

TECNOLOGÍA INTERACTIVA Y MUSEOS. CONSTRUCCIÓN DE LA ESCALA DE INTERACTIVIDAD PERCIBIDA

Asenjo Hernanz, María Elena

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) (España)

mariaelena.asenjo@udima.es

Granizo González, Laura

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) (España)

Laura.granizo@udima.es

La interactividad y la tecnología interactiva se han ligado en el imaginario colectivo a enfoques de aprendizaje constructivista. Esto es especialmente relevante en contextos de aprendizaje no formal e informal, como exposiciones y museos, donde la interactividad es considerada como un elemento que atrae a los visitantes y que, además, hace los contenidos patrimoniales más accesibles. Sin embargo, durante el diseño de estos dispositivos no siempre se contempla, lo que desde el paradigma constructivista se ha denominado triángulo interactivo, es decir, la relación que se establece entre el dispositivo, la persona que aprende y el propio contenido. Por otro lado, cuando se evalúan no se tiene en cuenta la interactividad como variable y cuando se contempla no se hace de manera cuantificable. El objetivo de este trabajo es, por tanto, elaborar una escala que permita evaluar la interactividad percibida en los dispositivos presentes en espacios de presentación del patrimonio. Para ello, en primer lugar, se llevó a cabo un análisis factorial exploratorio con una muestra de 148 estudiantes de posgrado que evaluó audioguías tradicionales y tres juegos digitales con narrativas y características muy diferenciadas. En segundo lugar, se llevó a cabo un análisis factorial confirmatorio con una muestra de 99 visitantes de la exposición Hablemos de Drogas (Asenjo, 2022). Tras dichos análisis queda configurada la “escala de interacción percibida” con 15 ítems agrupados en cuatro factores: control percibido, bidireccionalidad percibida, sincronía percibida e impacto percibido. Se discute acerca de la utilidad de la operativización del concepto de interactividad para el el diseño y desarrollo de dispositivos verdaderamente interactivos, que permitan mejorar la experiencia de los visitantes a los museos y así, acercar de manera más inclusiva la cultura a la sociedad.

Palabras clave: aprendizaje – escala psicométrica – estudios de visitantes – interactividad percibida – museo – tecnología