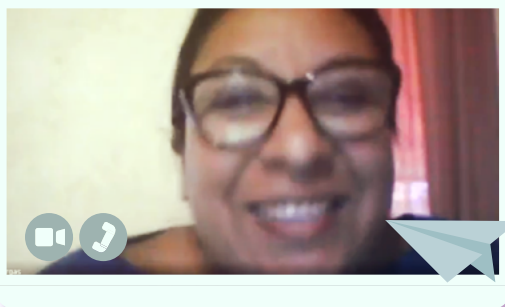
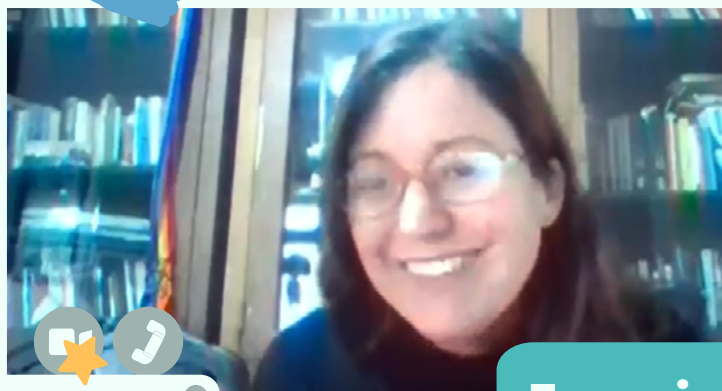
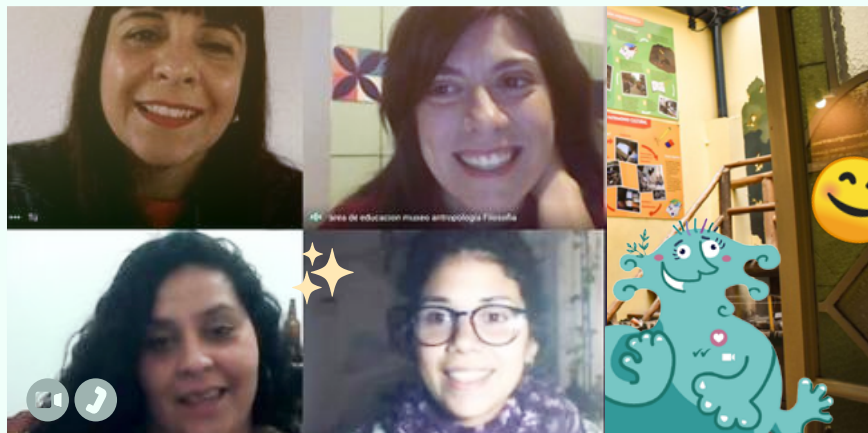
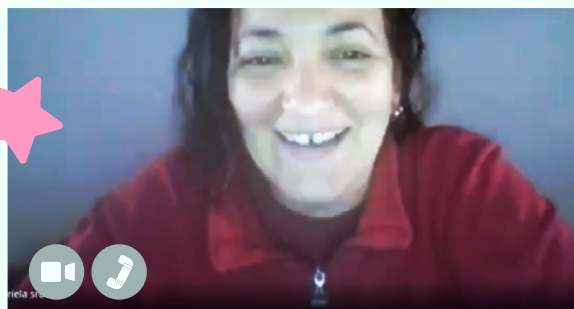


# EXPERIENCIA

21  
22



**Experiencia Divergente**  
*Propuesta educativa para visitas  
guiadas 2021- 2022*



## Créditos

**Museo de Antropología**  
Facultad de Filosofía y  
Humanidades - UNC

**Directora**

Fabiola Heredia

**Experiencia Divergente**

*Propuesta educativa para  
visitas guiadas 2021-2022*  
ISBN: en trámite

**Autoras**

Silvia Burgos  
Gabriela Pedernera

**Educadoras guías**

Silvia Burgos  
Ana García Armesto  
Gabriela Pedernera  
Gabriela Srur  
Gisela Vargas

**Recepción**

Paula Esquivel

**Ilustraciones**

Gabriela Pedernera

**Diseño gráfico**

Florencia Bacchini



# Contenidos

---

|                              |    |
|------------------------------|----|
| ¡Bienvenidxs!                | 4  |
| El Museo                     | 6  |
| Divergente en la virtualidad | 9  |
| Una pedagogía divergente     | 14 |
| Una experiencia divergente   | 19 |
| La experiencia virtual       | 23 |
| Cartillas didácticas         | 24 |
| Tu visita                    | 26 |
| Bibliografía                 | 29 |



# Experiencia Divergente

Propuesta Educativa 2021- 2022

*«Los Museos son casas que guardan y presentan sueños, sentimientos, pensamientos e intuiciones que ganan cuerpo a través de imágenes, colores, sonidos y formas. Los museos son puentes, puertas y ventanas que conectan y desconectan mundos, tiempos, culturas y personas diferentes. El museo es un concepto y prácticas en constante metamorfosis»*

(IBRAM, 2013 en Salgado, 2013:12).

## ¡Bienvenidxs!

👋 ¡Hola! Somos **Educadoras Guías** del Área Educación y Difusión del Museo de Antropología FFyH. Elaboramos este cuadernillo para que de manera **presencial o virtual** podamos seguir tejiendo vínculos entre **el museo y la comunidad**. En este contexto particular estamos distanciados físicamente del museo y sus exhibiciones.

Esta situación representa una oportunidad para que el museo expanda sus límites hacia otras dimensiones espacio-temporales. Te presentamos esta **Propuesta Educativa para vivir el museo desde tu casa y desde nuestras salas**.



Continuamos apostando a construir conocimiento desde el intercambio de saberes: entre la vida cotidiana y las preguntas que formula la Antropología. Creemos relevante la elaboración de **materiales accesibles** desde espacios universitarios para la comunidad, porque son escenarios donde se dan los intercambios de enseñanza-aprendizaje en contextos digitales, y porque forman parte de los procesos de identificación individual y colectiva de los visitantes/navegantes.





## El Museo

El Museo de Antropología de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba (FFYH-UNC) difunde el desarrollo científico y las problemáticas socioculturales tanto históricas como contemporáneas desde la perspectiva de las ciencias antropológicas.

Es un símbolo de **identidad y diálogo entre la universidad y la sociedad**. Cuenta con once salas de exposición, permanentes y temporarias, que desarrollan temáticas arqueológicas y de antropología social. En la actualidad conviven diferentes puestas museográficas que lo convierten en un museo dinámico, complejo y dúctil.

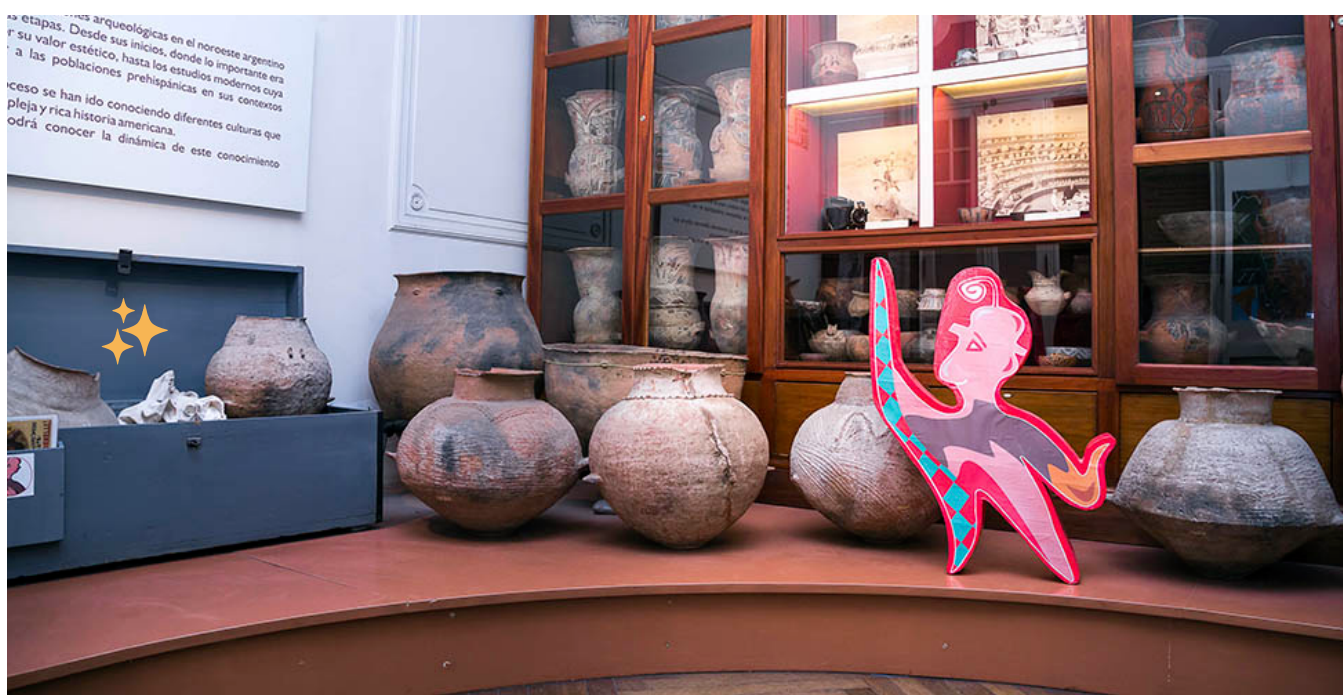
Algunas salas son de exhibición tradicional, con disposición de vitrinas clásicas y textos, provocando cierta distancia con el público. Otras están configuradas por una propuesta museográfica de mayor proximidad con el público: una excavación arqueológica, una cueva y una casa pozo montadas en maquetas de tamaño natural.



Y en los últimos años, se incorporaron muestras temporales que parten desde una **museología crítica y abierta**, que exhiben objetos con poco texto, generando espacios libres de interpretación para quienes circulan entre ellas, con algunos soportes interactivos.

En la actualidad, y como producto del distanciamiento social y preventivo ante la pandemia de COVID 19, estamos construyendo estrategias digitales con **recorridos 360°** para acceder a las salas, espacios y exhibiciones físicas desde la virtualidad.

El Museo comunica las ciencias antropológicas como espacio de presentación de la otredad promoviendo el respeto hacia la diversidad cultural desde su misión con muestras, intervenciones en sala, soportes gráficos, medios virtuales y acciones educativas.





Las **Propuestas Educativas del Museo de Antropología** son herramientas para construir diálogos dinámicos con lxs visitantes elaboradas por el Área de Educación y Difusión y el Área Recepción. Diseñamos y generamos actividades que incentivan **la interacción “entre” y “con” la comunidad**. Las actividades proponen diferentes lecturas, preguntas y acciones educativas para experimentar la diversidad de sentidos, y sortear los desafíos para una mayor inclusión de diferentes públicos.

En tiempos de pandemia, nuestras prácticas educativas se transformaron y surgieron estrategias didácticas y comunicacionales para seguir construyendo otras maneras de habitar el museo.

## Divergente en la virtualidad

Durante el transcurso del 2020, el pasaje de lo presencial a lo virtual permitió que los temas, objetos y conceptos del museo se trasladen del espacio público común, al espacio/tiempo de cada visitante/navegante: su casa, a su contexto privado e íntimo.

El escenario museal cambia, y la mediación pedagógica queda circunscripta a las pantallas. En este contexto, la comunicación del museo se limita a lo virtual, en términos de Silvia Alderoqui, la **experiencia-museo en el museo-pantalla**.

*Nos preguntamos...*

¿Cómo generar experiencias significativas desde un formato digital?

¿Acaso este contexto no profundiza la desigualdad en su acceso?

¿Qué sucede con la brecha digital entre conectadxs y desconectadxs, considerando cuestiones sociales, económicas, tecnológicas y generacionales?





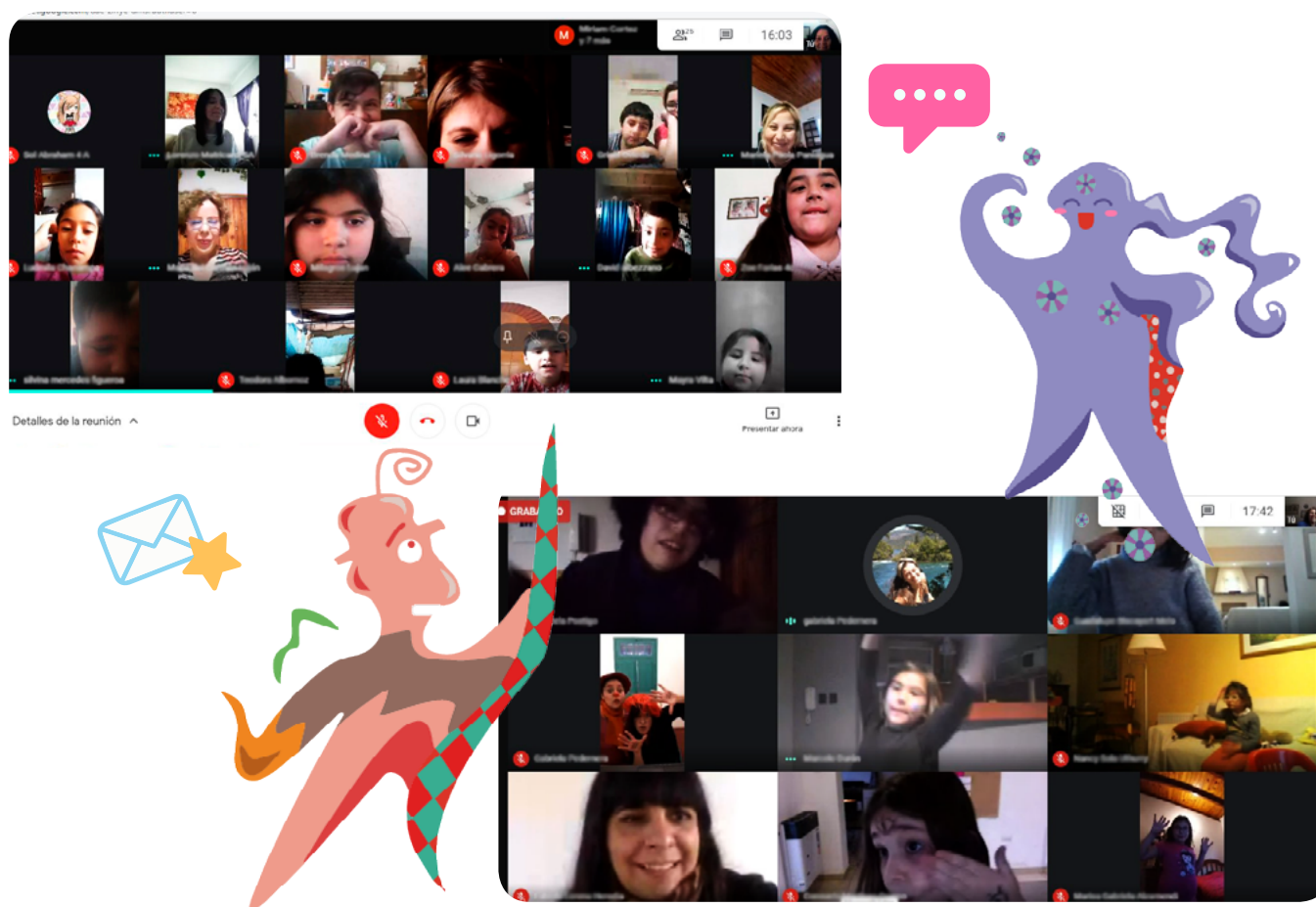


Uno de los grandes desafíos para el Área Educación es pensar la **accesibilidad de y desde la virtualidad** como una cuestión de derechos y como una manera de buscar la igualdad de oportunidades ante las condiciones de inequidad.

Estos tiempos de pandemia, además, pusieron en tensión las acciones educativas en

el museo, suspendiendo el vínculo presencial: las visitas guiadas, talleres, eventos, y proyectos con la comunidad, principalmente con las instituciones escolares y los Centros de Día para Personas Mayores.

Con el correr del 2020 fuimos probando algunas estrategias para proponer nuevas acciones educativas virtuales. Para enfrentar estos nuevos desafíos, consideramos importante desarrollar y profundizar investigaciones/acciones a largo plazo, priorizando la consolidación de los vínculos por sobre la respuesta a la inmediatez de las herramientas virtuales, ya que muchas veces derivan en reacciones esporádicas y fragmentarias.



A partir de esta experiencia también profundizamos en estrategias de acercamiento a las exhibiciones que trasciendan lo que estrictamente vemos y leemos, apelando a otros lenguajes como la poesía, la metáfora, y la narrativa biográfica. Es decir, experiencias museales desde todos los sentidos.

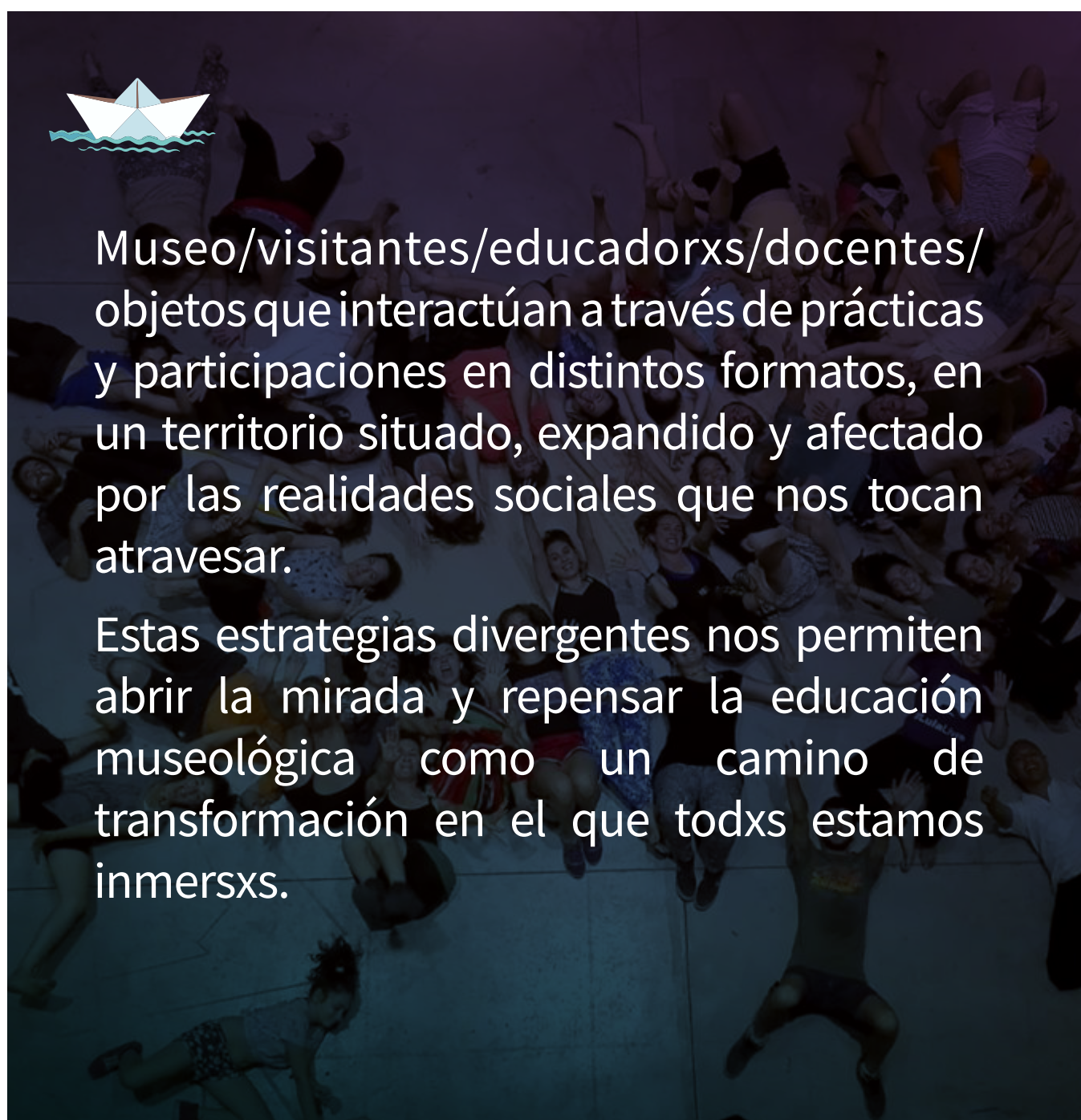
Es una oportunidad de generar alternativas y espacios de interacción para la diversidad de visitantes que circulan, habitan, navegan y trabajan en/con el Museo. **Tanto el museo físico como el virtual deben ser posibles de articularse.** La producción de recursos digitales, pueden utilizarse tanto dentro de las salas de exhibición como desde los recorridos 360°.

En la combinación de estas estrategias seguramente surgirán nuevas acciones que continúen promoviendo la inclusión y accesibilidad, con continuidad en el tiempo, y permitan su consolidación en las futuras políticas de gestión. Estos contextos nos llevan a apostar, probar, evaluar propuestas que desafíen nuestras políticas museales tanto presenciales como virtuales y amplíen nuestras superficies de contacto.

A partir de una propuesta educativa divergente tanto presencial como virtual, los personajes de la Propuesta Educativa se potencian a través de las redes sociales. Se conectan e interconectan con una comunidad real y/o virtual, donde el vínculo interpersonal se recrea: desde la “comunidad conocida”, próxima a una comunidad que pareciera desconocida, e incierta. También es interesante pensar cómo este vínculo es inter-objeto, puesto que los celulares, tablets y computadoras tiene una “agencia” clave para la comunicación y mediación en el aprendizaje. Los límites ahora son difusos y a la vez híbridos, se generan otras posibilidades: pensamos el museo también como visitante en sus casas y en la intimidad de esas personas que se interrelacionan. ¿Quién visita a quién? De alguna forma somos **todxs visitantes/navegantes**.



Esta propuesta educativa presenta a nuestro Museo Universitario como espacio de encuentro, reflexión e intercambio, no sólo dentro de su territorio, sino más allá de éste. Este contexto nos desafía a multiplicar, en todas las dimensiones, las experiencias significativas de aprender/explorar como acciones colectivas e individuales “con” y “desde” el museo, como territorio en expansión.



Museo/visitantes/educadorxs/docentes/  
objetos que interactúan a través de prácticas  
y participaciones en distintos formatos, en  
un territorio situado, expandido y afectado  
por las realidades sociales que nos tocan  
atravesar.

Estas estrategias divergentes nos permiten  
abrir la mirada y repensar la educación  
museológica como un camino de  
transformación en el que todxs estamos  
inmersxs.

## Una pedagogía divergente

*“Ser DiverGente refiere a las infinitas posibilidades que tenemos las personas de ser y entablar vínculos con otrxs, de encontrarnos, diferenciarnos, de generar rupturas y continuidades todo el tiempo en cada lugar; ese universo simbólico que compartimos y transformamos. Ante la diversidad, ‘la gente’ -ellxs, nosotrxs, lxs otrxs- se reconoce y construye su propia versión de identidad a través del tiempo.”*

Desde el año 2017 venimos desarrollando el concepto **Divergente**, una estrategia pedagógica y comunicacional que busca interpelar al otrx considerando su experiencia vivida, convirtiendo a su historia en protagonista. Hasta ahora hemos desarrollado siete personajes-ficción:



(2017-2018)



DIVERSIDAD



DESIGUALDAD



DIFERENCIA



CULTURAL  
(2019-2020)



HÍBRIDO



IDENTIDAD



VOS

Estos personajes nos permitieron diversificar el recorrido por el museo. Esta estrategia tiene un doble enfoque. Por un lado, introduce el lenguaje de la ficción, esto es, en el diálogo situado con los visitantes/navegantes, las educadoras-guías y el contenido del museo, y se incorpora un interlocutor más que participa desde su propia perspectiva. Al mismo tiempo, los **conceptos de Antropología** que atraviesan a los personajes permiten que los **abordemos sin límites temporo-espaciales**. Se trata entonces de diferentes perspectivas que se presentan personificadas en una misma entidad.

Esta **Propuesta Educativa 2021-2022** toma el enfoque de **aprendizaje experiencial**, elaborado por Estrella Espinar y José Vigueras (2020).

Es decir, una práctica horizontal que cobra sentido cuando se construye **desde la vivencia del otrx**, sus interpretaciones, opiniones, vida cotidiana y sensaciones. En este contexto de educación digital, nos interesa desarrollar la capacidad de exploración, interacción y acción tanto de manera individual como grupal. Al permitir que los diferentes aprendizajes se enriquezcan mediante el estímulo continuo que implica el intercambio de vivencias, estos se convierten en significativos al momento de ser apropiados.





Según esta perspectiva, ninguna persona aprende-enseña de igual manera ni a la misma velocidad.

Es menester considerar la información, los tiempos, el tipo de estimulación, la edad y el contexto sociocultural que influyen en el aprendizaje y que se activan a la hora de aprender. En este sentido, es un camino de transformación del conocimiento, que se mueve en el cruce constante con saberes y prácticas. El aprendizaje resulta significativo porque produce mutaciones, transformaciones y movimientos, trascendiendo la idea de lo estable, lo constante, lo fijo, y lo dado.

Desde lo museológico podríamos pensar en aprendizajes que nos sirvan para vida, tal como lo plantea la museología social.

Entonces, ¿qué aspectos se ponen en juego a la hora de aprender-enseñar? Según Espinar y Vigueras, para transitar un aprendizaje experiencial es necesario considerar las diferentes características de las personas involucradas. Ellxs consideran cuatro tipos de estilos de aprendizaje: **convergente, divergente, asimilador y acomodador**. Desde una mirada museológica, podemos aplicar esta tipología de la siguiente manera:

 **Visitantes/navegantes divergentes:** podríamos incluir aquí a quienes manifiestan impulsos creativos, generadorxs de ideas, asocian sus conocimientos con la ejecución de movimientos, son habilidosxs y se acoplan, captan y descubren.

 **Visitantes/navegantes convergentes:** aquellxs que toman decisiones y resuelven de manera práctica las ideas. Proponen soluciones siguiendo pasos secuenciales y detallados.

 **Visitantes/navegantes asimiladores:** en este caso, son personas más metódicas, organizadas y ordenadas. Observadoras y estratégicas.

 **Visitantes/navegantes acomodadorxs:** quienes aprenden desde la práctica concreta y la experimentación activa. Se adaptan a escenarios inmediatos y son muy precisxs.

Si bien el planteo de la educación experiencial es pensado en un contexto escolar, nos resulta interesante traerlo para pensar nuestro **espacio museológico**, sin con ello encasillarnos en esta tipología. Se aleja de nuestra intención reducir las capacidades que tenemos a la exclusividad de uno de estos estilos. Por el contrario, reconocemos que las personas transitamos en las intersecciones de estos diferentes tipos de aprendizaje. Activamos una u otra manera en la medida en que vamos construyendo nuestra vida; en las múltiples formas de ser divergentes.

En este sentido, partir de esta diversidad es fundamental para construir materiales didácticos y prácticas educativas significativas, que puedan aplicarse tanto en contextos presenciales como virtuales, a través de la experiencia, reflexión, conceptualización y experimentación.





## Una experiencia divergente

“Los manuales de metodología suelen decir que la técnica distintiva del trabajo de campo [en antropología] es la ‘observación-participante’, a veces mejor llamada ‘**participación-observante**’. Yo me siento más a gusto diciendo que la principal técnica o práctica de conocimiento que movilizamos en el trabajo de campo etnográfico consiste en acompañar: acompañar fragmentos de vida social. Lo que equivale a decir que acompañamos gente haciendo cosas, por lo general cosas de su vida más ordinaria o cotidiana” (Julieta Quirós, 2021:10).

Desde la antropología existen numerosos estudios que se especializan en la experiencia, considerándola como una vivencia singular que surge a partir de lo común y que forma parte de un proceso histórico y cultural. Según Rodrigo Díaz Cruz (1997), las experiencias van estructurando y transformando nuestras expresiones.

Las maneras en que comprendemos a lxs otrxs y las narrativas a partir de cómo comprendemos las propias vivencias se actualizan permanentemente. Y al mismo tiempo, las expresiones estructuran la experiencia. Para este antropólogo, el significado que le atribuimos, los valores que le asignamos,

los afectos que nos provocan, las expresiones con las que la organizamos —siempre cambiantes y reconstituidas en el tiempo—, constituyen un todo, un todo en movimiento. Esta vivencia es dinámica, pues mantiene abierta la posibilidad de cambio al poner en tensión la temporalidad; es decir, entre lo que se sostiene como pasado, la realidad del presente y la indeterminación del futuro.

Cada experiencia que narramos o aquellas que surgen en las acciones educativas refieren a nuestra manera de ser y estar en el mundo en ese momento particular. Es una forma de **resaltar nuestra singularidad a través de nuestra propia voz como protagonistas**, de nuestra intersubjetividad. Según Rodrigo Díaz Cruz, “la experiencia no puede ser amorfa; se la organiza a través de expresiones, relatos, narrativas, dramas sociales y realizaciones culturales (cultural performances) en general que se muestran, se comunican, esto es, que se hacen públicas y que se encuentran en constante circulación” (1997:9).

La experiencia en un museo apunta a poner en movimiento significados, valores, creencias, deseos, expresiones, voluntades que dialogan, poniendo en circulación la vivencia —individual y colectiva— en un espacio público y universitario.

Es por todo esto que seleccionamos el concepto de **Experiencia** como disparador para la elaboración de un nuevo personaje-ficción, como la oportunidad de **conectar las narraciones de lo vivido y lo nuevo a conocer.**

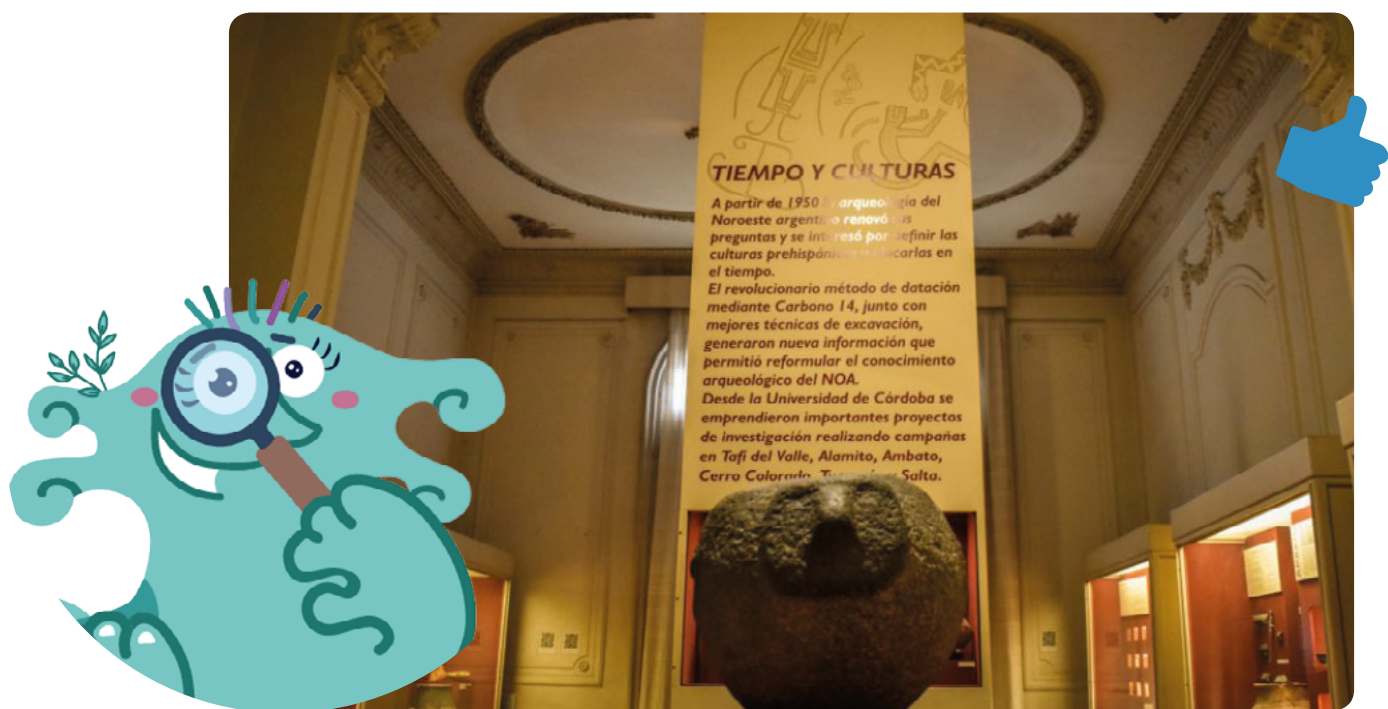


¡Hola! ¿Qué estás haciendo? Yo soy **Experiencia** y soy muy curiosa. Me gusta andar de acá para allá habitando cada rincón como único e irrepetible. Todo me llama la atención. Me encanta explorar, observar e interactuar con todos los sentidos. Elijo mi propia aventura. Me gusta detenerme en los detalles, hacer cosas todo el tiempo y descubrir las historias de las personas con quienes me encuentro. Conocerme me ayuda a conocerme. ¿Y si hacemos algo juntxs y me contás de vos?



**Experiencia** es un personaje de ficción que nos acompañará en el recorrido por las salas, nos provocará a resolver acertijos con temáticas relacionadas a la antropología y motivará a la participación en diferentes actividades de interacción con los objetos que nos rodean, en contextos familiares, áulicos y comunitarios. Nos invitará a hacer zoom en algunos detalles de la exhibición, para luego realizar nuevas preguntas; con el fin de ampliar saberes, compartir los propios y escuchar otras voces, tal vez no siempre presentes en la muestra.

Ahora sí estamos listos para recorrer el museo. De acuerdo a nuestras posibilidades tenemos dos maneras de realizarlo: una experiencia virtual y/o una experiencia presencial. Comencemos con los recorridos virtuales.



## La experiencia virtual

La **visita virtual**, también llamada paseo, recorrido o tour virtual, es una forma de conocer un espacio a través de la interacción con el mouse o el teclado de la computadora; o de forma manual en una pantalla táctil. Así cada visitante/navegante podrá detenerse en imágenes y hacer click en íconos para acceder a material complementario y/o interactivo. Esta herramienta posibilita, según su diseño, recorrer diferentes espacios o lugares de determinado entorno.

El Museo también adoptó esta posibilidad generando una experiencia de visita a través de la navegación digital. El **recorrido 360°** es una técnica que nos permite trasladarnos a través de un espacio como si se estuviéramos físicamente en él, hacer zoom y giros de 360 grados, complementado, incluso, con planos descriptivos y de situación u otros elementos, —vídeos, imágenes, enlaces—. Esto significa que ahora **podrás recorrer las salas del museo desde tu dispositivo electrónico**, computadora, tablet, y teléfono celular.



## Cartillas didácticas

Para acompañar este recorrido/navegación, te presentamos una cartilla de cada sala del Museo, ampliando la información con nuevas reflexiones, preguntas e historias en torno a ellas. Recorreremos las salas acompañadxs de **Experiencia**, que te invita a elegir tu propia aventura.

En cada cartilla encontrarás:



**Texto de sala:** Fragmento a modo de introducción de cada sala del museo.



**Una mirada decolonial:** preguntas que amplían la mirada e invitan a explorar otros temas no expuestos en las salas, desde una perspectiva multivocal y con la incorporación de otros modos de ver el mundo.



**Tu experiencia:** Aceptando la invitación del personaje, exploraremos formas de resolver consignas y dinámicas grupales e individuales. Éstas están presentadas por grupos etarios como forma de organizar el material educativo.



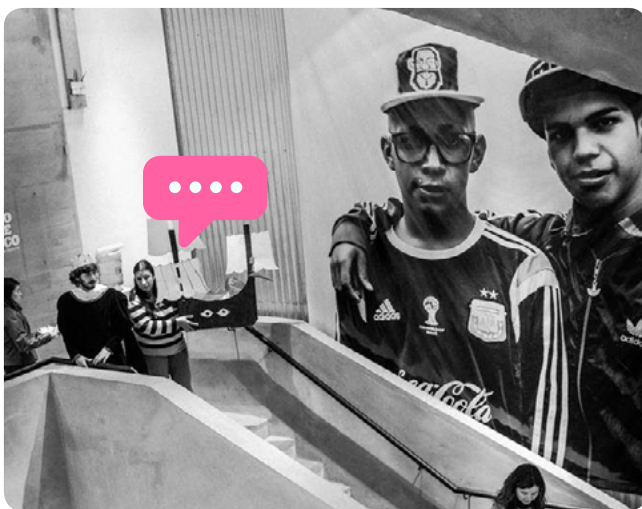
**Biblioteca:** espacio para docentes y curiosos, con enlaces sugeridos que amplían la temática.



## Las cartillas de Salas/Muestras son:

- Arqueología Andina. Siglo XIX / Tiempo y Culturas/ Proyecto Ambato
- Negro sobre blanco (foto galería)
- Patrimonio Cultural
- Arqueología Serrana. Vida en Cuevas/Vida Aldeana
- Mensajes con Identidad
- Excavación
- Textiles Andinos. Rituales Andinos / Identidades Andinas
- La tierra nos cría, la tierra nos come.
- Antropología Social

**Estarán disponibles en la página del Museo.**



## Tu visita

Este contexto permite ampliar las diferentes posibilidades de recorrer el museo, multiplicando las experiencias divergentes. Si bien se abren muchas alternativas, aquí te ofrecemos tres formas de desarrollarse:

### Una experiencia virtual e individual:

Cada visitante/navegante, de manera particular, ingresa a la página del Museo, realizando el recorrido 360°. Contará con información complementaria: cuadernos de sala, audioguías, videos, la cartilla educativa correspondiente a cada espacio y notas relacionadas.



Web: <https://museoantropologia.unc.edu.ar/>

Muestras: <https://muestras.museoantropologia.unc.edu.ar/>

## Una experiencia virtual y grupal:

Un responsable del grupo (docentes, directorxs, coordinadorxs, entre otras) agenda un encuentro virtual para realizar un recorrido de una hora aproximadamente sobre uno de los recorridos 360°. Los **horarios son preestablecidos** y se desarrollan a través de la plataforma **Meet**. Cada turno contará con el acompañamiento de una educadora-guía quien presentará la sala elegida, invitando al diálogo a través del recorrido; poniendo a disposición la cartilla correspondiente de la sala recorrida para que los visitantes/navegantes, acompañadxs de docentes o personas a cargo de la educación en casa, puedan desarrollar con posterioridad las actividades sugeridas.

Esta posibilidad es coordinada con el Área de Recepción del Museo.

 Para solicitarla, tendrás que comunicarte al mail **recepcionmuseo@ffyh.unc.edu.ar**

Una vez agendada, quedará registrada la visita, con la posibilidad de receptar las experiencias posteriores al encuentro.

## Una experiencia presencial:

Cuando estén habilitados los espacios universitarios y los protocolos acordes retomaremos los canales habituales. Para ello podrás solicitar el turno a los teléfonos **0351-4331058/1005** en el Área Recepción del Museo.

Ahora sos parte de esta experiencia divergente.  
¡Buen viaje!





## Bibliografía

- Alderoqui, Silvia (2020) La experiencia museal en entornos virtuales y digitales. Mesa 3 en: *Sala 6. El Museo Virtual*. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=OmphQEICXJI>
- Díaz Cruz, Rodrigo (1997) La vivencia en circulación. Una introducción a la antropología de la experiencia. *Alteridades*, vol. 7, núm. 13, 1997, pp. 5-15. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, Distrito Federal, México. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/747/74711130002.pdf>
- Espinar Álava, Estrella y Vigueras Moreno, José. (2020) El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*. (Versión On-line ISSN 0257-4314), vol.39 no.3 La Habana, sept.-dic. 2020 Epub 01-Oct-2020. Disponible en [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&nrm=iso](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&nrm=iso)
- Quirós, Julieta (2021) *¿Para qué sirve unx antropólogx? La intervención antropológica y sus relaciones con la investigación*. Colección Antropología un viaje de ida / 1. FFyH UNC. Archivo Digital: descarga y online ISBN 978-950-33-1617-7. Disponible en [https://museoantropologia.unc.edu.ar/wp-content/uploads/sites/16/2021/04/QUIROS\\_Para\\_que\\_sirve\\_unx\\_antropologx-fin.pdf](https://museoantropologia.unc.edu.ar/wp-content/uploads/sites/16/2021/04/QUIROS_Para_que_sirve_unx_antropologx-fin.pdf)



## Contactos

### **Museo de Antropología FFyH - UNC**

📍 Hipólito Irigoyen 174 Nueva Córdoba, Córdoba

🕒 Lunes a viernes de 9:00 a 17:00 hs.

☎ 0351- 4331058/1005

🌐 [museoantropologia.unc.edu.ar](http://museoantropologia.unc.edu.ar)

### **Área Educación y Difusión**

✉ [areaeducacionma@ffyh.unc.edu.ar](mailto:areaeducacionma@ffyh.unc.edu.ar)

🌐 [blogs.ffyh.unc.edu.ar/areaeducacionma/](http://blogs.ffyh.unc.edu.ar/areaeducacionma/)

📘 Área Educación MA

