

Feria Distrital de Educación, Artes, Ciencias y Tecnología.

Título: "Historia 2.0 y los nuevos escenarios educativos: el museo virtual"

Alumnos Expositores:

Garciarena, Francisco. 3er Año Prof. Historia ISFD y T 60. DNI:34085942

Bonetto, Ramiro. 3er año Prof. Historia ISFD y T 60. DNI:29590666

Avilés, Mariano. 3er año Prof. Historia ISFD y T 60. DNI: 37054316

Civardi Carpi, María Pía. 3er año Prof. Historia ISFD y T 60. DNI:39750085

Nivel Superior -Modalidad Educación: Común

Ámbito Urbano y Área: Enseñanza en el nivel Secundario

Asesor: Liffourrena, Marisa Beatriz. DNI: 17938818

Asesor Científico: Cocchi, Fernando DNI:32591191

Institución Educativa: ISFD y T 60. Urquiza y Uruguay. Los Toldos. General Viamonte. Provincia de Buenos Aires.

→ CUE de la Institución: 060339300

Año 2021

Índice

| | |
|--|--------|
| Índice | pág.01 |
| Resumen | pág.02 |
| Introducción | pág.03 |
| Materiales y métodos | pág.06 |
| Resultados obtenidos | pág.17 |
| Producto tecnológico | pág.18 |
| Discusión de los resultados | pág.23 |
| Conclusiones | pág.24 |
| Bibliografía | pág.26 |
| Agradecimientos | pág.28 |

Resumen

El Proyecto "Historia 2.0 y los nuevos escenarios educativos: el museo virtual" es un puente tecnológico que acerca al conocimiento de las fuentes históricas existentes en el Archivo y Museo Hux.

El propósito consiste en generar un espacio virtual, partiendo del patrimonio del Museo, cuya convocatoria invita a pensar en un futuro común, visibilizando diferentes voces e interpelando desde distintas miradas.

Responde a dos objetivos fundamentales:

1. Construir una mirada, como futuros docentes, centrada en la identidad local.
2. La posibilidad de ampliar los espacios de prácticas docentes a los Museos, contribuyendo en la elaboración de estrategias y recursos didácticos idóneos para fomentar el respeto por el Patrimonio.

Durante el contexto de pandemia, cobra relevancia como problemática, la imposibilidad del acceso al espacio físico del Museo, siendo este el punto de inicio para avanzar en la idea de crear un museo virtual.

La adaptación de una aplicación de uso libre, devenida en un espacio digital con la capacidad para almacenar y exponer contenidos existentes en el espacio físico del Museo Regional Meinrado Hux, se traduce en un canal de transmisión que permite el ingreso de dicho museo en las aulas y hogares, de manera libre y gratuita.

Cuatro (4) salas de exhibición, habilitan una multiplicidad de secuencias y recorridos pedagógicos. Lo que estas contienen, es el resultado de un trabajo de investigación basada en el patrimonio cultural local sobre los objetos existentes.

Los docentes, de diferentes niveles y modalidades, cuentan con la posibilidad de resignificar el recurso, otorgando nuevos sentidos al momento de trabajar con sus estudiantes.

Introducción

Marco teórico:

La formación docente en el Profesorado de Historia requiere el acercamiento de los futuros profesionales, a espacios y archivos de los museos.

Si bien la perspectiva no es la de formarse en el trabajo de investigación, apunta a la transmisión y comunicación de ese acervo cultural con fines educativos.

Ello implica poner al estudiante de la carrera docente en el epicentro del Proyecto educativo, reconociendo la relevancia de los procedimientos y conocimientos adquiridos, para la vida en su sentido más amplio, con potencial para satisfacer demandas personales y sociales (Perrenoud, P.2007)

Supone también enfocarse en una concepción de Educación ampliada, entendida como un sistema integrado y abierto, como un proceso continuo y permanente.

Al mismo tiempo, existe una necesidad de los museos de visibilizar el trabajo en áreas educativas y, en este sentido, la alianza con Instituciones formadoras se presenta como una posibilidad de potenciar propuestas conjuntas.

Los museos tienen una deuda social con el 90% de la población que no los frecuenta. Desde lo discursivo no se deja de repetir que los museos son para todas las personas, pero en la práctica los números no mienten. (Justicia Museal .2020)

En el pasado era impensable la divulgación del arte y del patrimonio sin visitar el lugar *in situ* o poseer algún recurso educativo o de difusión al respecto, pero gracias al desarrollo y socialización de las tecnologías de la información y comunicación, e Internet, hoy se cuenta con nuevas posibilidades *on-line* que facilitan el trabajo y complementan el curriculum docente. De esta manera, los museos virtuales posibilitan el conocimiento y divulgación del Patrimonio artístico y cultural (Atencia Barrero, Pedro,2016)

Haciendo un breve recorrido por las experiencias llevadas a cabo, por ejemplo, en otros países latinoamericanos, encontramos varios museos en los que se desarrollan actividades para escolares en estos formatos: **Ex Olimpo - Espacio de Memoria**, *Buenos Aires, Argentina*; **Museo de la Memoria de Rosario**, *Argentina*; **Museo de la Memoria y los Derechos Humanos de Chile**; **Museo Casa de la Memoria de Medellín**, *Colombia*.

Hipótesis de trabajo.

Existe una distancia entre escuela y Museo, que se desprende de la consideración del último, como espacio asociado solamente a salidas educativas puntuales, pero también a deficiencias en una formación escasamente afianzada en el conocimiento patrimonial sumado a trabas burocráticas que obstaculizan el acercamiento al espacio de archivos y museos.

Dicha dificultad se agiganta en la situación de Aspo, al no existir en la mayoría de los museos, dispositivos de acceso virtual.

Pregunta de investigación

¿Cómo construir un dispositivo virtual, a partir del material con el que cuenta el Museo Hux, desde el que se pueda promover y apoyar con un enfoque pedagógico la reconstrucción de memoria e identidad de la comunidad toldense?

Objetivo General

Visibilizar el material con el que cuenta el Museo Hux, por medio de la propuesta de un prototipo de museo virtual que permita la divulgación en una plataforma accesible y amena, mediante estrategias lúdicas y de interés para los usuarios, con el fin de divulgar parte de la Historia local y aportar a la construcción de identidad y memoria.

Objetivos específicos:

- Extender el campo de la práctica en el Profesorado de Historia, en una etapa experimental, a instituciones como los museos, ampliando el campo educativo más allá de la escuela.
- Unir investigación histórica y didáctica a fin de establecer una relación cognitiva.
- Elaborar propuestas mediadas por la tecnología, para poner en valor el patrimonio de los museos locales, y que a la vez potencien el trabajo desde la didáctica de la Historia, como fortaleza para futuras practicas docentes.

Justificación de la innovación

En la actualidad se hace necesario abogar por una educación desde la práctica, en la que el alumnado desarrolle un papel activo en su propio aprendizaje. Atrás debe quedar esa visión de formación centrada en el aula, y debemos aprovechar los recursos didácticos que nos aporta la comunidad para la formación de los docentes y entender que la innovación no exige estrictamente el uso de las nuevas tecnologías. Innovar supone también introducir cambios, y por este motivo hemos decidido desarrollar un proyecto en el cual se lleven a cabo actividades fuera del aula, en nuestro caso en particular, en el Museo Hux.

Materiales y métodos

Para este trabajo de grado se hizo necesario plantear una metodología teórico-práctica, que permitiera partir de una contextualización y apropiación del tema para posteriormente plasmarlo en el prototipo que se pretendía realizar. Se propone trabajar aplicando un método mixto de investigación y desarrollo (cuantitativo y cualitativo).

Para lograr esto, se presentan las siguientes etapas.

Primera etapa: Investigación / Levantamiento de información

Teniendo clara la problemática y los objetivos del proyecto, se realizaron búsquedas por medio de diferentes estrategias que permitieran recuperar información pertinente. No existiendo, en la localidad, una herramienta tecnológica de esas características, que sirviera como punto de referencia para evaluar la utilidad y alcance, surgieron una serie de interrogantes que motivaron la investigación.

- ¿Resulta de utilidad un museo virtual al momento de enseñar la historia local?
- ¿Cuáles son las características que debería poseer la plataforma del museo virtual para alcanzar la efectividad al momento de su utilización en las aulas?
- ¿Puede este tipo de plataforma resultar atractiva al público en general?
- ¿Cuál debería ser el criterio al momento de presentar el contenido del museo?

Las preguntas anteriormente planteadas sugerían que **el Museo Virtual Meinrado Hux debería facilitar el abordaje pedagógico de la historia local.**

De igual forma, se buscaron autores relevantes en los temas específicos a tratar y se encontraron publicaciones oportunas de museólogos, que aportaron bases fundamentales para el desarrollo del estado de arte que, en este caso, se enfocaba en tres puntos clave: el patrimonio de los museos (en este caso el Museo Hux), la investigación sobre relación Museo-escuela y proyectos de museos virtuales.

Atendiendo al objetivo de que los contenidos del Museo Regional Meinrado Hux puedan ser accesibles a un público amplio, pertenezca éste al ámbito educativo o a otros ámbitos, se busca la democratización de los mismos. Para ello se deberían atender tres aspectos fundamentales: la educación, la creatividad y la investigación. El objetivo central que se va a desarrollar estará centrado en la investigación (de las plataformas y

de la historia), cuyos resultados inciden directamente en la educación. La creatividad provee un producto innovador que favorece la independencia de navegación en un contexto entretenido aportando contenido educativo.

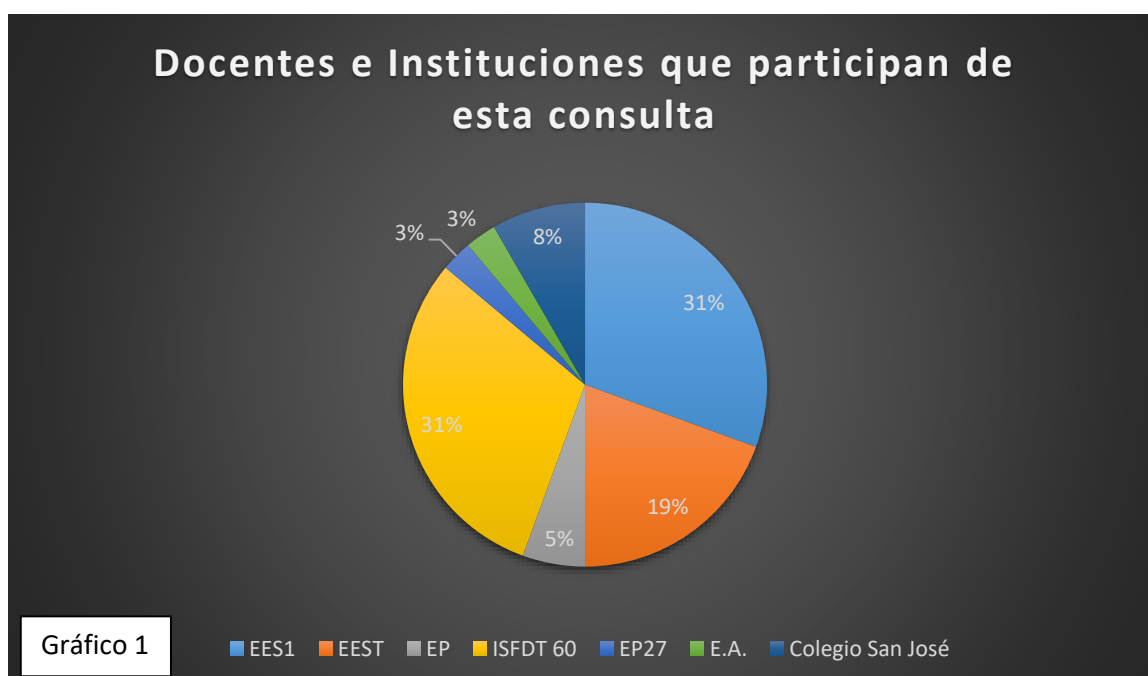
Segunda etapa: Estudio de usuarios

Teniendo en cuenta que este proyecto pretende acercar un material del Museo virtual a un público más amplio, se plantea como fundamental generar un estudio que permitiera tener un acercamiento y una mirada oportuna desde el usuario. Para esto se estudiaron dos tipos de usuarios: docentes y público en general.

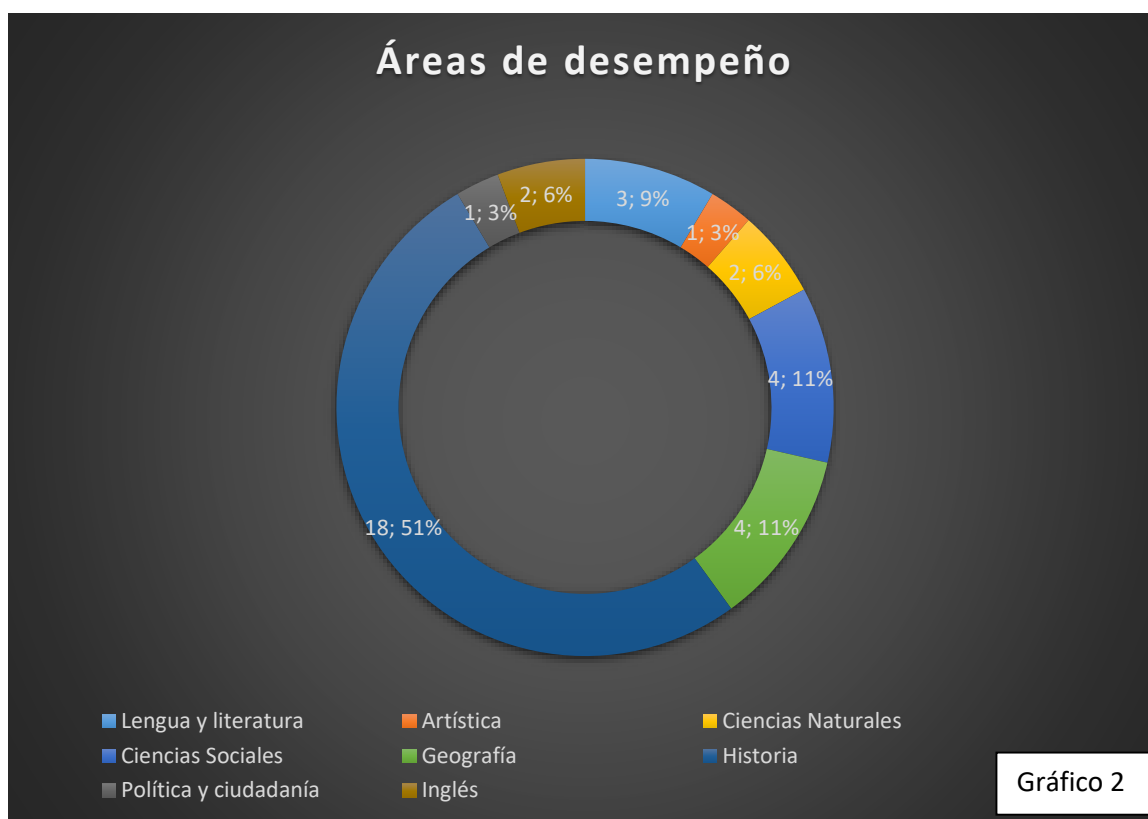
Datos de encuesta.

Se realizó una encuesta para el relevamiento de datos que consideramos de importancia para el testeo de las repercusiones del proyecto en el ámbito de aplicación para el cual fue desarrollado.

La modalidad de la encuesta fue a través de la app GOOGLE FORMS, y difundida en el ámbito educativo a través de directivos de diversas instituciones.



Como podemos observar en el gráfico 1, la mayoría de las respuestas docentes a las encuestas provienen, en primer lugar, de instituciones de educación media, que representan el 61% del total (Escuela de Educación Secundaria n°1, Escuela de Educación secundaria Técnica n°1, Escuela Agraria y Colegio San José), el segundo lugar –que representa el 31%- corresponde a docentes de educación terciaria (Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N°60) mientras que el 8% pertenece a docentes de la rama de educación primaria (Escuela N°7 y Escuela N°27).



De acuerdo a lo que se puede ver reflejado en el gráfico 2, del total de docentes, la mayoría de los consultados pertenece a la rama de las ciencias sociales. Este dato es importante debido a que el proyecto está enfocado a la rama de las ciencias sociales (aunque no limita su uso a ese ámbito)



Cuando se consultó sobre la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de los espacios de enseñanza y aprendizaje, la totalidad manifestó una respuesta positiva a su uso. (Gráfico 3)



Los docentes en cuestión, al ser consultados por la realización de abordajes a la historia local desde sus disciplinas, plantearon disparidades. El 82% manifestó abordar la historia local y el 18% dio una respuesta negativa. (gráfico 4)

¿Ha utilizado visitas a los museos locales como recurso didáctico?

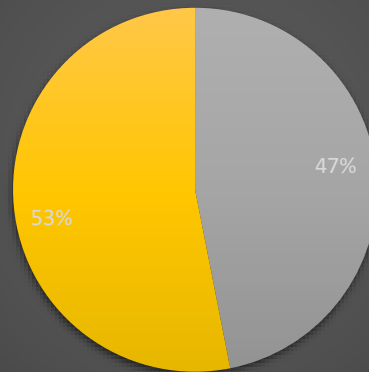


Gráfico 5

■ SI ■ NO

Cuando se consultó a los mismos docentes por el uso didáctico de los museos locales en el abordaje a la historia local, la respuesta fue que más de la mitad de los docentes que abordan la historia local, lo hacen sin visitar museos. (gráfico 5)

¿Qué inconvenientes cree usted que limitarían el uso del museo en las prácticas educativas?

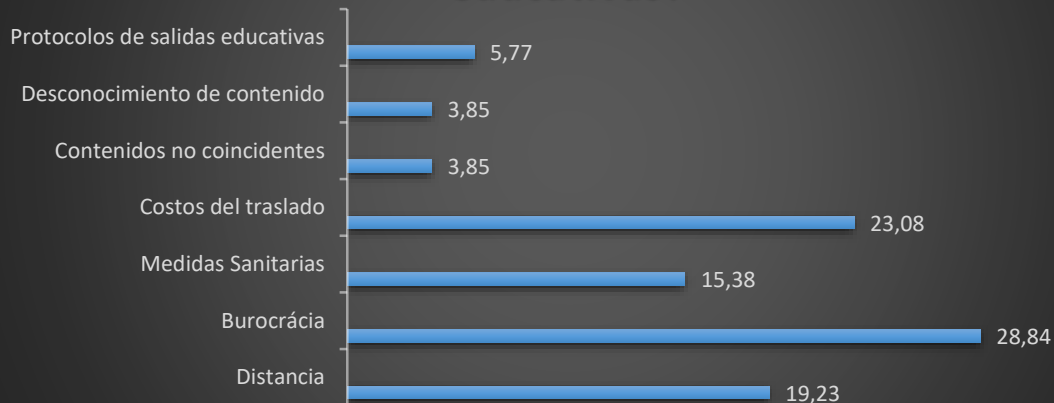


Gráfico 6 - valores porcentuales (%)

Cuando se consultó sobre las posibles limitantes respecto al uso del museo tradicional en las prácticas educativas, la mayoría de los docentes manifestó que la burocracia, los costos de traslado y la distancia eran las principales causas de desmotivación al uso del museo en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. (gráfico 6)

Fase 3: Creación del prototipo

Posterior a los resultados y el análisis de entrevistas y encuestas se pasa al diseño de las versiones del museo virtual, con el objetivo de lograr el prototipo final. Se evaluaron las fuentes, el contenido y todo lo que garantizara que la información fuera la correcta y pudiera estar disponible. También se estudia el diseño de la página, la mejor plataforma, la gráfica, y demás aspectos que viabilizaran un prototipo dinámico e interesante.

Se realiza una revisión de los elementos teóricos necesarios para la investigación; se lleva a cabo una exploración de potenciales plataformas, útiles a los fines propuestos, haciendo una selección de la más apropiada, modificando la misma, dentro de la permisividad que ofrecía el sistema, para obtener la herramienta más adecuada al objetivo propuesto.

Con la finalidad de hacer público y accesible el contenido presente en el archivo del museo regional Meinrado Hux, se establece como objetivo central la selección de una plataforma acorde a los requerimientos del proyecto, a saber, que permita autonomía de navegación, accesible a todos los rangos etarios, de accesibilidad ilimitada, en resumidas cuentas, que otorgue al visitante una experiencia inmersiva.

1. Se realiza una prueba piloto con la plataforma virtual **Emaze**; la cuál ante el incumplimiento de las expectativas, es descartada como posible opción.
2. Posteriormente se incursiona en la plataforma virtual **Artsteps**, cuya interfaz cumple con los requisitos preestablecidos para el proyecto.

Dentro de la plataforma, se selecciona una estructura prediseñada, cuya forma rectangular obliga a contar la historia de manera lineal. A partir de las fuentes, se definen cuatro líneas de investigación emparentadas entre sí, que conforman el relato histórico local.

Se concibe la posibilidad de organizar la información disponible en diferentes salas temáticas, motivos por el cual se debe seleccionar una nueva estructura adecuada a dicha premisa.

Respecto a las fuentes, el recorte histórico se hace en función de la información otorgada por el Museo Histórico Regional Meinrado Hux; sumado a contenido presente en los libros “Los Toldos, mi hijo”, “Memorias de un pobre diablo”-de Electo Urquizo; “Coliqueo, el indio amigo de los toldos” – Meinrado Hux.

La historia a contar se debe hacer desde la multiculturalidad, con el abordaje de múltiples perspectivas de autores y protagonistas de las diferentes épocas históricas, por ello los relatos se estructuran de la siguiente forma:

- El Monasterio Benedictino Santa María de Los Toldos.
- Meinrado Hux
- Electo Urquizo
- La tribu de Coliqueo

Las microhistorias representadas en los relatos facilitan a los visitantes la posibilidad de realizar una libre interpretación de la historia local toldense, estableciendo relaciones entre las diferentes líneas discursivas planteadas.

Una vez que la plataforma fue puesta en funcionamiento se realiza una presentación de la misma en el marco de los festejos del 6 de agosto- Autonomía del Partido de General Viamonte-, junto a otros proyectos que buscan rescatar el valor del patrimonio cultural. Las condiciones de Aspo permitieron una apertura gradual de actividades, lo que facilitó la presencia y asistencia al Museo Regional Meinrado Hux donde también se realiza una nueva presentación de la plataforma.

Las semanas siguientes la plataforma es presentada dentro del Instituto Superior de Formación Docente y Técnica N°60 a estudiantes de otras carreras que se mostraron permeables e interesados en por la propuesta. Ello motiva a retomar las encuestas sobre el grupo de docentes que había participado previamente; en esta ocasión se los indaga sobre su conocimiento de la plataforma y la potencialidad de la misma.

¿Conoce el Museo Virtual Meinrado Hux?

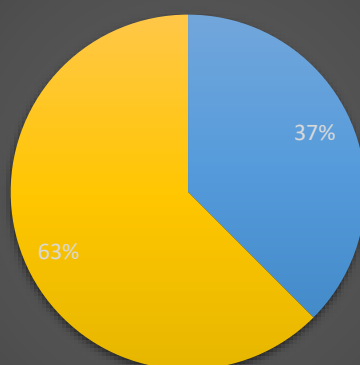


Gráfico 7

■ NO ■ SI

Cuando se consulta a la fracción encuestada sobre su conocimiento de la existencia del Museo Virtual Meinrado Hux, el 63% de los encuestados manifiesta tener conocimiento de su existencia. (gráfico 7)

¿Cree que el Museo Virtual puede convertirse en un recurso para sus prácticas?

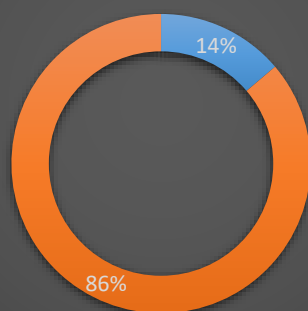
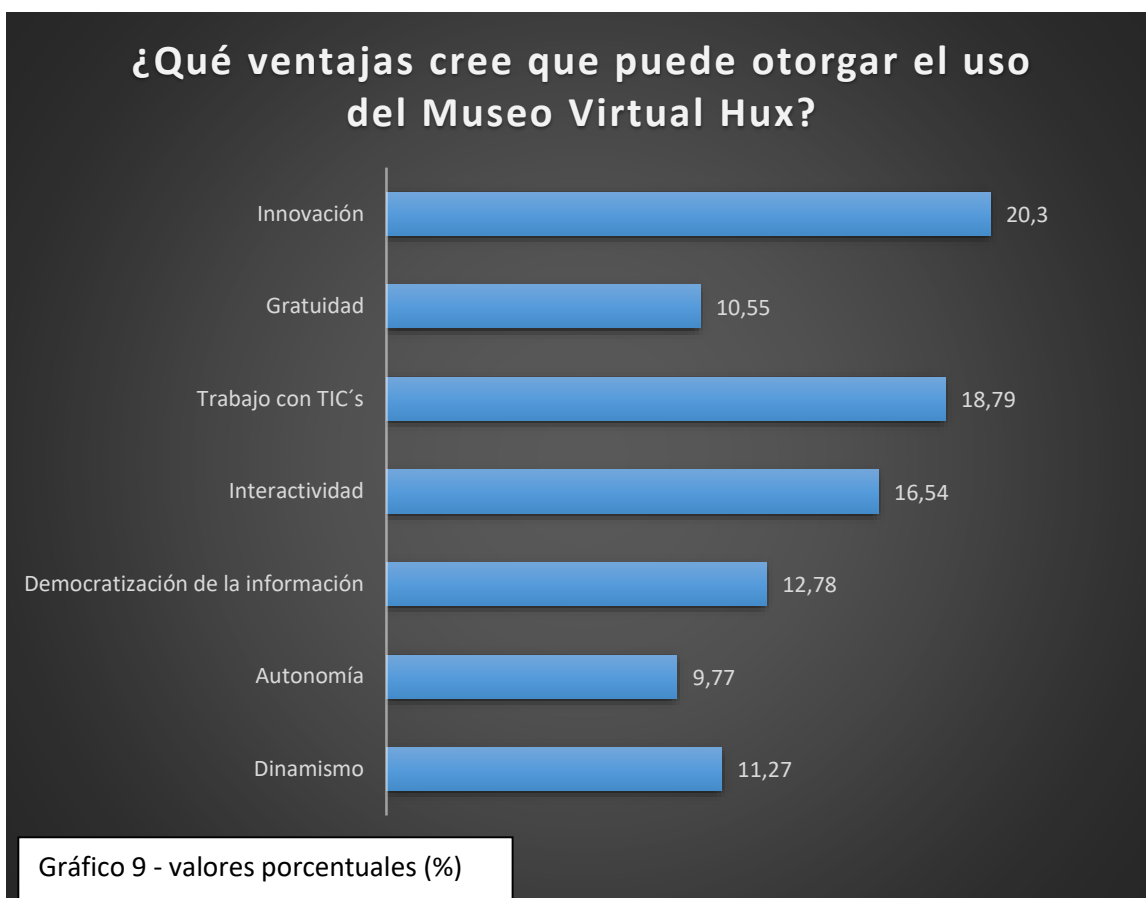


Gráfico 8

■ TAL VEZ ■ SI ■ NO ■ SI

De acuerdo a la encuesta, el 86% de los docentes encuestados manifiesta actitud positiva respecto a la incorporación del Museo Virtual Meinrado Hux en sus practicas de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 14% evaluaría implementarlo (gráfico 8)



En cuanto a las ventajas, consideran que la implementación del Museo Virtual Meinrado Hux en las prácticas educativas aportaría innovación, incentivaría el trabajo con las TIC's, sería una herramienta interactiva para el abordaje de la historia en las aulas y, además, contribuiría en la democratización del conocimiento, brindando autonomía y dinamismo en el abordaje a la información, disponible de forma gratuita.

¿Por qué cree que es importante la alianza concertada entre el ISFDyT 60 y el Museo Regional Meinrado Hux?

27 respuestas

1. "Para revalorizar la historia local"
2. "Porque ayudaría a reforzar los contenidos junto con la identidad local."

3. “La articulación permite conocer y utilizar como herramientas de enseñanza los diferentes materiales que están a nuestro alcance.”
4. “Porque permite avanzar en la construcción de una Didáctica del Patrimonio que enriquezca la propuesta de ambas instituciones en una relación bidireccional.”
5. “Porque genera un espacio de comunión entre ambos brindando un aporte muy positivo para nuestra comunidad.”
6. “Favorece la interrelación de las instituciones, promueve y acompaña el abordaje pedagógico(docentes) y significativo(estudiantes) del material.”
7. “Respaldo mutuo, trabajo compartido, experiencia para los futuros docentes”
8. “Porque juega totalmente a favor del acceso de los estudiantes a la historia local, involucra el uso de TIC’s y favorece el dinamismo de las prácticas educativas.”
9. “Formación integral”
10. “Es importante porque ambas instituciones buscan revalorizar la historia local.”
11. “Creo que es una oportunidad para ambas instituciones de dar difusión de su labor como así también un cambio en las dinámicas de trabajo habituales. Es sumamente interesante que las tareas sean compartidas pensando en aquello que puedan generar (y que están generando) a nivel local y regional.”
12. “Porque fortalece los vínculos, porque se accede a material valioso para la investigación y formación”
13. “Aporta datos e interacción”
14. “Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, al ser tecnológico, lo cual les es muy significativo”

15. "Por las mismas razones que señalé en el ítem anterior."
16. "Es una oportunidad de vincular la escuela con otra institución y reafirmar la relación con la comunidad"
17. "Los profesionales que lograron la alianza son importantes. Ojalá existan muchos que al igual que ellos, aprendan a trabajar de manera colaborativa, articulada y siempre en pos del conocimiento del alumnado."
18. "Permite la relación entre pares, con los alumnos y la familia. Es un puente entre dos instituciones diferentes pero que también nos acerca a la comunidad"
19. "Sí"
20. "Porque permite el acercamiento no solo con la historia. Si no también como recurso didáctico. Por otro lado, puede brindar una perspectiva diversa de cómo construir historia, una historia activa y presente..."

Resultados obtenidos

Se realizaron, hasta la fecha 20 de septiembre del año 2021; tres instancias en las que se presentó la plataforma a docentes y futuros docentes, en rama secundaria y primaria

- La primera instancia se realizó en el ámbito de campo de la práctica III. Se presentó el proyecto a los alumnos de tercer año del profesorado de historia junto a la docente de la materia. El proyecto despertó un amplio interés, manifestando interés por su uso durante las practicas profesionalizantes del año en curso.
- En la segunda instancia se presentó el proyecto a un grupo particular de estudiantes de 4to año de primaria, quienes manifestaron el interés de conocer y utilizar la plataforma en sus diferentes planificaciones escolares, para el abordaje de temas relacionados con la cultura y la construcción de identidad local.
- En una tercera instancia, a solicitud de los docentes de las carreras, se presentó ante los alumnos de educación primaria de 3ro y 4to año, y las profesoras de las diferentes cátedras. La propuesta tuvo amplia aceptación y se generó un importante intercambio de ideas en torno a las diferentes aplicaciones del recurso.

En todas las instancias de presentación, el proyecto fue aceptado para el uso en los ámbitos pertinentes al material que presenta. Se planteó la posibilidad que ofrece para generar nuevas alternativas en el abordaje de las propuestas educativas y mostrar otra forma de abordaje de la historia. También se manifestó la ventaja de acceder al material del museo de forma virtual, en cualquier momento y lugar, desde cualquier dispositivo*

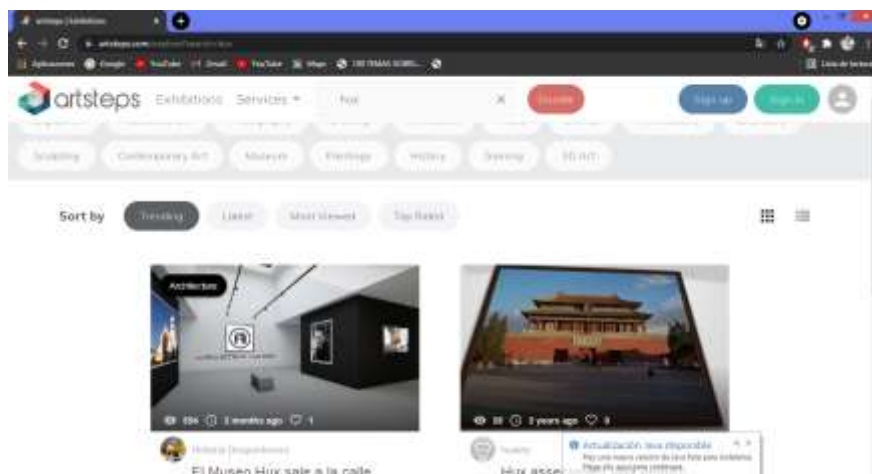
Producto tecnológico

El ingreso al Museo Virtual se realiza a través del siguiente link:

<https://www.artsteps.com/view/60dd957f31081758e675bf22/?currentUser>



La pantalla principal de la plataforma Artsteps se actualiza a diario y ofrece diversas exhibiciones de usuarios de todo el globo. Dicha pantalla también posee un buscador, por lo cual, para acceder a la muestra del museo virtual local es necesario ingresar como palabra clave: Hux (válido para Pc y aplicación móvil)



La carga de la página puede tardar un poco más de 30 segundos en ocasiones.

Dentro de la plataforma, el visitante desarrolla una experiencia de realidad virtual en primera persona. El recorrido inicia desde el exterior del Museo hacia el interior. El

desplazamiento se realiza utilizando las flechas de navegación y/o el mouse. En caso de utilizar la aplicación para móviles, para navegar dentro de la misma se utilizan dos mandos táctiles situados en los extremos de la pantalla.



Al atravesar la puerta que conduce al interior de la estructura el visitante se encuentra con un monolito que le da la bienvenida al Museo. Al pinchar con el cursor sobre la imagen se despliega un texto que le indica la disposición de las salas.



Todas las salas cuentan con imágenes y algunos videos, todo ello dispuesto en forma de cuadros que cuelgan de las paredes. Cada sala narra la microhistoria del personaje o lugar que la nombra (Monasterio Benedictino, Meinrado Hux, La Tribu de Coliqueo y Electo Urquizo) mediante las imágenes e información adicional expresada en textos y audios, que se hace visible al pinchar con el cursor sobre ellas.



La aplicación posee una mensajería interna que permite al visitante entablar una conversación para consulta u otro motivo con el curador el Museo- administrador/ encargado de la edición. También posee un plano de la estructura que marca la posición y el recorrido dentro de la misma



Al pensar el museo virtual como un soporte tecnológico para trabajar en el aula, se decide agregar un elemento opcional que permita reafirmar los contenidos previamente

visualizados y al mismo tiempo le conceda al docente una instancia evaluativa basada en una experiencia lúdica. Se elabora un cuestionario con los contenidos presentes en el museo, su resolución se sustenta en el método *multiple choice* y también en verdadero o falso. En este caso el complemento se realiza utilizando otra plataforma educativa de uso libre: Kahoot.

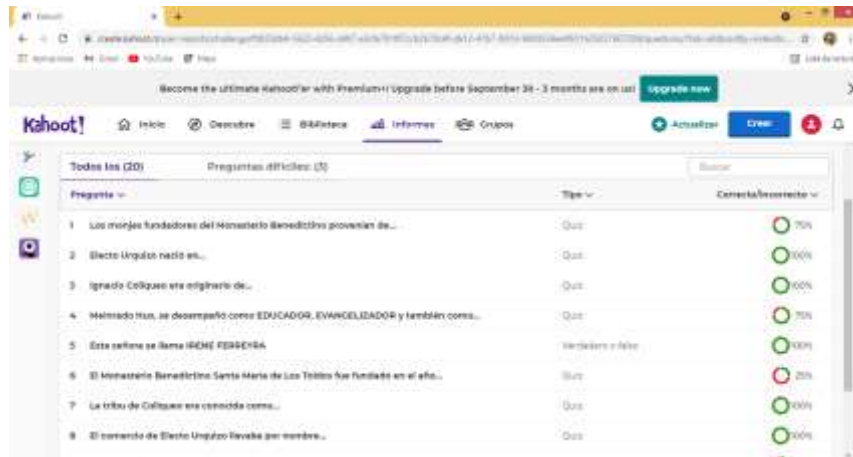
https://kahoot.it/challenge/0887589?challenge-id=b2b70c4f-d612-47b7-807d-9000559ee95f_1632149616702



Este tipo de contenidos resulta sumamente práctico para trabajar en aulas virtuales como Zoom o Meet, debido a que la tarea puede ser realizada en tiempo real o asignarla como tarea de hogar con una fecha límite.



Las preguntas permiten a los estudiantes interactuar con la clase de manera simultánea mediante el uso de un dispositivo móvil o una Pc. El docente, a la vez, posee un registro que indica la participación de los estudiantes, sus aciertos y sus fallas, como el nivel de complejidad de las preguntas realizadas.



The screenshot displays the Kahoot! interface with a list of 9 questions. The interface includes a navigation bar at the top with options like 'Inicio', 'Descubre', 'Biblioteca', 'Informes', and 'Grupos'. Below the navigation bar, there are buttons for 'Actualizar' and 'Crear'. The main content area shows a table of questions with columns for 'Pregunta', 'Tipo', and 'Correcta/Incorrecta'.

| Pregunta | Tipo | Correcta/Incorrecta |
|--|-------------------|---------------------|
| 1. Los monjes fundadores del Monasterio Beneditino provenían de... | Opción múltiple | 70% |
| 2. El este Uruguayo nació en... | Opción múltiple | 100% |
| 3. Ignacio Colqueo era originario de... | Opción múltiple | 60% |
| 4. Hernando Núñez se desempeñó como EDUCADOR, EVANGELIZADOR y también como... | Opción múltiple | 70% |
| 5. Esta señora se llama IRENE FERREIRA | Verdadero o falso | 100% |
| 6. El Monasterio Beneditino Santa María de Los Toldos fue fundado en el año... | Opción múltiple | 20% |
| 7. La tribu de Colchagua era conocida como... | Opción múltiple | 100% |
| 8. El conde de Elío Uruguayo Revela por nombre... | Opción múltiple | 100% |

Discusión de los resultados

La pauta inicial que propone consolidar una herramienta educativa en donde se pueda exhibir el contenido con el que cuenta el Museo Histórico Regional Meinrado Hux, proporcionando una experiencia inmersiva donde cada visitante disponga de una absoluta autonomía de navegación, basada en sus preferencias y curiosidad, se cumple en su totalidad.

Al emplazar el Museo Virtual dentro de una aplicación de uso libre que permite la incorporación de imágenes, texto, audio y video, adquiere la facultad de proveer recorridos que pueden realizarse desde la comodidad del hogar, o desde el interior de un aula - física o virtual.

De la combinación Museo Virtual-Aula (o viceversa), se abre un abanico muy grande de posibilidades respecto a la utilización de esta herramienta como un soporte tecnológico para trabajar diferentes temas con docentes y estudiantes, cualquiera sea el nivel en que se encuentren y/o la especialidad que desempeñen.

El volver a pensar espacios que eran considerados rígidos como el aula tradicional y ser reemplazados por plataformas de tipo Classroom, obliga a repensar los espacios museísticos en busca de nuevas alternativas para la transmisión cultural-identitaria.

Con el objetivo de mantener una línea coherente entre novedad y contenido, se desarrolla una instancia de evaluación para que los estudiantes, docentes y público en general contesten una serie de preguntas de tipo múltiple choice y/o verdadero-falso, luego de recorrer el Museo. Para su fin se emplea la plataforma Kahoot y se presenta como un elemento adicional y opcional dentro de la experiencia virtual.

Conclusiones

El Museo Virtual Meinrado Hux, se elabora pensando que nunca va a conseguir una constitución definitiva, cuenta con el potencial para transformarse con el paso del tiempo, al moverse este, su identidad hace lo mismo.

Su composición, producto de la diversidad de contenidos y perspectivas, interrelacionados entre sí, permite que los visitantes elaboren una versión muy personal de su visita. Navegación e interactividad constituyen los elementos claves en la construcción y desarrollo de dicho museo virtual.

Poder construir una narrativa durante el desplazamiento por diferentes posibles bifurcaciones mientras se recorre el contenido expuesto, abre la posibilidad a los docentes de una re significación constante respecto al recurso.

El Museo posee la facultad de convertirse en un medio y en un sitio donde se encuentran disponibles nuevos temas educativos, junto a una novedosa forma de transmisión, novedosa para los estudiantes y el público general. La virtualidad otorga cierta flexibilidad frente a las necesidades y expectativas educativas, actúa como elemento de apoyo para diferentes necesidades y para plantear temáticas innovadoras.

Otra de las dimensiones que el medio virtual propone, es la posibilidad de establecer lazos dialécticos entre comunicación, conocimiento, educación y entretenimiento, apartándose del mito de la mera conservación y sacralización del contenido con el que son investidos los museos físicos.

Al apartarse de los esquemas básicos de los museos tradicionales, surgen las narrativas y los relatos como ejes vertebradores en estos nuevos museos. Cada camino relata una microhistoria que se nutre de los elementos patrimoniales, brindando detalles de la cultura y un mejor conocimiento de la identidad.

La educación intercultural, de la mano con la microhistoria cuentan las historias de la comunidad, sus personajes y su relación con la Historia Nacional, crean las condiciones para establecer diálogos entre distintos grupos sociales.

El Museo Virtual, hoy, es una herramienta que inicia en la búsqueda de nuevos caminos ante una situación de emergencia sanitaria donde la posibilidad de acceder al espacio físico resultaba limitada y hasta vedada, se convierte en un espacio de formación, información y educación, construyendo nuevas narrativas pedagógicas. Sin embargo,

aún falta mucho para descubrir, experimentar y ser replanteado en su función de soporte educativo.

Bibliografía

1. Atencia Barrero, Pedro / Álvarez Rodríguez, María Dolores / Bellido Márquez, María del Carmen. "Enseñanza y Patrimonio: Museos virtuales y accesibilidad al conocimiento del patrimonio artístico cultural. Su relación en la currícula educativa" - Universidad de Granada.
2. Avalos, Gabriel (2018), "electo Urquizo, el ascenso social de un pobre diablo en la formación de la argentina moderna", Universidad de Quilmes.
3. De Jong, Ingrid; Herce, J.; Literas, L.; Barbuto, L.; (2017) "Archivo padre Meinrado Hux", CABA. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras-UBA
4. Díaz, María Luz. "Aprender a mirar: recursos y estrategias didácticas para comprender el patrimonio" - Centro de Innovación Educativa HUERTO ALEGRE.
5. Escuela de Educación Técnica N°.2 (1983). "General Viamonte a los 75 años de su autonomía "Los Toldos, tipografía Viamonte.
6. Herce, J, (2016) "La Interculturalidad posible, un recorrido por las fronteras del proceso salud-enfermedad-atención en los toldos 1862-1940." Rosario. Universidad Nacional de Rosario.
7. Meinrado Hux, (1992). "Los Toldos, Mi Pueblo- Don Electo Urquizo-1914- ". Los Toldos, Vuviel-Iparraguirre imprenta. Primera edición.
8. Natalia D Alarcón en Historia Regional, Sección Historia, ISP N° 3, Año XXV, N° 30, ;(2012) pp. 203-214 -
9. P. Meinrado Hux, (1996)." Coliqueo el indio amigo de Los Toldos". Los toldos- EUDEBA.
10. Sardá Sánchez, Raquel / Roncero Palomar, Ricardo. "Aprendiendo en el Museo a través de aplicaciones interactivas"- Universidad Rey Juan Carlos (Madrid).
11. Urquizo, Electo. (1983) "Memorias de un pobre diablo". Buenos Aires: Ediciones Culturales Argentinas.

Bibliografía web:

1. <https://www.facebook.com/Monasteriolostoldos/videos/1625313691003435>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=64TfsIC2Abk>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=gJpP17QGoTE>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=mMBysg-0VFs&t=3s>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=SvVlwZWEPDE>
6. https://www.youtube.com/watch?v=Wsq_2Y2SQ5s

Agradecimientos

El grupo de trabajo debe especial agradecimiento al señor director del “Museo Histórico Regional Meinrado Hux”, Fernando Cocchi; por su predisposición, disposición y apoyo para con la causa del presente proyecto.

Vaya también todo nuestro agradecimiento a la Prof. Marisa Liffourrena, nuestra docente de Campo de la Practica III en el ISFD N°60; quien fue guía y pilar anímico en la realización de este proyecto.

Vaya nuestro agradecimiento a la directora de la Unidad Academica del ISFD N°60, Prof. Claudia González, quien desde los inicios del proyecto propicio todos los encuentros necesarios y otorgo todas las herramientas solicitadas para poder materializar la propuesta.

Finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a todos y cada uno de nuestros compañeros de cursada del profesorado de Historia, quienes fueron un importante apoyo anímico en estos tiempos turbulentos.

A todos ellos, nuestro más sincero agradecimiento.