

# **Tecnología interactiva para el aprendizaje en museos. Validación de la escala de interactividad percibida.**

M. Elena Asenjo  
Verónica Nistal  
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

## INTRODUCCIÓN

Los museos incorporan diferentes tecnologías para apoyar procesos de comprensión y aprendizaje, asumiendo que fomentan la interactividad entre visitante y patrimonio.

## OBJETIVOS

Este trabajo tiene como objetivo validar la escala de interactividad percibida con cuatro dimensiones: sincronía, bidirección, control e impacto percibidos.

## METODOLOGÍA

Se estableció un diseño cuasi-experimental en el que 148 estudiantes de postgrado, 73,65% mujeres y 26,35% hombres, con un rango de edad desde 23 hasta 59 ( $M = 27,97$ ,  $SD=8,5$ ), utilizaron cuatro recursos digitales (variable independiente) y contestaron la escala de interactividad percibida (variable dependiente). El contraste sobre la diferencia de puntuaciones se llevó a cabo mediante los estadísticos U de Mann-Whitney y Z de Kolmogorov-Smirnov.

## RESULTADOS

Las puntuaciones en la dimensión de sincronía son significativamente inferiores en el recurso *Agujero Negro* ( $Mdn = 6,17$ ), que no presenta una correspondencia total entre la manipulación de los controles y lo que ocurre en la pantalla. No se encuentran diferencias significativas en la dimensión de bidirección, obteniendo puntuaciones bajas en los cuatro recursos debido a su carácter unidireccional, a pesar de la falsa apariencia conversacional de *Proyecto Genobi* ( $Mdn = 3,12$ ). Se aprecian diferencias significativas en la dimensión de control entre el recurso que permite un mayor rango de acciones (*Delacroix*;  $Mdn = 7,71$ ) y el que permite un menor rango de acciones (*Agujero Negro*,  $Mdn = 5,62$ ,  $Z = 1,46$ ,  $p < .05$ ). Finalmente, en la dimensión de impacto percibido, solo se encuentran diferencias entre los recursos de *Delacroix* ( $Mdn = 5$ ) y las audioguías ( $Mdn = 2,5$ ),  $Z = 1,32$ ,  $p < .05$ . Las puntuaciones en las cuatro dimensiones son coherentes con las propiedades técnicas de los cuatro recursos evaluados.

## CONCLUSIONES

Concluimos que las tecnologías solo tienen elementos potencialmente interactivos, por lo que el análisis sobre su eficacia debe incluir el uso real que realizan los visitantes y la experiencia resultante.

**Palabras clave:** aprendizaje informal; escala psicométrica; interactividad percibida; museos; tecnología interactiva.