



## **TRABAJO FIN DE MÁSTER**

***El kit didáctico como recurso para enriquecer la experiencia de los visitantes en los recorridos guiados de los museos. Un estudio de caso en el Museo Nacional del Romanticismo***

**Máster en Educación Artística  
en Instituciones Sociales y Culturales**

**Facultad de Bellas Artes**

**APELLIDOS Y NOMBRE: Rodríguez Pardo, Irene  
DNI: 44565903E  
TUTORA DE LA UNIVERSIDAD: M<sup>a</sup> Teresa Gutiérrez Párraga  
CURSO: 2014/15  
CONVOCATORIA: Junio**

## ÍNDICE

1. RESUMEN .....	4
2. JUSTIFICACIÓN. INTERÉS Y PERTINENCIA DEL TEMA EN EL CONTEXTO.....	5
3. HIPÓTESIS.....	7
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN/ANTECEDENTES.....	7
4.1. EDUCACIÓN ESCOLAR .....	7
4.2. EDUCACIÓN NO FORMAL.....	8
4.3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS.....	13
5. OBJETIVOS .....	14
6. METODOLOGÍA.....	14
6.1. ENFOQUE METODOLÓGICO .....	14
6.2. HERRAMIENTAS DE EXTRACCIÓN DE DATOS .....	17
7. MARCO TEÓRICO.....	19
7.1. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO .....	19
7.2. MODOS DE APRENDIZAJE.....	20
7.3. EL VALOR DEL OBJETO.....	23
7.4. MATERIALES DIDÁCTICOS MANIPULATIVOS .....	25
8. MARCO PRÁCTICO .....	26
8.1. CONTEXTUALIZACIÓN .....	26
8.2. INTRODUCCIÓN.....	27
8.3. OBJETIVOS .....	28
8.4. CONTENIDOS.....	28
8.5. METODOLOGÍA.....	29
8.6. SECUENCIA DE ACTIVIDADES .....	31
8.7. MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	34
8.8. LA EVALUACIÓN .....	37
9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	37
9.1. DISFRUTE .....	38
9.2. ATENCIÓN.....	40
9.3. RECUERDO.....	41
9.4. ENRIQUECIMIENTO DE LA EXPERIENCIA.....	45
10. CONCLUSIONES .....	48
11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	51

12. BIBLIOGRAFÍA .....	54
13. ANEXOS .....	55
13.1. HERRAMIENTAS DE EXTRACCIÓN DE DATOS .....	55
13.2. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN LA PROGRAMACIÓN DEL MUSEO.....	58
13.3. IMÁGENES DE LAS SESIONES.....	59
13.4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS REFLEJADOS EN LAS ACTIVIDADES .....	63
13.5. ESQUEMA DEL PROCESO DEL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	64

## 1. RESUMEN

Este trabajo recoge investigación tanto teórica como práctica acerca del uso de recursos manipulativos destinados a reforzar la experiencia de visitas guiadas en museos. Se parte del diseño y desarrollo de una serie de visitas temáticas que se llevaron a cabo en el Museo Nacional del Romanticismo de Madrid entre los meses de abril y mayo de 2015. En todas ellas se hizo uso de un material muy específico, al que se denomina “kit”, que se entrega a los participantes y consiste en un conjunto de objetos sin relación aparente entre sí, que van utilizándose de manera guiada a lo largo del recorrido con el fin de propiciar la motivación y el aprovechamiento de la visita a través de la sorpresa, el juego o la interacción. La reflexión sobre esta práctica se apoya en un trabajo de investigación evaluativa cuyo objetivo es probar la efectividad de este recurso respecto a tres aspectos que ayuden a definir en qué consiste el valor añadido a la experiencia de la visita: disfrute, participación y asimilación de contenidos. La investigación tiene como base el estudio de un caso concreto y se vale de medios de recogida de datos principalmente cualitativos. Las conclusiones muestran un resultado positivo sobre el valor del material didáctico y las dinámicas que facilita, pero también señala la conveniencia de llevar a cabo estudios más exhaustivos con el fin de delimitar con mayor precisión las variables que influyen en el éxito.

**Palabras clave:** recursos manipulativos, museo, visitas guiadas, Museo Nacional del Romanticismo, kit, juego, material didáctico.

### Abstract

This study presents both theoretical and practical research about the use of manipulatives aimed to enhance guided tours in museums. The starting point is the design and implementation of a series of guided thematic visits carried out at the National Museum of Romanticism in Madrid between April and May 2015. In all of them a very specific material, referred as “kit”, was employed. The kit is handed out to participants and consists of a set of objects with no apparent relationship between them, which are used in a guided way along the tour in order to increase motivation and the benefit of the visit through surprise, play or interaction. Reflection about this practice is supported by a process of evaluation research that intends to prove the effectiveness of this resource with regard to three aspects that might help define the added value to the visit experience: enjoyment, participation and content assimilation. The investigation is based on a

particular case study and uses data collected mainly by qualitative methods. The conclusions show a positive result about the value of this didactic material and the dynamics that it facilitates, but they also call attention to the convenience of carrying out more exhaustive studies with the aim of delimiting the variables that influence its success with more precision.

**Key words:** manipulatives, museum, guided tours, National Museum of Romanticism, kit, play, didactic material.

## 2. JUSTIFICACIÓN. INTERÉS Y PERTINENCIA DEL TEMA EN EL CONTEXTO

Este trabajo nace a raíz del resultado positivo obtenido tras la realización de dos sesiones de una misma visita guiada para adultos en el Museo Nacional del Romanticismo de Madrid, actividad llevada a cabo durante un periodo de prácticas. El diseño de la visita se apoyaba, en buena medida, en el empleo de un recurso didáctico específico: un conjunto de recursos manipulativos al que denominaremos 'kit'. Con ello se pretendía ofrecer una herramienta con la que lograr una forma diferente de aprender y descubrir obras de un museo.

Si tenemos en cuenta de qué modo y a través de qué sentidos se nos presenta generalmente el conocimiento en nuestra sociedad, enseguida nos damos cuenta de la preponderancia de los elementos auditivos y visuales. Sin embargo, la tendencia natural a tocar tiende a ser anulada, especialmente en los museos, debido al riesgo que conlleva de deterioro de objetos únicos o muy valiosos. Algunos museos tratan de saciar este instinto diferenciando dos zonas: la que muestra la colección y otro espacio (un taller, un espacio...) donde se facilitan distintos recursos manipulativos o interactivos (Museo del Romanticismo, Museo del Traje, Museo Guggenheim). Manzanares (2012, doc. web sin paginar) llama la atención sobre las posibilidades de incluir la experiencia táctil en los museos: "Imaginad cómo sería engañar al 'No Tocar'".

Así pues, el kit pretende en alguna medida romper con esa situación e integrar en un solo espacio un discurso generado por la manipulación y la interacción, añadido a los componentes habituales de explicación y observación. Debido a las características y normas del Museo del Romanticismo, esta institución se muestra especialmente atenta al 'no tocar' e incluso 'no pisar' en las salas de exposición. Por ello, la propuesta se basa en ofrecer objetos ligeros, fácilmente portables y de bajo coste económico que ayuden a establecer asociaciones entre el nuevo conocimiento presentado, las piezas expuestas

en un museo y los propios componentes del kit. Estos componentes representan y evocan las ideas expuestas y se obsequian a los participantes, por ejemplo, para darles un nuevo uso, reproducirlos, enseñar a otros, lo cual permite un uso personal que trasciende la duración de la visita si se desea, de manera que la experiencia y conocimientos de esta, puedan ir más allá de los muros del museo y los objetos se conviertan en elementos en los que, como Webster y Haight (2002) dicen, poder confiar para “almacenar y recuperar información” (p. 123). Y es que, al parecer, “utilizamos ampliamente objetos no lingüísticos como métodos mnemotécnicos”, es decir, algunos objetos nos hacen recordar.

Se intentó dejar a un lado el modelo de visita convencional en el que el público es un simple receptor de discursos, que con frecuencia olvida en un breve espacio de tiempo, para dar paso a una visita interactiva, participativa y lúdica. La percepción inicial sobre la poca efectividad de las meras explicaciones, basada en la propia experiencia de la investigadora, se vio reforzada por opiniones de otras personas inmersas en el mundo de los museos. “Las visitas guiadas, tal y como son entendidas en la mayor parte de los museos, son un reducto de conservadurismo dentro de un espacio abierto a la experimentación de nuevas estrategias didácticas y participativas que no se puede desaprovechar” (Manzanares, 2012, doc. web sin paginar).

La situación mencionada en la cita anterior es menos grave en el ámbito de las actividades dirigidas a escolares. Así pues, otro de los propósitos que influyeron en el diseño e implementación de este recurso fue el tratar de cubrir la escasa oferta de visitas que se pueden calificar como “no convencionales” dirigidas a un público adulto. Aunque hay museos que presentan propuestas educativas interesantes para cualquier franja de edad, la apuesta por visitas guiadas que no pasen de un mero discurso vertical no abunda.

García (1988) recuerda que “investigar-descubrir-aprender es un proceso continuo del pensamiento para el que no hay límites de edades, puesto que se trata de dar respuesta a la necesidad de aprender y entender” (p. 13) y subraya la importancia de saber que “el camino, el método, es satisfactorio y gozoso en sí mismo por los conocimientos que nos va a ir deparando” (p. 13). Así pues, la implementación de dinámicas atractivas que faciliten estas ideas de descubrimiento y disfrute en las visitas guiadas para adultos se convierte en un reto en el momento de diseñarlas.

Como se ha mencionado al principio, la buena recepción por parte de los visitantes del formato de las propuestas de recorrido por el Museo utilizando un kit hizo surgir el interés

por indagar y explorar las posibilidades de este recurso en cuestión. Para ello se planificó una segunda visita que hiciese uso nuevamente de un kit y, tanto este como el anterior, pasaron a convertirse en elementos esenciales para analizar su impacto y tratar de refrendar la hipótesis del presente trabajo: el uso de este tipo de recursos enriquece la experiencia de la visita.

Para conocer en qué aspectos incide positivamente el uso de estos materiales y reflexionar sobre su valor, se ve la conveniencia de realizar un trabajo de investigación evaluativa que, centrado en el estudio de un caso concreto, aporte datos sobre la utilidad y efecto del kit y, a su vez, sobre el éxito o no de las dos visitas en que se emplean.

### **3. HIPÓTESIS**

El empleo de un kit que comprenda un conjunto de recursos manipulativos puede aumentar la experiencia positiva, la motivación y la asimilación de contenidos de los participantes en las visitas guiadas de los museos.

### **4. ESTADO DE LA CUESTIÓN/ANTECEDENTES**

Ante la dificultad de identificar prácticas similares a partir de bibliografía o conocimientos previos, se contactó directamente con algunos museos para recabar datos sobre el tema y con ellos se ha elaborado una breve descripción de algunas iniciativas que coinciden en algún aspecto con nuestra idea de utilizar el kit. Sin embargo, fuera del contexto museístico también se dan situaciones en las que se utilizan objetos con una o más de las finalidades que se analizan en este estudio. Para organizar la información, se han establecido las siguientes categorías: educación escolar, educación no formal (aquí se recogen experiencias en museos y en conferencias) y prácticas artísticas.

#### **4.1. EDUCACIÓN ESCOLAR**

El formato del kit como “conjunto de piezas o instrumentos que sirven para realizar alguna función o desarrollar alguna actividad” (Espasa Calpe, 2005) ha venido utilizándose desde hace mucho tiempo en el ámbito de la educación. Y es que hoy en día simplemente buscando por internet podemos encontrar que, bajo el nombre de 'edukit', 'kit educativo', 'kit didáctico' u otras denominaciones, se presentan diferentes conjuntos de recursos manipulativos que tienen la finalidad de favorecer un proceso educativo.

El origen del material didáctico, entendido como una serie de objetos que por medio de su manipulación pretenden desarrollar alguna faceta de un público infantil, seguramente surja de Friedrich Froebel (1782-1852). Valverde (2005) no es la única autora que afirma que “(...) es a partir de Froebel, creador del Kindergarten alemán, que se conoce el material educativo para la infancia” (p. 15). Este pedagogo alemán reconoció la actividad y el juego como base para el aprendizaje y fue creador de un material lúdico-educativo denominado “dones” o “regalos”. A partir de estos el niño o niña exploraba las diferentes posibilidades de los objetos y, a su vez, facilitaba al adulto el aproximarse al desarrollo infantil mediante la observación. Froebel “consideró la mano humana como el elemento más importante para desarrollar la mente” (Valverde, 2005, p. 16).

“Los métodos de educación elemental de Fröbel en el kindergarten basados en el juego siguen teniendo gran importancia en la educación preescolar” (Heiland, 1999, p. 13) y parece normal, ya que a partir de las creaciones de este pedagogo alemán surgen otras aportaciones en torno a los materiales didácticos. Importantes pedagogos y pedagogas como Rossa Agazzi (1866-1951), María Montessori (1870-1952) y Ovidio Decrily (1871-1932) incorporan materiales manipulables en sus sistemas metodológicos.

Hoy en día la creación de este tipo de recursos sigue estando vigente, por lo que para finalizar esta sección es interesante mencionar la iniciativa de Clara Megías (diseñadora de los kits de la EED, que más adelante se comentará), quien junto a su compañera de Departamento, Leticia Flores, en la Escuela de Magisterio ESCUNI está llevando a cabo un proyecto en torno a la creación de kits como sustituto de los clásicos libros de texto. Megías (2015) explica así la actividad “Lo que hemos hecho es organizar la asignatura Fundamentos de la Educación Artística en torno a la creación de un kit creativo para profesores. La idea es que nuestros alumnos creen un material que puedan utilizar durante sus prácticas”.

## **4.2. EDUCACIÓN NO FORMAL**

### MUSEOS

Como se ha mencionado más arriba, se llevó a cabo una pequeña recogida de datos para conocer directamente si el uso del kit de características y con funciones similares al planteado en este trabajo era algo utilizado en otros museos. Para limitar la búsqueda, se contactó por correo electrónico con museos nacionales de titularidad y gestión estatal adscritos al Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. El criterio fue que compartieran esas características con el Museo Nacional del Romanticismo.

Se recibieron respuestas de unos veinte museos, algunas de ellas negativas, ya que decían no llevar a la práctica nada similar. De las respuestas que mencionaban algún tipo de actividad parecida, se identificaron una serie de objetos que pudieron considerarse relacionados, bien por plantear los mismos objetivos, bien por su modo de empleo, que son los siguientes: fichas de sala, maletas didácticas y objetos de apoyo para el/la educador/a.

A continuación se detallan las prácticas de tres museos: el Museo Nacional de Escultura de Valladolid, el Museo de Altamira en Santillana del Mar y el Museo Nacional de Antropología de Madrid.

### **MUSEO NACIONAL DE ESCULTURA DE VALLADOLID**

Este museo situado en el centro de Valladolid se creó en 1836 tras la desamortización de Mendizábal, en la que se nacionalizaron las obras artísticas de los monasterios. Sus fondos más importantes son esculturas organizadas en dos grandes bloques: “La Edad de Oro de la Cultura Española” (siglos XV-XVIII) y “Las Culturas de las Copias” que exhibe la colección del que fue el Museo Nacional de Reproducciones Artísticas.

Con el fin de dar a conocer esta colección, el Museo “busca ser un lugar de encuentro y comprensión de la cultura tanto local como universal, por lo que da gran importancia a la mediación educativa y cultural considerándola una de sus señas de identidad” (Gillate & Calaf, 2015, p. 6). Para ello organiza diferentes tipos de actividades dirigidas a público de diversas características, tales como ciclos de cine, visitas guiadas, cursos de iniciación, conferencias, talleres, conciertos temáticos, exposiciones temporales, etc.

En relación al empleo de materiales didácticos manipulativos, este centro presenta una larga trayectoria. Es más, ya en los años 80 crearon una maleta de préstamo bajo el título de *Cómo se hace una escultura*. La formaban cinco figuras de madera, herramientas e instrumentos y carteles explicativos, a través de los cuales se ilustraba, mediante la posibilidad de manejar estos objetos, el proceso de tallado y policromado de las esculturas de madera. Y es que, según la encargada del Departamento de Difusión del Museo, Margarita de los Ángeles, materiales didácticos parecidos a estos son utilizados durante las visitas guiadas por personal del propio museo desde hace años; “en realidad, todos los programas educativos del centro se apoyan en el uso de diferentes recursos manipulativos que los participantes en talleres y visitas-taller pueden manejar a lo largo del recorrido, y que son utilizados desde Educación Infantil hasta adultos de cualquier edad”. (De los Ángeles, 2015).

Con el empleo de estos objetos (plásticos, fotografías, minerales, pigmentos, telas de diferentes calidades, gubias...) se intenta cumplir, entre otros, con una serie de objetivos fácilmente relacionables a los del kit propuesto en esta investigación:

- Facilitar el acercamiento intelectual y, sobre todo, afectivo del público hacia el Museo.
- Ayudar al educador durante la exposición oral de los contenidos y a los participantes a entender mejor algunos de los aspectos tratados.
- Procurar momentos amenos y de diversión.

El apoyo en este recurso en el Museo de Escultura está justificado, ya que las valoraciones de los usuarios, en general, siempre han sido muy buenas. Esto “lo hacen saber los profesores que participan en los programas educativos que, al final de cada actividad, rellenan un cuestionario en el que, en otras cosas, se les pide su opinión sobre los recursos utilizados durante el desarrollo del tema tratado” (De los Ángeles, 2015). Así mismo, el préstamo de la maleta a cientos de centros escolares se presenta como otra prueba de que los materiales manipulativos son apreciados por su público.

### **MUSEO DE ALTAMIRA**

El Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Santillana del Mar), creado en 1979, cumple la principal finalidad de ser un centro donde dar a conocer, investigar y conservar la cueva de Altamira. Su exposición permanente se complementa con la oferta de visitas libres o guiadas y talleres para todos los públicos, además de otras actividades.

Entre las visitas que pueden ser realizadas de forma libre, se encuentran los llamados “Itinerarios didácticos”. Todos ellos han sido diseñados para diferentes grupos escolares (desde Educación Infantil hasta Educación para Personas Adultas) y se ofrecen con un material didáctico concreto. Se trata de un conjunto de fichas que porta cada estudiante con el fin de completar un recorrido educativo por las salas del Museo.

Aunque de formato clásico (fichas), el itinerario “Dime qué te llevas a la tumba y te diré quién eres” se presenta como un producto dirigido a un público adulto (CEPA) en el que resulta interesante observar cómo estrategias normalmente asociadas a actividades infantiles, que impulsan lo lúdico y la participación activa, están claramente presentes. Este museo apuesta por unos recursos normalmente no empleados con visitantes adultos como eje de la propuesta del itinerario educativo del mismo modo que el kit de este trabajo pretende romper con las visitas convencionales para gente de estas edades.

También se puede destacar que este material trata de dar a conocer la sociedad del

Paleolítico desde lo concreto a lo general.

### **MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA**

Este centro se creó en 1875 como Museo Anatómico y en 1993 pasó a ser Museo Nacional de Antropología. Situado en el centro de Madrid, recoge en su colección diferentes objetos de la cultura material de diferentes pueblos de los cinco continentes, destacando los relacionados con la historia de España. También incluye muestras de antropología física, óleos, acuarelas, grabados, litografías y fotografías relacionados con la antropología en general.

Entre las actividades que esta institución organiza se encuentran exposiciones temporales, visitas guiadas, talleres, encuentros y otras actividades extraordinarias. En cuanto a las diferentes visitas que se realizan para grupos escolares de educación infantil, primaria y secundaria, encontramos que uno de los recursos en los que se apoyan especialmente es el empleo de objetos que la educadora va mostrando a lo largo del recorrido. Al igual que los objetos del kit de esta investigación, son objetos que dan pie a la interacción, la participación y a lo lúdico y sirven para ilustrar algún tema, reforzar algún concepto o para encauzar otros asuntos relacionados.

En la visita para primaria “Rompiendo fronteras: todos iguales, todos diferentes”, por ejemplo, se presentan alimentos (maíz, *Cola Cao* y patata) para hablar sobre diferentes comidas cuyo origen es americano; se muestra un vaso de té, la planta de esta bebida y una frase (*salam aleikum*) para tratar acerca la cultura del Sahara. Finalmente, con una piña, un coco y una tortuga de juguete explican diferentes aspectos de la cultura filipina.

Hay que mencionar que, aunque las hojas de evaluación que valoran estas actividades no preguntan por los recursos empleados, son visitas que tienen muy buena acogida y de hecho, son muy solicitadas por los centros escolares. Por lo que, nuevamente, damos con una experiencia positiva y apreciada por el visitante en la que el recurso manipulativo se encuentra muy presente.

### CONFERENCIAS

#### **CONFERENCIAS EN FUNDACIÓN TELEFÓNICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DISRUPTIVA**

Situada la sede en la Gran Vía de Madrid, Fundación Telefónica se presenta como un centro con la misión de “potenciar el aprendizaje y multiplicar el conocimiento conectando personas e instituciones”. Con este fin la Fundación organiza exposiciones, conferencias,

talleres, etc. y dentro de su objetivo de contribuir en la mejora de la educación ha llevado a cabo ya dos ediciones de la Escuela de Educación Disruptiva (EED). Esta serie de conferencias, que se ha desarrollado durante los cursos 2013/14 y 2014/15 se introduce como:

(...) la propuesta de Fundación Telefónica para todas aquellas personas interesadas en construir una educación diferente. Hoy en día, son constantes los debates y referencias sobre la obsolescencia del sistema educativo actual así como de la necesidad de llevar a cabo una reforma en los métodos y contenidos, por todo ello la EED nació con el objetivo de generar un espacio de reflexión a partir del cual docentes en activo, estudiantes e investigadores dispusiesen de las herramientas adecuadas para llevar el cambio de paradigma a la práctica (Telefónica, 2005).

Durante estos encuentros se reflexiona sobre conceptos de la educación alternativa, trabajando tanto desde el contenido como desde su formato. Es decir, se intenta diseñar cada sesión con el fin de lograr un tipo de conferencia en la que la participación activa del público y los ponentes este presente. Para ello se utilizan distintas estrategias, como el uso de Twitter. En relación al tema de este trabajo, nos centraremos en el empleo de una táctica concreta: la entrega a cada uno de los asistentes de una serie de objetos, que componen el kit, como material complementario a las conferencias.

Este material es diseñado para cada conferencia por Clara Megías (colaboradora de EED) y suele estar formado por una serie de objetos que, en un principio, no parecen estar relacionados con el contenido que se trata durante las charlas. Guantes, mascarillas, pegatinas, chapas, dados, un palito e instrucciones para hacer aviones de papel son algunos de los recursos dentro de los kits que complementan estos encuentros. En el Blog de EED 2015 califican este conjunto de recursos como apoyos para los “detonantes”. Es decir, buscan crear un momento que genere curiosidad y extrañamiento, que invite a la participación de los asistentes y además introduzca conceptos que se vayan a ver o trabajar en las sesiones.

Las similitudes entre este recurso y el presentado en este trabajo, por tanto, pueden considerarse importantes. Al fin y al cabo, ¿qué papel puede tener en un museo sobre el movimiento cultural del Romanticismo y la historia del siglo XIX español un lápiz-banderita, una bolsa llena de palabras, una figura de papiroflexia o una etiqueta? Del mismo modo, los kit de las visitas temáticas por el Museo del Romanticismo, daban paso o complementaban algún contenido de esta. Para ello, intentaban buscar que el público se extrañase ante los objetos con el fin de lograr captar su atención y además se creasen

momentos de interacción entre las personas, de manera que la actividad no se limitase a un discurso por parte de la educadora.

### **4.3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS**

#### ***REVISTAS LA MÁS BELLA Y LALATA***

Los kits de las visitas al Museo del Romanticismo han sido diseñados, entre otras cosas, como soporte de una información adicional a la ofertada por el discurso de la educadora y a lo expuesto en las salas del Museo. Es decir, hace de alguna manera la función de un folleto. Sin embargo, con el fin de salirse de ese formato, se han tomado como punto de referencia dos ediciones de revistas poco convencionales y que rompen totalmente con el diseño de lo que entendemos como una publicación de este tipo. Así pues, las revistas *La Más Bella* y *Lalata* formaron parte de las diferentes fuentes de inspiración o antecedentes de la propuesta de este trabajo.

La revista *La Más Bella* “es un proyecto de reflexión, acción y experimentación en el mundo de la edición de arte contemporáneo, que impulsa y realiza proyectos artísticos específicamente pensados para ser editados por canales y métodos alternativos al mundo editorial convencional” (*La Más Bella*, 2015, doc. web sin paginar). La revista *Lalata* se presenta como una publicación que siempre “se sirve de una lata de uso alimenticio” (*Lalata*, 2015, doc. web sin paginar) para la conservación y distribución de una serie de objetos artísticos fabricados a mano por diferentes artistas.

#### **LAGALERIADEMAGDALENA**

Aunque no todos los objetos del kit de las visitas por el Museo del Romanticismo fueron regalados al público, en un principio esa hubiese sido la intención original. Sin embargo, tanto por economía temporal como material hubo objetos que los visitantes tuvieron que devolver (los lápices y las piezas del puzle, por ejemplo). Con esto se buscaba, no solo que los asistentes se llevasen un objeto de recuerdo a casa, sino llevar más allá del museo la experiencia vivida en él. El recuerdo del disfrute, la sorpresa, la interacción vivida y consecuentemente, un vínculo más estrecho hacia el museo. La iniciativa artística de *Lagaleriademagdalen*a fue el proyecto que se tuvo en cuenta para querer tomar esta decisión.

*Lagaleriademagdalen*a, según definen sus creadoras, “es una plataforma generadora de proyectos culturales que comunican el espacio público y el espacio digital a través de la participación ciudadana y el concepto de ‘regalo’”. En su forma más básica es una propuesta que organiza exposiciones en la calle donde todo lo que exponen dejan que

sea cogido por los transeúntes, es decir, lo regalan, denominado a este tipo de acción “RegalosSuburbanos”.

Si bien, entre la propuesta del kit en el Museo y el proyecto de “RegalosSuburbanos” surgen grandes diferencias, hay ciertos aspectos que distan mucho de ser dispares. Entre ellos podemos señalar el disfrute aportado por el objeto, la sorpresa y el extrañamiento ante este en un lugar que supuestamente no le corresponde y, consecuentemente, la interacción que conlleva. En ambos casos logra que una serie de objetos manualmente preparados establezcan un vínculo entre la gente y un lugar.

## **5. OBJETIVOS**

### **General**

- Comprobar que el empleo de un kit de material de apoyo puede enriquecer la experiencia de los visitantes en los recorridos guiados de los museos.

### **Específicos**

- Demostrar que un recurso didáctico como el kit hace que los visitantes disfruten y consideren más ameno el recorrido guiado por el museo.

- Comprobar que por medio del empleo del kit la atención de las personas es mayor y los momentos de evasión propios de las visitas convencionales disminuyen.

- Identificar este material de apoyo como una herramienta útil para crear un clima receptivo al aprendizaje o al recuerdo de experiencias significativas.

- Valorar positivamente el kit como medio para crear vínculos emocionales hacia el museo a partir de experiencias positivas.

## **6. METODOLOGÍA**

### **6.1. ENFOQUE METODOLÓGICO**

El marco metodológico en el que se sitúa el presente trabajo es el siguiente:

Respecto a su objetivo nos situamos en el ámbito de la investigación evaluativa considerada como “la aplicación sistemática de procedimientos para evaluar la conceptualización, diseño, implementación y utilidad de programas de intervención social”

(Rossi y Freeman, 1993, citados en Clarke y Dawson, 1999, p. 5). Así pues, la actividad de investigación y reflexión ha ido orientada a proporcionar datos sobre la validez de la propuesta de actividades que se ha llevado a la práctica. Se trata de una evaluación de programa basada en la búsqueda de evidencias que validen los criterios expuestos en la hipótesis.

Clarke y Dawson (1999) matizan que el propósito principal de la investigación evaluativa no es descubrir nuevo conocimiento, sino el “estudiar la efectividad con la que se utiliza el conocimiento existente para informar y guiar una acción práctica” (p. 2). En nuestro caso se utilizaron ideas previas acerca del aprovechamiento de visitas guiadas, basadas en la experiencia, para diseñar e implementar un modo de intervención que incluía recursos originales para el contexto en el que fueron empleados, pero que se apoyaban en ideas y prácticas que a priori parecían defender la tesis propuesta. Los mismos autores remarcan que en este tipo de investigación el énfasis recae en determinar relaciones de causa y efecto entre actividades y resultados, así como en aportar conocimiento práctico a personas con capacidad de decisión.

De cualquier forma, aunque el trabajo de investigación esté principalmente enfocado hacia la valoración de un tipo de actuación y se haya tomado como fuente de información principal el feedback proporcionado por los usuarios, el hecho de que la persona que lo realiza sea la misma que ha diseñado y llevado a cabo la actividad evaluada acerca la metodología del estudio a la categoría de investigación-acción. Clarke y Dawson (1999) afirman que la investigación-acción conlleva el diagnóstico de una situación problema, la planificación de actividades, la implementación y la evaluación de resultados y, debido a este último aspecto la consideran válida para la investigación evaluativa (27).

Como estrategia de investigación incorpora elementos de investigación, acción y evaluación. Esto sugiere que hay algo en común entre la investigación evaluativa y la investigación-acción, haciendo posible que una estrategia de investigación-acción sea empleada como parte del diseño de una investigación evaluativa formativa. (Clarke y Dawson, 1999, p. 27)

Rodríguez Gómez et al. (1996) mencionan que existe una gran diversidad de concepciones en torno a qué considerar investigación-acción. Añaden que, entre los rasgos comunes en los que la mayoría de autores coinciden, destacan las siguientes características: el carácter preponderante de la acción (los sujetos participantes asumen un papel activo), se defiende la unión de investigador-investigado y se busca la implicación grupal (52). Estos tres aspectos están reflejados en alguna medida en la

investigación aquí presentada.

Respecto al primer punto, se puede destacar el hecho de que el elemento de análisis sea una serie de actividades prácticas que conllevan la participación activa de todas las personas que intervienen posteriormente en la aportación de datos: visitantes, a través de distintos tipos de interacción; personal del Museo, como observadores; investigadora, desde la propuesta, presentación de conocimiento y dinamización del grupo. En cuanto a la segunda idea, no cabe duda de que la persona investigadora es a su vez objeto de investigación, ya que su influencia en el diseño de actividades, decisiones en métodos evaluativos y papel activo en todo el proceso se tienen en cuenta de manera directa o indirecta como objeto de valoración. Finalmente, el aspecto de implicación grupal se ha dado sobre todo a partir del *feedback* proporcionado por los participantes en las visitas, aunque la limitación temporal (dos series de tres visitas; instrumentos de valoración que exijan poco tiempo) pueda restar valor a este punto.

En definitiva, “lo que distingue a la investigación evaluativa de otras formas de investigación social no son los métodos que emplea el investigador, sino el propósito para el que se usan” (Babbie, 1995, citado en Clarke y Dawson, 1999). En este sentido, una vez definido el objeto del proceso investigativo: evaluar la eficacia de una técnica determinada, pasamos a comentar el enfoque metodológico elegido en lo que respecta a estrategias y herramientas.

Gutiérrez Pérez (2005) defiende la superioridad de las técnicas cualitativas sobre las cuantitativas en el ámbito de las Ciencias Humanas. Aunque su artículo se centra en la Educación Artística en el ámbito escolar, su idea sobre el valor de un modelo cualitativo para explorar cómo se plantean los procesos de enseñanza y aprendizaje “requiere el uso de modelos explicativos, que describan dichos procesos de forma cualitativa y que permitan su comprensión global y contextualizada” (p. 153).

Así pues, al componente de evaluación-acción anteriormente señalado, se añade la opción del estudio de caso como estrategia de diseño de la investigación y la elección de herramientas predominantemente cualitativas para la obtención de datos. Sin embargo, también se han utilizado algunos datos extraídos por medios cuantitativos para completar algún aspecto del trabajo.

Gutiérrez Pérez (2005) define el estudio de casos como “la investigación realizada sobre un caso o varios –no elegidos al azar– mediante la inmersión del investigador en un contexto determinado, con objeto de analizar y describir intensamente los distintos aspectos de un mismo fenómeno y desarrollar teorías que lo expliquen” (p. 155). Se ha

optado por este marco metodológico por distintas razones. Por una parte, resulta apropiado para una investigación de pequeña escala tanto en lo que concierne al tiempo (limitado al periodo de prácticas), como al contexto (visitas al Museo del Romanticismo) y, especialmente, al aspecto en el que se quiere profundizar (efectividad del 'kit'). Por otra parte, es un formato flexible que permite la utilización de diversas herramientas para extraer datos por distintos medios con el fin de analizar y valorar un tipo de actividad, teniendo en cuenta elementos variados del contexto. Por último, otro aspecto que ha influido en la elección de método ha sido la oportunidad que ha tenido la persona investigadora de estar inmersa en el espacio en el que se ha realizado el trabajo, con una buena disponibilidad de tiempo para su realización y con un grado alto de implicación (diseño, implementación y evaluación de las actividades).

Rodríguez Gómez et al. (1996) recoge la clasificación de estudios de casos establecida por Stake (1994): *intrínsecos*, *instrumentales* y *colectivos* (93). Dentro de esta organización, el presente trabajo se situaría en la segunda categoría.

En el estudio de caso instrumental, un caso se examina para profundizar un tema o afinar una teoría. En este tipo el caso es secundario, juega un papel de apoyo, facilitando nuestra comprensión de algo. El caso puede ser característico de otros, o no serlo. Un caso se elige en la medida en que aporte algo a nuestra comprensión del tema objeto de estudio. (Rodríguez Gómez et al., 1996, p.93)

## 6.2. HERRAMIENTAS DE EXTRACCIÓN DE DATOS

Para finalizar este apartado sobre la metodología de la investigación, se muestran en la siguiente tabla los instrumentos utilizados durante la misma.

Recurso	Finalidad	Tipo
Hojas de evaluación final	Recabar opiniones sobre los siguientes aspectos: a) La valoración general de la visita b) La buena o mala adecuación del kit en la visita	Cualitativo y cuantitativo
Ficha de observación	Distinguir evidencias de aburrimiento o de conversaciones ajenas a la visita entre los visitantes y muestras del nivel de interacción, participación, atención y disfrute de los mismos.	Cualitativo
Cuestionario (Google Forms)	Saber si los visitantes recuerdan algo en torno a los objetos del kit	Cualitativo
Cuaderno de campo	Recabar toda aquella información significativa para el presente trabajo	Cualitativo

### **Hojas de evaluación final (cualitativo y cuantitativo)**

Su empleo se dirigió a dar con la opinión del público en relación al grado de satisfacción general de la visita y la adecuación positiva o negativa del kit. Para ello, en cada visita temática se diseñó una hoja de evaluación diferente. Siendo para la primera (*¡Adiós al aburrimiento!*) la Evalutarjeta de la Visita (ver fig.1 en anexo 13.1) y para la segunda (*Imágenes para leer. Palabras para ver*) la Ilustravaluación (ver fig.2 en anexo 13.1).

Sin embargo, hay que recordar que la Evalutarjeta de la Visita fue rediseñada (ver fig.2 en anexo 13.1) para la tercera y última sesión, pues en un principio, estaba preparada para obtener solamente el grado de satisfacción general del público. En el replanteamiento de esta hoja de evaluación, por tanto, se añadieron aquellas preguntas dirigidas a obtener información sobre la adecuación del kit en las visitas.

En cuanto a la Ilustravaluación, además de emplear las mismas cuestiones que en la última versión de la Evalutarjeta, se añadió un apartado más donde los visitantes podían valorar cada uno de los objetos del kit del 1 al 5 (menos adecuado – más adecuado).

### **Ficha de observación (cualitativo)**

La ficha de observación (ver fig. 4 en anexo 13.1) fue diseñada para poder obtener información desde la visión de un observador externo a cerca de las siguientes cuestiones: evidencias de aburrimiento o de conversaciones ajenas a la visita entre los visitantes y muestras del nivel de interacción, participación, atención y disfrute de los mismos.

Como observadoras externas participaron las encargadas del Departamento de Difusión y Comunicación del Museo, una observadora por visita. En las fichas iban recogiendo notas que hacían referencia a cada una de las cuestiones que se buscaba analizar y se utilizó esta herramienta en las tres visitas de la segunda actividad.

### **Cuestionario Google Forms (cualitativo)**

La principal finalidad de este cuestionario fue intentar conocer si recordaban algo las personas, de las visitas a las que habían asistido (tanto de *¡Adiós al aburrimiento!* como de *Imágenes para leer. Palabras para ver*). El cuestionario se planteó de la siguiente manera: a partir de un enunciado ***¿Recuerdas algo de lo que se habló en torno a estos objetos? (Si quieres puedes añadir algo más que recuerdes del momento, tema o experiencia en torno al objeto)***, los visitantes debían escribir un comentario debajo de la foto de cada objeto en su cuadro de texto correspondiente.

El cuestionario fue enviado por correo electrónico (facilitando los siguientes links <http://goo.gl/forms/Xpsudtv3IP> y <http://goo.gl/forms/z6ROISjflQ>) al público que había asistido, dándose una diferencia temporal de entre una semana y un mes desde que se había realizado la visita hasta que se recibió el correo.

### **Cuaderno de campo (cualitativo)**

Con él se intentó recabar, a modo de anotaciones, toda aquella información que pudiese resultar significativa para la investigación y por tanto para poder llegar a una conclusión en torno a la hipótesis del presente trabajo.

## **7. MARCO TEÓRICO**

A la hora de describir el marco teórico en el que se basa la propuesta analizada en este trabajo, nos vamos a centrar en los siguientes aspectos: el museo como espacio educativo, modos de aprendizaje, el valor del objeto y materiales didácticos manipulativos.

### **7.1. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO**

Vivimos en una época en que se reconoce especialmente el valor del aprendizaje no formal y ello se traduce en la oferta de una gran cantidad de cursillos, seminarios, tertulias, etc. que se realizan en torno a los más diversos temas. En el caso de los museos se ha producido una transformación en las últimas décadas y, a su función típica de exponer, se han añadido una variedad de actividades que ayudan a crear conocimiento en los visitantes.

Siempre los museos han tenido claro su papel cultural como depositarios de conocimiento, pero frecuentemente estos conocimientos se han dirigido a un público erudito, nada despreciable. Pero en el momento en que los museos se comprometen a ser espacios de instrucción, educación y divulgación orientados a público diverso, entre ellos al escolar, se han visto obligados no solamente a presentar su patrimonio sino a hacerlo comprensible. (Fernández, 2003, p. 56)

De Frutos y Martorell (2012) comentan el desafío que supone para los museos el añadir a sus funciones propias de investigación y conservación las de comunicación y difusión. El aumento del número de personas que se acerca a los museos por diferentes razones y su variedad obliga a buscar fórmulas efectivas para acercar el conocimiento al visitante (112). Fernández (2003) reconoce las aportaciones de la didáctica a las actividades en museos y menciona algunos conceptos clave como la enseñanza activa o la importancia

de la observación y la experimentación. Así pues, conocer las claves de la pedagogía actual y en especial de la didáctica de la educación artística es clave para diseñar actividades educativas en museos.

Además es necesario considerar qué puede funcionar bien con un tipo de público u otro, ya que el éxito de las actividades que se llevan a cabo es muy importante tanto para el fin de generar conocimiento como para dar valor a la institución y atraer visitantes. De Frutos y Martorell (2012) inciden en el valor de la evaluación por parte de los visitantes para conocer la percepción del público acerca de la actividad, que no siempre coincide con la de las personas responsables de su diseño o implementación. Estos autores señalan que “(c)ombinar encuestas, con observación directa de visitantes y entrevistas a los visitantes permitirá modificar la orientación de los museos” (p. 122) y que estos pueden crear experiencias que muchos querrán repetir si se reflexiona sobre lo que los visitantes quieren y se cuida el detalle.

Para mejorar las visitas guiadas en museos, hay que analizar en qué aspectos incidir. De Frutos y Martorell (2012) citan una serie de cuestiones que hay que tener en cuenta basadas en la clasificación de Weaver (2007). Entre ellas destacamos las que han servido de reflexión sobre la propuesta analizada en este trabajo:

- La bienvenida, que comienza a la entrada del edificio, donde se acoge al visitante y se le sitúa en la actividad.
- La comunicación referida al contenido que se quiere transmitir.
- La sensación. Se menciona la necesidad de interrogarse sobre si el recorrido es divertido, involucra los cinco sentidos y si es inesperado para el visitante.
- El sentido común, referido a la eficiencia en la gestión.
- El final. Weaver enfoca este punto a “todo aquello con lo que se retira el visitante, tanto tangible como intangible”. (p. 126)

Respecto a este último punto resulta interesante la mención a los elementos 'tangibles' que se llevan los visitantes, normalmente folletos o material escrito, pero que en el caso descrito en este trabajo se presenta en otros formatos.

## **7.2. MODOS DE APRENDIZAJE**

A la hora de diseñar actividades educativas atractivas y eficaces, hay que tener en cuenta distintos aspectos basados en la psicología y la pedagogía. Por una parte, está la cuestión de los diferentes estilos de aprendizaje, ya que es importante aprovechar las posibilidades de una actividad para integrar en ella elementos diversos y tener así más posibili-

dades de responder a las necesidades de todo el grupo. Por otra parte, hay una serie de elementos que facilitan el aprendizaje de manera general. De entre ellos se van a destacar la interacción, la creatividad y el juego.

Respecto al primer punto mencionaremos una de las muchas clasificaciones sobre estilos de aprendizaje, la denominada VARK (visual, aural, read/write, kinesthetic), que Neil Fleming comenzó a perfilar a finales de los años 80. Allen et al. (2010) explican que este modelo representa la preferencia que los individuos tienen sobre su modo de aprender. Su idea es la de ayudar a ser conscientes del modo que mejor funciona para cada persona, de forma que se aprovechen mejor los momentos de aprendizaje. Así pues, es interesante que al diseñar una actividad cultural se integren actividades de diverso tipo. Al uso de elementos visuales y auditivos, que se dan de por sí en cualquier visita, se pueden añadir actividades que conlleven movimiento para interactuar y descubrir.

También es interesante la idea transmitida por Edgar Dale en 1969 a través de su conocido ‘cono de la experiencia’, del cual circulan versiones acompañadas de porcentajes por internet, falsamente atribuidas a él. Dale intenta ilustrar cómo las situaciones de aprendizaje que implican la utilización de más sentidos y la participación activa producen un aprendizaje mayor y más duradero (Fig. 1).

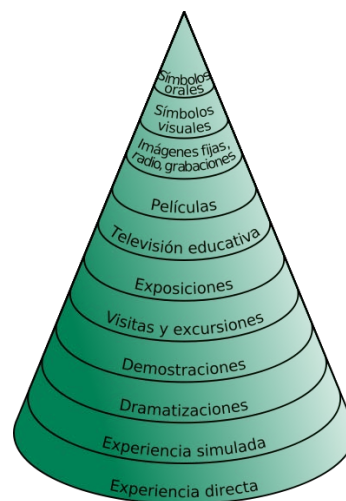


Fig. 1

La clasificación de Dale iba dirigida al tema de los métodos audiovisuales, pero su hipótesis puede ser válida para justificar el valor de lo experiencial para aprender mejor.

Otro aspecto básico en la forma en que aprendemos es la comunicación verbal. “No es posible cooperar, participar y ser personas activas en un proceso formativo sin comunicarse” (Bonell, 2012, p. 183). Este autor distingue tres tipos de interacción: el modelo

transmisivo, en el que la persona formadora 'lanza la información' y el grupo la recoge; el modelo persuasivo, en el que se pone el énfasis en la respuesta del grupo y el modelo dialógico, donde la comunicación se hace horizontal. Aunque señala la importancia de este último y el valor de dar protagonismo al grupo, reconoce que, a menudo, estos modelos se suelen dar mezclados. En las visitas aquí analizadas se utilizaron de alguna manera los tres modos de interactuar: hubo explicaciones, actividades donde se solicitaban respuestas y oportunidades de interactuar en parejas o pequeño grupo.

A continuación vamos a comentar el aspecto de la creatividad como elemento que favorece el aprendizaje. Bonell (2003) señala que la creatividad tiene que ver, entre otros aspectos con la capacidad de relacionar elementos aparentemente inconexos y utilizar vías no habituales de expresión (178). Estas ideas se reflejan en el desarrollo de la visita, tanto en la fase de diseño por parte de la educadora, como en la de implementación. Un ejemplo de lo primero es el poner a los visitantes en la tesitura de relacionar elementos que en un principio pudieran parecer desconectados cuando se reparten etiquetas de 'tipos' y un ejemplo del segundo aspecto, la propuesta de crear textos propios en encuadernación original.

Bonell (2003) añade que "el uso del pensamiento creativo es una potente herramienta para aprender que se complementa con el pensamiento lógico generando un pensamiento más integral y equilibrado" (p. 179). Así mismo, afirma que la creatividad puede desarrollarse, que debería incorporarse en las actividades formativas como medio y como fin y advierte del riesgo de bloqueo que sufren muchas personas que piensan que no son creativas.

La misma idea es remarcada por Chapouille (2007), quien afirma que el pensamiento creativo es "una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico" (p.64). Esta autora considera el juego como una técnica de aprendizaje que desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación. El juego se nos presenta, pues, enlazado a la creatividad. Además de este aspecto, muchos investigadores lo valoran como un método efectivo, tanto para motivar como para involucrar al estudiante en actividades educativas, y coinciden con Chapouille (2007) en que es una herramienta útil porque genera placer, moviliza al alumno y, a su vez, favorece la comunicación, integración y la convivencia, entre otras cosas (64).

Sin embargo, hay que mencionar que muchas de los estudios y prácticas en este campo parten de que los estudiantes son niños, adolescentes y jóvenes, cuando hay que tener

en cuenta que hoy en día el número de adultos que participa en actividades de aprendizaje es considerable. Muchos autores subrayan la idea de que el juego no es solo infantil. Por ejemplo Bruner (1984), nos dice que, tanto para niños como para adultos, jugar “es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente” (p.219). Por tanto, teniendo en cuenta que el juego no tiene edad y que es un fuerte apoyo para el aprendizaje activo y experiencial, no cabe duda de su valor en el campo de las actividades culturales. “El juego se convierte así, además de en elemento formativo, en actividad para el desarrollo en nuestro tiempo de ocio y esparcimiento” (Accent, 2011). De hecho, durante las visitas en el Museo del Romanticismo, fueron aquellos momentos en los que se daban situaciones más lúdicas los que parecen haber generado más recuerdos entre los participantes.

### 7.3. EL VALOR DEL OBJETO

“La memoria muy a menudo es material” (Janet, 1928, p. 262). Así se expresa este psiquiatra francés en su obra *L'evolution de la memoire et de la notion du temps* en la que explica cómo la memoria suele estar estrechamente ligada a los objetos y que, de hecho, estos cumplen un papel importante mediando entre los recuerdos y las personas. El *souvenir* (del francés recuerdo o recordar) es un claro ejemplo de ello, ya que se trata de un objeto que se adquiere con el fin de recordar una ciudad, un viaje o una vivencia en una país lejano. Son objetos que intentan preservar lo pasado hablando al presente.

Con los objetos diseñados para el kit de nuestra investigación se buscó algo parecido. Es decir, obsequiando al visitante con ellos a modo de “souvenir”, se pretendía llevar más allá de las paredes del Museo aquellas experiencias y conocimientos adquiridos por el público. Y es que hay estudios como el de Webster y Haight (2002), que exponen ideas que explican cómo las personas también “confiamos en los medios materiales para almacenar y recuperar información” (p. 123). Más adelante, además, afirman que “los objetos se teorizan para apoyar la reminiscencia confirmando los recuerdos (Grayson & Shulman, 2000), igual que los souvenirs que llevamos a casa, que confirman el viaje (Love & Sheldon, 1998)” (p. 124). El uso de los objetos también se ha analizado en ciertos estudios de gerontología con el fin de incitar a la aparición de recuerdos en grupos con problemas de memoria o con personas que sufren Alzheimer.

Ya desde la antigüedad se ha observado cómo los objetos e ideas se relacionan mentalmente y favorecen el recuerdo:

“Aristóteles contribuyó a la psicología con sus principios de asociación aplicados a la memoria. El recuerdo de un objeto o idea provoca el recuerdo de otros objetos

o ideas similares, diferentes o cercanos en el tiempo o en el espacio al objeto o idea original. Cuanto más se asocian dos objetos o ideas, más probable es que una llame a la otra.” (Schunk, 2012, p. 6)

Igualmente, dentro de las prácticas artísticas, el valor añadido del objeto es algo que se tiene muy en cuenta.

“Los objetos no solo están en contacto con el cuerpo, sino que forman parte de la historia del cuerpo porque el sujeto hace uso de ellos y en esa función los incorpora como mediadores de comunicación, de conocimiento y de incorporación de experiencias” (Abad, 2007, p. 52).

De lo que podemos deducir que los objetos nos sirven para poder evocar experiencias y recuerdos pasados y en el caso del kit, con un poco de suerte, además, compartirlos.

Ahora bien, esas vivencias tienen que surgir y, para que ese objeto hable, tienen que tener un contenido, por lo que otra faceta de los objetos que se ha querido emplear en este proyecto (también en relación con la memoria y unida al aprendizaje) ha sido su cualidad para crear sorpresa o curiosidad entre los visitantes y, por tanto, alguna experiencia. La mayoría de los objetos empleados, si bien estaban totalmente relacionados con los contenidos de las visitas, no lo parecían en un principio y creaban extrañeza, ya que no eran esperados por los visitantes. Esto resulta muy interesante, ya que a este aspecto se le puede sacar provecho partiendo de la idea de que la novedad ayuda a la memoria. Al parecer “Los psicólogos saben desde hace tiempo que, cuando vivimos una situación nueva en un contexto por lo demás conocido, el acontecimiento arraiga mejor en la memoria” (Fenker y Schütze, 2008).

La razón principal de que esto ocurra reside en la involucración de una de las partes más importantes del cerebro: el hipocampo. Este colabora en la formación de nuevos recuerdos a consecuencia de estar implicado en la detección de acontecimientos, lugares y estímulos novedosos, por lo que se activa más ante situaciones poco familiares que ante lo conocido.

Siguiendo con la idea de lo novedoso, “esa sensación de sorpresa ante la alteración de lo anodino, que es el extrañamiento, se configura como la antesala perfecta del aprendizaje: tanto física como intelectualmente estamos alerta, estamos concentrados y motivados, y estamos deseosos de saber qué ocurrirá a continuación” (Acaso, 2013, p. 150). Igualmente, Fenker y Schütze (2008) opinan que “este hecho tiene implicaciones prácticas

para los educadores” y que “los conocimientos neurobiológicos se podrían aprovechar en las aulas” y, en nuestro caso, dentro de las instituciones culturales.

#### 7.4. MATERIALES DIDÁCTICOS MANIPULATIVOS

Posiblemente hablar hoy en día sobre materiales didácticos en museos no resulte nada novedoso y es que son ya la mayoría los que ofrecen a sus visitantes algún tipo de recurso de este estilo. Sin embargo, en las visitas guiadas observamos que en muchas ocasiones se considera suficiente la exposición oral del educador aunque también encontramos más de una voz que opina y piensa cosas parecidas a que “Todo material didáctico que ayude a la comprensión, curiosidad y amenice la visita, ¡bienvenido sea! Pueden ser objetos para tocar, imágenes, poemas... El profesional debe tener en cuenta que no habla para él, sino para otras personas. Y los usuarios ya no se conforman sólo con escuchar. Quieren implicarse. Participar.” (Bono, 2014, doc. web sin paginar).

Salvat (2010) define como material didáctico “aquellos recursos que, no formando parte estrictamente de los recursos expositivos (módulos interactivos, paneles expositivos, maquetas, etc.)” (p. 2) se diseñan para aportar información, motivar, atraer la atención y, como con el caso del kit, además, ofrecer una visita alternativa. Cumpliendo, por tanto, estas funciones, los objetos de nuestra propuesta se suman también a las características que presentan los materiales didácticos manipulativos.

Según Salvat (2010) “Los materiales didácticos constituyen uno de los pilares fundamentales de museos e instituciones culturales y patrimoniales.” (p. 1). Así mismo, este autor propone que, de algún modo, estos funcionan como mediadores entre visitantes y museos, permitiendo de esta manera a los primeros aproximarse de diferentes formas a los contenidos que el museo muestra en su espacio. Se puede entender, por tanto, que el material didáctico funciona como objeto que hace hablar a otro. Es decir, ayuda a entender el discurso que guarda aquel otro objeto que se muestra en la institución.

Resulta interesante cómo “estos recursos tienden asimismo a condicionar los espacios expositivos, eliminando barreras de comunicación o tangibilidad. (Lavado, 2009, p. 102). En este punto volvemos a retomar la idea que parte de la frase “Imaginad cómo sería engañar al No Tocar” (Manzanares, 2012). Conocer por medio de la manipulación es parte del instinto humano, no hay más que recordar la tendencia que solemos tener las personas a tocar los productos que se exponen en los comercios antes de decidir adquirirlos. Esa necesidad de conocer por medio de otro sentido, puede intentar cubrirse, por tanto, ofreciendo al público algo que pueda manejar y examinar “Porque si hay algo que se ha puesto en evidencia, es que al educador de museos, cualquier tema o proyecto le vienen

idóneos para realizar sus actividades didácticas y permitir que el visitante, escolar o adulto puedan disfrutar de tener en sus manos un “objeto de museo” o simplemente manipular una herramienta o aproximarse a una técnica artística (...) con todos los sentidos” (Lavado, 2009, p. 98).

Trabajar en el diseño de diferentes materiales didácticos manipulativos haría mucho más “(...) visual, tangible o didáctica la exposición y permitiría su lectura y comprensión, por encima de las frustraciones habituales”. (Lavado, 2009, p.101). El empleo de este recurso se presenta como una buena apuesta para crear un clima receptivo al aprendizaje, pero igualmente este tiene que tener un buen planteamiento y fundamento que lo haga realmente útil. Para ello, un material didáctico adecuado, además, tiene que tener un componente interactivo, porque “(...) podríamos decir que en ocasiones existe el material didáctico antiinteractivo no solo por no provocar ningún tipo de reacción por parte del usuario, sino también por generar una pasividad y aburrimiento fuera de lo común” (Salvat, 2010).

Un recurso que conduzca hacia la interacción, que no sea unidireccional (del museo al visitante), que resulte atractivo a un público que normalmente no acude a visitas guiadas, que busque el equilibrio entre lo cognitivo y la emoción o que no suponga que el conocimiento está fuera del visitante debería cumplir algunas estas características, que Salvat (2010) propone como cualidades indispensables para un material didáctico interactivo.

## **8. MARCO PRÁCTICO**

### **8.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

#### ***Contexto humano***

- Los asistentes a las visitas: eran adultos entre los que predominaba una media de edad alta (55-65), si bien es verdad que hubo personas que rondaban los veinte años. Por lo general, los grupos que se formaban eran de gente que o nunca había estado en el Museo o era habitual y por tanto acudía a la mayoría de las actividades que esta institución organizaba.
- Personal del Museo: las responsables del Departamento de Difusión y Comunicación colaboraron como observadoras de las actividades y aportando comentarios y mejoras.
- Educadora: estudiante en periodo de formación en el Museo que cumplió el papel de diseñar, planificar, implementar y además recoger las impresiones e observaciones de las visitas temáticas.

### **Contexto físico**

Las visitas se llevaron a cabo en el Museo Nacional del Romanticismo, una casa-museo de titularidad estatal adscrito al Ministerio de Cultura, integrado en la Red de Museos de España. Ofrece al público, en su Exposición Permanente, una interpretación de carácter multidisciplinar de lo que supuso el Romanticismo en España, empleando como recursos narrativos la literatura y la pintura, la ciencia y el arte, la historia y la vida cotidiana del siglo XIX.

Al ser temáticas, las visitas, no necesitaron de todas las salas del Museo para su desarrollo. Tan solo se dio uso a algunas de ellas según su relación con los aspectos temáticos tratados. Así mismo, para la segunda visita también se hizo uso del taller.

### **Contexto temporal**

La implementación de las actividades se realizó en seis días diferentes: en tres de ellos se llevó a cabo la visita denominada *¡Adiós al aburrimiento!* y en otros tres, la titulada *Imágenes para leer. Palabras para ver*. La duración de la primera actividad se marcó en una hora, mientras que para la segunda la previsión era de una hora y media, ya que incluía la participación en un taller al final de la misma. A continuación se detalla el calendario y horario de cada visita:

“¡ADIÓS AL ABURRIMIENTO! JUEGOS Y PASATIEMPOS DURANTE EL SIGLO XIX”	13 de marzo a las 13:00
	24 de marzo a las 17:00
	7 de abril a las 13:00
“IMÁGENES PARA LEER, PALABRAS PARA VER. LA PUBLICACIÓN ILUSTRADA EN EL SIGLO XIX”	16 de abril a las 13:00
	28 de abril a las 17:00
	30 de abril a las 13:00

## **8.2. INTRODUCCIÓN**

Dentro de las actividades previstas durante el periodo de formación en prácticas, se solicitó el diseño e implementación de dos visitas guiadas temáticas; una de ellas de temática libre (se escogió el tema del juego) (ver fig.1 en anexo 13.2) y otra que tuviera alguna relación con el mundo editorial para programarla dentro de las actividades del Día Internacional del Libro (ver fig.2 en anexo 13.2).

El punto de partida para el diseño de ambas actividades fue la colección del Museo del Romanticismo y su desarrollo giró en torno al objetivo de cumplir con las expectativas de

los públicos del Museo recogidas en *Conociendo a Nuestros Visitantes. Museo Nacional del Romanticismo* en el cual se explica que “los visitantes esperan obtener beneficios tanto de tipo cognitivo como emocional” (González, 2014, p. 28). Es decir, se buscó crear un espacio tanto dirigido al disfrute como al aprendizaje a través de la colección de esta institución.

Para poder materializar este propósito se desarrolló un discurso y junto a este, un material didáctico específico: el kit. Las actividades giraron especialmente en torno a este, aportando una serie de características lo suficientemente atractivas para generar momentos de interacción, sorpresa, juego y dialogo.

El kit cumplió la función como recurso didáctico para poder reforzar contenidos, visualizar ideas e interiorizar conceptos de la visita a través de las diferentes salas del Museo.

### **8.3. OBJETIVOS**

#### ***Generales***

- Familiarizarse con ciertos aspectos del movimiento artístico y cultural del Romanticismo y el siglo XIX.
- Crear vínculos emocionales hacia el museo a partir de las experiencias positivas surgidas durante el recorrido.

#### ***Específicos***

- Disfrutar de la colección del Museo debido al carácter lúdico del kit.
- Asimilar y recordar parte de los aspectos tratados por la educadora a raíz de los recursos didácticos empleados.
- Mantener un nivel alto de atención durante parte del recorrido, entre otras cosas, derivado del interés o curiosidad hacia los objetos del kit.

### **8.4. CONTENIDOS**

Los contenidos seleccionados a raíz de las temáticas que se iban a tratar en las dos visitas se estructuraron por salas. Es decir, cada uno de estos espacios y su respectiva colección daba pie a tratar un aspecto diferente del discurso planteado. Así, según la visita, los contenidos se dividieron de la siguiente forma:

**¡Adiós al aburrimiento! Juegos y pasatiempos durante el siglo XIX**

1. Planta baja. Presentación.
2. Sala I. Vestíbulo: Introducción a los juegos y el ocio del siglo XIX.
3. Salas IV. El salón de baile: Los bailes y recepciones.
4. Salas VII. La sala de los costumbristas andaluces: El visiteo.
5. Sala XIV. La sala de juegos de niño: Juegos (pájaro autómatas, bebé carácter y caballo blanco).
6. Sala XX. El gabinete: La papiroflexia.
7. Sala XXIII. La sala del billar: El billar francés.
8. Sala XXIV. La estufa o <i>serre</i> : El biombo y los juegos ópticos.
9. Sala XXV. La sala de interactivos: Evaluación y despedida.

**Imágenes para leer, palabras para ver. La publicación ilustrada en el siglo XIX.**

1. Planta baja. Presentación. Relaciones artísticas.
2. Sala II. La sátira y el humor gráfico. Crítica social.
3. Salas VI-VII. Los Españoles pintados por sí mismos. Estereo-tipos.
4. Salas IX-X. El libro de viajes. Realidad vs Pintoresco.
5. Sala XIV. Las publicaciones infantiles. Datos anecdóticos de una editorial.
6. Sala XVII. La prensa. Actualidad ilustrada.
7. Sala XVIII. La revista y "El Artista". Imagen entre letras.
8. Taller. Ejercicio práctico: Experimentando el arte total.

**8.5. METODOLOGÍA**

Domínguez (2003) señala la importancia de identificar los planteamientos básicos que tenemos en cuenta al diseñar nuestra práctica. Estos serían los principios metodológicos, que son "la fusión entre nuestra opción educativa, el valor ideológico que le damos al

proceso educativo y las referencias científicas sobre aprendizaje” (p. 101). En su artículo recoge una lista de principios centrados en la educación no formal, elaborada por Lamata (1991) (Fig. 2).

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>0. <i>El grupo como unidad de formación.</i> El aprendizaje es individual pero la situación metodológica puede ser grupal. El grupo es protagonista de los procesos de motivación, conocimiento y organización.</p> <p>1. <i>Partir de la realidad.</i> Comenzar los procesos de aprendizaje desde las experiencias y los conocimientos previos.</p> <p>2. <i>Formación activa.</i> Se aprende haciendo.</p> <p>3. <i>Formación inductiva-deductiva.</i> Inducir el aprendizaje a partir de la experiencia directa. Utilizar métodos que permiten la reflexión y el análisis a partir de la experiencia. Aprender prácticamente.</p> <p>4. <i>Formación para la elaboración de criterios</i> individuales y grupales. Analizar las opiniones, analizar los procesos que construyen las opiniones y los criterios individuales.</p> <p>5. <i>Formación en proceso de participación:</i> en el aprendizaje y en la acción social.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fuente: LAMATA, R. (1991): *Enfoque metodológico para la formación*. Comunidad de Madrid. Madrid.

Fig. 2

De estos principios seleccionamos los siguientes (0, 1, 2, 3 y 5) como elementos que han guiado la práctica aquí presentada.

- Todas las propuestas de actividades han tenido como receptor al grupo. La situación no era propicia para un diseño de actividades centradas en el individuo, ya que no se conocía al público de antemano. Así pues, se aprovecharon las posibilidades de interacción entre todos o parte de los miembros del grupo así como con la educadora para guiar el aprendizaje.

- Desde el principio se consideró la necesidad de promover una actividad de formación activa a través del diálogo, la participación en el juego, el descubrimiento...

- Partir de la realidad, en especial de los conocimientos previos de los participantes.

- El elemento del kit utilizado en cada sección de la visita facilita el aprendizaje inductivo, ya que ayuda a focalizar la atención en algo muy concreto para pasar a actividades de observación y descubrimiento y finalizar con la explicación que completa la comprensión de una idea más general.

- La participación de los visitantes, tanto en el contexto de la actividad en sí misma como en la evaluación de la misma, promueve el aprendizaje, la reflexión y la colaboración con la educadora.

A estos principios se añadiría un sexto elemento clave: se aprende mejor si nos involucramos en una actividad lúdica y es que, como remarca Acaso (2015), “sin placer es imposible que haya aprendizaje” (ver anexo 13.4).

## 8.6. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### 1. Primera actividad: ¡Adiós al aburrimiento! Juegos y pasatiempos durante el siglo XIX

#### 1.1 Planta baja (3 min.)

Se presentó brevemente la visita y se hizo entrega del kit dentro de un sobre (ver fig. 1 en anexo 13.2). Se indicó que los objetos se irían sacando del sobre a medida que la educadora lo fuese indicando.

#### 2.1 Sala I. Vestíbulo (3 min.)

Como inicio a la visita se introdujo el contexto histórico, el juego y el ocio en el XIX y su desarrollo en los hogares burgueses.

#### 3.1 Sala IV. Los bailes y recepciones (10 min.)

Se hizo una breve presentación de la sala en cuestión y se pasó a hablar sobre los bailes y las recepciones que se organizaban en estos espacios. Así mismo, para conocer uno de los entretenimientos de las reuniones festivas ('cuadros vivos') se empleó la **fotografía**. También se pidió a los visitantes que durante el recorrido por el Museo localizasen el cuadro que representaba la imagen.

#### 4.1 Salas VII. El visiteo (10 min.)

Se explicó un objeto en particular: el tarjetero. Este dio pie a hablar sobre la costumbre del visiteo y en consecuencia de las tarjetas de visita y su uso. Para ilustrar esta última idea se empleó la **tarjeta de visita** con la que se explicó además el código mudo mediante plegados que tenían en el s.XIX.

#### 5.1 Sala XIV. La sala de juegos de niños (10 min.)

En esta sala se invitó a los visitantes, organizados en grupos, a que encontraran tres juegos a partir de tres **adivinanzas**. Una vez localizados se comentaron y se habló de otros tres juguetes en concreto: la muñeca carácter, la aduana y el pájaro autómatas.

#### 6.1 Sala XX. La papiroflexia (5 min.)

En este espacio se habló de la papiroflexia como otro entretenimiento de siglo XIX a partir de un cuadro en el que se veía un gorro hecho de papel. Fueron los visitantes los que encontraron el cuadro basándose en la **fotografía** anteriormente entregada en el Salón de Baile (ver fig. 2 en anexo 13.2).

Finalizadas las explicaciones, se invitó a los visitantes a sacar del kit la figura de

**papiroflexia** y a soplar dentro de ella para encontrar en su interior una imagen de otra representación decimonónica con alguna figura de papel (ver fig. 3 y 4 en anexo 13.2).

### 7.1 Sala XXIII. La sala del billar (10 min.)

Se habló sobre el juego del billar y en especial de una de sus tipologías más comunes durante el siglo XIX: el billar francés o de carambola. Para dar pie a hablar de sus características los participantes emplearon las piezas de un **puzle** en el cual podían observar una jugada representada.

### 8.1 Sala XXIV. Los juegos ópticos (5 min.)

En la penúltima sala se explicó el auge de los juegos ópticos en la época a partir de un biombo con características similares a las 'internas mágicas'. Para finalizar, se les hizo sacar el **taumatropo** del kit, con el que pudieron jugar y conocer uno de los juegos ópticos que explotaban la teoría de la persistencia de la visión.

### 9.1 Sala XXV. Evaluación y despedida (5 min.)

Para dar por concluida la visita, se pidió a los asistentes que cogieran un último objeto del kit: la 'Evalutarjeta de la Visita' (ver fig. 1 y 2 en anexo 13.2). Con ella pudieron cumplimentar la evaluación de la visita (ver fig. 5 en anexo 13.2). Por un lado, escribiendo qué era lo que más y lo que menos les había gustado. Por otro, valoraron de forma general la visita, mediante el plegado de las esquinas de la tarjeta. Cuatro pliegues era la puntuación máxima y cero, la mínima. Se buscó hacer un guiño al código mediante pliegados que tenían con las tarjetas de visita en el XIX.

## 2. Segunda actividad: Imágenes para leer, palabras para ver. La publicación ilustrada en el siglo XIX

### 1.2 Planta baja (6 min.)

Se introdujo brevemente la visita diciendo que constaría de dos partes (visita y taller) y a continuación se entregó un **sobre** en el cual, se les explicó, se irían introduciendo diferentes objetos que entregaría la educadora a lo largo de la visita.

Después se habló del Día Internacional del Libro y se enlazó con la temática de la visita: las publicaciones ilustradas en el s.XIX. Seguidamente, para presentar los tres tipos de relación que podían darse entre ilustradores y escritores, se entregó otro objeto: el **lápiz**. Se explicaron los tipos de unión a través de una dinámica en la que cada participante debía encontrar a su pareja (ver fig. 6 en anexo 13.2).

## 2.2 Sala II. La sátira y el humor gráfico (6 min.)

Se habló de las revistas satíricas y como ejemplo de una de estas, se entregó a cada persona una reproducción de la **revista Gil Blas**. A partir de ella se siguió explicando algunas otras cosas en torno al tema, como el curioso caso de los ilustradores que publicaban bajo el seudónimo SEM y otras publicaciones satíricas como la de *Los Borbones en Pelota*.

## 3.2 Salas VI-VII. Los Españoles Pintados por sí mismos. Estereo-tipos (6 min.)

En esta sala se habló de un estilo de publicación, que a modo de catálogo o recopilación, describía grupos sociales de la época a través de un único individuo o tipo. La explicación se centró en el libro *Españoles Pintados por sí mismos* y, para conocer mejor esta obra, se entregó el siguiente objeto: **la etiqueta** (ver fig. 7 y 8 en anexo 13.2).

## 4.2 Salas IX-X. El libro de viajes. Realidad vs Pintoresco (6 min.)

Se explicó en qué consistían los libros de viajes y se conocieron dos de ellos (*Recuerdos y Bellezas de España* y *España Artística y Monumental*) a partir de dibujos expuestos en la sala. Además, para que la gente pudiese comprobar que los ilustradores de este tipo de libros solía añadir elementos imaginarios a la realidad o simplemente modificarla se empleó el objeto **¡Encuentra las diferencias!**.

## 5.2 Sala XIV. Las publicaciones infantiles. Datos anecdóticos de una editorial (6 min.)

Se habló de la editorial con más publicaciones infantiles ilustradas en el siglo XIX. Para conocer ciertos aspectos de la editorial Calleja se empleó el **cuestionario** que se entregó a los visitantes.

## 6. Sala XVII. La prensa. Actualidad ilustrada (6 min.)

En este espacio se trató sobre las primeras publicaciones ilustradas dedicadas a informar sobre la actualidad y por medio del **sobre** del kit se pudo ver el ejemplo de dos primeras páginas del periódico *La Ilustración*.

## 7.2 Sala XVIII. La revista y *El Artista*. Imagen entre letras (6 min.)

Se conocieron las publicaciones donde la ilustración tuvo su máxima expresión: las revistas ilustradas. Entre ellas se habló especialmente sobre *El Artista* y a partir de una **bolsita** llena de palabras y una ilustración que se entregó, se pasó a contar que la "Canción del Pirata" de Espronceda se publicó por primera vez en esa revista (ver fig. 9

en anexo 13.2).

### 8.2 Taller. Ejercicio práctico: Experimentando el arte total (45 min.)

Se realizó una sencilla pero original encuadernación a partir de tres hojas que, una vez compuesta, los visitantes llenaron con frases creadas a partir de las palabras del poema “La Canción del Pirata”. Finalmente, a estas frases se les añadieron imágenes decimonónicas creando sugerentes composiciones entre texto e imagen (ver fig. 10, 11 y 12 en anexo 13.2).

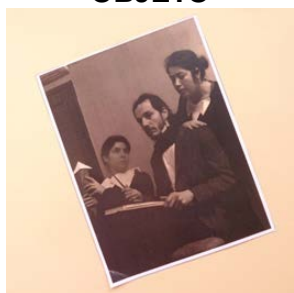
### 8.7. MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Las visitas llevadas a cabo fueron complementadas con una serie de objetos. Una parte se entregó a los visitantes (los kits), otra se fue mostrando a lo largo de los recorridos por el museo por la educadora y una última se usó para emplear en el taller de la visita *Imágenes para leer. Palabras para ver.*

#### Los kits:

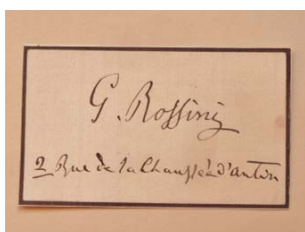
#### Primer kit: ¡Adiós al aburrimiento! Juegos y pasatiempos durante el siglo XIX

##### OBJETO



##### DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD

Fotografía imitando un *tableau vivant* representando la obra *Autorretrato con sus hijos Carlos y Vicente* de Antonio María Esquivel en una cartulina A5.



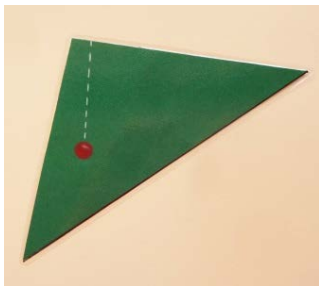
Facsímil de una tarjeta de visita del s.XIX en cuya parte trasera se muestran las instrucciones de un código para comunicarse mediante dobleces, empleado en aquella época.



Cartulina (roja, amarilla o naranja) doblada a modo de tarjeta con una adivinanza escrita en su interior.



Figura de papiroflexia *waterbomb* que se entrega plegada. En su interior una pequeña imagen impresa y pegada.



Una figura geométrica de cartulina verde plastificada, parte de un "puzle". Al juntarla con el resto de piezas, se compone una imagen donde se ilustra una jugada del billar francés (carambola).



Un thaumatropo.

**Segundo kit: Imágenes para leer, palabras para ver. La publicación ilustrada en el siglo XIX**

**OBJETO**



**DESCRIPCIÓN Y FINALIDAD**

Lápiz en cuyo extremo superior hay colocada una pequeña "banderita". Nueve de los lápices tienen el fragmento de un texto junto al nombre de su autor y otros nueve, una ilustración con el nombre del dibujante.



Ejemplares de la revista *Gil Blas* del 4 de octubre de 1868, con comentarios escritos por la educadora y enmaquetado en una hoja A3.



Etiquetas con nueve imágenes de diferentes de 'tipos' del libro *Españoles pintados por sí mismos*.



Fotografías en una hoja A4 de la puerta a la sacristía del monasterio del Parral en Segovia y el grabado de Jenaro Pérez Villamil con el mismo motivo.



Cuestionario en una hoja A5 donde se plantean cuatro preguntas tipo test de respuesta múltiple para hacer resaltar cuatro datos curiosos relativos a la editorial Calleja.



Sobre realizado con una hoja A3 en la que está impresa una primera página del periódico *La Ilustración*. Esta está plegada por la mitad y los laterales grapados para que la hoja pueda emplearse como sobre del material del kit.



Bolsitas semitransparentes en cuyo interior hay una imagen de la ilustración de Elena Feillet del poema *La Canción del Pirata* y este último impreso y fragmentado en palabras.

### Otros apoyos didácticos

- Audio del sonido de un autómatas imitando el trino de un pájaro, imágenes de las

diferentes caras de la muñeca de carácter, imagen de la solución del “puzle” de la carambola, imagen de una acuarela del álbum “Los Borbones en Pelota” titulada *¡Huyendo de la quema!*, la Ilustravaluación y Evalutarjeta de la visita.

#### Material para el taller

- Cola de barra, tijeras, papel de 20 x 20 centímetros, papeles de colores o decorativos e imágenes impresas de ilustraciones decimonónicas.

### **8.8. LA EVALUACIÓN**

Para evaluar la respuesta obtenida de las actividades por parte de los públicos, se hizo uso de hojas de evaluación final. Para cada visita se diseñó una diferente (la “Evalutarjeta de la visita” y la “Ilustravaluación”) cuyas preguntas, según los criterios de evaluación establecidos previamente, iban dirigidas a obtener información acerca de:

- El grado de satisfacción general de la visita
- La adecuación positiva o negativa del kit en la actividad

Así mismo, hay que recordar que la primera evaluación diseñada para *Adiós al aburrimiento* tan solo se centró en el grado de satisfacción general. El desconocimiento inicial del objeto de investigación del TFM resultó, por tanto, un contratiempo, ya que de las dos primeras visitas no se extrajeron datos concretos de todos los visitantes en torno al uso del kit. Una vez definido el tema, se modificó la *Evalutarjeta de la Visita* añadiendo una serie de preguntas más dirigidas con tal de lograr este fin.

De esta forma, los aspectos a valorar sobre el kit en las posteriores hojas finales de evaluación se establecieron a partir de algunos de los objetivos marcados en la programación. Por tanto, de los participantes se pudo obtener información referente al kit en cuanto a su capacidad para mejorar la experiencia en el museo, su carácter lúdico, su facultad para crear situaciones de interacción y su utilidad a la hora de seguir las explicaciones.

## **9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

El diseño de los instrumentos de recogida de datos estuvo guiado por las cuatro categorías (ver anexo 13.5) que se presentan en la columna izquierda de la siguiente tabla. Así mismo, en la columna derecha se mencionan las fuentes concretas que se

utilizaron.

CATEGORÍA	FUENTES DE DATOS
<b>1. Disfrute</b> Manifestaciones positivas por parte de los visitantes que reflejan pasar un buen rato.	Cuaderno de Campo Ficha de observación
<b>2. Atención</b> Participación activa, rapidez de respuesta, concentración en la actividad y el tema.	Ficha de observación Cuaderno de campo
<b>3. Recuerdo</b> Asimilación de ideas presentadas y surgidas durante las visitas y su recuerdo a medio plazo (entre una semana y un mes).	Cuestionario (Google Forms)
<b>4. Enriquecimiento de la experiencia.</b> Grado de satisfacción general sobre la visita basándose en la percepción de los visitantes y la efectividad de la visita para conseguir los objetivos marcados.	Hoja de evaluación final (Conclusiones acerca del resto de las categorías)

### 9.1. DISFRUTE

**Herramienta: Cuaderno de campo**

**Número de informantes: 1**

**Visitas analizadas:**

- *¡Adiós al aburrimiento!*
- *Imágenes para leer. Palabras para ver*

**Formato:**

- **Anotaciones sobre aspectos significativos**

#### Resultados

De manera general, se apreció que aquellos momentos en los que la gente disfrutó más, fueron durante las dinámicas y, en especial, aquellas que además iban acompañadas de algún dato curioso o sorprendente para el público, por ejemplo, durante las actividades que complementaron las explicaciones de los tipos, la Editorial Calleja, la papiroflexia y, en relación a esta, la búsqueda del 'cuadro vivo'. Estos eran momentos donde la gente se involucraba más en la visita, se apreciaban risas e interactuaban con los demás. Esto hay que valorarlo también desde el punto de vista de que cada grupo tenía sus características y reaccionaban más fácilmente ante unos u otros estímulos. Es más, hubo gran diferencia entre las primeras visitas y la última, pues en ella, la misma educadora, se vio especialmente inmersa en los momentos de risa del grupo.

Así mismo, otro dato a tener en cuenta en relación al disfrute hacia la visita son algunos comentarios que se hicieron a la educadora tras concluir la actividad, en los que se mencionaba la originalidad de la visita, así como lo entretenida que había resultado o que

se lo habían pasado 'como niños'.

Además, en la primera sesión de la primera visita temática, inmediatamente después de concluir con las evaluaciones, uno de los visitantes se ofreció para realizar un truco de magia con cartas. Aunque con sorpresa, la actuación fue bien acogida por los demás visitantes, lo que deja entrever que se creó un clima propicio y receptivo a la participación y al juego.

**Herramienta: Ficha de observación**

**Número de informantes: 2**

**Visitas analizadas:**

- *Imágenes para leer. Palabras para ver*

**Formato:**

- **Tabla donde se recogen notas sobre evidencias de estar disfrutando (risa, atención) correspondientes a cada sección de la visita**

## Resultados

Por medio de la ficha de observación se pudieron analizar, desde un punto de vista externo a la investigadora, algunas muestras de disfrute que se fueron dando durante las tres visitas correspondientes a *Imágenes para leer. Palabras para ver*. La primera visita temática (*¡Adiós al aburrimiento!*) no fue analizada de esta manera por, como ya se ha comentado, la tardía decisión del objeto de investigación de este trabajo.

Las muestras que se consideraron para valorar si la visita estaba siendo disfrutada o no fueron signos de atención y risa. Para esta tarea se contó con dos personas, una en cada sesión, encargadas de observar al público y hacer anotaciones. Una de ellas (presente en una sesión) realizó la recogida de datos a partir de notas cortas y la otra (presente en dos sesiones), por medio de marcas con las que reflejaba la frecuencia en la que se manifestaban estos signos de disfrute.

De la primera se deduce que hubo signos de disfrute en todas las secciones del recorrido por el museo excepto en una (cuando se habló sobre el periódico *La Ilustración*). De la segunda se saca en claro cuáles son las secciones de la visita donde hubo más signos de disfrute (en la introducción de la visita, durante la explicación de los tipos, cuando se habló de la explicación de la Editorial Calleja y con la temática del periódico).

Aun así, poniendo en común ambas fichas, se puede sacar en claro que los momentos donde más muestras de disfrute fueron observadas fue durante las explicaciones y dinámicas en torno a los tipos y la Editorial Calleja.

## Interpretación

Si bien es verdad que no todo el mundo está abierto a este tipo de visitas (hubo una persona que mostró cierto desagrado por la visita *¡Adiós al aburrimiento!*), por lo general el clima que se creaba durante los recorridos por el Museo era de disfrute.

### 9.2. ATENCIÓN

**Herramienta:** Ficha de observación

**Número de informantes:** 2

**Visitas analizadas:**

- *Imágenes para leer. Palabras para ver*

**Formato:**

- **Notas sobre evidencias de aburrimiento, conversaciones ajenas a la visita, interacción entre los visitantes, aportaciones y participación.**

### Resultados

Uno de los apartados de la ficha de observación iba dirigido a poder distinguir momentos en los que la gente dejase de atender. Como muestras de esto se consideraban los diálogos ajenos a la visita, los bostezos durante las explicaciones, los estiramientos o las claras muestras de evasión. De todas estas manifestaciones, la única que apreciaron las encargadas de rellenar estas fichas, fueron las conversaciones que se daban antes o después de comenzar las explicaciones y, en todos los casos, en torno a objetos expuestos en las salas del Museo.

En cuanto a la interacción, las aportaciones y la participación (consideradas también como muestras de atención por la involucración en la visita que conllevan), se percibió que ciertos momentos habían sido más propicios que otros a que se dieran. Así mismo, las características del grupo también influían en este aspecto. A pesar de las diferencias, en las tres visitas analizadas mediante este sistema, coincidió que en aquellas salas donde se había hablado sobre *Los Españoles Pintados por sí mismos*, los libros de viajes y sobre la Editorial Calleja se había logrado una mayor involucración de los visitantes. Aun así, también hay que mencionar que, donde se habló sobre el periódico, la participación fue muy alta en dos de las visitas y, sin embargo, en otra no se mostró gran entusiasmo.

**Herramienta:** Cuaderno de campo

**Número de informantes:** 1

**Visitas analizadas:**

- *¡Adiós al aburrimiento!*

- *Imágenes para leer. Palabras para ver*

**Formato:**

**- Anotaciones sobre aspectos significados**

**Resultados**

Desde el punto de vista de la educadora, se pudo observar que generalmente entre la gente había un nivel de atención alto, ya que, en cuanto se les proponía o preguntaba algo, se obtenía rápidamente una respuesta o reacción. Hubo momentos en los que se tenía que pedir la atención de los visitantes hacia la educadora. Sin embargo, esto solo ocurría con los grupos más participativos y en aquellos momentos en los que la gente se encontraba más enfrascada en alguna actividad. Por ejemplo, durante la búsqueda de los juegos infantiles a partir de las adivinanzas; cuando el grupo encontraba el cuadro que representaba la fotografía del *tableau vivant*; en los momentos en que los participantes ponían en común sus objetos (las etiquetas, periódico *La Ilustración*) o ante ciertos datos curiosos del cuestionario en torno a la Editorial Calleja. Por tanto, lejos de considerarlo negativo, este tipo de “descentre” hacia el discurso de la educadora era positivo.

Así mismo, resulta interesante mencionar el comentario de un responsable de sala, el cual ignoraba la iniciativa de esta investigación. Este consideró una buena idea el uso de los “juegos” en sala, ya que normalmente apreciaba casos en los que el público se evadía de las visitas convencionales para hablar, como el dijo, “sobre la compra que tenía que hacer”.

**Interpretación**

Resulta un aspecto difícil de analizar debido a que cada persona puede tener una manera diferente de expresar su forma de atención. Sin embargo, aunque hubo diferencias entre los grupos (ya que es inevitable que haya algunos más receptivos que otros), si atendemos a las evidencias analizadas, el nivel de atención fue bueno.

**9.3. RECUERDO**

**Fuente: Cuestionario (Google Forms)**

**Número de informantes: 21**

**Visitas analizadas:**

**- ¡Adiós al aburrimiento! (7 respuestas)**

**- Imágenes para leer. Palabras para ver (14 respuestas)**

**Formato:**

**- Enunciado de la pregunta: ¿Recuerdas algo de lo que se habló en torno a estos objetos? (Si quieres puedes añadir algo más que recuerdes del momento, tema o experiencia en torno al objeto)**

## Resultados

El número de personas que contestó al cuestionario fue inferior a la mitad de los asistentes, teniendo en cuenta que, a la primera visita temática acudieron 23 y tan solo contestaron 7 y en la segunda visita participaron 27 y se obtuvieron 14 respuestas. Es verdad que estos resultados no fueron una sorpresa, teniendo en cuenta la media de edad alta de los asistentes (quizás más reacios a responder cuestionarios por email), la carencia de los correos electrónicos de todos los visitantes y el carácter no obligatorio de la propuesta.

De igual modo, hay que recordar que en ambos cuestionarios, con el fin de que no se les hiciese a los participantes especialmente pesada, se propuso que su cumplimentación podía realizarse con frases cortas. La gente no dudó en hacerlo así y los datos que aportaron no fueron especialmente abundantes. Además, en ocasiones resultaba difícil entender el significado de ciertas frases debido a la mala redacción o falta de coherencia de las mismas.

A raíz de la información recabada de los cuestionarios, estos fueron los datos obtenidos acerca de aquellos aspectos que los participantes recordaban:

### Cuestionario *¡Adiós al aburrimiento! Juego y ocio en el siglo XIX* (7 respuestas)

OBJETO DEL KIT	RECUERDOS
CUADRO VIVO (TABLEAU VIVANT)	La mayor parte de la gente recordaba que esta fotografía representaba un cuadro del Museo que debían buscar a lo largo del recorrido guiado. “Se trataba de una fotografía que imitaba la composición de un cuadro del museo. Se nos ofreció al comienzo de la visita y debíamos encontrar el cuadro a lo largo del recorrido“. Así mismo, 3 personas mencionaron que era un ejemplo de un <i>cuadro vivo</i> . “Un juego de salón que era popular en la época, que consistía en representar un cuadro para que otras personas lo adivinaran“. Ya, en una menor medida, se hizo referencia a diferentes detalles como en qué consistía el cuadro real o que a partir de él, en otra sala, se habló de la papiroflexia. También se añadieron comentarios en relación a la experiencia vivida con el objeto “Este nos puso locos buscando por todo el museo el cuadro al que representaban, fue divertido!”
TARJETA DE VISITA	La mayor parte de la gente mencionó que esta tarjeta se empleó para dar a conocer un código mediante plegados “Según el pico que se doblara, la tarjeta tenía un mensaje distinto“. Otro de los aspectos más mencionados fue su relación con la costumbre del visiteo en el s.XIX y el uso del tarjetero para organizar este objeto. Por otro lado, dos personas recordaban la relación de las tarjetas con la evaluación final de la visita “Utilizamos una tarjeta similar al finalizar la visita para indicar el grado de satisfacción con la misma. Así pusimos en práctica un código parecido para

	evaluar la actividad.”
ADIVINANZAS	Todos recordaban que con ellas se habían puesto en grupos para poder dar con una serie de juegos expuestos en la sala: “estas eran unas tarjetas en las que había adivinanzas que correspondían a un juguete, que había que encontrar en la sala de juegos de los niños. Cada pareja de visitantes recibimos una adivinanza distinta que debíamos resolver. Posteriormente leímos todas y las pusimos en común” y cuatro de ellos también escribieron cuáles fueron los juguetes de los que se habló. Fue una sala donde la gente se quedó con otros recuerdos añadidos, como, por ejemplo, una persona que mencionó: “no soy bueno para las adivinanzas, pero era divertido a la vez ya que interactuamos para poder encontrar la solución”
PAPIROFLEXIA	La gente enseguida relacionó este objeto con la temática con la que estaba relacionado “La papiroflexia era una forma de entretenimiento en el s.XIX”. Como también recordaba el funcionamiento de esta figura: “Nos entregan una figura de papel que se infla al soplarla y dentro se podía ver una imagen de una ilustración del s.XIX. La mía era de <i>Alicia en el país de las maravillas</i> ”. Por otro lado, dos personas mencionaron la relación que había entre el cuadro, la papiroflexia y el juego del cuadro vivo y otras dos recordaban la relación de Miguel de Unamuno con este entretenimiento.
PUZLE DEL BILLAR	El público recordaba que se había empleado para hablar sobre el juego del billar y la mayoría mencionaba que el que se vio en el museo tenía unas características especiales (sin troneras, el número de las bolas,...) Así mismo, mencionaban que las fichas sirvieron para construir un puzle “Recuerdo que cada uno portaba una pieza y la teníamos que colocar sobre un atril realizando un puzle. El puzle desvelaba una jugada triunfal y ganadora del billar”.
TAUMATROPO	Posiblemente este fuese el objeto en torno al cual menos cosas recordasen los participantes, pues se incidió muy poco en el cuestionario en torno a la materia que se trató. Sin embargo, todos recordaban el objeto y su funcionamiento y hubo varios comentarios en los que se explicaba la experiencia vivida en torno al taumatropo en la línea de este: “En la última sala, me llamó la atención el nombre y el que todas las mujeres lo conocieran, porque durante la infancia habían tenido o fabricado alguno”.

Cuestionario Imágenes para leer. Palabras para ver. La publicación ilustrada en el siglo XIX (11 personas)

OBJETO DEL KIT	RECUERDOS
LÁPIZ	Los visitantes hacían referencia en el cuestionario a la dinámica llevada a cabo a partir de estos lápices “Una manera fantástica de involucrar a los visitantes entre ellos y con la visita”. Igualmente, seis de las personas relacionaron el objeto con el concepto que se había trabajado en torno al él: “Una forma divertida de ir conociendo a los autores de la ilustración” y las diferentes relaciones que se daban para crear obras ilustradas: “O bien el mismo autor escribía e ilustra; o un escritor y un

	ilustrador contemporáneos llevaban a cabo su obra juntos; o bien un ilustrador de la época, ponía imagen a textos más antiguos”.
REVISTA GIL BLAS	Todos mencionaban el objeto como una revista satírica que había alcanzado gran popularidad durante el siglo XIX. “En la época del romanticismo había muchas revistas satíricas, una de ellas era Gil Blas”. A partir de ahí ya no coincidían tanto en los aspectos sobre los que hacían referencia, pero todos mostraban tener algún recuerdo más: su relación con una figura del Museo: “La ilustración de la revista coincidía con una escultura satírica que había en el museo”, la unión entre los ilustradores de la revista y el seudónimo SEM....
ETIQUETAS	De esta sala y objeto todos los visitantes coincidían al decir que se había hablado sobre los estereotipos que tenían los españoles sobre sí mismos en el siglo XIX. Sin embargo, solo cinco personas mencionaron que se había hablado de una publicación. “Estábamos en una sala que trataba de los estereotipos españoles y de un libro en concreto que ilustraba muy bien a toda la ciudadanía española del siglo XIX”. Y solo tres enumeraron los tipos de los que se había hablado en concreto. Sin embargo, de manera general la gente recordaba la dinámica que se había llevado a cabo a partir de las etiquetas “Había que relacionar el personaje de la etiqueta con una definición que nos decía nuestra guía”
ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS	La mayor parte de la gente mencionaba el principal concepto que se había observado a partir del objeto en cuestión: “los artistas románticos cambiaban y agrandaban algunos detalles de los edificios y también inventaban algunos objetos que no existían en los monumentos para lograr una atmósfera más poética”. Así mismo, todos redactaron en el cuestionario cómo era el elemento (en la fotografía que se les envió no se apreciaba): “Nos enseñaste la fotografía del monumento original junto a la ilustración”.
CUESTIONARIO	Los dos conceptos que de manera general mencionaron los visitantes fueron que a través de este objeto se había hablado de una editorial “Las cuestiones giraban en torno a la gran Editorial Calleja famosa por sus cuentos” y que, al tener sus publicaciones un especial interés por el didactismo, se tomaban licencias para cambiar el argumento de algunos cuentos tradicionales: “descubrir todas las "mentiras" de los cuentos fueron alucinantes Es una forma de ver el poder de manipulación a través de la palabra”.
PERIÓDICO “LA ILUSTRACIÓN”	Posiblemente este fue el objeto del cual la gente tenía recuerdos más variados, ya que los que se mencionaron no coincidían tanto con los de otras personas. Entre otras cosas comentadas se dijo: “Más que el periódico nos llamó la atención reconocer la plaza de Neptuno y la Puerta del Sol y cómo había cambiado y cada uno reconociendo y contando los cambios que había sufrido”, “El sobre donde guardábamos los recursos de la visita era una portada de la revista cultural ilustrada española” o “Recuerdo que hablamos de la tipografía distinta usada en uno y otro periódico por el año en que se imprimió”. Todos estos comentarios tienen en común: habían producido algún tipo de interacción con parte del grupo.
	A pesar de que la mayoría comentaba que dentro de la bolsa se

BOLSITA "CANCIÓN DEL PIRATA"	encontraba representado el poema "La Canción del Pirata", de José de Espronceda" tan solo una persona mencionó que "a colación de esto se nos habla de otra publicación de la época llamada "El artista". Por otro lado, otro dato que la mayoría recordaba era que posteriormente al recorrido por el Museo "utilizamos las letras recortadas para nuestro libro de arte total en el taller".
------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Interpretación:

De los resultados obtenidos se pueden sacar las siguientes ideas:

- A excepción de una persona, todas recordaban el uso que se le había dado a cada uno de los objetos de los dos kits.
- La mayoría recordaba la temática de la que se habló en torno al objeto.
- En general, además, recordaban alguna experiencia (diversión, curiosidad, extrañamiento) en torno a los objetos y el contexto en el que fueron presentados. Es decir, habían hecho otro tipo de relaciones entre objeto y conocimiento.

La falta de información es notoria y para saber si realmente el kit tuvo algo que ver en el recuerdo de ciertos aspectos, lo más adecuado hubiese sido realizar visitas sin este recurso y demostrar entonces si realmente se da causa y efecto, por lo que, si bien los resultados no son malos, resulta arriesgado poder interpretar estos datos de manera absoluta.

### 9.4. ENRIQUECIMIENTO DE LA EXPERIENCIA

<p><b>Herramienta:</b> Hoja de evaluación final  <b>Número de informantes:</b> 50  <b>Visitas analizadas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¡Adiós al aburrimiento!</li> <li>- Imágenes para leer. Palabras para ver</li> </ul> <p><b>Formato:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración del 1 al 4 (50 respuestas)</li> <li>- Pregunta abierta: Qué es lo que más/menos te ha gustado) (50 respuestas)</li> <li>- Preguntas dirigidas a valorar el kit (ver anexo x) (33 respuestas)</li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Resultados

La primera cuestión fue valorar la satisfacción general hacia la visita en una escala del 1 al 4. A partir de los datos recabados en torno a esta cuestión, el 84% de las personas que acudieron a las visitas temáticas la clasificaron con la máxima valoración. El 14% la clasificó como buena y solo un 2% como regular (Fig. 3).

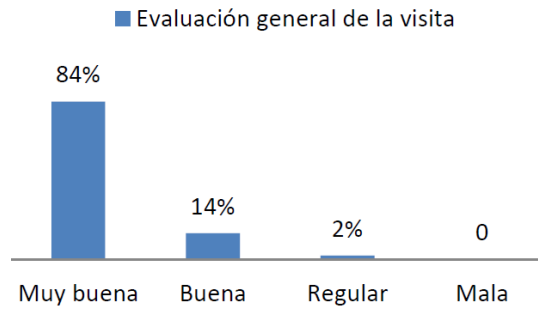


Fig. 3

Así mismo, se pidió la opinión a los visitantes en torno a la visita en general y las preguntas del cuestionario se dirigieron hacia el empleo del kit. Los resultados fueron igualmente los deseados ya que el 100% de los visitantes consideró que mejoraba la experiencia y que, además, la hacía más entretenida (Fig. 4).

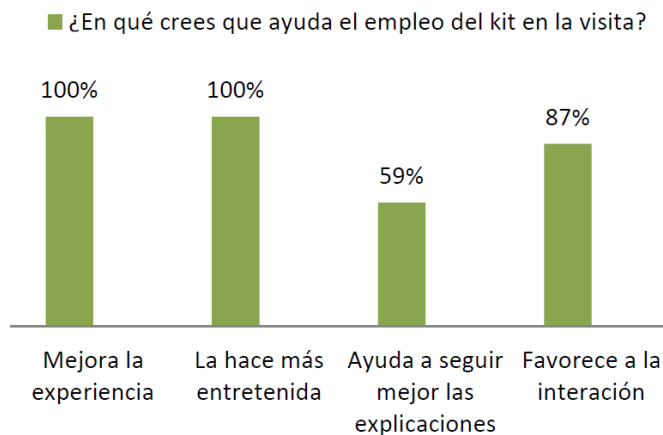


Fig. 4

Entre las respuestas a la pregunta *¿qué es lo que más te ha gustado?* se encontraron frases del este tipo “la interacción de los objetos con la visita. La hace muy divertida y entretenida”, “los juegos y sorpresas”, “Está muy acertado el kit de la visita” o “el muy buen uso de los recursos con los que contabas para relacionarlos con la ilustración” que refuerzan los datos anteriores.

Por otro lado, un 87% del público, además, señaló que favorecía la interacción. Esta idea también se reafirmó a través de comentarios en las hojas de evaluación en respuesta a qué era lo que más había gustado: “las actividades que se van realizando durante la visita que hacen que participemos” o “el compartir con los demás”.

Para terminar, un 59% de las personas, especificó que el empleo del kit ayudaba a seguir

mejor las explicaciones.

De la segunda visita diseñada, además, sacamos en claro que el kit fue altamente valorado, ya que al visitante se le pidió valorar del 1 al 5 (muy poco adecuado – muy adecuado) cada uno de los objetos que lo constituían y, la valoración más baja, fue de 4,75 (Fig. 5).

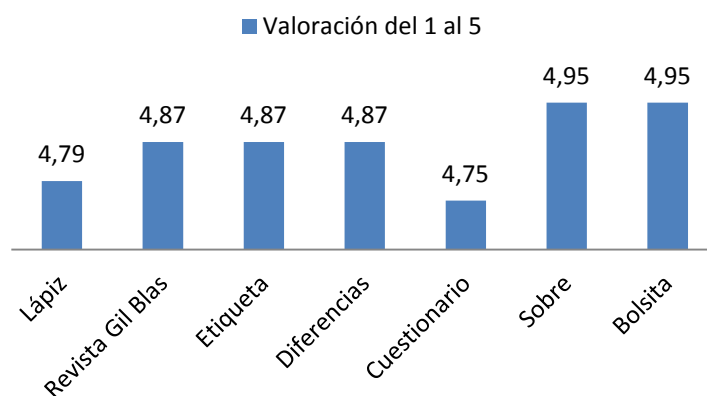


Fig. 5

### Interpretación

Teniendo en cuenta que, siendo como eran los dos kits (con una buena valoración) eje fundamental de cada visita (también positivamente valoradas), se podría afirmar que los recursos empleados tuvieron la respuesta deseada y, por tanto, ayudaron a enriquecer las visitas guiadas por el Museo.

Así mismo, la información analizada de las categorías del recuerdo, el disfrute y la atención iba estrechamente relacionada al empleo del kit. Es decir, que las interpretaciones realizadas de esas tres categorías, además, reafirman esta última junto a la información, en este apartado analizada, de las hojas de evaluación final.

## 10. CONCLUSIONES

En líneas generales los resultados obtenidos de esta investigación han sido positivos ya que la hipótesis establecida en un principio ha resultado mayormente verificada: con el empleo del kit didáctico durante las visitas guiadas en el Museo Nacional del Romanticismo se percibió que la experiencia de los visitantes se veía enriquecida por factores tan importantes como su grado de involucración. Así mismo, las conclusiones extraídas a partir de los objetivos marcados al principio de la investigación nos dejan entrever qué aspectos de este material didáctico han resultado más efectivos.

Con el empleo de un recurso de este tipo, que a través de determinadas dinámicas sirve como llave para acceder al conocimiento que luego se comenta en las explicaciones, es posible lograr la creación de un clima positivo y ameno entre los visitantes. Las manifestaciones durante los recorridos, así como en las valoraciones personales que cumplimentaba el público posteriormente, lo reflejan de este modo. Y es que en mayor o menor medida, en todas las sesiones que se llevaron a cabo hubo momentos de risa e incluso de participación voluntaria, como cuando una persona del público se ofreció a hacer un truco de magia tras concluir la visita.

En relación directa con el objetivo de lograr mediante el kit una visita entretenida y disfrutable, se valoró este como medio para crear un vínculo emocional hacia el Museo o, al menos, posibilitar la capacidad de hacerlo recordar a partir de ciertas experiencias positivas vividas en él.

Durante las visitas se pudo observar, además, que el kit es útil a la hora de mantener el nivel de atención del público gracias, tanto a su componente sorpresa, como a su necesaria utilización en dinámicas participativas o como elemento para el refuerzo de ideas, ya que logra mantener al espectador inmerso en la visita. Muestra de ello es la participación activa, la rapidez de respuesta, así como la ausencia de signos de aburrimiento como son los bostezos, los estiramientos o las conversaciones ajenas a la visita que pudieran haberse dado al mismo tiempo que las explicaciones de la educadora.

El objetivo de identificar este kit como una herramienta útil para crear un clima receptivo al aprendizaje o al recuerdo de experiencias significativas seguramente haya resultado el más conflictivo a la hora de verificar su eficacia. Como ya hemos explicado, la herramienta a través de la cual se quiso comprobar este objetivo fue el cuestionario (Google Forms) que se envió a algunos de los visitantes. Sin embargo, fallaron ciertos aspectos a la hora

de conseguir la información deseada y la que se obtuvo no posibilita realizar una afirmación positiva contundente. Estas fueron las principales deficiencias:

- El número de personas que respondió fue insuficiente. No todos recibieron el correo y de los que lo recibieron no todos contestaron.
- La pregunta dejaba abierta la posibilidad a respuestas parciales o poco significativas (por ejemplo: "sí, recuerdo", sin especificar qué). Respecto a esta cuestión, resultó complicado dar con la pregunta más adecuada que, siendo abierta para no dar pistas e influir en el recuerdo real de la persona que respondía, no dejara margen a respuestas incompletas.
- No haber obtenido datos acerca de si, sin usar este recurso, los recuerdos son los mismos. Para comprobar si realmente este material es efectivo en este sentido, tendría que haber sido contrastado con un grupo control, el cual no hiciese uso del kit.

La respuesta obtenida, sin embargo, tampoco se puede considerar negativa, ya que, por lo general, se recogieron respuestas que mostraban que, tanto los conceptos básicos, como algunas experiencias asociadas a la situación, eran recordados. Aun así, al representar menos de la mitad de los visitantes, resulta arriesgado llegar a una conclusión que asegure el valor positivo de este recurso a la hora de facilitar el recuerdo de los contenidos y vivencias de la visita.

Otra idea que sacamos en conclusión es la de que el empleo exitoso de este recurso va indudablemente acompañado a unas dinámicas de participación y observación. El kit, específicamente diseñado para estas visitas no tendría el mismo sentido sin estos otros aspectos añadidos. Si bien no se comprobó, nos arriesgamos a decir que no se hubiesen cumplido tan satisfactoriamente los objetivos establecidos en un inicio, es decir, el éxito no es tanto del objeto sino de este unido a las acciones que le rodean y, por tanto, del modo en el que se integraron en el discurso de la visita.

No cabe duda de que la investigación llevada a cabo es de pequeñas dimensiones, por lo que sus resultados han sido limitados. Si bien se han alcanzado los objetivos, en su mayor parte de manera positiva, habría sido conveniente planificar otras estrategias de recogida de datos, además de las realizadas, para establecer si realmente este material manipulativo reúne las características necesarias para ser considerado apropiado con los fines deseados.

Hay que mencionar también que, a medida de que se iban realizando las diferentes sesiones de las visitas, se tomaban decisiones de modificar o de incorporar nuevas herramientas de recogida de datos (cambio de algunas preguntas de la hoja de evaluación, la incorporación de la ficha de observación, la decisión de mandar un cuestionario a los visitantes). Así pues, aunque breve, ha sido interesante el proceso para evolucionar en las tareas de investigación.

En relación al recuerdo, se podría haber establecido un tiempo igual para todos los visitantes entre la actividad y la realización del cuestionario, ya que entre la cumplimentación del cuestionario y la visita del juego pasó aproximadamente un mes y entre la de la ilustración y el cuestionario más o menos una o dos semanas. Haber establecido entrevistas con algunos visitantes y así poder obtener información mucho más concreta habría añadido, sin duda, datos para validar con más fuerza la hipótesis.

### **Propuestas de futuras líneas de investigación**

Esta ha sido una investigación limitada a un solo museo. Para identificar este formato de material como un recurso efectivo en las visitas guiadas en los museos en general, hubiese sido conveniente seguir la investigación diseñando y llevando a cabo actividades en diferentes museos, con diferentes tipos de colecciones y diferentes contextos.

Se podría realizar otro trabajo de investigación más dirigido a un estudio enfocando etnográfico que se centrara en las diferencias del perfil del visitante en razón de edad, sexo, asiduidad al museo, nivel cultural... en relación a su reacción ante el empleo del kit.

Sin duda, una investigación profunda sobre el tema exigiría buscar matices sobre la influencia de la dinámica en el objeto, el grado de extrañamiento que un objeto u otro produce y su influencia en la motivación o disfrute, etc.

Para finalizar, insistimos en la idea de la conveniencia de aumentar la investigación con grupos de control para establecer comparaciones entre situaciones similares en que el único elemento diferenciador sea el uso del kit.

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- #EED2015: *Escuela de Educación Disruptiva 2015*. Fundación telefónica. Recuperado de <http://www.fundaciontelefonica.com/conferencias/escuela-educacion-disruptiva-2015/>
- Acaso, M. (2013). *Reduolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Allen, K., Sheve, J. y Nieter, V. (2010). *Understanding Learning Styles*. Huntington Beach: Shell Education.
- Babbie, E. (1995). *The Practice of Social Research*. Belmont: Wadsworth Pub. Co.
- Bono, S. (2014, 17 de diciembre). Cómo convertir nuestro patrimonio en una experiencia social y didáctica. *La cultura crítica*. Recuperado de <https://gestionandolaculturacritica.wordpress.com/2014/12/17/como-convertir-nuestro-patrimonio-en-una-experiencia-social-y-didactica/>
- Bruner, J. (1984). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Alianza
- Chapouille, M. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo. En D. Divasto *Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación* (pp. 64 - 65). Palermo: Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo.
- Charlier, N., Ott, M. y Whitton, N. (2012). Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. En F. Patrick, *Proceedings of the 6<sup>th</sup> European Conference on Games-Based Learning* (pp. 102 - 108). UK: Academic Publishing International Limited.
- C. Megías (claramegias@gmail.com) (2015, 6 de mayo). Consulta información kit. Correo electrónico enviado a: Irene Rodríguez (rener04@ucm.es).
- Clarke, A. y Dawson, R. (1999). *Evaluation Research: An Introduction to Principles, Methods and Practice*. London: Sage Publications Ltd
- De Frutos, R. (2012). Democratizar el acceso a la cultura: museos ¿para todos?. En M. Guisasola, *Miradas sobre los museos de Rosario. Pasado, presente y futuro* (pp. 111-140). Rosario: Fundación Litoral.

Domínguez, A. (2003). Guía síntesis para la construcción del propio modelo teórico. En A. Domínguez y R. Lamata, *La construcción de procesos formativos en educación no formal* (pp. 95-105). Madrid: Narcea.

El juego como recurso educativo (2011). Recuperado de [http://www.asociacionaccent.com/informa/\\_dossiertematico/dossier\\_tematico\\_08\\_recursos\\_juego.pdf](http://www.asociacionaccent.com/informa/_dossiertematico/dossier_tematico_08_recursos_juego.pdf)

Fenker, D. y Schütze, H. (2008). Learning by surprise. *Science American*. [En línea]. Disponible en: <http://www.scientificamerican.com/article/learning-by-surprise/> [2015, 19 de mayo].

Fernandez, M. (2003). Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje. *Geografía e Historia*, 36, 55-61.

García, A. (1988). *Didáctica del museo*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Gillate, I. y Calaf, R. (2015). *Informe de Resultados. Museo Nacional de Escultura de Valladolid* (pp. 4-10). Ministerio de Ciencia e Innovación.

González, M. (2014). *Conociendo a Nuestros Visitantes. Museo Nacional del Romanticismo*. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=20123C>

Gutiérrez, R. (2005). Los estudios de casos: una opción metodológica para investigar la educación artística. En R. Marín, *Investigación en educación artística* (pp. 151-173). Granada: Editorial Universidad de Granada.

Heiland, H. (1999). Friedrich Fröebel (1872-1852). Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/publications/ThinkersPdf/frobels.PDF>

Lagaleriademagdalena. Recuperado de <http://lagaleriademagdalena.com/>

Lalata. Recuperado de <http://www.lalata.es/>

La Más Bella. Recuperado de <http://www.lamasbella.es/>

Lavado, P. (2009). Aprender en el Museo. Una exposición sobre los 20 años del Master en Museos de la Universidad de Zaragoza: Educación y Comunicación. *Revista De Museología*, 44, 94 -103.

- M. De los Ángeles (margarita.delosangeles@mecd.es) (2015, 28 de abril). Consulta información actividades educativas. Correo electrónico enviado a: Irene Rodríguez (airin\_rodri@hotmail.com).
- Museo Nacional de Antropología. Recuperado de <http://mnantropologia.mcu.es/index.html>
- Museo Nacional de Escultura. Recuperado de <http://museoescultura.mcu.es/museo.html>
- Museo Nacional del Romanticismo. Recuperado de <http://museoromanticismo.mcu.es/>
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Archidona: Aljibe.
- Rossi, P. y Freeman, H. (1993). *Evaluation: A Systematic Approach*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Rubio, S. (2012). *¿Las visitas guiadas matan la creatividad?. Museo, Go Green!*. Recuperado de <http://museogogreen.com/2012/06/25/las-visitas-guiadas-matan-la-creatividad/>
- Serrat, N. (2007). Materiales didácticos en entornos educativos no formales: museos y patrimonio. *Aula*, 165, 37-41.
- Shunk, D. (2012). *Learning Theories. An Educational Perspective* (6a. ed.). Boston: Pearce Education.
- Valverde, H. (2007). *Aprendo haciendo. Material didáctico para la educación preescolar*. San José: EUNED.
- Weaver, S. (2007). *Creating great visitors experiences: a guide for museums, parks, zoos, gardens & libraries*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Webster, J., y Haight, B. (2002). *Critical advances in reminiscence work. From theory to application*. New York: Springer Publishing Company, Inc.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (coord.). (2011). *Perspectivas. Situación actual de la educación en los museos de artes visuales*. Madrid: Fundación Telefónica, Ariel.
- Acaso, M. (2013). *Reduolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona: Paidós.
- Domínguez, A. (2003). Guía síntesis para la construcción del propio modelo teórico. En A. Domínguez y R. Lamata (Ed.), *La construcción de procesos formativos en educación no formal* (pp. 95-105). Madrid: Narcea.
- García, A. (1988). *Didáctica del museo*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Huerta, R. y De la Calle, R. (2005). *La mirada inquieta. Educación artística y museos*. Valencia: PUV.
- Huerta, R. y De la Calle, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: PUV.
- La cultura crítica. Recuperado de <https://gestionandolaculturacritica.wordpress.com/>
- Museo, go Green!. Recuperado de <http://museogogreen.com/>
- Santacana, J. (2012). *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Gijón: TREA
- Santacana, J. (2010). *Manual de museografía interactiva*. Gijón: TREA
- Obregón, A. (2012). Estudio de los recursos educativos para público familiar en los museos de arte europeos y norteamericanos. *Arte, Individuo y Sociedad*, 24 (1), 9-22.
- Rodríguez, J., Castiello, J. M., Llorente, M. J., Lobo, J., Pose, A. M., Reigosa, A., (...) y Area, M. (2010). *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios*, Barcelona: GRAÓ.
- Talboys, G. K. (2011). *Museum educator's handbook*, Farmham: Ashgate Publishing Limited.
- Lavado, P. (2009). Aprender en el Museo. Una exposición sobre los 20 años del Master en Museos de la Universidad de Zaragoza: Educación y Comunicación. *Revista De Museología*, 44, 94 -103.

## 13. ANEXOS

### 13.1. HERRAMIENTAS DE EXTRACCIÓN DE DATOS

<p><i>Evaluatarjetas de la visita</i></p> <p>...</p>	<p><i>¿Qué es lo que más te ha gustado?</i></p>  <p><i>¿Qué es lo que menos te ha gustado?</i></p>
------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------

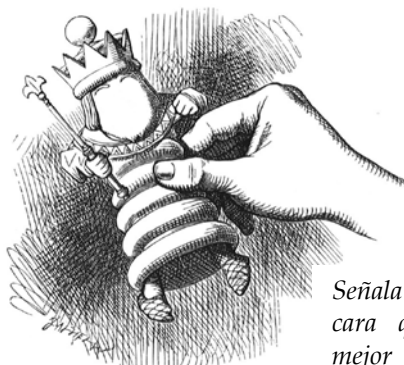
Fig. 1. Diseño de evaluación de las dos primeras visitas de ¡Adiós al aburrimiento!

<p style="text-align: center;"><b>Evaluatarjeta de la visita</b></p> <p>¿Qué es lo que más te ha gustado?</p>  <p>¿Y lo que menos?</p>	<p>¿Crees que el kit ayuda a seguir mejor la visita? SÍ/NO</p> <p>En caso de que la respuesta sea SÍ ¿En qué crees que ayuda?</p> <p><i>(Marca las opciones que consideres apropiadas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> La hace más entretenida</li> <li><input type="checkbox"/> Ayuda a seguir mejor las explicaciones</li> <li><input type="checkbox"/> Favorece a la interacción</li> <li><input type="checkbox"/> Otros.....</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fig. 2. Diseño de evaluación para la última visita de ¡Adiós al aburrimiento!

## ILUSTRAVALUACIÓN

¿Qué es lo que más te ha gustado?



¿Y lo que menos?

Señala y dibuja la cara que creas que mejor se corresponde con tu valoración general de la visita

¿Crees que el kit ayuda a hacer de la visita una mejor experiencia? SÍ/NO

En caso de que la respuesta sea NO ¿Por qué?

En caso de que la respuesta sea SÍ ¿en qué crees que ayuda? (Marca las opciones que consideres adecuadas)

- La hace más entretenida
- Ayuda a seguir mejor las explicaciones
- Favorece a la interacción
- Otros.....

Indica en qué medida te ha parecido más o menos adecuada la aplicación de cada uno de los objetos durante la visita, siendo 1 *muy poco adecuado* y 5 *muy adecuado*:

	1	2	3	4	5
Lápiz - relaciones artísticas					
Revista <i>Gil Blas</i>					
Etiqueta - estereotipos					
<i>¡Encuentra las diferencias!</i>					
Cuestionario Calleja					
Sobre - <i>La Ilustración</i>					
Bolsita - imagen entre palabras					

Fig. 3. Hoja de evaluación para los visitantes de *Imágenes para leer. Palabras para ver*

Muestras de **NO** estar mejorando ni aumentado la experiencia:

<i>EVIDENCIAS DE ABURRIMIENTO (BOSTEZO, ESTIRAMIENTOS, EVASIONES...)</i>		<i>CONVERSACIONES AJENAS A LA VISITA AL MISMO TIEMPO QUE LAS EXPLICACIONES</i>	
Entrada		Entrada	
Sátira		Sátira	
Tipos		Tipos	
Viajes		Viajes	
Infantil		Infantil	
Periódico		Periódico	
El Artista		El Artista	

Muestras de **SÍ** estar mejorando o aumentado la experiencia:

INTERACCIÓN ENTRE LOS VISITANTES EN RELACIÓN A LA VISITA		APORTACIONES Y PARTICIPACIÓN DURANTE LAS EXPLICACIONES	
Entrada		Entrada	
Sátira		Sátira	
Tipos		Tipos	
Viajes		Viajes	
Infantil		Infantil	
Periódico		Periódico	
El Artista		El Artista	

MUESTRAS DE ESTAR DISFRUTANDO (RISA, ATENCIÓN,...)	
Entrada	
Sátira	
Tipos	
Viajes	
Infantil	
Periódico	
El Artista	

Fig. 4. Ficha de observación

## 13.2. PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN LA PROGRAMACIÓN DEL MUSEO

### **VISITA TEMÁTICA "¡ADIOS AL ABURRIMIENTO! JUEGOS Y PASATIEMPOS DURANTE EL SIGLO XIX"**

**V13 de marzo, 13.00 – 14.00 h. y M24, 17.00 – 18.00 h.**

Adultos

Actividad gratuita. Imprescindible reserva previa

El ocio a lo largo del siglo XIX cobró gran importancia en la vida cotidiana, ya que la población comenzó a disfrutar de su tiempo libre y a no sentirse mal por ello. En este contexto, tanto la burguesía como la nobleza no dudó en introducir elementos recreativos en sus hogares. En esta visita conoceremos alguno de estos juegos y modos de entretenimiento de las clases acomodadas, procurando un acercamiento lúdico hacia la colección. Durante el recorrido la información se intercalará con pequeñas actividades y pasatiempos para una mayor familiarización con la cultura del ocio en el Romanticismo.

*Actividad diseñada y realizada por: Irene Rodríguez Pardo*

*Actividad gratuita. Plazas limitadas. Imprescindible reserva previa en el tlf: 914483647 (de lunes a viernes, de 9.30 a 15.00 h.)*

Fig. 1. Breve descripción, en la programación de las actividades del Museo del Romanticismo, de la primera actividad. Disponible en:

[http://museoromanticismo.mcu.es/web/archivos/documentos/agenda\\_abril15.pdf](http://museoromanticismo.mcu.es/web/archivos/documentos/agenda_abril15.pdf)

### **VISITA TALLER "IMÁGENES PARA LEER, PALABRAS PARA VER. LA PUBLICACIÓN ILUSTRADA EN EL SIGLO XIX"**

**J16 y J30 de abril, 13.00 h. – 14.30 h., M28 de abril, 17.00 h. – 18.30 h**

Adultos

Actividad gratuita. Imprescindible reserva previa

*(...) "y para qué sirve un libro" pensó Alicia, "¿sin ilustraciones o conversaciones?"*  
Lewis Carroll, *Alicia en el País de las Maravillas*

Estimulan al receptor, complementan la información, refrescan la mente, fomentan el conocimiento, eliminan texto innecesario... Sobran las razones para decidir ilustrar un texto y la sociedad decimonónica no tardó en saberlo. A lo largo de esta visita conoceremos como, gracias a los avances tecnológicos, los cambios políticos de la época y el aumento de todo tipo de publicaciones, la ilustración comenzó a hacerse un sitio en un mundo dominado por los textos.

Después, en el taller, realizaremos un ejercicio práctico con el fin de entender el libro como una forma de arte global, de acuerdo con el pensamiento romántico, jugando con las palabras y las imágenes en una original encuadernación.

*Actividad diseñada y realizada por: Irene Rodríguez Pardo*

*Actividad gratuita. Plazas limitadas. Imprescindible reserva previa en el tlf: 914483647 (de lunes a viernes, de 9.30 a 15.00 h.)*

Fig. 2. Breve descripción, en la programación de las actividades del Museo del Romanticismo, de la segunda actividad. Disponible en:

[http://museoromanticismo.mcu.es/web/archivos/documentos/agenda\\_abril15.pdf](http://museoromanticismo.mcu.es/web/archivos/documentos/agenda_abril15.pdf)

### 13.3. IMÁGENES DE LAS SESIONES



Fig. 1. Sobre en el que se introdujeron los objetos de la visita temática *¡Adiós al aburrimiento! Juegos y pasatiempos en el siglo XIX* (Fotografía de I. Rodríguez).



Fig.2. Imagen que muestra la sala XX y donde los participantes dieron con el cuadro que representaba la fotografía que imitaba un *tableau vivant* (Fotografía de M. Pardo).



Fig. 3. Momento en el que se están dando instrucciones al grupo para inflar la figura de papiroflexia (Fotografía de M. Pardo)



Fig. 4. Público inflando la figura de papiroflexia  
(Fotografía de M. Pardo)



Fig. 5. Momento de la evaluación una vez terminada la visita ¡Adiós al aburrimiento!  
(Fotografía de M. Pardo)



Fig. 6. Dinámica a partir de los lápices entregados al público para explicar las relaciones entre artistas en el s.XIX (Fotografía de R. Benito)



Fig. 7. Momento en el cual, tras recibir las etiquetas, la gente compara la suya con las de los demás (R. Benito)



Fig. 8. Momento en el que se está analizando el estereotipo del torero en el s.XIX descrito en *Españoles pintados por sí mismos*. (Fotografía de R. Benito)



Fig. 9. Se entrega a la gente la bolsita a partir de la cual se habla de la Canción del Pirata de Espronceda. (Fotografía de R. Benito)



Fig. 10. Escena durante el taller después de la visita. (Fotografía de I. Rodríguez)



Fig. 11. Detalle donde se aprecian algunos trabajos que realizaron los visitantes. (Fotografía de R. Benito)



Fig.12. Post del Twitter de una de las participantes del taller. Fue una agradable sorpresa dar con él.

### 13.4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS REFLEJADOS EN LAS ACTIVIDADES

Estrategia	Técnica	Ejemplo de actividad
Partir de conocimientos previos.	Plantear una serie de preguntas breves tipo test.	Cuestionario sobre una editorial. Actividad 5.2
Promover la participación activa a través del descubrimiento de forma autónoma.	Partir de la observación y el comentario en grupo para tratar un tema.	Búsqueda de diferencias en dos imágenes. Actividad 4.2
Partir de lo singular a lo general (inducción).	Hacer descubrir un objeto a partir del cual se desarrolla una idea general.	Buscar un cuadro en el Museo. Actividad 3.1
Promover el diálogo entre educadora y participantes.	Proponer descripciones y solicitar ideas acerca de ellas.	'Estereo-tipos' Actividad 3.2
Promover el diálogo entre participantes.	Actividad de búsqueda en parejas,	Adivinanzas Actividad 5.1
Dejar espacio a la creatividad de los participantes.	Invitar a la creación de manera guiada en cuanto a recursos, pero libre en cuanto a contenido y forma.	Crear textos poéticos ilustrados donde se eligen palabras e imágenes. Actividad 8.2
Propiciar momentos de distensión y diversión.	Ofrecer pequeños 'juguetes' relacionados con el tema presentado, con el fin de crear una experiencia placentera.	'Waterbomb' Actividad 6.1.  'Taumatropo' Actividad 8.1
Promover la reflexión sobre lo realizado.	Cuestionarios de evaluación en formatos diferentes.	Evaluarjeta Actividad 9.1

13.5. ESQUEMA DEL PROCESO DEL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

