

Educación  
FLACSO ARGENTINA  
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales  
propuesta@flacso.org.ar  
ISSN 1995- 7785  
ARGENTINA

Propuesta  
**Educativa**  
**50**

---

**2018**

**Artículos**

**Abrir la memoria habitando Creativa Monumento, por  
Patricia Silvana San Martín.**

**Propuesta Educativa Número 50 – Año 27 – Nov. 2018 – Vol.2 – Págs. 92 a 104**

---

# Abrir la memoria habitando Creativa Monumento

PATRICIA SILVANA SAN MARTÍN\*

## Introducción

A nivel internacional, la producción científica sobre la educación patrimonial ha aumentado significativamente en los últimos ocho años. Fontal e Ibañez (2017) mencionan que la educación patrimonial otorga relevancia al trabajo interdisciplinario y a la transversalidad curricular de los bienes patrimoniales, el vínculo con las vidas y experiencias de los alumnos, la cooperación interinstitucional y la participación activa y responsable del alumnado. En lo general, los objetivos de estas prácticas educativas se centran en la construcción de una ciudadanía responsable y no excluyente, como así también en el abordaje de problemáticas de importancia comunitaria para el desarrollo sostenible. Por lo cual, existe consenso sobre la relevancia de la educación patrimonial en la formación de ciudadanía.

En Argentina, se registran programas a distintos niveles de gobierno que buscan promover la sensibilización hacia el patrimo-

nio, además de cursos y carreras de Educación Superior, principalmente en Gestión Cultural y Arquitectura, con estudios específicos en la problemática. En este mismo sentido, anualmente se realizan eventos tanto académicos como comunitarios en distintas regiones del país. Vinculada a los lineamientos provinciales, la temática del Patrimonio Cultural fue incorporada recientemente por el gobierno de Córdoba como eje transversal al currículum oficial. La documentación provincial publicada destaca que dicho conocimiento propicia el fortalecimiento de la identidad, el reconocimiento de la diversidad y el respeto de los Derechos Humanos; posibilitando la integración de la educación y la cultura en democracia<sup>1</sup>. Si bien lo mencionado resulta un avance sobre la problemática de sensibilización y socialización del patrimonio, aún se observa un área de vacancia a nivel de país, tanto en la formación de nivel superior como en la praxis educativa en general<sup>2</sup>.

Entre las diversas metodologías y

recursos disponibles para activar procesos de sensibilización que colaboren en la socialización y sostenibilidad de dichos bienes, el Observatorio de Educación Patrimonial de España<sup>3</sup> señala el actual protagonismo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). En esta dirección, dicho Observatorio menciona entre otros, el trabajo en redes colaborativas mediadas, los recursos de realidad aumentada, la realidad virtual, las animaciones, donde se registran una significativa cantidad de experiencias a nivel mundial tanto en el marco escolar como en instituciones/organizaciones no formales dedicadas al patrimonio.

Sobre la potencialidad de las tecnologías digitales y redes de comunicación, resulta relevante plantear que se constituyen en un soporte estratégico en tanto las comunidades puedan asumir un rol protagónico en su adecuación para que respondan a sus necesidades contextuales (Bijker, 1995; UNESCO, 2014). Por lo cual,

 Dra. en Humanidades y Artes, Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Vicedir. del Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación (IRICE/CONICET-UNR). Investigadora Principal del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Prof. Titular de la Facultad de Humanidades y Artes, Universidad Nacional de Rosario (Cat. I). E-mail: sanmartin@irice-conicet.gov.ar

estimamos necesario que la educación patrimonial en cualquiera de sus niveles y modalidades también articule de forma integrada:

- Metodologías para la conformación de redes sociotécnicas colaborativas y abiertas que promuevan la comunicación y producción multimodal no excluyentes donde la circulación de saberes y aprendizajes se co-construyan a partir de una multiplicidad de interacciones responsables.
- Conocimientos en Ciencias de la Computación que posibiliten una apropiación creativa de las TIC.

En esta dirección, habilitaríamos procesos de sensibilización en patrimonio que pueden generar a su vez, tecnologías para la inclusión social. A propósito de lo expuesto, en el presente artículo nos proponemos abordar el marco teórico-metodológico y las características más significativas de la construcción sociotécnica "Creativa Monumento"<sup>4</sup>. En su dimensión tecnológica, se trata de un entorno web colaborativo de Acceso Abierto (AA) que posibilita la puesta en obra de prácticas educativas mediatizadas y la participación ciudadana en la sensibilización y socialización del patrimonio. Su puesta en línea y producción inicial de contenidos es producto de un proceso de Investigación, Desarrollo e Innovación acreditado por organismos de Ciencia y Técnica, tanto de nivel nacional como provin-

cial, gestado en el marco de una alianza interinstitucional. El caso de referencia para desarrollar el primer prototipo fue el "Monumento Histórico Nacional a la Bandera"<sup>5</sup>(en adelante MB) sito en la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe, Argentina. Cabe señalar que el MB reviste especial relevancia patrimonial no sólo para la región sino a nivel nacional e internacional. Como hecho social entrama una multiplicidad de aspectos que configuran un colectivo identitario que trasciende el marco regional. Asimismo, define características propias de su emplazamiento territorial tanto en el presente como en el devenir temporal sociohistórico.

### Marco teórico-metodológico

#### *Abrir la memoria*

En su estudio sobre la memoria Candau (2002), aborda cómo el ser humano le confiere valor al patrimonio dando cuenta de los aspectos que configuran a dicho proceso de forma dinámica, destacando en el devenir histórico sus características múltiples y cambiantes. En este sentido, Ricoeur (2010) plantea que:

*"...fue posible la ideologización de la memoria gracias a los recursos de variación que ofrece el trabajo de configuración narrativa. Las estrategias del olvido se injertan directamente en ese trabajo de configuración; siempre se puede narrar de otro modo, suprimiendo, desplazando los*

*momentos de énfasis, reconfigurando de modo diferente a los protagonistas de la acción al mismo tiempo que los contornos de la misma."* (2010: 572).

El autor advierte que, el recurso del relato se constituye en una trampa cuando su configuración por parte de poderes superiores se impone como canónica mediante la intimidación o la seducción, el miedo o el halago. De este modo, el olvido también se impone al desposeer a los actores sociales de su poder originario de narrarse a sí mismos.

Si bien la historia de la educación tanto a nivel nacional como internacional da cuenta de innumerables situaciones de "canonización" de la memoria, Cullen (2010) sostiene:

*"Siempre la educación tuvo que ver con la ciudadanía, pero no sólo porque siempre fue necesaria para la pertenencia, la autonomía y el cuidado de sí, sino –y sobre todo– porque su sentido más fundante es la responsabilidad de saberse interpelados por el otro."* (2010: 63).

Desde este posicionamiento, el autor recupera un sentido profundo del vínculo educación-ciudadanía y convoca a "abrir la memoria" para que emerjan sentidos alternativos que posibiliten "proyectar una utopía ciudadana de sujetos con identidades fuertes, con autonomía ineludible y con claro cuidado de sí mismo" (Cullen, 2010: 64). Finalmente enfatiza que sólo la responsabilidad ante la interpelación ética del otro re-

conociendo su alteridad infinita, puede garantizar que nuestra memoria no sea sólo un ejercicio de nostalgia hacia valores éticos o un modelo sociopolítico y “*que la utopía ciudadana no sea una mera ‘apuesta’ a vínculos sociales más justos, sino el resultado más el proceso de sabernos desde siempre ‘guardianes de nuestros hermanos’.*” (Cullen, 2010: 64).

Entonces, abrir la memoria como horizonte de vida, significa habitar el espacio vivido más allá de la mera descripción de las cosas y costumbres dando juego a la reflexión sobre las propias prácticas sociales. Doberti (s/f: 3) afirma que son precisamente dichas prácticas en su devenir clasificatorio y determinante las que van construyendo lo que será lo real, lo verdadero y lo útil para una comunidad. Esto implica que no hay prácticas sociales sin habla y sin habitación y no hay narraciones ni ceremonias sino en el seno de las prácticas sociales dadoras de sentido. Iglesias (2004) define el habitar como:

*“...un acaecer conjunto del habitante, con su pasado, dimensión de la experiencia; su presente, dimensión de la acción y su futuro, dimensión de las expectativas, y el sitio habitado (con su pasado, lugar del recuerdo; su presente, lugar de las conductas y su futuro). El espacio del habitar no puede ser el ‘lugar de nada’ o el ‘lugar de nadie’. Es una extensión donde ‘algo tiene lugar’ o ‘algo puede tener lugar’”* (2004: 129).

Retomando argumentos de Heidegger y Merleau-Ponty, Flores (2003) plantea que el espacio vivido es esencialmente heterogéneo, dinámico y diferenciado. En concordancia con Iglesias (2004), podemos inferir que el habitar se configura a partir de una multiplicidad de intencionalidades. En este sentido, Flores (2003) conceptualiza al espacio vivido como “anisotrópico”, pues constituye un mapa de relieves, de relevancias, de pregnancias más allá de la topología, surcado de posibles acciones y lo categoriza desde cuatro modos de intención. Un modo refiere al “espacio cognitivo”, centrado principalmente en las acciones disciplinares científicas. Luego menciona el “espacio deóntico o pragmático”, aludiendo a la dinámica de las transformaciones en el mundo, como anudaciones de la praxis en vínculo con los espacios de poder. El tercer espacio es el sintomático que da cuenta de la temporalidad afectiva de lo humano como huella cultural. Por último, plantea el “espacio estético” que estaría intencionado siguiendo cánones de belleza (Flores, 2003: 267-268).

A este último, ubicándonos desde la perspectiva de Bachelard (2000), proponemos conceptualizarlo como “espacio poético” ya que pone al descubierto valores de expansión que van más allá de la afectividad (espacio sintomático) y un marco más complejo de interrelaciones sobre su configuración intencional: “*Dar su espacio poético a un objeto, es darle más espacio que el que tiene objetivamente, o para decir mejor, es seguir la expansión de su espa-*

*cio íntimo*” (Bachelard, 2000: 178). Mencionados estos modos categoriales, en el trayecto de vida es fundamental comprender cómo se encuentran entramados, ya que el conjunto diverso de intenciones propias o del Otro, no son hechos aislados y van conformando la pluralidad dinámica del espacio vivido, al tiempo que singularizan la intimidad de nuestra experiencia.

Entonces, al abrir la memoria, la experiencia del habitar nos interpela sobre dos asuntos no menores: el primero nos enfrenta a la condición del habitar, el segundo, al decir de nuestra voz. Sobre la condición del habitar nos preguntamos acerca de las operaciones de exclusión que emergen en el espacio pragmático físico-virtual del siglo XXI (García Canclini, 2004). La siguiente cita sintetiza una realidad revelada a diario:

*“La globalización logra multiplicar los actos de consumo restringiendo el número de consumidores. Basta con que se multipliquen los actos de consumo de cada consumidor para que esta multiplicación sustituya con creces al número de expulsados (...)Y los excluidos actuales no son desplazados hacia los márgenes. La pertenencia a la red parece carecer de márgenes; hay sólo adentro y afuera. Los expulsados están entre nosotros; pero en un mundo diferente del pequeño mundo virtual.”* (Lewkowicz, 2004: 79-80).

En relación con nuestra voz, habitando la reflexión desde un espacio poético, nos interrogamos

si somos habitantes de Aglaura o, si ese modo de experimentar el espacio vivido se ha instalado en nuestra realidad: *“Poco sabría decirte de Aglaura fuera de las cosas que los habitantes mismos de la ciudad repiten desde siempre”* (Calvino, 1988:79). En Aglaura, el viajero (narrador de su experiencia en dicha ciudad) observa y se abre a la sospecha que ocurre cierta cosa inconfundible, acaso magnífica, y nos cuenta que:

*“...todo lo que se ha dicho en Aglaura hasta ahora aprisiona las palabras y te obliga a repetir antes que a decir. Por eso los habitantes creen vivir siempre en la Aglaura que crece sólo con el nombre de Aglaura y no se dan cuenta de la Aglaura que crece en tierra. Y aún yo que quisiera tener separadas en la memoria las dos ciudades, no puedo sino hablarte de una, porque el recuerdo de la otra, por falta de palabras para fijarlo, se ha dispersado.”* (Calvino, 1988:80).

Por cierto, el proceso de abrir la memoria nos invita a romper con la mismidad excluyente que a través del tiempo ha invisibilizado recurrentemente la alteridad, la presencia del Otro en tanto Otro. (Levinas, 2002). Entonces, el patrimonio no sólo involucra al pasado y a las cosas materiales, es también la puesta en acto de un compromiso responsable con nuestra herencia: un proceso de comunicación cultural que otorga sentido a la experiencia presente involucrando la negociación de la memoria, la identidad y el sentido de lugar (Smith, 2011).

### *Prácticas Educativas Mediatizadas*

Más allá de los grados y formas de mediatización llevadas a efecto en relación con los diversos contextos educativos y el devenir de los procesos socio-tecnológicos (San Martín, 2003; Verón, 2013), nuestro trabajo aborda la problemática de la diversidad y complejidad de las prácticas educativas en el actual contexto físico-virtual a los fines de poder otorgar sostenibilidad a la inclusión educativa en su más amplio sentido (Ainscow et al, 2006, Skliar, 2015). Las investigaciones sobre experiencias escolanovistas, especialmente aquellas propias de la región (San Martín, 2017) han sido significativas para el desarrollo de nuestra perspectiva. Las Prácticas Educativas Mediatizadas (PEM) que proponemos, se desarrollan conformando una red sociotécnica colaborativa en un contexto institucional/organizacional situado. Su hacer implica asumir un hacer responsable, comunicándose y produciendo paquetes textuales en diversos formatos y soportes, utilizando (no exclusivamente) las TIC.

En *“Aprender en lo discontinuo”* (2005) proponemos un modelo relacional donde la creatividad se expresa a partir de una actitud lúdica hacia el descubrimiento con un neto sentido articulador de saberes y prácticas, tanto individuales como grupales en la modalidad de taller. En este sentido, como ejercicio de una práctica no excluyente, es fundamental generar alternativas que habiliten el despliegue de variados procesos de exploración, interpretación,

diseño/composición, integración de conocimientos y creación. Los mismos, en el marco de la acción, el pensamiento y los múltiples lenguajes expresivos (Bruner, 1984), se vinculan diacrónica y sincrónicamente tanto en cada sujeto como en el grupo, a través de relaciones con jerarquías variables, singulares y dinámicas, configurando una multiplicidad de secuencias heterogéneas -polifonía de procesos- en función de la construcción del conocimiento tanto individual como colectivo. Entonces, es posible para cada sujeto construir su propio trayecto, a la vez que a nivel grupal surgen recorridos emergentes que podrían habilitar la construcción de lo significativamente común.

Los aportes de las distintas experiencias de PEM posibilitaron la construcción de un marco teórico-metodológico y de desarrollo tecnológico interdisciplinario que dio lugar a la noción de *“Dispositivo Hipermedial Dinámico”* (DHD) (San Martín, 2008). La noción de DHD adhiere al AA a la información de interés público, a las iniciativas de Código Abierto en el desarrollo de tecnologías digitales, a metodologías cualitativas de co-construcción sociotécnica desde perspectivas etnografías y desde el enfoque sociotécnico (Hammersley y Atkinson, 1994; Thomas y Buch, 2008). Cabe mencionar que el marco teórico-metodológico del DHD no sólo enfoca los sistemas sociotécnicos orientados a la interacción, sino que los provee de objetivos y finalidades deseables en un marco democrático situado, es decir, los sitúa histórica y políticamente.

Entonces, desde esta perspectiva de mediación sociotécnica ampliada, las prácticas que se pueden efectivizar a través de un DHD posibilitan formas de diseñar, desarrollar, implementar y gestionar tecnología, orientadas a resolver problemas sociales y ambientales que generen dinámicas sociales y económicas de inclusión social y desarrollo sostenible. A estos procesos y productos, siguiendo a Thomas, Juárez, y Picabea (2015), los conceptualizamos como Tecnologías para la Inclusión Social (TIS).

Sobre la producción y circulación discursiva en el DHD pueden desplegarse diferentes tipos de narrativas. La configuración sociotécnica del dispositivo posibilita la exploración y producción de narrativas transmedia (Scolari, 2014). En este sentido, si entendemos al patrimonio como un proceso activo de recuerdo y olvido que se desenvuelve para ayudar a transitar y mediar el cambio cultural y social, así como temas sociales y políticos contemporáneos (Smith, 2011), las PEM en patrimonio se verían especialmente enriquecidas si se despliegan narrativas transmediales en los procesos de desarrollo de TIS. Esto presenta un nivel de complejidad que requiere ser abordado sistemáticamente en la formación docente de nuestro país.

Con respecto al acceso a la información en contextos web, entendemos que la accesibilidad no está determinada sólo por las características de los recursos digitales, sino que depende de una complejidad de factores

contextuales, sociales, políticos, entre otros (Cooper *et al*, 2012). Por lo cual, planteamos la "Accesibilidad-DHD" como un indicador que considera al conjunto de condiciones sociotécnicas tanto para la producción de objetos digitales como para su interpretación. De allí que, la "Accesibilidad-DHD" requiere la puesta en obra de una interactividad responsable, donde circule un mayor número de significantes en los procesos de producción de sentido, explorando formas multimodales de comunicación expresiva (Cenacchi, 2015).

### La co-construcción del DHD Creativa Monumento

El trayecto proyectual del DHD Creativa Monumento<sup>6</sup> surgió en acuerdo de colaboración entre instituciones científicas (nivel nacional), educativas (nivel provincial) y de gestión cultural municipal de Rosario, al observar la necesidad de:

- Desarrollar acciones físico-virtuales de sensibilización en patrimonio<sup>7</sup>.
- Promover el desarrollo de la educación patrimonial en Argentina.
- Potenciar el uso de recursos TIC en relación con el MB.

El objetivo se centró en la construcción de un DHD cuya finalidad sea la socialización y sensibilización en patrimonio, tomando como caso al MB, para el desarrollo de PEM en contextos edu-

cativos formales, no formales e informales.

La envergadura de lo propuesto requirió, por una parte, efectuar un meta-análisis sobre las debilidades y fortalezas de tres DHD anteriores vinculados al patrimonio cultural de alto impacto comunitario y por otra, adecuar un modelo multidimensional de Sostenibilidad-DHD/PEM (Andrés y San Martín, 2018) hacia requerimientos más específicos en relación a la problemática en estudio.

En atención a los límites de este artículo, presentamos a continuación el modelo multidimensional de Sostenibilidad-DHD "Creativa Monumento", para luego avanzar sobre aspectos significativos del proceso de co-construcción de este espacio vivencial en torno al patrimonio MB.

El siguiente modelo articula cuatro dimensiones interrelacionadas y no jerárquicas: Social – Institucional – Técnica– Textual, las cuales están configuradas por indicadores básicos (Figura 1), que pueden guiar tanto los procesos constructivos como la evaluación de sostenibilidad del DHD.



Figura 1. Modelo de Sostenibilidad-DHD Creativa Monumento

*Dimensión Institucional*

La alianza sociotécnica inicial estuvo integrada por diferentes actores relevantes de la ciudad de Rosario: investigadores, becarios doctorales, alumnos de grado y posgrado, personal de apoyo técnico provenientes del instituto de investigación y la universidad, equipo de cultura y educación del MB, docentes de la Escuela Normal Superior N° 36 “Mariano Moreno” y del Programa municipal “Escuela Móvil”.

Para el logro de apoyos económicos, además de los aportes de las

partes, aplicamos a convocatorias de Proyectos de Investigación Orientados y de Comunicación de la Ciencia de la provincia de Santa Fe, que otorgó los financiamientos solicitados. La metodología de trabajo adscribió al marco teórico-metodológico del DHD.

En atención a promover el despliegue de PEM, realizamos en la Escuela “Mariano Moreno” acciones estratégicas abiertas y gratuitas destinadas a docentes. En 2016 implementamos el taller “Construcción de Tecnologías para la Inclusión Social con Scratch”<sup>8</sup> (Monjelat, 2017) y dise-

ñamos una carrera de Especialización Docente de Nivel Superior en Didáctica de las Ciencias de la Computación para maestros de nivel primario acreditada por el gobierno santafecino (400 horas), en curso desde Agosto 2017 hasta Julio 2019. Su diseño curricular adscribe a fundamentos del DHD para la producción de TIS. Asimismo, participamos en programas de extensión del CONICET (Buenos Aires y Rosario) promoviendo la participación en Creativa Monumento con actividades relacionadas a la educación patrimonial y al desarrollo de vocaciones científicas (Figura 2).



**Figura 2.** MiRA: Microscopía y Realidad Aumentada, la aventura de descubrir y conocer lo que no se ve.

### Dimensión Social

El trayecto proyectual tuvo una dinámica de trabajo físico-virtual utilizando la plataforma web colaborativa del instituto de investigación donde participaron 28 miembros. Llevamos adelante un trabajo de campo flexible, donde la observación de los espacios, las narraciones, las diversas actividades, fueron los materiales que en un primer momento permitieron recorrer el mapa del monumento, en función de concretar las prácticas y las reflexiones de la propuesta proyectual. Fue enriquecedor observar cómo los relatos de diversos actores de la red pertenecientes al MB daban cuenta de prácticas que superaban ampliamente el rol institucional asumido.

Para iniciar el diseño, se consensó a nivel grupal estudiar a representantes emblemáticos vinculados al Monumento, concebidos como "Constructores de Ciudadanía". Entre varias propuestas y en atención a los límites de desarrollo del primer prototipo, comenzamos por Manuel Belgrano (creador de la Bandera), Lola Mora (escultora y responsable del segundo proyecto del MB) y Ángel Guido (arquitecto del actual MB). En la investigación sobre estos referentes realizamos entrevistas en profundidad a distintos especialistas, visitas y recolección de fuentes en distintos museos de la ciudad.

Sobre los procesos de apropiación creativa de TIC, los integrantes de la red tuvieron una participación intensa en las wikis, foros y subida

de recursos a la plataforma de trabajo, como así también en el testeado del sistema *ad hoc* de Creativa Monumento. Por otra parte, los maestros participantes tanto del taller del 2016 como los cursantes de la Especialización, fueron capaces de diseñar y programar producciones grupales, proponiendo problemáticas que observaron en sus contextos de práctica. Los distintos grupos al reflexionar sobre sus prototipos TIS pudieron establecer distintas articulaciones curriculares con problemáticas de la educación patrimonial:

*"El grupo de la producción sobre la basura en el contexto escolar, consideró pertinente trabajar estas cuestiones en el marco de la Formación ética y ciudadana, pero también reflexionar sobre re-*

*ciclado y cuidado del medio ambiente en Ciencias Naturales. En otro orden, los diferentes proyectos pretendían una articulación particular de actores, apuntando a trabajar la relación familia-escuela, como en el caso del grupo que quería recuperar la historia de sus estudiantes, o la relación privado-público como en el caso del grupo de las cartucheras comunitarias.” (Monjelat, 2017: 6).*

logías asistivas o para quienes prefieran una navegación más lineal.

En relación con el estado de conservación de materiales documentales disponibles en el MB, su estado es aceptable, gran parte de los mismos no están digitalizados y observamos debilidades en la catalogación. Los museos disponen de materiales digitalizados no publicados en AA.

### Dimensión Técnica

Sobre la infraestructura TIC, las instituciones de la alianza disponen de personal informático capacitado y tecnología apropiada a los requerimientos técnicos y de mantenimiento del software Creativa Monumento. El sistema de gestión de contenidos de código abierto utilizado como plataforma tecnológica fue Drupal<sup>8</sup>. La elección tuvo en cuenta sus posibilidades de configuración y los servicios asociados. Con respecto a la accesibilidad web, se han aplicado distintos estándares internacionales. Las verificaciones automáticas y manuales detectaron algunas problemáticas que fueron subsanadas. Asimismo, verificamos la robustez, navegabilidad, usabilidad y detección de *bugs* de programación del sistema, a partir de distintos *testeos* considerando todos los niveles y permisos de usuario bajo una dinámica de responsabilidad distribuida. Creativa Monumento ofrece una visualización adecuada a dispositivos móviles y una navegación para usuarios que utilicen tecno-

### Dimensión Textual

La navegación de Creativa Monumento invita a habitar este espacio como una trama compleja que se sostiene y acrecienta en la participación activa y plural de la ciudadanía. Promovemos que la producción de contenido adquiera valor como hecho social posibilitando que los sujetos participen anudando las prácticas, los actores, el tiempo, la memoria y las obras (de otros y propias) en una trama identitaria común habilitadora de la construcción de sentido en torno al patrimonio.

La agrupación de contenidos la diseñamos a partir de tres categorías que posibilitan organizar dinámicamente los componentes textuales del DHD en torno al contexto patrimonial del MB. Las categorías se conceptualizan como:

- Constructores de ciudadanía: incluye a quienes formaron parte del proceso de discusión, organización

y decisión para la puesta en marcha de acciones que tendieron a la producción de ciudadanía. Con sus prácticas definieron situaciones y hechos públicos, que involucraron a otros, y tienen o tuvieron como objetivo el bien común.

- Obras Abiertas: producción individual o grupal donde la ciudadanía puede acceder y/o participar y en las cuales tiene lugar todo aquello que va conformando nuestra herencia en su más amplio sentido.
- Itinerarios Creativos: guías propositivas que permiten plasmar modos de participación y de ejercicio de la ciudadanía en relación con el patrimonio. Promueven la exploración, integración de conocimientos y producción de Obras Abiertas en diversos formatos y plataformas.

La Figura 3 muestra la página principal donde se visualizan las tres categorías. Para cada categoría desarrollamos un esquema de ficha de carga. La interfaz contiene en la parte superior, las fichas de los Constructores de ciudadanía, a la derecha, los Itinerarios Creativos y en la parte inferior, circulan las fichas de Obras Abiertas. El centro de pantalla muestra una breve presentación y a la izquierda se encuentra en menú de opciones.



Figura 3. Página principal de Creativa Monumento

100

DOSSIER / ENTREVISTA / ARTÍCULOS / RESEÑAS

La Figura 4 muestra una ficha correspondiente a “Itinerarios Creativos” ya editada. En las tres categorías, las fichas tienen un texto principal, fichas asociadas y recursos de distinto tipo disponi-

bles en AA o aportados *ad hoc* por quienes hayan generado su cuenta de usuario. En la parte superior de las fichas se accede a recursos y materiales, en la sección derecha y abajo circulan las fichas asociadas.

Las fichas de carga de cada categoría contienen sus metadatos específicos y en todas es posible también efectuar comentarios.



Figura 4. Itinerario Creativo “Promoviendo ciudadanía: una propuesta de programación con Scratch”

Sobre las políticas de participación, las mismas fueron consensuadas por la red inicial. Por ejemplo, para aportar contenido se requiere estar registrado en el sistema. Es posible elegir si deseamos aportar sólo en Obras Abiertas o en las tres categorías de contenidos. En Obras Abiertas puede colaborar cualquier persona que al crear su cuenta complete correctamente los datos mínimos de usuario (nombre de usuario, nombre, apellido, e-mail, DNI, localidad). Por el contrario, en las otras dos categorías es necesario acreditar algún breve antecedente. De acuerdo con esa información, los administradores del sistema pueden otorgar o no el permiso de edición en dichas categorías. Creativa Monumento cuenta con dos videos tutoriales introductorios y una Guía de usuario que explicita tanto lo operativo como las formas de participación.

A la fecha, este primer prototipo cuenta con 30 fichas publicadas entre las tres categorías y se continúan editando nuevas fichas.

Cabe mencionar que en el trayecto proyectual también realizamos 6 videos en relación con los tres personajes emblemáticos que se expresan a través de textos originales extraídos de fuentes primarias. También durante 2018, desarrollamos el proyecto "MiRA"<sup>10</sup> que promueve una toma de conciencia sobre algunos daños frecuentes que podemos ocasionar al patrimonio material por uso no protegido.

### A modo de cierre

En este escrito hemos presentado una propuesta educativa para la socialización y sensibilización hacia el patrimonio tomando como caso un monumento emblemático para los argentinos. Desde la convicción de la relevancia que adquieren las TIC cuando la comunidad se puede apropiar creativamente de estas, hemos recorrido un trayecto de co-construcción de una Tecnología para la Inclusión Social, impulsada por

una red sociotécnica colaborativa interinstitucional. Un DHD que posibilita abordar en comunidad problemáticas de educación patrimonial vinculadas a la interrogación sobre cómo habitamos nuestro espacio vivencial en el contexto mediatizado del siglo XXI.

Desde el horizonte de cómo sentirnos "guardianes de nuestros hermanos", resulta válido el ejercicio de "abrir la memoria" revisando nuestras prácticas sociales y en lo específico, aquellas referidas a las PEM sin ceder a cualquier tipo de clausura. Sólo en este compromiso responsable podemos otorgar sentido y sostenibilidad a sentirnos habitantes de Creativa Monumento, un espacio vivencial de intencionalidad poética que nos posibilita resistir los condicionamientos excluyentes de la reproductividad infinita.

*Recibido: junio de 2018*

*Aceptado: noviembre de 2018*

## Bibliografía

- Andrés, G. y San Martín (2018), "Aportes metodológicos para el análisis de sostenibilidad sociotécnica de prácticas educativas mediatizadas", en *Revista de Educación* de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Año IX, núm. 13, (en línea), Enero-Abril 2018, pp. 143-161. Disponible en [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/2407/2711](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/2407/2711) Consultado en noviembre de 2018.
- Ainscow, M., Booth, T. and A. Dyson (2006), *Improving Schools, Developing Inclusion*, Abingdon, Routledge.

- Bachelard, G. (2000), *La Poética del espacio*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Bijker, W. E. (1995), *Democratisering van de technologischecultuur*, Voerendaal, Schrijen-Lippertz.
- Bruner, J. (1984), *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.
- Calvino, I. (1988), *Las ciudades invisibles*, Buenos Aires, Minotauro.
- Candau, J. (2002), *Antropología de la memoria*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- Cenacchi, M. (2015), "La accesibilidad web en el marco teórico y metodológico del Dispositivo Hipermedial Dinámico: acerca del caso Memoria y Experiencia Cossettini", en *Revista IRICE*, núm. 28 (en línea), Primer Semestre 2015, pp. 37-61. Disponible en: <http://web2.rosario-conicet.gov.ar/ojs/index.php/revista-irice/article/view/622> Consultado en noviembre de 2018.
- Cooper, M., Sloan, D., Kelly, B. and S. Lewthwaite (2012), "A challenge to web accessibility metrics and guidelines: putting people and processes first", en *W4A 2012: 9th International Cross-Disciplinary Conference on Web Accessibility*, 2012-04-16 - 2012-04-18. Disponible en <http://opus.bath.ac.uk/29190/> Consultado en noviembre de 2018.
- Cullen, C. (2010), "La construcción de ciudadanía desde la escuela en el ámbito del Bicentenario", en Seibold, J. (Comp.), *Escuela Ciudadana y Ciudad Educadora en el marco del Bicentenario: VI Foro Educativo*, Buenos Aires, La Crujía.
- Doberti, R. (s/f), "Lineamientos para una Teoría del Habitar", Teoría del Habitar: Cátedra Doberti-Iglesia, FADU-UBA. Disponible en: <http://teoriadelhabitar.blogspot.com/> Consultado el 10 de mayo de 2018.
- Flores, L. (2003), "Fenomenología de la espacialidad en el horizonte de la corporalidad", en *Teología y Vida*, Vol. 44, núm. 2-3 (en línea), año 2003, pp. 265-269. Disponible en <http://dx.doi.org/10.4067/S0049-34492003000200011> Consultado en noviembre de 2018.
- Fontal, O. e Ibáñez, A. (2017), "La investigación en educación patrimonial. Evolución y estado actual a través del análisis de indicadores de alto impacto", en *Revista de educación*, núm. 375, (en línea), Enero-Marzo 2017, pp. 184-214. Disponible en: [https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f\\_codigo\\_agc=18213](https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=18213) Consultado en noviembre de 2018.
- García Canclini, N. (2004), *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, Buenos Aires, Gedisa.
- Hammersley, M. y P. Atkinson (1994), *Etnografía. Métodos de investigación*, Barcelona, Paidós.
- Iglesia, R. (2004), "Dos miradas barriales: Borges, Martínez Estrada", en Barela, L y Sabugo, M. (directores), *El libro del barrio*, Buenos Aires, Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires.
- Lévinas, E. (2002), *Totalidad e Infinito: ensayo sobre la exterioridad*, Salamanca, Ediciones Sígueme.
- Lewkowicz, I. (2004), *Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez*, Buenos Aires, Paidós.
- Monjelat, N. (2017), "Programming technologies for social inclusion: An experience in professional development with elementary teachers", en *Twelfth Latin American Conference on Learning Technologies, LACLO 2017*, La Plata, IEEE, pp.1-8. Disponible en DOI: 10.1109/LACLO.2017.8120901 Consultado en noviembre de 2018.
- Ricoeur, P. (2010), *La memoria, la historia y el olvido*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- San Martín, P. (2003), *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*, Buenos Aires, La Crujía.
- San Martín, P. (2005), "Aprender en lo discontinuo", en Sagastizabal, M.A. (Coord), *Aprender y enseñar en contextos complejos*, Buenos Aires, Noveduc.
- San Martín, P. (2008), *Hacia un dispositivo hipermedial dinámico. Educación e investigación para el campo audiovisual interactivo*, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- San Martín, P. (2017), "Dispositivo hipermedial dinámico 'Memoria y Experiencia Cossettini': una propuesta de prácticas abiertas y recursos compartidos en(-)torno a una mesa de arena", en Collebecchi, M.E y Gobato, F. (comp.), *Formar en el Horizonte digital*, Bernal, Universidad Virtual de Quilmes. Disponible en [http://libros.uvq.edu.ar/assets/formar\\_en\\_el\\_horizonte\\_digital\\_-\\_collebecchi\\_gobato.pdf](http://libros.uvq.edu.ar/assets/formar_en_el_horizonte_digital_-_collebecchi_gobato.pdf) Consultado en noviembre de 2018.

- Scolari, C. (2014), "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital", en *Anuario AC/E de cultura digital*, año 2014, (en línea), pp.71-81. Disponible en [https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf) Consultado en noviembre de 2018.
- Skliar, C. (2015), "Preguntar la diferencia: cuestiones sobre la inclusión", en *SOFIA*, Vol. 11, núm. 1 (en línea), Enero-Junio, pp. 33-43. Disponible en <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v11n1/v11n1a04.pdf> Consultado en noviembre de 2018.
- Smith, L. (2011). "El 'Espejo patrimonial'. ¿Ilusión narcisista o reflexiones múltiples?", en *Antípoda*, Vol. 12, núm. 1 (en línea), Enero-Junio, pp. 39-63. Disponible en <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/antipoda12.2011.04> Consultado en noviembre de 2018.
- UNESCO(2014), *Enfoques estratégicos sobre las TIC en Educación en América Latina y el Caribe*, Santiago: (OREALC/UNESCO). Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002232/223251s.pdf>. Consultado en noviembre de 2018.
- Thomas, H. y A. Buch (2008), *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- Thomas, H., Juárez, P. y Picabea, F. (2015), *¿Qué son las tecnologías para la inclusión social?*, Bernal, Universidad de Quilmes. Disponible en: [https://issuu.com/redtisa/docs/cuadernillo\\_n1\\_online](https://issuu.com/redtisa/docs/cuadernillo_n1_online) Consultado en noviembre de 2018.
- Verón, E. (2013), *La semiosis social 2*, Buenos Aires, Paidós.

## Notas

- 1 Ver Patrimonio Cultural en Educación, Gobierno de Córdoba: <http://www.cba.gov.ar/patrimonio-cultural-en-educacion/>.
- 2 La vacancia observada, principalmente en relación al Patrimonio Cultural Intangible (PCI) generó una iniciativa promovida por UNESCO para la creación de la Red de Cooperación Académica en PCI de Latinoamérica y el Caribe cuyo objeto es contribuir a su salvaguardia desde el ámbito de la educación superior en América Latina y el Caribe. En el acta fundacional (2018), se cuentan 24 miembros de distintas instituciones académicas argentinas.
- 3 OEP, España: <http://www.oepe.es/>
- 4 Creativa Monumento: <http://creativamonumento.irice-conicet.gov.ar/>
- 5 El MB está erigido en el sitio donde se realizó el primer izamiento de la Bandera nacional. Anualmente recibe miles de visitantes realizándose allí una significativa cantidad de actividades de muy diversa índole. Ver: <http://www.monumentoalabandera.gob.ar/>
- 6 HUM459 "Construir Dispositivos Hipermediales lúdicos, inclusivos y accesibles". IRICE, Facultad de Humanidades y Artes, UNR. (2014-2017).  
PIO 2010-047-16 "Explorar, conocer y crear en el contexto físico-virtual del Monumento Histórico Nacional a la Bandera", Res. N° 118-2016, Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, Santa Fe, Argentina. (2017)
- 7 El MB ha sido vandalizado en diversas circunstancias. Asimismo, en las visitas guiadas se observa un fuerte desvínculo entre el conocimiento escolar histórico, la memoria cultural y los patrimonios que lo representan.
- 8 Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) es un lenguaje de programación visual y una comunidad en línea colaborativa de AA que posibilita la creación de historias interactivas, juegos y animaciones a personas no expertas. Proyecto del Grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab.

<sup>9</sup> Drupal: <http://www.drupal.org>).

<sup>10</sup> “MiRA: Microscopía y Realidad Aumentada, la aventura de descubrir y comprender lo que no se ve” es un proyecto de Comunicación de la Ciencia que forma parte de Creativa Monumento. Ver: <http://creativamonumento.irice-conicet.gov.ar/sistema/?q=fichas-vista-desde-inicio/98/98>

### Resumen

El artículo presenta aspectos teóricos y metodológicos de la construcción sociotécnica “Dispositivo Hipermedial Dinámico Creativa Monumento” cuya finalidad es el desarrollo de prácticas de educación patrimonial en una plataforma colaborativa de acceso abierto. A nivel teórico, interrogamos sobre cómo habitamos el actual contexto físico-virtual y fundamentamos una perspectiva sobre Prácticas Educativas Mediatizadas. Sobre el marco metodológico proponemos un modelo multidimensional en base a cuatro dimensiones que posibilitan el análisis de sostenibilidad de este tipo de prácticas. El caso tomado como contexto de desarrollo fue el “Monumento Nacional a la Bandera” sito en la ciudad de Rosario (Santa Fe, Argentina). Los participantes del proyecto fueron miembros de una red interinstitucional. Este monumento como hecho social entrama una multiplicidad de aspectos que configuran un colectivo identitario que trasciende el marco regional. Finalmente, convocamos a “abrir la memoria” y proponemos a “Creativa Monumento” como una “Tecnología para la Inclusión Social”.

### Palabras clave

Educación patrimonial - TIC - Dispositivo Hipermedial Dinámico - Enfoque sociotécnico - Monumento Nacional a la Bandera.

### Abstract

*The article presents theoretical and methodological aspects of the socio-technical construction “Dynamic Hypermedial Device Creative Monument” whose purpose is the development of heritage education practices in an open access collaborative platform. At the theoretical level, we ask about how we inhabit the current physical-virtual context and base a perspective on Mediatized Educational Practices. On the methodological framework, we propose a multidimensional model based on four dimensions that make possible the sustainability analysis of this type of practices. The case taken as context of development was the “National Flag Monument” located in the city of Rosario (Santa Fe, Argentina). The project participants were members of an inter-institutional network. This monument as a social fact involves a multiplicity of aspects that make up an identity collective that transcends the regional framework. Finally, we call to “open the memory” and propose “Creative Monument” as a “Technology for Social Inclusion”.*

### Keywords

*Heritage education -ICT - Dynamic Hypermedial Device - Socio-technical approach - National Flag Monument.*