

Zaida Samanta  
García Valecillo  
(Venezuela)



## Hipertextualidad e Interpretación del Patrimonio Cultural: Herramientas Educativas y Comunicacionales en la Sociedad del Espectáculo

*Hypertextuality and interpretation of Cultural Heritage: educational and communication tools in the society of the spectacle*

Profesora de Artes Plástica, Magister en Artes mención Estética. Doctora en Educación Artística. Profesora en Pregrado y Postgrado (UPEL-IPC), docente Invitada en la Maestría en Gestión y Políticas Culturales (UCV), ha trabajado en la Gestión Social del Patrimonio Cultural. Es investigadora en las líneas: Educación patrimonial, Arte y ciudadanía, Gestión Patrimonial. Autora de diversos artículos entorno a la Educación Patrimonial y ha sido ponente en diversos eventos nacionales e internacionales. Miembro del Programa de Estímulo a la Investigación e Innovación (PEII) desde el 2007.

Correo electrónico: zaidagarcia@gmail.com  
Skype: zaidagarcia  
<http://educacionpatrimonial.blogspot.com/>  
<http://sites.google.com/site/educacionpatrimonial/Home>

Recibido: 06/ 01/ 2014 • Aceptado: 10/ 02/ 2014

© De conformidad por su autora para su publicación. Esta cesión patrimonial comprenderá el derecho para el Anuario ININCO de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla, y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización de la autora. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 Extraordinario. 1º Octubre de 1993. Las fotos e imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico.

## RESUMEN

ZAIDA GARCÍA VALECILLO

*Hipertextualidad e interpretación del Patrimonio Cultural: herramientas educativas y comunicacionales en la sociedad del espectáculo*

Tradicionalmente, la idea de patrimonio cultural remite a herencia, identidad, valores, tradiciones y las acciones iban dirigidas principalmente a la conservación. Sin embargo, desde las últimas décadas del siglo XX, el patrimonio cultural en la sociedad del espectáculo se ve redimensionado su importancia como un capital cultural y económico. En consecuencia, los servicios educativos y comunicacionales adquieren más valor y se diversifican las estrategias. Por ello, el uso de las TIC y el desarrollo de mecanismos de **interpretación del patrimonio** como área técnica, abren la posibilidad a nuevos esquemas de diálogo y aprendizaje que contribuyan a la apropiación social del patrimonio y la prestación de un mejor servicio al público visitante.

**Descriptor:** Patrimonio / Cultura / Hipertextualidad / Comunicación / Herramientas educativas.

---

## ABSTRACT

ZAIDA GARCÍA VALECILLO

*Hypertextuality and interpretation of Cultural Heritage: educational and communication tools in the society of the spectacle*

Traditionally, the idea of cultural heritage refers to heritage, identity, values, traditions and actions were directed mainly to conservation. However, since the last decades of the twentieth century, the cultural heritage in the society of the spectacle is resized its importance as a cultural and economic capital. Consequently, educational and communication services become more valuable and diversified strategies. Therefore, the use of ICT and the development of mechanisms for **Heritage Interpretation** as technical area, open up the possibility for new dialogue and learning schemes contribute to the social appropriation of heritage and providing better service to the visitors.

**Keywords:** Heritage / Culture / Hypertextuality / Communication / Teaching Tools.

---

## RÉSUMÉ

ZAIDA GARCÍA VALECILLO

*Hypertextualité et l'interprétation du patrimoine culturel: des outils pédagogiques et de la communication dans la société du spectacle*

Traditionnellement, l'idée du patrimoine culturel se réfère au patrimoine, identité, de valeurs, les traditions et les actions ont été dirigées principalement à la conservation. Cependant, depuis les dernières décennies du XXe siècle, le patrimoine culturel dans la société du spectacle est redimensionné son importance en tant que capitale culturelle et économique. Par conséquent, les services éducatifs et de communication deviennent des stratégies de plus grande valeur et diversifiées. Par conséquent, l'utilisation des TIC et le développement de mécanismes pour **l'interprétation du patrimoine** que la zone technique, ouvrent la possibilité de nouveaux mécanismes de dialogue et d'apprentissage contribuent à l'appropriation sociale du patrimoine et de fournir un meilleur service aux visiteurs.

**Mots-clés:** Patrimoine / Culture / Hypertextualité / Communication / Outils Enseignement.

---

## RESUMO

ZAIDA GARCÍA VALECILLO

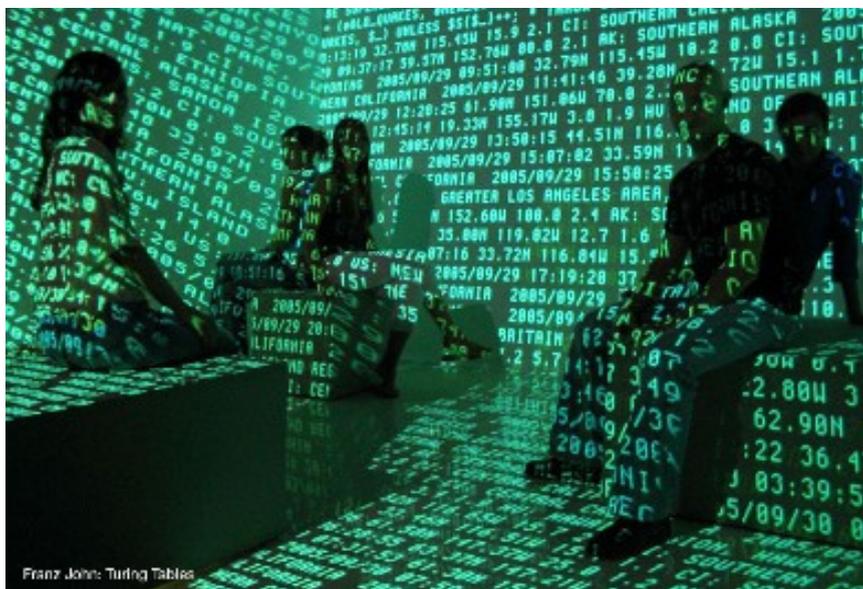
*Hipertextualidade e interpretação do Patrimônio Cultural: ferramentas educacionais e de comunicação na sociedade do espetáculo*

Tradicionalmente, a ideia de patrimônio cultural refere-se a herança, identidade, valores, tradições e ações foram direcionados principalmente para a conservação. No entanto, desde as últimas décadas do século XX, o patrimônio cultural na sociedade do espetáculo é redimensionada sua importância como capital cultural e econômico. Consequentemente, os serviços educacionais e de comunicação tornam-se estratégias mais valiosas e diversificadas. Portanto, a utilização das TIC e do desenvolvimento de mecanismos de **interpretação do patrimônio** como a área técnica, abrir a possibilidade para novos esquemas de diálogo e aprendizagem contribuir para a apropriação social do patrimônio e proporcionando um melhor serviço aos visitantes.

**Palavras chaves:** Patrimônio / Cultura / hipertextualidade / Comunicação / Ferramentas do Ensino.

---

El presente artículo describe y estudia algunos productos informáticos que pueden ayudar a construir nuevas relaciones valorativas entre el patrimonio cultural, ciudadanos y visitantes a través de las *Tecnologías de la Información y Comunicación* (TIC) y la *Interpretación del Patrimonio* como área técnica centrada en el diseño de estrategias comunicativas-didáctica.



El uso de las herramientas informáticas-comunicacionales es cada vez más frecuente en nuestra vida cotidiana. Generando productos enfocados a lograr la interactividad constante, más allá de lo observable. Hace apenas 60 años atrás para conocer un determinado sitio patrimonial era necesario viajar, tener un guía y adquirir alguna publicación; aun así la información era limitada y costosa. Ahora, eso suena arcaico frente a las ofertas que nos brinda la web 3.0, a través de sucesivas capas de información e interactividad permanente. Todo esto en medio de una sociedad del espectáculo habida de nuevas vivencias con el pasado.

Es indiscutible la importancia que tienen los avances tecnológicos en la sociedad contemporánea. Así como, sus posibilidades para transmitir

información, crear íconos y símbolos que definen la cultura visual contemporánea e inciden en los procesos comunicativos y educativos. En tal sentido, es importante que nos detengamos a explorar el papel de las TIC en la difusión de los valores de los bienes patrimoniales y su impacto en la educación ciudadana y en la economía de un país.

Actualmente, la mayoría de las personas que visitan un bien patrimonial están abiertas a aprehender, siempre y cuando existan medios que logren captar su interés. Abrir el museo y exponer pareciese que no es suficiente para saciar las expectativas de los visitantes. Por otra parte, el sistema educativo ha brindado espacios sin mayores atractivos que faciliten el acceso a los valores que encierra el patrimonio cultural. Por ello, cada vez es más frecuente el uso de dispositivos conectados a Internet, juegos en línea, espacios de realidad aumentada, entre otros que proponen nuevos procesos de comprensión, interpretación e interacción entre las personas y el bien patrimonial.

Las TIC están «produciendo un nuevo paradigma de construcción y transmisión del conocimiento» (Solanilla, 2002), donde las imágenes y la



interactividad tienen un papel importante en el proceso de construir un conocimiento, no necesariamente académico y lineal. En tal sentido, la evolución de la web y sus vinculaciones con la sociedad ha abierto la posibilidad de establecer un proceso de comunicación y educación permanente. Esto se debe, a que los procesos pedagógicos, particularmente los artísticos, desde los inicios de la web estuvieron «marcado por el signo de la visibilidad, el acceso plural a la información, la democratización educativa y la explotación de recursos iconográficos» (Esaño, 2010: 138).



Por lo tanto, creemos que las TIC suministran recursos estimulantes y motivadores que se conectan con el sentir de la sociedad contemporánea. Estos recursos permiten generar interactividad, múltiples vivencias y construir un conocimiento de forma interesante para los visitantes. La interactividad vista como un diálogo, una mediación, una comunicación, un aprendizaje no lineal. La construcción del conocimiento a partir de conexiones, experiencia y gustos de los participantes. En el universo de la web se genera un proceso de aprendizaje donde los participantes no poseen un espacio físico, su relación es frente a una pantalla y donde las planificaciones lineales son sustituidas por la hipertextualidad de los contenidos (Avogadro, 2003). Fenómeno que se incrementa con la aparición de los

diversos dispositivos como: teléfonos móviles con conexión a Internet, tablet, consolas de juego, etc. Así como, la diversificación de los espacios informáticos para la interactividad y la participación a través de: cursos en línea, blog, páginas web, wikis, realidad aumentada, entre otros. Así mismo, el intercambio directo con otros seres humanos por medio de chat, correo electrónico, redes sociales o grupos electrónicos de discusión.



En el caso particular del patrimonio cultural, los recursos tradicionalmente utilizados para la valoración eran espacios museográficos estáticos y muchas veces diseñados de manera poco atractiva para las personas no especialistas. Las TIC abren la posibilidad a nuevos dispositivos museográficos para la difusión y sensibilización de los valores patrimoniales de manera más dinámica, a través de diversas estrategias educativas insertas en el discurso museográfico.

En la actualidad algunos museos y sitios patrimoniales ofrecen en sus páginas web actividades educativas donde los visitantes construyen su propio aprendizaje, algunas se basan en la estructura de juegos en línea, visitas guiadas en línea o itinerarios personalizados. Asimismo combinan estos recursos con otras plataformas disponibles en la web, como: Youtube, Flickr, Twitter, Facebook, podcast (audio de visitas guiadas o conferencias), google y sus diversas herramientas, entre otros. Los museos han establecido alianzas con universidades y empresas de la informática para desarrollar lo que

Escaño (2009) ha llamado Hipercontexto; que nos es más que «aquellos contextos que han trascendido de la fisicidad a la ciberrealidad, pero manteniéndose como verdadero contexto de relaciones humanas, sociales, ubicadas en la Red. Algo más dinámico que una web 1.0., algo más complejo que una web «publicitaria» o informativa» (Escaño, 2009). A criterio de Serrat (s/f) los museos que ya tenían una larga trayectoria en educación y comunicación de forma presencial, con diversos públicos, se le ha hecho muchos más fácil la utilización de las herramientas virtuales, como por ejemplo el: MOMA de San Francisco y Smithsonian [Documentos en línea].

Entre los museos y sitios patrimoniales que utilizan este tipo de estrategias podemos señalar los siguientes:

*Museo Británico.* Esta página permite explorar por las diversas colecciones y el mágico mundo de la arqueología. Su página web propicia la interactividad a través de juegos vinculados con su colección. My personal museum. *Museo Virtual de Canadá* (<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/index-eng.jsp>). Permite estructurar a cada persona su Itinerario de vistas personalizadas. *Museum of London*, proporciona una serie de juegos interactivos a través de su página web a partir de algunas obras de su colección. Asimismo permite descargar aplicaciones para teléfonos móviles, recrean algún periodo de la historia de la ciudad. (<http://www.museumoflondon.org.uk/Explore-online/>)

*Art Project:* Es un espacio virtual para el recorrido por varios museos importantes de Europa y EEUU. En este espacio el visitante puede apreciar diversas obras en alta resolución y ampliar las imágenes. Igualmente brinda algunos elementos para su análisis (<http://www.googleartproject.com/>).

*360º:* A través de Google Earth algunos sitios patrimoniales o centros históricos el espectador tiene la posibilidad de hacer un recorrido por el lugar y detallar los elementos compositivos de las edificaciones en detalle y realizar recorridos virtuales.

En Latinoamérica, lamentablemente son pocos los museos que contemplan en sus páginas web espacios educativos interactivos. En la mayoría la página es una gran valla para anunciar la programación de actividades y exposiciones. Algunos han incorporado un registro de sus piezas

y realizan interpretaciones de las mismas. Entre las páginas que podemos destacar se encuentran: *Chile para niños*: Este es un espacio interactivo para la difusión del patrimonio natural y cultural de Chile. Contempla fichas informativas y juegos para niños pequeños. (<http://www.chileparaninos.cl/index.asp>); el Museo de Nacional de Arte de Bolivia ([http://www.mna.org.bo/juegos\\_all.php](http://www.mna.org.bo/juegos_all.php)); Museo Nacional de Colombia tiene recorrido virtuales y los visitantes son invitados a incorporar fotos a la cuenta del museo en flickr.com (<http://www.museonacional.gov.co/index.php>).

En los últimos años, en Latinoamérica, ha aumentado los porcentajes de penetración en la web, lo cual ha motivado una mayor presencia de los museos en la web. Sin embargo, el número de las páginas de los museos que se emplean como plataforma para impulsar un proceso educativo desde la web o las redes sociales son muy pocas. Esto abre la posibilidad a otras investigaciones que profundicen en los factores sociales, culturales, económicos, entre otros que inciden en el lento progreso de este medio potencialmente efectivo para la valoración del patrimonio cultural de cada país.

## **CÓDIGOS QR Y REALIDAD AUMENTADA: UN FUTURO NO MUY LEJANO**

Los entornos digitales son hoy una realidad creciente, que ha ganado popularidad en la educación por permitir la creación de escenarios alternativos para la enseñanza y el aprendizaje. Utilizando diversas herramientas comunicativas a las cuales es posible acceder en cualquier lugar y momento, siempre y cuando se cuente con un computador o dispositivo móvil que permita el acceso a Internet. En tal sentido, los Códigos QR (Quick Response) o códigos bidimensionales, es una evolución del código de barras, consta de «una imagen bidimensional que almacena la información en una matriz de puntos que, a diferencia de los códigos de barras que se leen en una única dirección, contienen información en dos direcciones, vertical y horizontal» (Gómez, 2010). Actualmente muchos teléfonos, incluyendo iPhone, Blackberry, Motorola Droid o cualquiera que tenga el sistema operativo adecuado dispone de las aplicaciones para escanear estos códigos. Dependiendo del teléfono y su proveedor de servicios, la aplicación ya viene instalada en el teléfono, o se deba descargar.



Los códigos QR son los jeroglíficos del siglo XXI, en los cuales se puede encriptar la información a partir de una imagen, la cual será develada a través de un teléfono móvil. En ellos podemos almacenar más de 4.000 caracteres alfanuméricos en textos, geolocalizadores, direcciones web, datos de contacto, enlaces a descargas de audio o vídeo, etc.

Sus ventajas nos lleva a pensar en sus posibilidades dentro de una educación patrimonial interactiva, donde el código QR sea la puerta de entrada a la experiencia de vivenciar los valores patrimoniales in situ, a través de los teléfonos del visitante.

Por otra parte, la web se dirige hacia la creación de herramientas interactivas que despierta la imaginación en cuanto a las posibilidades divulgativas y educativas a través de la Realidad Aumentada en combinación con los Códigos QR. La realidad aumentada es una «tecnología que permite tomar información en tiempo real directamente desde Internet y superponerla sobre la imagen que captamos directamente con nuestro móvil» (Fraga, 2011).

Esta herramienta permite al visitante de un sitio patrimonial tener acceso a los bienes patrimoniales e inclusive a su reconstrucción (en caso de yacimientos arqueológico) en tiempo real, a través de un dispositivo móvil con conexión. Desde los primeros años del siglo XXI los gobiernos europeos en conjunto con centros de investigación han venido desarrollo diversos prototipos de realidad aumentada en sitios patrimoniales. El primero de



ellos es el proyecto ARCHEO-GUIDE (<http://archeoguide.intranet.gr/project.htm>), el cual se aplicó en el año 2000 con el yacimiento arqueológico de Olimpia, Grecia. A esto le ha seguido otros proyectos cada vez más sofisticados que incorporan la reconstrucción en 3D de los lugares y proporcionan información del

lugar (Ruiz, 2011). Un ejemplo de las posibilidades de esta herramienta nos la presenta el Politécnico de Torino en el video Museo Aumentado ([http://www.youtube.com/watch?v=sCX-M7-olD8&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=sCX-M7-olD8&feature=player_embedded)), donde nos da una demostración de una museografía didáctica e interactiva.

Si bien estas nuevas tecnologías despiertan la imaginación para trabajar con el patrimonio cultural, no se puede perder de vista «qué queremos enseñar», esto debe determinar la adecuada selección de la estrategia. Las TIC por sí solas no generan un aprendizaje. Se debe estar consciente que, tanto el código QR como la realidad aumentada implican varios requerimientos, tales como: personas que dispongan de un dispositivo de acceso (teléfono inteligente), conocer las aplicaciones disponibles y una buena interpretación del patrimonio. Ello implica una audiencia con un nivel educativo y económico considerable. Si estos requerimientos los llevamos al contexto latinoamericano, donde la pobreza arroja a una gran cantidad de la población, estos dispositivos estarían destinados a una audiencia principalmente turística y a algunos sectores de la sociedad local.



## **LAS TIC Y EL PATRIMONIO CULTURAL VENEZOLANO. UNA HERRAMIENTA POR CONSTRUIR**

En Venezuela se ha trabajado muy poco las TIC como herramienta educativa para la valoración y la difusión del PC dentro de las instituciones encargadas de proteger los bienes. Entre estas instituciones debemos destacar los museos, ya que ellos son los que trabajan más directamente con público y en sus estructuras organizativas la educación tiene un espacio importante. Actualmente los principales museos del Estado venezolano están agrupados en la Fundación Museos Nacionales ([http://www.fmn.gob.ve/fmn\\_educacion.htm](http://www.fmn.gob.ve/fmn_educacion.htm)). Dicha institución informa sobre las actividades educativas en las instalaciones de los museos, tales como visitas guiadas, talleres, conciertos, entre otras, pero no proporciona actividades educativas-interactivas para ser desarrolladas dentro de la red. Ningún museo tiene página web propia.

Por su parte, el Instituto del Patrimonio Cultural (<http://www.ipc.gob.ve/ipc/>) suministra información sobre el patrimonio nacional y los proyectos que viene desarrollando la institución, pero al igual que los museos no contiene actividades educativas-interactivas en la página.

Por otra parte, debemos destacar la producción de CD-R de carácter divulgativo para la valoración del patrimonio, como por ejemplo: Monumentos Nacionales y Arqueología de Venezuela del Instituto del Patrimonio Cultural y Síntesis de las Artes. Conjunto Central, realizado por la Dirección de Cultura de la Universidad Central de Venezuela. Cada uno de estas publicaciones describen los valores artísticos e históricos de algunos bienes patrimoniales, bajo una estructura interactiva, donde se construye el conocimiento de manera individual y privada. El participante recorre las opciones presentadas según sus intereses, pero los aprendizajes no son compartidos, ni evaluados de ninguna manera.



## **INTERPRETACIÓN DEL PATRIMONIO: UNA ESTRATEGIA EDUCATIVA Y COMUNICATIVA**

La interpretación del patrimonio es una herramienta metodológica educativa-comunicacional que permite revelar los valores patrimoniales de un bien natural o cultural a un público no especialista, bajo un lenguaje accesible y entretenido. Conecta «lo tangible» (objetos, edificaciones, fósiles, gastronomía, entre otros) con «lo intangible» (los intereses y expectativas del público). La interpretación del patrimonio se emplea en el diseño de senderos, centros de interpretación, textos, videos, visitas guiadas, entre otras estrategias.

Esta área profesional se inicia a principios del siglo XX en los Estados Unidos dentro de los parques nacionales. Para 1957 Freeman Tilden publica su libro «Interpretando nuestro patrimonio», en el cual define lo que es la interpretación del patrimonio y establece seis principios de la interpretación, los cuales aún se mantienen vigentes. Para el mencionado autor la interpretación es «una actividad educativa que busca revelar los significados y las relaciones a través del uso de objetos originales, a través de experiencias de primera mano, y a través de medios ilustrativos, en vez de por la simple comunicación de información de hechos» (Citado por Brochu y Merriman, 2003: 14).

Los principios de la interpretación propuestos por Tilden, proporcionan líneas de orientación para la adecuada aplicación de la metodología.

Cualquier interpretación que de alguna forma no relacione lo que se muestra o describe con algo que se halle en la personalidad o en la experiencia del/de la visitante, será estéril.

La información, tal cual, no es interpretación. La interpretación es revelación basada en información, aunque son cosas completamente diferentes. Sin embargo, toda interpretación incluye información.

La interpretación es un arte, que combina otras muchas artes, sin importar que los materiales que se presentan sean científicos, históricos o arquitectónicos. Cualquier arte se puede enseñar en cierta forma.

El objetivo principal de la interpretación no es la instrucción, sino la provocación.

La interpretación debe intentar presentar un todo en lugar de una parte, y debe estar dirigida al ser humano en su conjunto, no a un aspecto concreto.

La interpretación dirigida a niños y niñas (hasta los doce años) no debe ser una dilución de la presentación a las personas adultas, sino que debe seguir un enfoque básicamente diferente. Para obtener el máximo provecho, necesitará un programa específico. (Asociación de intérpretes de España).

Por otra parte, para S. Ham:

La interpretación involucra la traducción del lenguaje técnico de una ciencia natural o área relacionada en términos de ideas que las personas en general, que no son científicos, pueden entender fácilmente, e implica hacerlo de forma que sea entretenido e interesante para ellos (Ham, 1992: 3).

Tilden y Ham nos permiten ver el proceso educativo en sitios patrimoniales, no como una extensión de la educación formal o como un seminario académico. Por lo contrario, nos lleva a ver el patrimonio y los conocimientos que lo fundamenta como un espacio para el disfrute, donde las personas descubrirán nuevas experiencias y conocerán diversas épocas. Aunque se esté hablando de animales que existieron hace más de 200 millones de años.

Para el especialista en interpretación Jorge Morales de la Asociación de Intérpretes del Patrimonio, «La interpretación del patrimonio es un proceso creativo de comunicación estratégica, para conectar intelectual y



emocionalmente al visitante con los significados del recurso patrimonial visitado» (s/f) [Documento en línea]. Igualmente afirma que «La interpretación del patrimonio es el arte de revelar in situ el significado del legado natural, cultural o histórico al público que visita esos lugares en su tiempo de ocio» (Morales, 2001: 31-34). Pero

para Martí: «Interpretar es para el hombre la manera más común de producir un significado» (Martí, 2001: 436).

Para la ejecución de ese proceso de interpretación se requiere conocer a la población objetivo, sus costumbres, cuáles son sus recursos patrimoniales, calcular la audiencia, determinar el tema, cómo se argumentará y finalmente cómo se presentará y evaluará. Cada una de estas definiciones conducen a la construcción de un puente entre los valores otorgados por las múltiples áreas del saber y las personas que viven a diario con dichos valores, así como los visitantes que desconocen y quieren descubrir nuevas sitios y manifestaciones culturales.

### **¿CÓMO SE TRABAJA LA INTERPRETACIÓN?**

El trabajo interpretativo demanda de una planificación sistematizada de cada una de las etapas para lograr la intermediación entre el bien patrimonial y las audiencias. Por ello, a continuación describiremos tres aspectos importantes de un programa interpretativo: la audiencia, el tema y los medios interpretativos.

### **¿QUIÉN VIENE Y POR QUÉ?: LA AUDIENCIA**

Como señalamos en la sección anterior, la interpretación gira alrededor de relaciones educativo-comunicacionales y como tal su punto de partida es ¿Quién asiste a nuestros programas?. Muchas de las respuestas sería «Público general», pero no existe tal público. Cada persona es única y cada grupo es único, tienen sus propias características, necesidades, habilidades y destrezas (Brochu y Merriman, 2003). Por ello, se debe determinar a qué tipo de audiencia nos enfrentamos. Puede haber diferentes maneras a describir una audiencia: Por edad, género, nivel de ingreso, grupos con o sin niños, personas de la tercera edad, entre otros. Estos son los más comunes; pero también debemos saber por qué las personas asisten a sitios o manifestaciones como las que estamos trabajando. ¿Cuáles son sus intereses?, ¿Qué tipo de actividades espera encontrar en este lugar?, ¿Qué los motiva?, ¿volvería, y por qué? Estas son algunas de las preguntas que se requieren. El estudio de los públicos nos ayuda a precisar las estrategias y a encontrar las debilidades.



## ¿QUÉ SE QUIERE DECIR?: EL TEMA O MENSAJE

Uno de las etapas más importantes de la interpretación es el tema o mensaje. Determinar qué queremos transmitir es la base de todo el proceso educativo-comunicacional. Este viene dado por tres aspectos: el recurso a interpretar, los intereses de la audiencia y los objetivos de la institución que administra el bien patrimonial (Brochu y Merriman, 2003). Se debe destacar que las preferencias del intérprete no forman parte del proceso. No se trata de satisfacer los gustos de los curadores, artistas o museólogos; se trata hacer accesible lo que se quiere transmitir.

## ¿CÓMO ORGANIZO EL TEMA?

Según S. Ham (1992) el tema es la idea central a transmitir, es el mensaje específico que conecta la información técnica y/o valores del bien patrimonial con la audiencia. Es entrada al cuento que se ha decidido contar y debe ser presentado de forma clara y concisa. Para estructurarlo se necesitará diversas informaciones para los diferentes temas a tratar. De acuerdo

a este autor debe haber una cantidad manejable de temas, la cual no debe exceder de cinco. Esto viene determinado por la capacidad que tienen los seres humanos de relacionar informaciones separadas o nuevas a la vez.

Por otra parte, el tema va dirigido a cada persona, debe individualizarse. Lograr que los visitantes participen del relato que se le presenta. No es lo mismo «se debe proteger el patrimonio» a «protejamos el patrimonio». Se debe utilizar formas verbales activas que involucren al espectador. El diseño de una exposición o recorrido diseñado temáticamente permite seleccionar rápidamente las ideas principales, lograr que la audiencia construya un aprendizaje más significativo y despierto un mayor interés e imaginación.

### **¿CUÁLES SON LOS MEDIOS PARA INTERPRETAR?**

Según Morales (2001) los medios interpretativos se utilizan en el lugar patrimonial o fuera del sitio. Estos son los mecanismos que se utilizan para la transmisión del mensaje, pueden ser personales o no personales, en forma escrita u oral. Cuando el medio es in situ pueden estar presentes a lo largo del recorrido o en paradas específicas, cuando se encuentran fuera puede existir un equipamiento (exteriores o dentro de una edificación). Alguno de los medios son: Señales y marcas, senderos interpretativos, audiovisuales, exposiciones, visitas guiadas, demostraciones, medios interactivos, entre otros. Igualmente, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) abren la posibilidad a nuevas maneras de interacción con el público. El internet plantea un acceso masivo al sitio patrimonial; así como a mecanismos interactivos de educación y comunicación.

Por otra parte, creemos que la metodología empleada en la Interpretación del Patrimonio puede ser trasladada al aula. Haciendo que ésta sea un espacio dinámico de enseñanza y aprendizaje. Trabajar el PC en el aula desde los temas y no desde los datos históricos o artísticos. La interpretación debe ser vista como una herramienta de gestión que facilita los procesos educativos e involucra a las personas que participan, tanto como visitantes como prestadores del servicio.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AVOGADRO, M.

2003 Educación, Medios e Interactividad. *Revista Razón y Palabra* [Revista en línea]. (33). Disponible: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx). [Consulta: 2005, Abril 25]

BROCHU, L y MERRIMAN, T.

2003 *Interpretación personal. Conectando su audiencia con los recursos patrimoniales*. USA: Asociación Nacional de Interpretes.

ESCAÑO, C.

2010 Hacia una educación artística 4.0. *Revista Arte, Individuo y Sociedad* [Revista en línea], 22(1), 135-144. Disponible: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=1524>. [Consulta: 2011, Octubre 20].

ESCAÑO, C.

2009 Hipercontextos, Arte y Educación, Invisibilidades. *Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, (0), 29-39.

FRAGA, A.

2011, enero. *Códigos QR y Realidad Aumentada para la Interpretación del patrimonio*. [Documento en línea]. Ponencia presentada en 1as. Jornadas de Formación Memoria histórica en los cementerios europeos patrimonio funerario y turismo cultural. Barcelona, España. Disponible: [www.cemeteriesroute.eu/en/wp-content/uploads/SIGNO.pdf](http://www.cemeteriesroute.eu/en/wp-content/uploads/SIGNO.pdf). [Consulta: 2011, Agosto 11].

GÓMEZ, M.

2010 *Uso de QR Code en Museos*. [Documento en línea]. Disponible: <http://mediamusea.com>. [Consulta: 2010, Julio 27].

HAM, S.

1992 *Interpretación ambiental. Una guía práctica para gente con grandes ideas y presupuestos pequeños*. Estados Unidos: North American Press, Editor Fulcrum.

Instituto Smithsonian. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.si.edu/Collections>. [Consulta: 2011, Octubre 17].

RUIZ, D.

2011, junio. Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural. *Revista e-rph*. [Revista en línea]. 8. Disponible: <http://www.revistadepatrimonio.es/revistas/numero8/difusion/estudios2/articulo3.php>. [Consulta: 2011, Julio 28].

SERRAT, N.

(s/f) *Realidad Aumentada en los museos*. [Video en línea]. Disponible: <http://www.youtube.com/watch?v=2Isco9I9cYM>. [Consulta: 2011, Agosto 22].

SOLANILLA, L.

2002 ¿Qué queremos decir cuando hablamos de interactividad? El caso de los webs de los museos de historia y arqueología. *Revista Digital D'humanitats*. [Revista en línea]. Disponible: [http://www.uoc.edu/humfil/articulos/esp/solanilla0302/solanilla0302\\_imp.html](http://www.uoc.edu/humfil/articulos/esp/solanilla0302/solanilla0302_imp.html). [Consulta: 2006, Mayo 6]

MOMA de San Francisco. <http://www.sfmoma.org/explore/multimedia>. [Consulta 2011, Septiembre 2].

MORALES, J.

2001 *Guía práctica para la interpretación del patrimonio. El arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante*. (2 ed.) Sevilla: Junta de Andalucía. Consejería de Cultura.

MUSEO VIRTUAL DE CANADÁ. Disponible:

<http://www.museovirtuel-virtualmuseum.ca/Search.do?Ne=8050&lang=e&ex=on>. [Consulta: 2011. Febrero 14].

MUSEO VIRTUAL DE AMÉRICA LATINA y EL CARIBE. Disponible: <http://www.museovirtualdeamericalatinayelcaribe.org/> [Consulta: 2011. Enero 17].

INSTITUTO DEL PATRIMONIO CULTURAL

2010 Valorando el patrimonio cultural [Folleto]. Caracas: IPC.