hablar ahora de otra competencia. El trabajo colaborativo o en grupo fortalece particularidades como el sentido de la solidaridad, compromiso y respaldo del alumno dejando atrás el modelo tradicional de enseñanza alimentado por el sentimiento de competitividad e individualismo.

Elstein (1999) sostiene que las TIC modificaron y siguen modificando la concepción que se tenía del salón de clases en los modelos tradicionales. Hoy en día los alumnos, gracias a sus teléfonos móviles o computadoras, interactúan dentro o fuera del aula con sus compañeros y profesores, incluso si no se sitúan en el mismo espacio:

“Las nuevas tecnologías aportan un nuevo reto al sistema educativo que consiste en pasar de un modelo unidireccional de formación, donde por lo general los saberes recaen en el profesor o en su sustituto el libro de texto, a modelos más abiertos y flexibles, donde la información situada en grandes bases de datos tiende a ser compartida entre diversos alumnos” (Elstein, 1999, p.2).

Burbules y Callister (2001) afirman que las nuevas tecnologías constituyen un entorno en el cual se producen las interacciones humanas. Deciden entenderlas como un territorio potencial de colaboración, un lugar en el que pueden desarrollarse actividades de enseñanza y aprendizaje de modos distintos y entre personas que jamás podrían interactuar cara a cara. De otra forma, como dijimos previamente, considerar el papel de las tecnologías como depósito, canal o sistema de transmisión es reducir su potencial al solo uso del docente para proveer información a sus alumnos.

Es necesario suplantarlo el modelo tradicional, donde el profesor era el transmisor de los saberes, para pasar a trabajar de forma colaborativa tanto alumnos como docentes. En opinión de Coll (2008) las TIC se pueden utilizar de manera tradicional, referido solo a estrategias de transmisión, o de formas activas, promoviendo múltiples actividades de exploración o indagación de los alumnos. Este último uso comprende el trabajo tanto autónomo como colaborativo de los estudiantes y explotado de forma adecuada trae mejoras imposibles de lograr en su ausencia.

Cassany y Ayala (2008) afirman que los nativos digitales están acostumbrados a aprender juntos mientras que los inmigrantes están acostumbrados a aprender solos y en sufrimiento:

“Los nativos están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la simulación, la diversión y la cooperación en línea. Así han aprendido buena parte de lo que ya saben, casi sin darse cuenta, sin esfuerzo, pasándoselo bien. Aprenden unos de otros, socializando todo su conocimiento, preguntando y respondiendo en línea, creando de manera espontánea auténticas comunidades de aprendizaje”  
(Cassany y Ayala, 2008, p.8).

## 4. El Mundo de los Museos

### 4.1 Los Museos y sus formas de Comunicar en la Actualidad

En el siguiente apartado referimos a los museos. Describimos brevemente su origen y su evolución, con el objetivo de analizar el perfil del profesional requerido por dicha institución.

En los estatutos del Consejo Internacional de Museos (ICOM)<sup>4</sup> encontramos la definición formal de museo, que fue desarrollada en el año 2019 con la participación de diferentes profesionales del mundo museológico. De dicha propuesta, reafirmamos como tarea principal a desempeñar la investigación, democratización y conservación:

“Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre los pasados y los futuros. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, custodian artefactos y especímenes para la sociedad, salvaguardan memorias diversas para las generaciones futuras, y garantizan la igualdad de derechos y la igualdad de acceso al patrimonio para todos los pueblos. Los museos no tienen ánimo de lucro. Son participativos y transparentes, y trabajan en colaboración activa con y para diversas comunidades a fin de coleccionar, preservar, investigar, interpretar, exponer, y ampliar las comprensiones del mundo, con el propósito de contribuir a la dignidad humana y a la justicia social, a la igualdad mundial y al bienestar planetario” (ICOM, 2019).

---

<sup>4</sup> <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/> Recuperado 19/08/2020

Asimismo, existen formas menos rígidas a la hora de pensar en los museos. Castilla (2010), quien participo del cambio curricular de la Escuela Superior de Museología, asegura que con el avance de la modernidad los museos reestructuran sus objetivos y discursos renunciando a sus valores indiscutibles de selectividad:

“Tradicionalmente, el museo ha sido concebido como espacio de conservación del patrimonio simbólico colectivo, custodio de aquello que mantiene los imaginarios nacionales, locales o comunitarios. No obstante esta función se ha ido complejizando, enriqueciendo y alterando ante el avance de la modernidad: a la mera conservación de imágenes, obras y documentos, se ha agregado la necesidad de investigación, documentación y archivo, así como un mayor compromiso con el desarrollo social y comunitario y una nueva preocupación por la presencia ciudadana” (Castilla, 2010, p.20).

Incorporamos, a continuación, algunas definiciones desarrolladas por rosarinos vinculados al mundo museológico. Panozzo (2015), docente de la tecnicatura, califica a los museos del Siglo XXI por ser consumidos desde una experiencia integral que busca la interacción y participación del público con sus colecciones, ofertas y actividades:

“Busca que el público no tenga una actitud pasiva, sino activa, a través de la experimentación –sensorial, lúdica o interactiva. Además, ofrece una mayor cantidad de espacios-servicios que generan prácticas de consumo, ya no solo se trata de acercarse a las salas de exhibición, sino de circular por espacios dedicados a la sociabilización, al ocio, a la compra de objetos y también, espacios digitales y

virtuales a partir de las plataformas digitales producto de las Tecnologías de la Información y Comunicación” (Panozzo, 2015, p.69).

En una publicación por el Día Internacional de los Museos (2017) Birbe, egresado de la Escuela Superior de Museología, considera a los museos como espacios de encuentros y descubrimientos donde se hace visible, a través de distintas formas pedagógicas y lúdicas, lo indecible. Igualmente Escudero, profesora de la casa, considera fundamental el rol de narrar historias que se adapten al visitante actual, ciudadano altamente informado y con capacidad crítica de lo que observa.

## 4.2 El Museo a lo largo de la Historia

En los orígenes del museo encontramos el *Museion*, un lugar de investigación y aprendizaje para sabios y eruditos en la antigua Grecia. Se construyó en Alejandría durante el Siglo III a.C. y comprendía un conjunto de edificios con funciones variadas como: biblioteca, anfiteatro, observatorio, salas de trabajo y estudio, jardín botánico y colección zoológica. Hernández (2012) manifiesta que estos espacios eran para almacenar y estudiar distintos objetos: “Para conservar y mostrar, estudiar e investigar lo que ya en aquel momento el hombre había producido y comenzaba a acumular en materia de literatura, descubrimientos científicos y filosóficos, especies naturales y artes” (p.1).

A lo largo de la edad media, se empieza a asentar el coleccionismo ligado a la idea de acumulación de objetos con intereses privados. Por un lado eran las iglesias y los santuarios donde se guardaban estatuas, jarrones y pinturas dedicados a los Dioses, pero además de las colecciones con finalidad religiosa, también, podemos nombrar el

coleccionismo por parte de monarcas y tiranos, quienes presentaban piezas como señal de poder y prestigio.

Recorriendo la historia, podemos observar que el coleccionismo se manifiesta con fuerza sumando nuevas particularidades a los objetos. La obra pasa a tener una finalidad hedonística, de deleite al ser hermosa, única y extravagante, y cada vez más se halla marcada por su posibilidad de estudio y sus aspectos históricos.

El acceso a las colecciones era restringido, las clases medias y bajas no tenían lugar en estos espacios. Pastor Homs (2004) desarrolla la concepción elitista de museo como lugar reservado para un círculo minoritario de conocedores, críticos del arte y de la historia, siendo incomprensible para las personas que no eran especialistas en la materia. También asevera que el único rol reconocido para el visitante de esta institución era la contemplación silenciosa, pasiva y reverente de una realidad cerrada dentro de vitrinas.

Durante el siglo de las luces se da lugar a la idea del museo científico y de propiedad pública, dejando atrás la tradicional figura de carácter cerrado y elitista, con barreras que impedían que el visitante se involucre con la muestra. Mejía<sup>5</sup> (2008) comenta que se abren al público las primeras colecciones como el Museo Británico, en la ciudad de Londres, y el Museo del Louvre, en París permitiendo el deleite de toda la población.

Desde ese momento el cambio es total, los museos comienzan a ser accesibles y placenteros para todos. Pastor Homs (2004) aprecia como fundamental el rol del

---

<sup>5</sup> <http://jm-museologia.blogspot.com/2008/03/historia-y-evolucion-del-museo.html> Recuperado 4/06/2020

profesional que trabaja en el museo, cuyo trabajo es de intercomunicación con el mundo exterior para el beneficio de la comunidad en general.

### 4.3 Los Museos y las Nuevas Herramientas Digitales

En la actualidad las herramientas digitales contribuyen al desarrollo de nuevas funciones del museo, poniendo punto final a la idea de estático, amplían las posibilidades de divulgación para enriquecer las experiencias de los visitantes. Presenciamos una renovación conceptual, didáctica y tecnológica de la institución, apostando a un museo vivo donde las personas se involucren con las colecciones, toquen, hagan preguntas y saquen fotos.

Tomamos las palabras de Castilla San Martín (2012)<sup>6</sup> para exponer que la tecnología no debe ser utilizada como un fin en sí misma, sino como una herramienta más para mejorar la experiencia del visitante y reforzar el discurso museístico. La implementación de estas tecnologías requiere de un profundo análisis, para no acarrear controversias en las colecciones:

“Es preciso por tanto diseñar la incorporación de la tecnología con criterio y sentido común a partir de una reflexión profunda respecto a qué mostrar, con qué objetivo y cómo y es preciso también seleccionar contenidos adecuados y de calidad. En caso contrario, el empleo de la tecnología entrañaría riesgos” (Castilla San Martín, 2004).

---

<sup>6</sup> <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero090/nuevas-tecnologias-expositivas/>  
Recuperado 19/08/2020

De la misma forma, Maxwell (2010) afirma que las innovaciones tecnológicas no son un fin en sí mismo, sino un medio para un fin y que los museos deberían aprovecharla para apoyar la transparencia y dar un mejor servicio al público: “Las innovaciones de la tecnología nos pueden ayudar a evitar la pérdida de relevancia de los museos” (p.11).

Castilla San Martín (2012) describe que los museos utilizan la tecnología para atraer visitantes y que se involucren con sus colecciones. A continuación, tomamos a este autor para desarrollar algunas tecnologías, que sirven a los museos para cumplir con sus nuevos propósitos:

- “Las tecnologías que permiten realidad virtual y realidad aumentada: Producen una apariencia de realidad permitiendo a su usuario estar presentes y experimentar en un entorno 100% digital, cerrado y ficticio.
- Herramientas de interactividad: permiten al visitante nuevas experiencias al interactuar con una tecnología.
- Elementos audiovisuales escenográficos: aparecen como soporte audiovisual a las diferentes tecnologías y generan un entorno cuyo objetivo es que el visitante se sienta parte de la recreación” (Castilla San Martín, 2012).

Zacharías<sup>7</sup> (2015) afirma que la institución museal se mueve en camino a ser un espacio amigable y cercano al visitante que tiene que proponer estrategias atractivas que incluyan las redes sociales:

“Los templos añosos del arte culto se actualizan con tiendas, cafés, *merchandising*, membresías para jóvenes, actividades para chicos y ciclos de música y cine. Las fotos ya no están prohibidas, sino que se alienta a compartirlas en las redes con hashtags y arrobas” (Zacharías, 2015).

#### **4.4 Un Museo con Tecnología: Complejo Museológico de San Lorenzo**

A continuación mencionamos el caso del Complejo Museológico de San Lorenzo, a 23 kilómetros de Rosario. En el año 2018 y en el marco del 222° aniversario de la fundación de la ciudad se re inauguró implementado tecnología para reforzar el valor cultural y pedagógico que atesora.

El proyecto de modernización fue elaborado por la Municipalidad de San Lorenzo con el asesoramiento profesional de la Dirección de Comunicación Multimedial (DCM) de la Universidad Nacional de Rosario, a cargo de Fernando Irigaray y Anahí Lobato, docentes de la Licenciatura en Comunicación Social, y bajo la supervisión de la orden franciscana.

---

<sup>7</sup><https://www.lanacion.com.ar/opinion/que-es-hoy-un-museo-de-los-objetos-a-las-experiencias-nid1822809/> Recuperado 19/08/2020



**Ilustración 1: La Dirección de Comunicación Multimedial dictó una charla sobre el Complejo Museológico de San Lorenzo en la Escuela Superior de Museología, Mayo 2018.**

Entrevistamos a Anahí Lobato quien nos comenta que la obra de renovación tenía como objetivo unificar la propuesta museológica de la ciudad, pues que, conviven cuatro museos en un mismo lugar:

- **“Museo Conventual de San Carlos:** Donde se exhiben documentos, uniformes, armas y objetos del bautismo de fuego y única acción militar de San Martín en Argentina en el año 1813
- **Museo de Historia Regional:** Mostrando la historia de la región con la presencia de piezas paleontológicas y objetos de los primeros habitantes de la zona
- **Museo Sanmartiano:** Donde se hace un repaso por la vida de San Martín, desde su nacimiento hasta su muerte

- **Museo de Árboles Históricos:** Con una muestra fotográfica de las especies de árboles de la región” (DCM, 2019).

Desde la página web<sup>8</sup> de la DCM, también, se describe la visita por el complejo museológico:

“El Complejo Museológico San Lorenzo ofrece un paseo histórico, cultural y educativo que, además de exhibir un importantísimo patrimonio de piezas y colecciones, incorpora ahora tecnología de vanguardia para explorar y descubrir hechos, hazañas y personajes protagónicos de nuestra historia nacional, independencia y soberanía” (DCM, 2019).

A su vez, se detallan los contenidos digitales que se encuentran presentes en el museo, como atractivo para sus visitantes, Lobato nos comentó que hubo un trabajo muy importante en la colocación de la tecnología, ya que, algunas partes del mobiliario se consideran sagradas y no se pueden modificar:

- **“Cuadros vivos:** cuadros digitales con sensores de detección de movimiento donde cobran vida personajes históricos
- **Estaciones de Realidad Virtual:** que permiten revivir al visitante una experiencia inmersiva en 360° del combate de San Lorenzo
- **Infografías interactivas:** estaciones con pantallas *multitouch* que permiten al visitante descubrir información complementaria de la historia

---

<sup>8</sup> <http://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia/50/Plan-de-Modernizacion-Complejo-Museologico-San-Lorenzo> Recuperado 19/04/2020

- **Cine 3D:** donde se proyecta documental que repasa la historia, el presente y las perspectivas futuras de la ciudad
- **Aplicación móvil:** permite al visitante escanear piezas del museo para descubrir información extra, también incluye un juego interactivo, información sobre las salas, muestras y agenda de cada uno de los museos” (DCM, 2019).

Cuando interrogamos a Lobato acerca de las tecnologías en los museos aseguro que es muy buena idea siempre y cuando se la piense desde una perspectiva integral y cree muy importante y beneficioso que la Escuela Superior de Museología forme a los futuros profesiones sobre tecnología:

*“La formación tecnológica servirá para que el profesional de museo conozca distintas tecnologías y plataformas, entendiendo sus fortalezas y debilidades para que luego elija incorporarla en un recorrido museológico como respuesta a una experiencia significativa para el visitante. Hay que probarlas, no hay que tener miedo a experimentarlas, para en función de eso usarlas o decantarlas” (Entrevista a Anahí Lobato).*

## **5. Abordaje Metodológico**

### **5.1 Caso Seleccionado: Escuela Superior de Museología**

Trabajamos en un estudio de caso que tiene como objetivo principal explorar aspectos sobre la formación tecnológica de los museólogos en la Escuela Superior de Museología, de la ciudad de Rosario.

#### *5.1.1 Sus Inicios y Actualidad*

En el año 1983 en el Museo de la Ciudad de Rosario se comienza a dictar un curso de corta duración sobre museología histórica con un gran número de asistentes e interesados. Dicho acontecimiento se convierte en el antecesor de un proyecto ineludible y en 1985 se inicia la carrera, de forma casi experimental y de acceso gratuito: “Conservador de Museos”, con una duración de tres años.

Repasando documentos sobre la historia de la institución, notamos que en 1988 logra establecerse formalmente, con la primera promoción a punto de lograr el título y cubriendo la totalidad de los cargos docentes por concurso, lo que significa incorporar profesores de forma democrática y comprometidos con la realidad, en sus principios estos fueron designados a dedo. También se estructura el consejo académico, que tiene, hasta nuestros días, un rol fundamental en la orientación pedagógica y fijación de las políticas académicas que regulan el quehacer de la institución.

En el año 1991 la carrera se desvinculó del Museo de la Ciudad, creándose la Escuela Superior de Museología, dependiente de la Municipalidad de Rosario, que se encuentra desde ese momento en la calle San Lorenzo N° 2233, a pasos de Bulevar Oroño.

A lo largo de la historia, el plan de estudios tuvo varias modificaciones, cuenta su página web<sup>9</sup>, la última data del año 2016, cuando el título que se otorga cambia a: “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial”, con una carga horaria de 1.664 horas reloj, esto se debió al objetivo de adaptar la carrera a los desafíos actuales y perfeccionarla imprimiendo el sello de lo propio y regional.

De forma independiente pero también coordinando su accionar con diferentes materias de la carrera, la escuela cuenta con una biblioteca y con los departamentos de Arqueología e Investigación Histórica y Fotografía Antigua. Su uso es totalmente libre y gratuito. La página web<sup>10</sup> de la institución cuenta más detalles:

- **“La Biblioteca**, funciona desde el año 1987 con bibliografía especializada en temas museológicos y una amplia colección de libros y revistas que hacen referencia a la ciudad
- **El Departamento de Arqueología** investiga y comunica la historia de la ciudad desde su arqueología. Las colecciones provienen de excavaciones realizadas desde 1987. Cuenta también con una pequeña biblioteca relacionada con la temática

---

<sup>9</sup> <http://museologiarosario.gob.ar/web/historia/> Recuperado 6/10/2020

<sup>10</sup> <http://museologiarosario.gob.ar/web/departamentos/> Recuperado 16/08/2020

- **El Departamento de Fotografía Antigua** está compuesto por más de 30.000 imágenes de diversos autores locales y extranjeros, que han registrado el desarrollo de Rosario y su zona desde la década de 1860, hasta la actualidad” (ESM, 2019).

## 5.2 Caracterización

A través de este trabajo de investigación nos proponemos interrogar la realidad desde teoría y modelos de análisis. Sautu (2001) define la investigación social como: “Un conocimiento que se caracteriza por la construcción de evidencia empírica elaborada a partir de la teoría aplicando reglas de procedimiento explícitas” (p.2).

Asimismo, encuadramos este trabajo como un mixto entre investigación exploratoria y descriptiva. Padua (1969) afirma que los estudios exploratorios son necesarios en áreas donde la problemática no fue suficientemente desarrollada y detalla a los estudios descriptivos a los enfocados en las propiedades de la situación a clasificar.

Para comprender todas las aristas del caso, la investigación fue abordada desde la perspectiva cualitativa, la cual es sumamente flexible, Taylor y Bogdan (1987) aseguran que estas investigaciones analizan: “Los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente” (p. 16). Las técnicas que utilizamos para producir los datos fueron: observación participante, análisis de documentos y entrevistas en profundidad.

La técnica de la observación participante consiste en la inmersión del investigador en el escenario elegido para obtener detalles de su funcionamiento interno. Taylor y

Bogdan (1987) caracterizan el comportamiento de los investigadores diciendo que su meta es comportarse de forma no intrusiva en la escena e incluso proclaman que el escenario ideal es cuando los observados olvidan que el investigador se propone investigar. Esto no nos resultó difícil ya que por la pasantía realizada en la escuela, frecuentábamos los pasillos y salones de la institución.

Durante el proceso de investigación sumamos información mediante el análisis de documentos, en particular analizamos la currícula de la tecnicatura, la cual fue aprobada en el año 2016 y los programas de las materias de los docentes entrevistados.

Por otro lado, realizamos entrevistas semiestructuradas a cuatro docentes de la tecnicatura. Taylor y Bogdan (1987) las puntualizan como flexibles y dinámicas, encuentros para entender las experiencias de la persona en sus propias palabras: “Las entrevistas cualitativas han sido descritas como no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas” (p. 101). Para su desarrollo utilizamos una guía flexible de temas relevantes. Las preguntas formuladas fueron abiertas, permitiendo a los entrevistados explayarse en sus respuestas.

### *5.2.1 Docentes entrevistados*

La primera entrevista fue realizada en el 2019 a **Sandra Escudero**, antropóloga egresada de la Universidad Nacional de Rosario (UNR). Nos contó que hace más de 18 de años que forma parte de la Escuela Superior de Museología. Es la coordinadora del departamento de arqueología perteneciente la escuela, actualmente dicta la materia

“Museología II”, que se encuentra en el 2º año y tiene una carga horaria de 2 horas semanales. También es miembro del consejo académico de la institución educativa.

“Museología II” es una de las materias troncales en la tecnicatura, es decir, una de las asignaturas principales de la currícula (2016)<sup>11</sup> la cual otorga diferentes conocimientos para el trabajo en los museos u otras unidades de gestión patrimonial:

“Conformadas por distintas áreas que corresponden a las funciones del mismo (museo): investigación, exhibición, conservación, documentación, educación, comunicación y difusión. En las materias troncales: museografía, museología, conservación, gestión y comunicación, se analizan e interrelacionan las distintas áreas, por lo tanto el Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial adquiere una mirada macro del museo” (Currícula, 2016, p.21).

También cruzamos palabras muy interesantes con **Alex Ratto** que se graduó como profesor de historia en la Facultad de Humanidades (UNR) e inmediatamente comenzó a trabajar en la Escuela Superior de Museología, 10 años atrás. En la actualidad dicta 3 materias de primer y segundo año de la tecnicatura: “Museología, Tics y Digitalización I”, “Historia Europea” e “Historia Americana y Latinoamericana”.

En la materia “Museología, Tics y Digitalización I” se analiza el paso de medios de comunicación tradicionales a las TIC en los museos, puntualmente en la justificación de la materia en la currícula (2016) se nombra:

---

<sup>11</sup> <https://drive.google.com/file/d/1HA2fHIPHwp025lz-u24fVjM2ALQuQeqt/view> Recuperado 2/04/2020

“El presente espacio propone aplicar las nuevas tecnologías en el trabajo cotidiano de museos y demás unidades de gestión patrimonial, fundamentalmente en las áreas de documentación, comunicación y difusión” (Currícula, 2016, p.28).

**Alejandra Panozzo Zenere** recibió su título en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Rosario y curso un doctorado en Comunicación. Hace 5 años es parte de la escuela y dicta dos materias en la actualidad: “Diseño de Proyectos Culturales” y “Socio-semiótica”.

La materia “Diseño de Proyectos Culturales”, que se dicta en el tercer año de la tecnicatura, es un campo de formación de fundamento en la currícula (2016), donde se nombra como parte de la incumbencia profesional del egresado:

“Evaluar programas y proyectos referidos al Patrimonio Integral en museos y demás unidades de gestión patrimonial, con el fin de posibilitar su conocimiento y apropiación por parte de la comunidad” (Currícula, 2016, p.36).

Amablemente **Pietro Picolomini** también nos contestó algunas preguntas, graduado en Ciencias Sociales, con maestría en Antropología Social por la Universidad Federal de São Carlos de Brasil. Es docente de “Museología, TICs y Digitalización II”, del segundo año de la tecnicatura. Hace 4 años que concurso por el puesto.

Los contenidos que se dictaran en la materia son: software libre, propiedad intelectual, generación y publicación de contenidos, entre otros. Dentro de la currícula de la tecnicatura (2016) la justificación a la materia es:

“En este espacio se profundizarán los contenidos de TICs I poniendo el énfasis en la relación entre tecnología, sociedad y cultura. Se darán las herramientas a los estudiantes para identificar y operar adecuadamente las tecnologías que mejor se adecuan a las problemáticas que sucedan en relación a la gestión del patrimonio cultural” (Currícula, 2016, p.35).

## 6. Estudio De Caso

### 6.1 Datos y Secretos del Inmueble

Como ya lo dijimos, en esta investigación trabajamos sobre el caso de estudio de la Escuela Superior de Museología que se encuentra en la calle San Lorenzo N° 2233 de la ciudad de Rosario, Santa Fe. Los pisos del edificio que pertenecen a la institución educativa son:

- **Planta baja:** donde se encuentra el departamento de arqueología
- **4° piso:** donde funciona íntegramente la escuela, provisto de tres salones de clase, una cocina, salón de profesores, salón de uso múltiples (SUM) y bedelía
- **Parte del 5° piso:** donde se encuentra la biblioteca, el departamento de fotografía antigua y las oficinas administrativas



**Ilustración 2: La Escuela superior de Museología en la calle San Lorenzo N° 2233.**

Las observaciones realizadas durante la investigación, nos permitieron conocer en detalle el establecimiento, sus instalaciones y actores, y diversos aspectos relacionados que fueron de gran ayuda a la hora de redactar los comentarios finales. En la escuela cada año de la tecnicatura tiene su salón, esta división resulta beneficiosa al permitir tener material específico de estudio como laminas o cronogramas de trabajo por año. El horario de clase es a partir de las 18 hasta las 23 horas, teniendo entre medio de las materias intervalos de 10 minutos de descanso.

El aula de mayor dimensión le pertenece a primer año, donde usualmente está el mayor caudal de alumnos, un espacio de menor tamaño es para segundo año y un lugar más estrecho, con apenas 8 mesas individuales, al último año de la tecnicatura. El salón de tercer año es el único que tiene colocado de forma fija un televisor plasma de 32 pulgadas con diversas entradas para enchufar celulares o computadoras.



**Ilustración 3: Primer día de clase para los ingresantes, año 2019.**

En el año 2018 la escuela recibió equipamiento multimedia de la Municipalidad de Rosario, que le permitió resignificar principalmente el salón de usos múltiples con una pantalla y un proyector multimedia que se colocaron de manera fija y una notebook que se suma al ya disponible equipamiento tecnológico, que en su gran mayoría fue donado por los profesores o comprados por el centro de estudiantes: 2 proyectores con más de 8 años de antigüedad, una netbook del programa “Conectar Igualdad”, un equipo de sonido donde se puede reproducir CD y 2 juegos de parlantes.



**Ilustración 4: El SUM (Salón de usos múltiples) en una charla donde los 3 años de tecnicatura trabajaron en grupo, Año 2019.**

Es importante resaltar el tema de la conectividad, la escuela tiene un acceso a la banda ancha limitado generando grandes dificultades a la hora de dictar las clases, por ejemplo en el 4° piso no llega la señal de internet.



**Ilustración 5: Los pasillos de la escuela durante un intervalo, Año 2019.**

## 6.2 La Nueva Currícula

El objetivo de este apartado sobre la investigación en la Escuela Superior de Museología de Rosario es analizar la currícula y notar cualquier disposición de políticas educativas, de prácticas pedagógicas o recursos materiales vinculados a la formación tecnológica del futuro egresado.

La currícula actual de la carrera “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial” data del año 2016, en su introducción se deja en claro que fue un trabajo de equipo liderado por la Dirección de Educación y los directivos de la escuela, dependientes de la Municipalidad de Rosario y el Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe.

Es posible mencionar, que el proceso de cambio curricular estuvo marcado por distintas instancias de trabajo en grupo desde el año 2012 donde se promovió la participación de todos los actores involucrados. Los docentes notaron sus impresiones sobre las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje. Del mismo modo, se convocó a alumnos y graduados para debatir y dejar en claro sus necesidades y propuestas para el nuevo diseño de la carrera. También se consultó a referentes externos de comunicación y entendidos en la temática.

Se llevaron a cabo diversos encuentros con distintos museos y unidades de gestión patrimonial municipales y provinciales de Rosario para visibilizar sus necesidades y perspectivas con el fin de convenir el perfil del egresado. Estas reuniones tuvieron como resultado un gran logro para la escuela, ya que se acordó una instancia de práctica profesional para todos los alumnos a modo de pasantía.

Así la razón educativa y la toma de decisión para el perfil del egresado se apoyó en la comunicación y el debate, asumiendo un rol abierto y comprometido con las múltiples realidades, puntualmente la currícula (2016) detalla:

“Abordar el diseño curricular implica el entrecruzamiento de las dimensiones ideológicas, políticas, institucionales, psico-educativas y didácticas, que en cada caso se resuelven y se configuran mutuamente de diverso modo” (Currícula, 2016, p.14).

En la fundamentación de dicho escrito se cita una definición de museo del ICOM del año 2007, en contraposición a la idea que se tenía de los museos en el siglo anterior, caracterizada por una voz institucional y unidireccional que no podía ser confrontada:

“Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo” (Currícula, 2016, p. 16).

La sección de los objetivos de la currícula es muy amplia pasando por muchos puntos de interés, solo notamos aquí algunos de ellos:

- “Construir las herramientas para que puedan conservar y gestionar eficientemente el Patrimonio Integral con el fin de propiciar el debate, la participación y la producción conjunta con la comunidad

- Incentivar en los alumnos la creación de dispositivos museológicos que atiendan al arte, la imagen y la emoción para alcanzar un pensamiento crítico
- Construir el concepto de relato o guion museológico que no solo se nutra de una red conceptual sino de lenguajes y tecnologías que permitan a los visitantes sentirse parte de la narración
- Incentivar el estudio de las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías, lenguajes en multiplicidad de soportes
- Introducir y formar en conceptos patrimoniales que tengan en cuenta la restitución de escenas, objetos, obras de artes y la puesta en escena de momentos de la vida, donde el ciudadano pueda ingresar y no ser mero espectador” (Currícula, 2016, p.20-21).

Desde la página web de la institución<sup>12</sup> se menciona a la escuela como formadora de profesionales con una mirada macro del museo, a los cuales capacitará con herramientas que permitirán al egresado enfrentar los desafíos sociales, culturales, educativos y tecnológicos del mundo contemporáneo.

Cuando la currícula (2016) habla del perfil formativo del museólogo se nombra como fundamental la incorporación de TIC en el plan de estudios, dejando ver que es necesario enseñar sobre usos y aplicaciones de tecnologías en museos y demás unidades de gestión patrimonial:

---

<sup>12</sup> <http://museologiarosario.gob.ar/web/> Recuperado 3/03/2020

“Con un doble propósito, como herramienta eficaz y rápida para mantener a los museos en un dialogo no jerarquizado con los distintos posibles públicos, como así también hacer uso de las nuevas tecnologías en el diseño de exposiciones, para que el visitante pueda interactuar en la muestra” (Currícula, 2016, p.22).

Por último en la currícula se nombra que la escuela está bajo las condiciones acorde a la “Ley Nacional de Educación Superior” cuyo número es 24.521<sup>13</sup>, del año 1995, tanto en función a su infraestructura como al modelo organizacional, pero continuando bajo el reglamento, coordinación y presupuesto municipal.

La ley 24.521 comprende a todas las instituciones de formación superior, sean universitarias o no universitarias, nacionales, provinciales o municipales, tanto estatales como privadas y pauta para cada una de ellas finalidades, objetivos, derechos y deberes de quienes las comprenden. Esta ley nombra la necesidad de incorporar tecnología:

“La educación superior tendrá una estructura organizativa abierta y flexible, permeable a la creación de espacios y modalidades que faciliten la incorporación de nuevas tecnologías educativas” (Ley 24.521, 1995).

Pone como un deber y responsabilidad de los profesores:

“Actualizarse en su formación profesional y cumplir con las exigencias de perfeccionamiento que fije la carrera académica” (Ley 24.521, 1995).

---

<sup>13</sup> <https://conadu.org.ar/ley-nacional-de-educacion-superior-nro-24-521/> Recuperado 06/02/2019

Por último en la sección nombrada “Incumbencia Profesional” se nombran las áreas de competencia profesional del egresado, a saber:

- “Participar desde el campo de museología en la implementación de políticas de gestión del Patrimonio Integral en clave de desarrollo local y regional.
- Gestionar los museos y demás unidades de gestión patrimonial
- Participar en la planificación, administración, seguimiento y difusión de programas y proyectos museológicos
- Desarrollar los procedimientos técnicos adecuados a la conservación, documentación, diseño y montaje de exhibiciones
- Evaluar programas y proyectos referidos al Patrimonio Integral en museos y demás unidades de gestión patrimonial, con el fin de posibilitar su conocimiento y apropiación por parte de la comunidad
- Desarrollar exhibiciones del patrimonio y actividades de difusión, atendiendo a las necesidades de la comunidad
- Desarrollar convenios entre los distintos tipos de museos, otras unidades de gestión patrimonial y diferentes organizaciones sociales para satisfacer y promover las necesidades patrimoniales de la comunidad y proteger sus bienes culturales
- Promover y desarrollar prácticas culturales, sociales y educativas comprometidas con la inclusión social y la construcción de ciudadanía, a partir del Patrimonio Integral” (Currícula, 2016, p.36-37).

### 6.3 Las TIC en la formación de museólogos, una mirada desde los docentes

Retomando el análisis de caso resaltamos brevemente algunos fragmentos de las entrevistas semiestructuradas que nos parecieron importantes para desarrollar los comentarios finales. En un principio los disparadores que utilizamos, para los encuentros, giraron en torno a la incorporación de tecnologías en los museos:

Panozzo Zenere asegura que los museos incorporan tecnologías con el objetivo de abrirse a nuevos visitantes y generar nuevas atractivas para estos:

*“Amplían la construcción del museo con nuevas coordenadas espaciales y temporales que el museo físico no puede abarcar” (Entrevista a Alejandra Panozzo Zenere).*

Por su parte Ratto retoma las palabras de Maxwell, autor que utilizamos en el desarrollo del apartado “El Mundo de los Museos”, para hablar sobre la finalidad de las tecnologías en los museos:

*“Los museos incorporan tecnologías como una pantalla táctil no solo por el hecho de ponerla y llamar la atención sino como un medio para un fin” (Entrevista a Alex Ratto).*

En este punto resalta que considera necesaria la formación tecnológica para los profesionales de museo en el siglo XXI:

*“La escuela tiene que formar a las personas que van a llevar adelante la tecnología en los museos por lo que me parece esencial que se dé un mínimo de tratamiento de imágenes y el lenguaje de las redes sociales. Es algo básico que se requiere y que se utiliza mucho en los museos de hoy en día. Como todo... son conocimientos básicos y después es necesario especializarse” (Entrevista a Alex Ratto).*

Consideramos pertinente resaltar que en la totalidad de las entrevistas surge el hecho del sentimiento de pertenencia a la escuela, es decir, una identificación y afecto con la institución educativa y los actores involucrados en ella. Destacamos el aporte de Panozzo Zenere quien nos comenta que hay ciertas personas que dieron nivel y reconocimiento a la institución y recibieron con gran cariño a los nuevos docentes generando un sentimiento de arraigo y unión al equipo muy fuerte. Considera que fue posible porque el lugar es chico y se conocen entre todos. Recurre en tono de gracia a decirnos que no nos atrevamos a meternos con algún museólogo.

De acuerdo con las observaciones en la Escuela Superior de Museología, fue necesario indagar sobre la amplitud en las edades de los estudiantes, puesto que, pudimos reconocer tanto a personas muy jóvenes como adultos mayores en los salones.

Panozzo Zenere nos comentó que la escuela históricamente estuvo vinculada a personas mayores que ya tenían estudios y trabajo fijo pero que querían seguir capacitándose, nota un cambio radical con la nueva currícula en el año 2016. Percibimos su

alegría cuando comentó que fue la primera vez que vio personas que venían a estudiar este terciario como primera opción.

Por su parte Ratto realiza una encuesta<sup>14</sup> muy detallada al comienzo de año para conocer más sobre las personas que toman su clase donde pregunta sobre qué aparatos tecnológicos poseen, sobre si leen apuntes o libros de forma on- line, si tienen acceso a internet en sus hogares y qué aplicaciones usan, entre otros. Nos explicó, también, que debido a la gran amplitud etaria en sus clases tienen toda una unidad dedicada al uso básico de la tecnología:

*“La edad etaria de los alumnos es súper amplia, en el mismo salón tenes a personas que no saben prender una computadora y a los que ya tienen un conocimiento y manejan otro tipo lenguaje. Al ser la primer materia que trata sobre tecnología en el plan de estudio, arranco de lo más básico como por ejemplo enseñar los comandos de copiar y pegar” (Entrevista a Alex Ratto).*

Picolomini asegura que usa como estrategia de enseñanza la variedad de edades en su clase para que sus alumnos tengan un aprendizaje significativo:

*“Considero que la convivencia entre nativos e inmigrantes digitales en la misma clase es un factor positivo, porque, además de haber cooperación entre ellos, la diferencia etaria suele ser usada a favor del aprendizaje de los contenidos, con relatos sobre épocas más analógicas” (Entrevista a Pietro Picolomini).*

---

<sup>14</sup>[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeX4vuQCiz36V0g3\\_6q9OTFFcHpNiTD9CuQqcVBMLFDNgDQg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeX4vuQCiz36V0g3_6q9OTFFcHpNiTD9CuQqcVBMLFDNgDQg/viewform) Recuperado 04/10/20

El siguiente tema a abordar fueron las competencias en el perfil del futuro profesional, es decir, habilidades o actitudes para actuar en diferentes contextos. Analizamos uno de los objetivos particulares del programa de “Museología, TICs y Digitalización I” del profesor Ratto:

*“Promover agentes comprometidos y críticos con el uso de TIC” (Programa de la materia “Museología, TICs y Digitalización I”).*

Lo interrogamos acerca de este fragmento y le pedimos que desarrolle la información:

*“Infundo en mis alumnos en todo momento que las tecnologías no son escépticas y que están influenciadas, entre otras, por intereses privados y por el mercado. Siempre pongo en discusión que los medios de comunicación juegan un rol en definir lo que nos rodea, por ejemplo cómo se entiende la democracia” (Entrevista a Alex Ratto).*

En la fundamentación de la materia “Museología, TICs y digitalización II” que dicta el profesor Picolomini también notamos distintos saberes relevantes para la formación del futuro museólogo:

*“La materia se propone funcionar como un taller de discusión, prácticas y de adquisición de saberes que posibiliten en las/los estudiantes el manejo de estas herramientas” (Programa de la materia “Museología, TICs y Digitalización II”).*

Por lo que le preguntamos si fomentaba el trabajo en grupo y nos explicó que es uno de los ejes de su cátedra y que cada presentación de un nuevo tema se da a través del debate y la discusión de los estudiantes.

Por otro lado Panozzo Zenere especifico que le fue imposible trabajar con la dinámica del trabajo colaborativo en Museología, asegura que sus clases buscan favorecer el debate y la argumentación de ideas pero año tras año tiene quejas de esta forma de trabajo, lo cual lamenta mucho ya que entiende que es una competencia para el escenario del mañana donde se trabaja con distintas personas que piensan de diferentes formas:

*“En mi experiencia tuve muchas resistencias de los alumnos a trabajar en grupos aleatorios, principalmente en mi materia Diseño de Proyectos Culturales que está en el último año, por lo cual ya se conocen y fueron muy reacios a esta dinámica. No es que no querían trabajar en grupo sino que ellos querían elegir con quien laborar que en el mundo externo no pasa” (Entrevista a Alejandra Panozzo Zenere).*

Escudero asegura que en el segundo cuatrimestre de clase son los alumnos los que íntegramente dictan la materia, solo se le da la temática y ellos en grupo pueden establecer de la forma que prefieran, esto aumenta el interés y la curiosidad por los temas de clase, asegura:

*“Dentro de la temática los alumnos proponen nuevos materiales, como videos, notas, textos, según sus intereses, produciendo recursos muy interesantes” (Entrevista a Sandra Escudero).*

Durante las entrevistas notamos cierto grado de desconformidad de los profesores con la implementación de la currícula aprobada en el año 2016. Escudero nos contó que se formó un grupo de docente para debatir sobre el cambio curricular y presentaron formalmente sus comentarios, pero lamentablemente cree que no se tuvieron en cuenta ya que esto no se vio reflejado en la currícula que se aprobó. Mostrando su gran descontento con la falta de una política definida acerca de la formación de los alumnos en tecnología refiere:

*"La escuela no tiene una política clara, ni contemporánea sobre la tecnología. Dicha postura va en desmedro a los museos contemporáneos que implementan tecnología en cada rincón"* (Entrevista a Sandra Escudero).

Le complace que la nueva currícula incorpore algunas materias sobre tecnologías pero cree realmente que falta una tarea de base para poder sacar provecho de esa situación y remata contándonos que la escuela no tiene computadoras ni internet necesario para el desarrollo de estas clases. Tiene en claro que todos los docentes en la escuela tienen muchas ganas y hacen todo lo que pueden al respecto, pero en su opinión no alcanza.

Ratto tuvo sus inicios en la escuela con la anterior currícula y también fue parte, junto a otros profesores, del análisis sobre el cambio curricular aunque según su punto de vista no hubo chance de poder discutirlo ya que se ideó a puertas cerradas y no se tomaron en cuenta los comentarios constructivos que hicieron los docentes.

Por lo cual, se autodenomina como crítico de la actual implementación de la currícula, nos cuenta que se recortó mucho contenido histórico y se implementaron nuevas

materias con poca carga horaria, lo que impide profundizar en distintos temas. Resalta que la incorporación de materias que tratan sobre tecnología es un gran acierto y que es la primera a nivel país que lo hace:

*“La incorporación de la materia TIC fue excelente pero el gran problema al día de hoy sigue siendo que no están dadas las condiciones objetivas para poder dictar la materia, no hay computadoras, la conectividad dentro de la escuela es bastante mala dificultando mucho la cuestión práctica” (Entrevista a Alex Ratto).*

En la misma línea Panozzo Zenere nos asegura que la Escuela de Museología forma con un poquito de conocimiento en todas las áreas, sin ahondar y perfeccionarse en ningún tema.

Desafortunadamente Picolomini también hace mención sobre las diferentes quejas en relación al equipamiento e infraestructura tecnológica del establecimiento educativo:

*“Una debilidad que encuentro es la falta de recursos tecnológicos, que implica en que docentes tengan que llevar sus propios equipamientos al aula (notebooks) para poder cumplir sus propuestas pedagógicas. Tampoco contamos con internet de banda ancha de calidad y no tenemos suficientes computadoras disponibles para que se realicen actividades audiovisuales en simultáneo en todas las aulas” (Entrevista a Pietro Picolomini).*

## **7. Comentarios Finales**

Esta investigación tiene como objetivo analizar la formación en relación al uso de Tecnologías de Información y Comunicación en la Escuela Superior de Museología de la ciudad de Rosario entre los años 2018/2020. Por esto, plateamos un recorrido teórico y del estado del arte sobre la problemática del estudio de caso que nos permiten aportar algunos comentarios finales.

Es necesario que las instituciones de enseñanza se adapten a las demandas laborales del Siglo XXI, el cual exige personas competentes en tecnología, dispuestos a trabajar en grupo y a reinventarse en cada momento, retomamos el desarrollo teórico con las palabras de Cobo quien los denomina como profesionales de transito de orden cognitivo que están dispuestos a aprender y desaprender en cada momento. En lo que respecta al tema vertebral de esta tesina que es la formación tecnológica, el establecimiento educativo que estudiamos forma a profesionales que en el día de mañana serán parte de museos o unidades de gestión patrimonial donde las TIC penetraron sus muros, por lo cual, creemos necesario que los egresados las conozcan, sepan utilizarlas y aprovecharlas.

Es un hecho que las instituciones se enfrentan a nuevos desafíos ante la Sociedad de la Información y no pueden mantenerse al margen de los cambios que produce en todos los aspectos de nuestra vida. Las tecnologías digitales abren un nuevo camino en los establecimientos educativos, las tecnologías ubicas, concepto que desarrolla Burbules, impactan en las formas de enseñar, ya que, tenemos en nuestras manos tecnologías que nos permiten acceder a grandes fuentes de información. Por lo dicho, es necesario que se

replanteen contenidos y formas de enseñanza para no desaprovechar el potencial que acarrearán las nuevas tecnologías, postura que acuerda con los autores Cassany y Ayala.

En la actualidad los planes de estudio son cada vez más complejos al estar comprometidos con el contexto de la institución y sus actores. En la Escuela Superior de Museología en el año 2016 se llevó a cabo un cambio curricular con el objetivo de formar profesionales en relación a las nuevas funciones y objetivos de los museos. Sin embargo, creemos que es insuficiente, es requerida una estructura organizativa para llevar a cabo este cambio, principalmente los que tienen relación con la formación tecnológica.

En cuanto a la currícula acordamos con que se defina al museo como un lugar con fines de estudio, educación y recreo despegándose de la definición clásica donde es entendido como voz institucional e incuestionable. Notamos que el proceso de cambio curricular comenzó en el año 2012, con un arduo trabajo de debate, donde se invita a pensar y debatir sobre el contenido y las formas de enseñanza a distintos actores involucrados como los docentes, alumnos, egresados, responsables de las carreras de museología en otras ciudades y los directores de museos. Pero, lamentablemente en las entrevistas con los docentes notamos que sus propuestas no habían sido tomadas en cuenta.

El nuevo título otorgado es el de: “Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial” y en su currícula comprende la integración de TIC para mantener diálogo con el público, los cuales, reúnen una diversidad cambiante de identidades y alfabetización digital avanzada y con un doble propósito de utilizarlas en exposiciones. No obstante, en ningún momento aparece una propuesta explícita sobre las formas de utilizarlas para el

desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje, ni como recurso, ni como estrategia.

Queda claro que no se trata solo de aprender a usar la tecnología sino que una institución comprometida con las demandas del Siglo XXI, del mismo modo, debe promover competencias, es decir, capacidades de actuar que se apoyen en los conocimientos pero no se reduzcan solamente a ellos, tomando las palabras de Perrenoud.

Sumado esto, hacerle frente a estas nuevas problemáticas es a sumir nuevos roles para los profesores y para los alumnos. El profesor ya no tienen esa figura de superioridad al creerse dueño del conocimiento, sino que la educación se da a través del dialogo, como notamos con Freire en el desarrollo teórico. A saber por las observaciones y los programas que analizamos, los trabajos en grupo son eje del establecimiento estudiado.

El profesor es el encargado de guiar a los alumnos en la construcción del significado, como lo planteamos desde los autores Estrada y Ovide y Toro Gómez. Siendo los responsables de fomentar la capacidad crítica de los alumnos, competencia que asumimos como fundamental para la formación de profesionales en la actualidad. Celebramos que los programas de las materias de “Museología, Tics y Digitalización” de primer y segundo año, hagan referencia a esta cuestión, incluyendo en los objetivos la discusión y el debate permanente en clase.

Entre las cuestiones más importantes que percibimos de las entrevistas, se encuentra un sentimiento de pertenencia muy grande hacia la escuela, todas las charlas que tuvimos dejaron ver que los docentes son un grupo unido con muchas ganas de que la escuela mejore su formación y progrese. Todos asintieron en que están dados los canales para

debatir, entre todos, el quehacer de la escuela, con varias plenarias por año, donde se juntan docentes y directivos y las reuniones del consejo académico, aunque algunas inquietudes no se resolvieron aunque se hayan planteado por los canales adecuados.

Los profesores entrevistados también, reconocieron la importancia que tiene las nuevas tecnologías en la sociedad actual y principalmente en los museos. Es vista como una gran ventaja la incorporación de materias de formación tecnológicas en el perfil del egresado de la Escuela Superior de Museología. Asimismo, fue posible notar el gran descontento por la falta de infraestructura tecnológica que imposibilita la incorporación y utilización eficaz de estas.

Vimos reflejados que los profesores entrevistados utilizan tecnología en sus clases pero como medio de apoyo auxiliar, ya que muchas de las actividades que a los profesores les gustaría desarrollar necesitan computadoras por arriba de la media y acceso a internet. Lamentablemente el acervo tecnológico de la escuela es limitado, teniendo que resolver las cuestiones prácticas si o si de forma domiciliaria. Ratto nos nombró como un sueño la posibilidad de que la escuela tenga un salón de informática con computadoras cada 3 personas, hoy en día no hay ninguna computadora disponible para los alumnos. Asimismo, Escudero nos comentó que prepara sus clases íntegramente en su casa ya que en la escuela no tiene internet ni para acceder a Google.

Pudimos observar que los alumnos del primer año eran personas más jóvenes que lo que se veía en los últimos años y Panozzo nos confirma en su entrevista que hubo un recambio de personas producto del cambio curricular y de una apertura de la escuela, que de un momento para otro y gracias a que los pasantes de Comunicación Social empezaron a

utilizar las redes sociales y a abrirse a nuevos públicos. Posteriormente, dejo entrever, al igual que otros docentes, un punto en contra de la nueva currícula que tenía muchas materias con poca carga horaria no pudiendo especializarse en nada.

Nos parece adecuado incluir en el desarrollo de esta tesina el caso del Complejo Museológico de la ciudad de San Lorenzo, donde conocimos en profundidad un museo que apuesta todas sus fichas al componente tecnológico para, mostrar la importancia de sus colecciones y atraer al visitante actual. Realmente creemos que la incorporación de tecnología en los museos cambia la experiencia del visitante pero para una experiencia integra la tecnología tiene que pensarse del primer al último momento. Nuestra visita al complejo museológico fue muy grata, los cuadros vivos y la experiencia de realidad virtual es inexplicable pero pudimos observar, al mismo tiempo, la preocupación latente de Lobato por el estado de la muestra al no haberse desarrollado un plan de mantenimiento de la misma y capacitación del personal. En nuestro recorrido encontramos parte de la muestra que no funcionaba, pantallas tildadas y notamos una falta de información de los encargados del lugar.

Para concluir, creemos que es adecuada la formación en el uso de TIC a los futuros museólogos que se plantea en la nueva currícula, ya que, como vimos en el desarrollo teórico generan beneficios y no es posible aprovecharlos si no conocemos de ello, de igual forma también creemos necesario y urgente que la Escuela Superior de Museología tenga los medios para poder desarrollar estos conocimientos con tecnología pertinente y un acceso a internet acorde.

## 8. Referencias Bibliográficas

Ayala, G.; Cassany, D. (2008). Nativos e Inmigrantes Digitales en la Escuela. *En CEE Participación Educativa (Nº9)*. Recuperado de: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=14202>

Baggiolini, L. (2010). Ambientes Educativos, Dispositivos Tecnológicos y Conocimiento. En S. Castro Rojas (Ed.) *TICs y Educación. Experiencias Pedagógicas y Reflexiones sobre el uso de las TICs en el aula*. Rosario: Del Castillo

Burbules, N. (2011) Entrevista Realizada por el Instituto Internacional de la Educación. Buenos Aires. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=jmePN-irNY0>

Burbules, N.; Callister, T. (2001). Educación. Riesgos y Promesas de las nuevas Tecnologías de la información. Barcelona: Granica.

Cabero Almenara, J. (1998) Impacto de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en las Organizaciones Educativas. En M. Lorenzo (Ed) *Enfoques en la Organización y Dirección de Instituciones Educativas Formales y no Formales*. Granada: Grupo Editorial Universitario.

Camilloni, A. (2001). Modalidades y Proyectos de Cambio Curricular. En Nidia Schuster (Ed) *Aportes para un Cambio Curricular en Argentina 2001*. Buenos Aires: Facultad de Medicina, Universidad de Buenos Aires. Recuperado de: <http://www.claustro.fmed.edu.uy/cicloinicialcomun/Documentos/modalidades%20y%20proyectos%20de%20cambio%20curricular%20A%20Camilloni.pdf>

Castells, M. (1997). La Sociedad Red. La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. Madrid: Alianza.

Castells, M. (2010). Medios de Auto Comunicación de Masas. En: Citilab de Cornellá. Barcelona. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FgqxVMMJ9-w>

Castilla San Martín, P. (2012). Entornos Museísticos. Nuevas tecnologías expositivas. En J. Nadal Ariño (Ed) *Telos 90: cuadernos de Comunicación y Innovación*. Fundación Telefónica. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero090/nuevas-tecnologias-expositivas/>

Castilla, A. (2010). El Museo en Escena. Buenos Aires: Paidós.

Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre Educación, Tecnología y Conocimiento. Montevideo: Colección Fundación Ceibal.

Coll, C. (2008). Aprender y Enseñar con las TIC: Expectativas, Realidad y Potencialidades. En R. Carneiro; J.C. Toscano; T. Díaz (Ed.) *Los Desafíos de las TIC para el Cambio Educativo*. Madrid: Fundación Santillana. Recuperado de: [https://www.uv.mx/dgdaie/files/2014/03/U2.6-Aprender-y-ensenar-con-las-TIC-Educacion-CITA\\_mayo2011-1.pdf](https://www.uv.mx/dgdaie/files/2014/03/U2.6-Aprender-y-ensenar-con-las-TIC-Educacion-CITA_mayo2011-1.pdf)

DCM (Dirección de Comunicación Multimedial) [Pagina Web]. Plan de Modernización Complejo Museológico San Lorenzo (2018). Recuperado de: <http://www.dcmteam.com.ar/3/transmedia/50/Plan-de-Modernizacion-Complejo-Museologico-San-Lorenzo>

de Pablos Pons, J. (2010). Universidad y Sociedad del Conocimiento: Las Competencias Informacionales y Digitales. *En Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (Nº7)*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/780/78016225013.pdf>

Domínguez Alfonso, R. (2005). Nuevas Tecnologías y Educación en el Siglo XXI. *En Revista Etic@net (Nº4)*. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero4/Articulos/Formateados/NuevasTecnologias.pdf>

Dussel, I.; Southwell M. (2007). Lenguajes en Plural. *En Revista El Monitor de la educación (Nº13)*. Recuperado de: <https://cmapsconverted.ihmc.us/rid=1JHFZSD2Q-481KZD-S7V/revista%20el%20monitor.pdf>

Elstein, S. (1999). Nuevas Tecnologías y Educación: hacia una Nueva Perspectiva en la Formación de Profesores. *En Revista Universidad Nacional de Río Cuarto (Nº3)*. Recuperado de: <https://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>

Escuela Superior de Museología (1994). Folleto de ingreso a la carrera.

Escuela Superior de Museología (2016). Diseño Curricular: Técnico Superior en Museología y Gestión Patrimonial. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1HA2fHIPHwp025lz-u24fVjM2ALQuQeqt/view>

Escuela Superior de Museología (2018). Publicación por el Día de Los Museos.

Escuela Superior de Museología (2020). Encuesta de Museología, TICs y Digitalización. Recuperado de: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeX4vuQCiz36V0g3\\_6q9OTFFcHpNiTD9CuQqcVBMLFDNgDQg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeX4vuQCiz36V0g3_6q9OTFFcHpNiTD9CuQqcVBMLFDNgDQg/viewform)

Escuela Superior de Museología (2020). Programas Educativos. Recuperado de: <http://museologiarosario.gob.ar/web/carrera-de-tecnico-superior/>

ESM (Escuela Superior de Museología Rosario) [Pagina Web]. Inicio (2020). Recuperado de: <http://museologiarosario.gob.ar/>

Estrada, M. R.; Ovide, E. (2011) El Impacto de las Nuevas Tecnologías en la Educación en Valores del Siglo XXI. *En revista Sinéctica* (N° 37). Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2011000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2011000200002&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

Flores, F. (1994). [Creando Organizaciones para el Futuro](#). Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.

Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Hernández, S. (2012). La Evolución de los Museos y su Adaptación. *En Revista Cultura y desarrollo* (N° 8). Recuperado de: [http://www.lacult.unesco.org/docc/evolucion\\_museos.pdf](http://www.lacult.unesco.org/docc/evolucion_museos.pdf)

ICOM (Consejo Internacional de Museos) [Pagina Web]. Definición de Museos (2019). Recuperado de: <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

Kaplun, M. (1998). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Madrid: Edicions de La Torre.

Ley 24521 (Sancionada 1995). Recuperada de: <https://conadu.org.ar/ley-nacional-de-educacion-superior-nro-24-521/>

Massoni, S. (2020) ¿Existe un perfil del Comunicador? [Audio Podcast]. *En Enactiva Comunicació.n* Recuperado de: <https://open.spotify.com/episode/0KPXU1pxv5pZ7nfhn5G5Lp?si=i2CxgP6RQnyvytMw9emHsA>

Mejia, J. (2008). Historia y Evolución del Museo [Mensaje en BLOG]. *Museología: Catedra de Formación Integral*. Recuperado de: <http://jm-museologia.blogspot.com/2008/03/historia-y-evolucion-del-museo.html>

Padua, J. (1969). *El Proceso de Investigación*. En J. Padua (ED) *Técnicas de Investigación Aplicadas a las Ciencias Sociales*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.

Panozzo Zenere, A. G. (2015). El Museo un Hecho Comunicacional de Disciplinamiento. *En Revista Luciérnaga* (N°7). Recuperado de: <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/819>

Pastor Homs, M. I. (2004). *Pedagogía Museística. Nuevas Perspectivas y Tendencias Actuales*. Barcelona: Ariel S. A.

Perrenoud, P. (2002). *Construir Competencias en la Escuela*. Santiago de Chile: Ediciones Noreste.

Pisani, F.; Piotet, D. (2009). *La Alquimia de las Multitudes: Cómo la Web está Cambiando el Mundo*. Barcelona: Paidós.

Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. San Sebastián de los Reyes: Sek.

Sacristan, J. G. (2012). ¿Qué significa el Currículum?. En *Diseño, desarrollo e innovación del Currículum*. Madrid: Morata. Recuperado de: <https://curriculum911.files.wordpress.com/2018/08/disenio-desarrollo-innovacion-curriculum-sacristan-clemente-linuesa.pdf>

Salinas, J. (2004). Cambios Metodológicos con las TIC: Estrategias Didácticas y Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. En *Revista de Pedagogía (N° 3-4)*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/39214325\\_Cambios\\_metodologicos\\_con\\_las\\_TIC\\_estrategias\\_didacticas\\_y\\_entornos\\_virtuales\\_de\\_ensenanza-aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/39214325_Cambios_metodologicos_con_las_TIC_estrategias_didacticas_y_entornos_virtuales_de_ensenanza-aprendizaje)

Sautu, R. (2001). Acerca de qué es y no es Investigación Científica en Ciencias Sociales. En R. Sautu; C. Weirnerman (Ed) *La trastienda de la investigación*. Buenos Aires: Ediciones Lumiere. Recuperado de: <http://www.fapyd.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2015/09/Wainerman-Sautu-cap-7.pdf>

Taylor S. J.; Bogdan. R. (1987). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación*. Barcelona: Paidós.

Terigi, F. (2010). Las Cronologías de Aprendizaje: un Concepto para Pensar las Trayectorias Escolares. En: Jornada de Apertura Ciclo Lectivo 2010. Santa Rosa. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=yqrhwhbVFGo&t=225s>

Toro Gómez, J. M. (2010). Las TIC y los Nuevos Modelos Educativos. En *Revista Clave XXI (N°1)*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/76249292/Las-TICS-y-Los-Nuevos-Modelos-Educativos>

Vargas Leyva, M. R. (2008). *Diseño Curricular por Competencias*. México D.F.: Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Ingeniería. Recuperado de: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro\\_diseno\\_curricular\\_por-competencias\\_anfei.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular_por-competencias_anfei.pdf)

Zacharías, M. P. (2015). ¿Qué es Hoy un Museo? *Diario La Nación*. Recuperado de: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/que-es-hoy-un-museo-de-los-objetos-a-las-experiencias-nid1822809/>