



La noción de interactividad en el pensamiento de John Dewey

Ana G. Bedolla Giles*

No queda claro dónde colocaba Sócrates el primer foco de la creatividad, si en aquellos que piensan por sí mismos o en aquellos que promueven dicho pensamiento en los demás.

MATTHEW LIPMAN

Educar, al menos declarativamente, ha sido uno de los objetivos prioritarios, preocupación constante, materia de trabajo y a veces hasta de conflicto en los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH). Sin embargo, nuestra labor no se ha entendido siempre de la misma manera. Supongo que en buena medida por la influencia de las corrientes pedagógicas que se han reflejado en el desempeño de las secciones de Servicios Educativos, que durante mucho años contaron con la presencia de maestros comisionados. Pero sin duda nuestro quehacer también ha sido modelado por la evolución y las necesidades de los proyectos museográficos –cada vez más sofisticados–, por cierto apoyo a la formación de personal calificado y, destacadamente, por la posibilidad de conocer e intercambiar experiencias entre museos de antropología, arte, ciencia y comunitarios, entre otros.

EL PROBLEMA

Hoy se nos presenta un panorama dominado por las nuevas tecnologías en todos los órdenes de la vida. Especialmente

en los museos vemos, no sin asombro, la introducción de quioscos interactivos, computadoras o todo tipo de espectáculos multimedia, dispuestos con la intención de potenciar la capacidad comunicativa en nuestras salas –en el entendido de que se trata de herramientas que facilitan el aprendizaje.

En efecto, la era de los llamados museos interactivos ha sentado sus reales y extendido sus límites hasta los territorios virtuales, abriendo incluso la posibilidad de visitar el espacio museal con una computadora y desde la intimidad de nuestras habitaciones, sugiriendo además que ello puede sustituir la experiencia de estar frente a una pieza original. Pero, ¿podemos asumir que ciertamente hay mayor aprendizaje en nuestras exposiciones gracias a la presencia de esos recursos tecnológicos? Siendo consecuentes, ¿cómo debemos abordar la interactividad?, ¿bajo qué supuestos tenemos que diseñar nuestros programas? ¿Podemos dar por hecho que los llamados interactivos son los medios adecuados para nuestros fines?

Si bien esta discusión no es nueva, también es cierto que no se ha resuelto del todo, tal vez porque en nuestro país, y en particular en los museos de antropología e historia, se ha abordado más en los terrenos de la museografía que en los de la educación. En cualquier caso, el problema no es sencillo. Hoy contamos con más información que nunca prácticamente sobre cualquier tema, y pareciera haber algún consenso respecto a qué parte de la función educativa del museo tendría que ver, por ejemplo, con proporcionar claves y orientaciones generales para analizar, seleccionar, relacionar, comparar, discriminar, jerarquizar y aplicar la información ofrecida al visitante en la escuela y en otros órdenes de la vida. Pero, ¿será suficiente? –o incluso, ¿sería lo deseable?

Me pregunto si lo que queremos en los museos es una especie de aulas multimedia, donde el propósito principal sea divulgar cada vez más información o, en algunos otros casos, aumentar la comprensión de los temas, lo que indudablemente remite a la tradición escolar. Hay, por otra parte, diferentes concepciones sobre el trabajo educativo. En algunos espacios se analizan a detalle los contenidos seleccionados por la SEP y se ofrecen visitas guiadas y actividades para cubrir dichos contenidos durante la visita; otros recintos

plantean como eje principal el vínculo entre aprendizaje y diversión, o bien proponen una especie de conversación que se retroalimenta con las unidades de información digitalizada y donde su oferta de interactivos suele ser amplia, novedosa y a veces muy atractiva. ¿Eso está bien? ¿No? Cualquiera que sea el caso, ¿por qué?

Me queda claro que necesitamos criterios para normar nuestros juicios al respecto, pero tengo la sospecha de que parte del problema radica en la forma en que entendemos las nociones de educación, interactividad y aprendizaje. En este texto propongo revisar éstas a la luz del pensamiento de un autor clásico, ya que puede ser uno de los caminos más prometedores para construir un marco explicativo para la cuestión que nos reúne: se trata del reconocido filósofo de la educación John Dewey (Nueva Inglaterra, EUA, 1859–1953).

EL CONTEXTO

John Dewey vivió durante una época de grandes cambios tanto en los Estados Unidos como en el resto del planeta. Presenció la acelerada urbanización e industrialización, la poderosa emergencia del sindicalismo y de los medios de comunicación masiva. También fue testigo del notable crecimiento de la población y el posicionamiento de su país como potencia mundial,¹ entre muchos otros eventos significativos. En el campo del saber y de las prácticas sociales ocurrieron transformaciones como el arribo de las teorías evolucionista y de la relatividad, la difusión del marxismo y del psicoanálisis, y el inicio de la era atómica. Sobra decirlo: todo esto modificó la manera en que se miraba al mundo, incluyendo el proceso mismo de la educación.²

Dewey nos legó toda una obra educativa que influyó profundamente a filósofos, pedagogos y psicólogos, incluyendo a varios de países de habla hispana. Es interesante destacar que su propuesta incluía a los museos, laboratorios y bibliotecas.³ De hecho dirigió una escuela elemental en Chicago, que contaba con un espacio museal donde los niños trabajaban los lunes durante una hora y media.⁴ Investigador infatigable viajó con frecuencia, en especial a países en conflicto, con el fin de averiguar qué ocurría con

la educación. En el caso de México, durante el gobierno del presidente Calles se adoptó parte de su pedagogía como ideario educativo de la Revolución.⁵

Pero nuestro autor no sólo tuvo relevancia como académico. También participó activamente en las grandes luchas políticas de su tiempo, en las que apoyó, por mencionar nombres, a los anarquistas Sacco y Vanzetti y a León Trotski. Desde diversas trincheras defendió los intereses de las mayorías, la autonomía de la educación y los derechos civiles. Fue parte del “movimiento progresista”, que soñaba con una democracia libre de cualquier tipo de opresión y de corrupción.

LA RELACIÓN ENTRE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN

Lorenzo Luzuriaga afirma que el último momento de todo pensar está constituido por la filosofía, porque ésta representa la unidad de todos los conocimientos científicos, los supuestos de todas las ciencias y, por otra parte, la referencia de todo el saber a la vida del hombre.⁶ La relación entre pedagogía y filosofía ha sido abordada de diversas maneras, pero hay un punto de partida común que reconoce la indivisibilidad de estos dos campos de conocimiento; en palabras de Dilthey, “la flor y el fin de toda verdadera filosofía es la pedagogía en su más amplio sentido, como teoría de la formación del hombre”.⁷

Para John Dewey la filosofía trata de entender la experiencia humana en su contexto histórico y cultural. Por ello su idea de educación está permeada en su totalidad por la filosofía. De hecho afirma que para que la filosofía de la educación postulara lo que ésta debiera ser, tendríamos

que conocer detalladamente qué es lo que ocurre cuando la educación tiene lugar –y antes de eso, cómo está constituida en concreto la naturaleza humana–. Así, el ejercicio que realizaba en la escuela elemental en Chicago no era la simple práctica de los profesores que estaban en formación, buscaba además poner a prueba como hipótesis de trabajo sus propias concepciones educativas. Entre sus postulados más generales se encuentran:

1. Abolir la dualidad entre teoría y práctica hacia el descubrimiento de las implicaciones prácticas de las ideas –es al mismo tiempo una petición de coherencia entre el propósito de conocer y el actuar racionalmente, y la convicción de que el cambio es el resultado de la interacción transformadora entre los individuos y su medio.
2. Conciencia de que la educación es un proceso social. No aislar las escuelas de otras esferas de la realidad. Dar importancia al contexto histórico y cultural.
3. La falibilidad del conocimiento. La imposibilidad de verdades absolutas y esencias inamovibles. En todo caso la ciencia es un conocimiento en construcción y sus conclusiones necesariamente provisionales.
4. Conciencia ética de que todos somos educables.
5. Principios de continuidad e interactividad de la experiencia.
6. Democracia participativa.⁸

LA RELACIÓN ENTRE EXPERIENCIA Y PENSAMIENTO

Dewey postula una relación interactiva entre experiencia y pensamiento, aduciendo que *la experiencia es generadora de conocimientos* mientras que *el pensamiento se manifiesta en la dirección intencionada que se le da a los eventos para producir significados propios*;⁹ es, por decirlo en pocas palabras, el procesamiento de la experiencia. De otra manera, podemos decir que para el filósofo no toda actividad es experiencia, que lo es en la medida en que hay una reflexión, una elaboración de esa actividad o hecho vivido en la que establecemos conexiones que nos permiten construir significados.

Dewey distingue entre mera actividad y experiencia a partir de la diferencia cualitativa en que se aborda un par de elementos concurrentes: *un elemento activo* que consiste en la acción del individuo sobre su medio y un *elemento pasivo* que se revela en las consecuencias, en la respuesta del medio a la acción. Siguiendo esa idea, establece dos tipos de interacción:

- a) Cuando el individuo hace algo, recibe las consecuencias y actúa sobre ellas –por ensayo y error– en función de sus intereses y propósitos.
- b) Cuando el individuo descubre –mediante la reflexión– cómo esa acción y esas consecuencias están relacionadas y cómo puede explicar esa relación a detalle –a eso le llama *principio de interacción o interactividad*.¹⁰

La distinción es relevante, puesto que Dewey sostiene que el crecimiento intelectual y moral es posible en función de la calidad de la experiencia que, por lo

demás, no necesariamente tiene que ser actual –por ello nos habla del *principio de continuidad de la experiencia*; es decir, del entendimiento de las cosas en función del uso que hacemos de ellas; en función de nuestra historia, de nuestro contexto cultural e incluso de la dirección que le queremos dar al futuro.

Estas dos dimensiones, la interactividad y la continuidad, son al mismo tiempo criterios para valorar si una experiencia es educativa. Además, lo fundamental de una experiencia no reside en sus efectos inmediatos sino en sus efectos en el tiempo, “en el incremento de la capacidad de dirigir el curso de futuras experiencias”.¹¹

Extendidas sus consideraciones al ámbito social, Dewey dice que los seres humanos estamos inmersos en un proceso de revisión permanente. Los conocimientos, las costumbres, las instituciones y las creencias son reformuladas y comunicadas de una generación a otra, lo que permite su preservación; o bien, se incorporan nuevos elementos y se construyen distintos significados como resultado de la reflexión.

Es así como cada individuo se enriquece mediante la puesta en común de la experiencia humana del pasado. La reconstrucción social de las experiencias previas ilumina las actuales, de tal manera que esa revisión –literalmente: *re-visión*– posibilita su extrapolación al futuro; justo por eso el proceso de reconstrucción puede ser también un proceso de renovación.¹²

EXPERIENCIA, PENSAMIENTO Y APRENDIZAJE

Habíamos mencionado que Dewey asigna al pensamiento la función de dirigir intencionalmente la búsqueda del significado de cada experiencia. Para él, el pensamiento puede establecerse como una búsqueda constante de las conexiones entre las ideas y las consecuencias de nuestras formas de actuar en el mundo. Pero no todo pensamiento es reflexivo. Para ser considerado así debe cumplir la condición de ser consciente de causas y efectos. El pensamiento reflexivo también es experimental, de ahí que exprese una relación de mutua y creciente influencia entre las prácticas de su propia naturaleza y la producción de mayores experiencias educativas.



Aspectos de las instalaciones interactivas en el Jardín de las Ideas de Zona Forum
Fotografías Neuronal Laboratorio+Creativo y Siete/Media

Una de las consecuencias de esta concepción radica en que el foco del proceso pedagógico se coloca, necesariamente, en el aprendizaje y no en la enseñanza. Vale aclarar: no en lo que el alumno aprende sino en la manera en cómo lo hace. Dewey sigue el modelo de investigación de las ciencias naturales para guiar la forma de aprender. De modo sucinto podemos señalar tres preceptos centrales en su propuesta,¹³ en los que se ponen en operación los principios de interactividad y continuidad y que, además, resultan de gran pertinencia para cualquier espacio educativo:

- a) Los temas seleccionados deben presentar la posibilidad de establecer una conexión con el campo de la experiencia del niño.
- b) Esta experiencia inicial debe reconstruirse, enriquecerse y organizarse progresivamente a través de otras experiencias, individuales y colectivas, que a su vez estimulen nuevas investigaciones.
- c) La experiencia debe “extenderse hacia atrás”, para comprender la evolución y la naturaleza de los problemas del presente, y hacia el futuro, puesto que la previsión de consecuencias es un factor crucial en el método de investigación. Para Dewey la historia tiene un sentido político fundamental, y su comprensión juega un papel estratégico si se quieren alentar compromisos en la construcción de una sociedad más democrática y justa.

TEMAS PARA UNA DISCUSIÓN

Estoy convencida que desde la perspectiva descrita podemos desprender algunas premisas para reflexionar sobre la manera en que los museos pueden propiciar la interactividad. No sé si esto se pueda lograr con la tecnología que asombra y promete niveles de aprendizaje hasta ahora inconcebibles. Pero lo que importa es la sustancia, suerte de carta de navegación con su respectiva brújula. Para trazarla, vale contemplar que, evidentemente, cada museo es depositario de una parte de la experiencia humana, según la concibe nuestro autor. Si en el espacio museal se muestra la producción cultural, estética, tecnológica, científica, contamos con un contexto privilegiado para cuestionar, revisar, extender o renovar aspectos de la experiencia, para entonces nutrirnos desde varias perspectivas; es decir, no

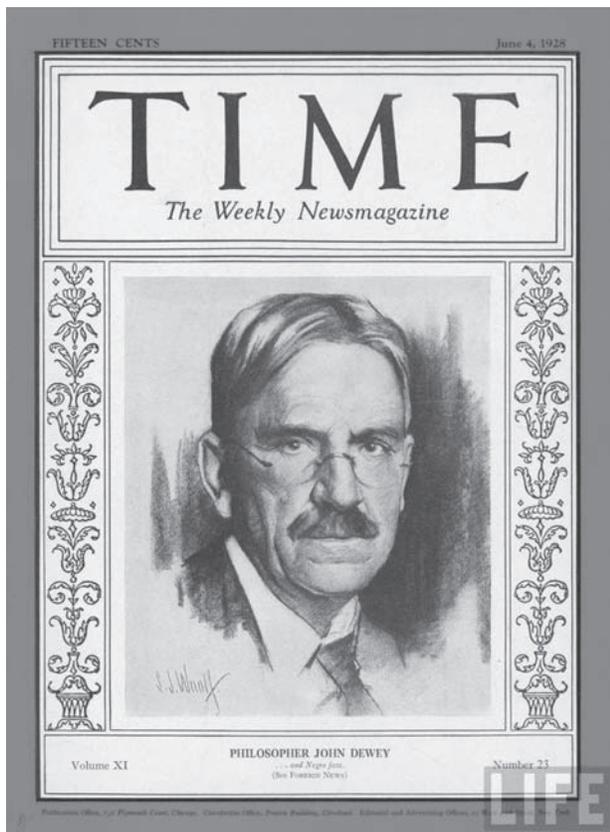
sólo de aquellas que corresponden al museo sino también a las del grupo.

Si retomamos el modelo de aprendizaje de Dewey, la actividad prioritaria debiera ser de investigación sobre los tópicos que resultan de mayor interés para los visitantes. Creo ser fiel al espíritu de su propuesta, si aclaro que no se trata de una investigación antropológica o química –o de ese estilo–. Se trata de indagar sobre el significado de esa experiencia, su impacto en el conocimiento, en los comportamientos de una sociedad, en el desarrollo de una generación, entre muchas otras posibilidades.

Como condiciones para un desarrollo óptimo de lo antes expuesto, de manera breve me referiré a tres aspectos que ya habíamos señalado, y que inciden sensiblemente en la forma en que desarrollamos nuestras actividades con los grupos de visitantes:

- a) Democracia participativa: para transformar la relación “guía que habla-grupo que escucha”, a fin de posibilitar la reflexión compartida en algún momento de la visita y dedicar a ésta el mayor tiempo posible.
- b) Falibilidad: buscando abandonar la pretensión de verdad absoluta de todo lo que se presenta en el museo. Si estamos conscientes del carácter provisional e hipotético de las conclusiones de los investigadores, toda exposición es un ensayo, una hipótesis de trabajo.
- c) Conciencia ética: ya que con relación a otras instituciones tenemos una enorme ventaja que no hemos aprovechado lo suficiente, y a sabiendas de que todo el mundo puede ir al museo sin importar su edad, escolaridad, clase social, etnia, preferencias religiosas o políticas –y de que, consecuentemente, todos tendrían derecho a vivir una experiencia significativa en nuestros recintos– se abre ante nosotros una enorme responsabilidad para con el museo: considerar la importancia de esta diversidad en la planeación de sus actividades, así como en la capacitación de su personal.

Para finalizar, sería deseable recurrir a las experiencias de los visitantes y revisarlas a la luz de otras presentes y pasadas



El filósofo **Fotografía LIFE.com**

en contextos históricos y culturales distintos. Pero si consideramos la petición de coherencia entre teoría y práctica, inherente a la postura de Dewey, ¿podríamos asumir que el sentido último de reflexionar sobre la experiencia humana acaso consistiría en transformar el estado de ciertas cosas? ¿Podría ser un propósito educativo del museo participar en la construcción de un mundo mejor? ✨

NOTAS

¹ Sáenz Obregón, 2004.

² Ann M. Sharp (1990) dice que Khun, en su libro sobre las revoluciones científicas, demostró que el conocimiento científico siempre debe estar sujeto a revisión y que la ruptura de los paradigmas en la ciencia repercute en todos los órdenes de la vida. Por ejemplo, comenta Sharp, “hubo un tiempo en que dejamos de pensar en la Tierra como plana y eso cambió la forma de entender el mundo [...] hubo un día en que no volvimos a pensar en el tiempo y en el espacio como categorías distin-

tas [...] y también cambió lo que pensábamos acerca de la certeza y la verdad”.

³ Hein, 2003.

⁴ Hein, 2003.

⁵ Engracia Loyo, 1999.

⁶ Luzuriaga, alumno y posteriormente maestro de la Institución Libre de Enseñanza durante los años de la República española, participó activamente en la docencia y en el fortalecimiento de la Escuela Única, propuesta propia. Fundó la *Revista de Pedagogía*, tradujo algunos trabajos de Dewey y de otros filósofos y pedagogos. Su obra es indispensable para entender la pedagogía en España, así como su influencia en las escuelas activas que surgieron en la ciudad de México en la década de los sesenta del siglo pasado.

⁷ Citado en Luzuriaga, 1991.

⁸ Dewey, 2002. La primera edición en inglés de este texto es de 1916.

⁹ Los subrayados son míos, salvo en los casos en que se indique lo contrario.

¹⁰ Mónica Velasco, 2000. Expone estas ideas a lo largo del capítulo 1 de su tesis doctoral.

¹¹ Sáenz Obregón, 2004.

¹² Mónica Velasco, 2000.

¹³ John Dewey, 2004, *Ibid.*

BIBLIOGRAFÍA

DEWEY, JOHN, *Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación*, Madrid, Ediciones Morata, 2002.

_____, *Experiencia y educación*, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, 2004.

HEIN, GEORGE, *John Dewey y los museos*, conferencia magistral dictada en el Congreso Internacional de Educación en Museos ICOM-CECA, Oaxaca, 2003.

LOYO, ENGRACIA, *Gobiernos revolucionarios y educación popular en México: 1911–1928*, México, Centro de Estudios Históricos de El Colegio de México, 1999.

LUZURIAGA, LORENZO, *Pedagogía*, Buenos Aires, Losada, 1991.

SÁENZ OBREGÓN, JAVIER, “Edición y estudio introductorio”, en *Experiencia y educación*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2004.

SHARP, ANN MARGARET, “¿Qué es una comunidad de investigación?”, en *Aprender a pensar. Revista internacional de filosofía para niños*, núm. 2., Madrid, Ediciones de la Torre, 1990.

VELASCO ACEVES VIDRIO, MÓNICA, *Filosofía para niños: una alternativa de resignificación de la experiencia*, tesis doctoral, México, Universidad Iberoamericana, 2000.

* Investigadora del INAH dedicada a construir puentes entre la educación y los museos