

Stand Interactivo: “En busca del pasado”

Interactive Stand: “In search of the past”

Magdalena Muttoni*

Facundo de Almeida**

Palabras claves:
Arqueología
Interactividad
Museos

Resumen: El Stand Interactivo “En busca del pasado” es un juego interactivo de arqueología que, mediante la recreación de los escenarios típicos del proceso de investigación arqueológica -excavación, laboratorio y museo- y la utilización de una aplicación de Realidad Aumentada donde pueden observarse objetos originales en 3D, permite a los participantes simular el trabajo del arqueólogo, en una propuesta divertida y didáctica. Su objetivo es difundir las distintas etapas de investigación arqueológica: el espacio de excavación arqueológica, el espacio de análisis de las piezas (laboratorio) y el espacio de exhibición y socialización de los contenidos investigados y elaborados. Los visitantes (niños, jóvenes y adultos) pueden transitar e interactuar con los distintos escenarios a través del uso de la tecnología de realidad aumentada y de propuestas didácticas, que estimulan la comprensión de las formas de investigación arqueológica, y por ende del pasado indígena y comprender la necesidad de respetar los sitios arqueológicos reales.

Keywords:
Archaeology
Interactivity
Museums

Abstract: The Interactive Stand “In search of the past” is an interactive archeology game that recreates the typical scenarios of the archaeological research process -excavation, laboratory and museum- and the use of an Augmented Reality application where original objects can be observed in 3D, this allows participants to simulate the work of the archaeologist, in a fun and didactic proposal. Its objective is to disseminate the different stages of archaeological research: the archaeological excavation space, the space for analysis of the pieces (laboratory) and the space for the exhibition and socialization of the researched and finally the elaboration of contents. Visitors (children, youth and adults) can travel and interact with the different scenarios through the use of augmented reality technology and didactic proposals, which stimulate the understanding of archaeological research forms, and therefore of the indigenous past and understanding of the need to respect real archaeological sites.

Recebido em 30 de novembro de 2020. Aprovado em 10 de março de 2021.

* Coordinadora del Área de Servicios Educativos del MAPI. E-mail: muttoni@mapi.uy.

** Director del MAPI. E-mail: almeida@mapi.uy.

Introducción

El Museo de Arte Precolombino e Indígena (MAPI) de Uruguay, desde su creación en el año 2004, se plantea como lugar de difusión de las culturas indígenas pasadas y presentes, así como de las ciencias que se dedican a su estudio, como la Arqueología, la Antropología y la Historia. Para lograr esto, el museo lleva adelante diversas acciones, entre las cuales encontramos exposiciones permanentes, temporarias e itinerantes, así como actividades coordinadas a través de su Programa Educativo¹.

Este último -propuesto y coordinado por el Área de Servicios Educativos del museo- cuenta con gran diversidad de propuestas entre las que se destacan las visitas guiadas y los talleres, siendo el taller de arqueología el más solicitado. Este taller, se desarrolla en una de las salas permanentes del museo², es de corte teórico-práctico en el cual los participantes pueden jugar a ser arqueólogos y de esta forma, a través de la réplica de una excavación tamaño 1:1 y, de un laboratorio, los participantes pueden conocer, a grandes rasgos, cómo es el proceso de investigación científica en arqueología.

Debido a la popularidad del mismo, y a la gran demanda que año a año tenemos de este taller, es que hemos desarrollado diferentes versiones del mismo, creando opciones diferentes de los talleres tanto para niños, como para jóvenes y familias, dentro y fuera del museo en contextos diversos.

Por otra parte, con la pretensión de promover el conocimiento y afirmar en consecuencia el concepto de diversidad cultural, motivar la tolerancia y preservar y difundir el patrimonio material e inmaterial de los pueblos originarios de nuestra región, el MAPI tiene el objetivo de convocar a un público cada vez más amplio, para lo cual viene desarrollando diversas acciones que le permitan lograrlo, como por ejemplo las actividades fuera del museo, entre las cuales destacamos el MAPI va a la Playa, el MAPI va al Campo, el MAPI va a la Plaza, entre otras.

Otras de las propuestas que lleva a cabo el museo, son las exposiciones itinerantes, que han recorrido, no sólo distintos departamentos del Uruguay, si no que también han viajado a gran

diversidad de países, como Argentina, España, Rusia, Alemania, Estado Vaticano y China.

En este contexto es que se desarrolló el Stand Interactivo del MAPI, el cual tuvo un doble propósito: en primer lugar, llevar la propuesta a lugares distantes de la sede del museo y a espacios no convencionales (como por ejemplo la Feria del Libro Infantil, organizada por la Cámara Uruguaya del Libro), permitiendo ampliar el público potencial; y en segundo lugar popularizar las formas de investigación arqueológica, lo cual permitía favorecer la reflexión sobre nuestro pasado, las permanencias culturales y la configuración de las identidades americanas.

El Stand

El Stand interactivo, creado en el año 2014 por el Área de Servicios Educativos del MAPI, consiste en un juego que busca sumar una iniciativa viajera, como modo de popularizar las formas de investigación arqueológicas, y colaborar en la difusión de la importancia de la protección del patrimonio cultural y del patrimonio arqueológico en particular.

Al igual que menciona Orozco (2005, p. 39) consideramos que:

Los usuarios de museos interactivos -niños, jóvenes y adultos por igual-, demandan una oferta versátil que les permita mediante la exploración del museo tener a la vez una oportunidad inspiradora de conocimiento, una posibilidad de diversión y vivencia del tiempo libre (...) y una experiencia en la que se pueda desatar su creatividad a partir de los diversos estímulos.

Por tanto, si bien el stand no es para uso dentro del museo, sino para su uso fuera, pero que a su vez es una continuación de la sala permanente de Arqueología, es que se pensó en crear una propuesta didáctica y a la vez divertida, que pueda ser itinerante y ser montada en espacios no convencionales (e.g. escuelas, ferias del libro, eventos, etc.) y que incluso pueda ser utilizada en las casas o en la escuela, en forma autónoma, en atención que la aplicación

estaba disponible para su utilización con dispositivos móviles.

Así mismo, se eligió implementar un juego bajo el presupuesto de que la actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención de quienes participan, permitiendo a su vez que cada participante pueda desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje para apropiarse del conocimiento (CHACÓN, 2008).

De este modo, la interactividad está dada desde la propuesta lúdica, y desde lo que conforma el espíritu de las actividades educativas del museo: la construcción de los discursos en forma dialógica y compartida entre los distintos participantes. Agregando, en esta ocasión, otro desafío que es el diálogo transgeneracional, ya que por el tipo de propuesta en las que el stand esta presente, el público estará compuesto por personas de edades muy diversas lo que implica un manejo de información en distintos niveles.

El dispositivo

Este se basó en la recreación de un sitio arqueológico, en el cual los participantes pueden jugar a ser arqueólogos pero de una forma no convencional. El área de juego se compone de tres paredes y el suelo. En donde en una de las paredes se representa el sitio arqueológico, el suelo representa la continuación del sitio en donde se aloja la excavación, la segunda pared representa el espacio de laboratorio donde se estudian los objetos hallados durante el juego, y la tercer pared representa el museo, lugar en el cual se exhiben los objetos y los resultados de las investigaciones.

Se eligió como modelo de sitio arqueológico los “cerritos de indios”³, sin hacer referencia a ninguno en particular. Esta elección se basa en el hecho que los “cerritos” forman parte de la cultura material de los grupos indígenas que habitaron la región, y además se encuentran en estudio y análisis



Imagen 1 – Vista de afuera del Stand.

Foto: Archivo MAPI.

constante, sin haber aún consenso en cuanto a cómo fueron construidos ni a quienes los construyeron.

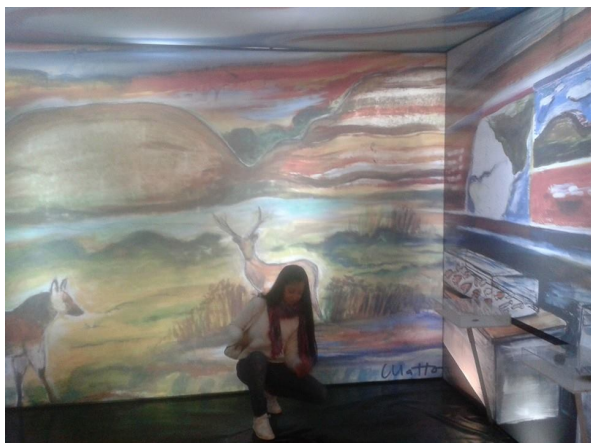


Imagen 2 – Vista pared que recrea sitio arqueológico.
Foto: Archivo MAPI.

En el entendido de que:

La educación en los museos se ocupa de las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes -sus sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos- cuando sus cuerpos, situados en posiciones fijas o en movimiento, son reclamados por ciertos objetos o dispositivos que llaman su atención y los interpelan (ALDEROQUI; PEDERSOLI, 2011, p. 30-31).

Es que para el diseño estético del stand, se convocó a la artista visual uruguaya Cecilia Mattos para recrear cada uno de los espacios del juego, los cuales fueron impresos a gran escala.

Su trabajo permitió dar a los escenarios un aspecto estéticamente atractivo que llame la atención, para que el público pueda de alguna forma entrar en sus obras y las imágenes llenas de color y detalles. A su vez, al ser iluminadas las imágenes mediante el sistema de “back light”, generan un ambiente inmersivo.

La dinámica de juego consistía en entrar al stand y observar la pared frontal, que representa el sitio arqueológico y, en el suelo que representa la excavación, hay “sobres” que contienen tarjetas. Cada tarjeta representa un objeto arqueológico diferente (una herramienta de hueso, una punta de lanza, una bola de boleadora y un fragmento de recipiente de cerámica), los cuales son comúnmente hallados en este tipo de sitios.

Cuando el jugador toma una tarjeta, se puede acercar a la pared que representa el laboratorio. Allí, se encuentran unas tablets en las que al pasar la imagen delante de la cámara, éstas las reconoce mediante una aplicación de realidad aumentada, y los participantes la pieza original en 3D, junto con una breve información de cada una de ellas.

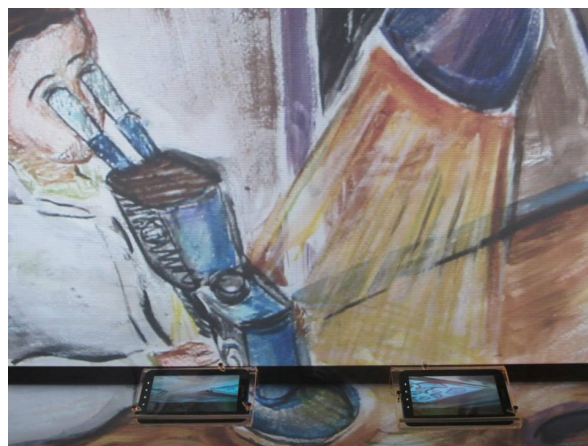


Imagen 3 – Vista tablets en pared laboratorio.
Foto: Archivo MAPI.

Paralelamente pueden - en otra tablet - participar de una Trivia, en la que se pregunta acerca de la información proporcionada en la instancia anterior. Estas preguntas referidas a cada pieza y sus posibles formas de elaboración y uso, ayudan a los participantes a reforzar los conocimientos que acaban de obtener.

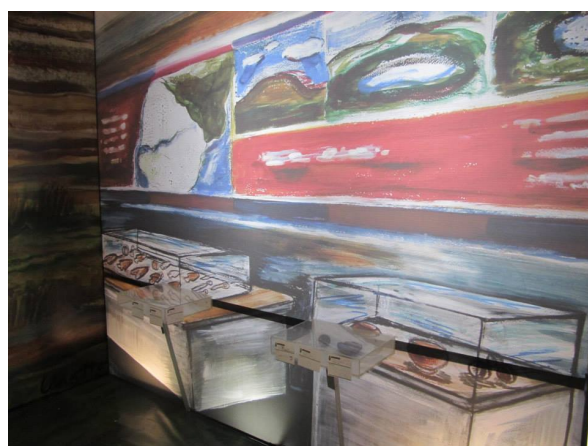


Imagen 4 – Vista pared que representa al museo.
Foto: Archivo MAPI.

Por último, cada participante puede ser participe del proceso de musealización de las piezas, elaborando una tarjeta con su ficha técnica y un

dibujo de cada una de ellas, que se exhiben junto a las réplicas de los originales ubicadas en el sector “museo” del stand.

Asimismo, el juego fue realizado en versión impresa, para distribuirlo entre docentes y familias, ya que la aplicación de la Realidad Aumentada puede bajarse gratuitamente desde la web del museo y de ese modo el juego puede aplicarse para su uso en el aula o en el entorno familiar.

Algunas consideraciones

El Stand, se presentó inicialmente en el marco de la 14a Feria del Libro Infantil y Juvenil (año 2014) que se desarrolla año a año en la Intendencia de Montevideo. A la Feria asistieron miles de personas, entre público general e instituciones educativas, quienes transmitieron su entusiasmo por la propuesta presentada.

Posteriormente fue presentada en la Feria del Libro de San José (ciudad ubicada a 100 km. de la capital del país), en la Feria del Libro de Maldonado, a 150 km. y en la Manzana 20, en la ciudad de Mercedes, Departamento de Soriano, a 500 kilómetros de Montevideo.

Y finalmente, se instaló en forma definitiva en la Ciudad de los Chicos, la cual estaba localizada en el Montevideo Shopping Center, uno de los shopping más concurridos de la ciudad de Montevideo.

Esta ciudad era considerada como un centro de entretenimiento para toda la familia, en la cual a través del juego los niños y niñas podían explorar su creatividad, experimentar la experiencia de ser adultos, y adquirir conocimientos en prevención y valores para la vida. Era una ciudad a escala, que ocupaba 2.500 m² de superficie, en la cual los niños podían jugar a ser adultos, y descubrir diversidad de profesiones y trabajos, como periodista, joyero, pistero de una estación de servicio, modelo, artista, médico, camarógrafo, bombero, estilista, conductor de TV, policía, soldado, cocinero, nurse y muchas otras profesiones y oficios más, en espacios que representaban comercios, canal de TV, estación de servicio, atelier, hospital, cuartel de bomberos, peluquería, etc.

La inclusión del Stand, dentro de esta ciudad, permitió que la Ciudad de los Chicos, incluyera al MAPI, como el museo de la ciudad. Esto permitió que los niños puedan jugar a ser arqueólogos y a su vez recorrer el “museo”. Por esta ciudad, desde que el Stand estuvo activo, pasaron aproximadamente 300 mil niños y niñas, hasta que en el año 2017 cerró sus puertas.

De esta forma podemos decir que nuestros objetivos pudieron ser cumplidos satisfactoriamente, llegando de forma masiva a cientos miles de personas, en su mayoría personas que no suelen asistir a los museos y que pudieron encontrar en este Stand un atractivo de disfrute interesante y diferente, y utilizando recursos tecnológicos que permitieron la interacción y la participación, mediante dispositivos y lenguajes propios de la vida contemporánea.

Notas

1 https://www.mapi.uy/programa_educativo.html

2 La sala de Arqueología, que fue financiada por la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) de Uruguay está abierta al público, pero a su vez se utiliza, con instituciones educativas y, en período estival con público general, para realizar las actividades educativas. Esta sala cuenta con tres sectores, en el primero los visitantes pueden conocer el quehacer científico de la arqueología; en el segundo pueden conocer investigaciones arqueológicas de Uruguay, y en el tercero, pueden jugar a ser arqueólogos, gracias a la instalación de la réplica de una excavación y de un laboratorio.

3 “Los “cerritos de indios” son “acumulaciones artificiales de sedimentos y de restos de actividades humanas, con forma aproximada de casquete esférico, planta circular a semi-circular de entre 20 y 40 m de diámetro promedio; y alturas que oscilan entre los 0,50 a mas de 7 m” (LÓPEZ MAZZ, 2001, p. 232).

Referencias

ALDEROQUI, Silvia; PEDERSOLI, Constanza. **La educación en los museos**. De los objetos a los visitantes. Paidós: Buenos Aires. 2011.

CHACÓN, Paula. El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? **Nueva Aula Abierta**, v. 5, n. 16, 2008.

LÓPEZ MAZZ, José M. Las estructuras tubulares (cerritos) del litoral atlántico uruguayo. **Latin American Antiquity**, v. 12 n. 3. p. 231-255. 2001.

OROZCO, Guillermo. Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. **Revista Electrónica Sinéctica**, n. 26, p. 38-50. 2005.