

Máster en Innovación Educativa

2019-2020

Trabajo de fin de Máster

**Kit de exploración:
una propuesta de material didáctico para familias**

Presentado por:

Mariana de Abreu Cavalcante dos Santos

Tutoras:

Clara Megías Martínez

Eva Morales Gómez

Madrid, 2020

Resumen:

El presente trabajo consiste en una propuesta de material didáctico dirigido a familias para ser utilizado en el contexto del Museo Lazaro Galdiano de Madrid. El diseño del kit educativo está pensado para enriquecer la visita al museo al generar una experiencia de aprendizaje compartida entre generaciones. A partir de un análisis de los materiales didácticos utilizados en los museos, propongo una reflexión sobre cómo utilizar recursos más interactivos y creativos para despertar la curiosidad de los visitantes, proporcionando una experiencia educativa que sea placentera y dialógica.

Palabras clave:

Educación en Museos; Familias; Educación Intergeneracional; Materiales Didácticos; Edukits.

KIT DE EXPLORACIÓN:

UNA PROPUESTA DE MATERIAL
DIDÁCTICO PARA FAMILIAS



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
1.2 JUSTIFICACIÓN	8
1.3 OBJETIVOS	8
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 EDUCACIÓN EN MUSEOS	9
2.2 VISITAS EN FAMILIA: EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES	11
2.2.1. CONCEPTO DE FAMILIA:	11
2.2.2. FAMILIA COMO PÚBLICO EN LOS MUSEOS:	13
2.2.3 RELACIONES INTERGENERACIONALES EN LOS MUSEOS:	14
2.3 PERSPECTIVA EDUCATIVA	17
2.3.1. EDUCACIÓN EXPANDIDA:	18
2.3.2. EDUCACIÓN INTERGENERACIONAL:	19
2.4 MATERIALES DIDÁCTICOS EN LOS MUSEOS	19
2.4.1. REVISIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS DISEÑADOS PARA EL PÚBLICO FAMILIAR:	19
2.4.2. EDUKITS - DETONANTES DE APRENDIZAJE:	22
2.4.3. OTROS MATERIALES:	25
2.5 CONCLUSIONES DEL MARCO TEÓRICO	29
3. PROPUESTA	31
INNOVADORA	31
3.1 CONTEXTO	32
3.2 EL MATERIAL	35
4. CONCLUSIONES	39
4.1 OBJETIVOS DEL TRABAJO	39
4.2 LIMITACIONES	40
4.3 PROSPECTIVA	41
5. BIBLIOGRAFÍA	42
6. ANEXOS	45

1. INTRODUCCIÓN

Yo era una de estas personas que decían "jamás seré profesora". A mi nunca me gustó hablar en público e imagino que ese era uno de los factores que me hacían creer que jamás sería capaz de dar clases. Lo que ocurre es que la vida sorprende y cuando me di cuenta estaba involucrada con el mundo de la educación y rodeada de niños en un aula.

Inicié mi grado en comunicación y audiovisual en 2012, soñaba en crear figurines y escenarios para películas, como hija de un artista plástico crecí en un espacio que fomentaba mi creatividad. Por otro lado, también tengo una pasión inmensa por la literatura, y fue a partir de este interés que empecé mi relación con la docencia. En mi universidad, había diferentes proyectos aplicados a la comunidad de la ciudad, cuyo objetivo es conectar el universo académico a la sociedad. Descubrí el proyecto "*Livros Abertos*", dónde íbamos a escuelas públicas para hacer lecturas dialógicas con niños y jóvenes.

La experiencia de participar del proyecto fue muy enriquecedora, aprendí más con los niños de lo que se puede imaginar. Además de todo lo que aprendí, fue a partir de esta experiencia que tuve mi primer contacto con una escuela pública. La realidad de las escuelas públicas de Brasil es diferente de lo que ocurre en España, en general, la realidad de los niños y jóvenes que estudian ahí está enmarcada por poca estructura familiar, desigualdad social y menor acceso a cultura. Fue entonces que el universo de la educación me cautivó, quería hacer algo para cambiar las cosas y proporcionar mejoras en la experiencia educativa de estos niños.

Me gradué segura de que no quería trabajar con cine, sino que me dedicaría a la educación. Empecé a buscar formas de conectarme y aprender más sobre el campo, así que me fuí a Italia para hacer un voluntariado por dos meses. Estuve con niños y adolescentes de colegios

públicos de Vittorio Veneto, al norte de Italia, para darles clases en inglés sobre cultura y estereotipos. En 2017, empecé a realizar talleres de cine, dibujo y fotografía, también con niños y adolescentes, para desarrollar competencias socioemocionales, como creatividad, empatía y pensamiento crítico.

Fue también en Italia donde descubrí que quería trabajar con educación en museos. Estaba en la Galería Uffizi, cuando vi a un grupo de niños tumbados en el suelo, observando un fresco en el techo con la ayuda de una educadora. A mi siempre me encantaron los museos, pero nunca se me había ocurrido que era posible trabajar con educación en un espacio así. Entonces en 2018 me vine a Madrid para hacer el máster de Educación en Museos y Espacios Naturales en la Universidad Autónoma de Madrid.

Al concluir el máster de educación en museos, descubrí el Laboratorio de la Nueva Educación de la UC3M y me encantó la propuesta, así que decidí aventurarme otra vez más. Quiero llevar la reflexión acerca de la innovación educativa hacia los museos en los cuales llegué a trabajar, intentando siempre hacer una educación más empática, creativa y crítica.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La percepción del problema que ha resultado en el tema de mi trabajo de fin de máster ha surgido a partir de una inquietud personal: cuando estoy de viaje una de las cosas que más me gusta hacer es ir a conocer museos y espacios culturales, y en estas ocasiones no suelo tener mucho tiempo para buscar y participar de talleres, prefiero hacer el recorrido de forma autónoma. Lo que ocurre es que muchas veces echo de menos apoyo educativo que sea más interactivo y atractivo que los usuales paneles informativos. Además, cuando estoy con mi novio - que

no tiene especial interés en el arte - percibo que a él le cuesta conectar con las obras. Este motivo me ha llevado a pensar que sería interesante si los museos proporcionasen recursos más atractivos para enriquecer y facilitar visitas autónomas.

Sumada a esta inquietud, hay otra cuestión: en general, los materiales didácticos utilizados en los museos son poco atractivos. A lo largo de mi máster de Educación en Museos, el diseño de materiales didácticos fue un campo que me ha despertado bastante interés. Investigando y descubriendo las posibilidades, percibí que pese a que los museos son espacios que tienen el potencial de facilitar experiencias educativas placenteras y creativas, todavía utilizan materiales educativos muy tradicionales y escolarizados. Los museos son espacios que permiten un aprendizaje más flexible, sin estar atado a un currículum que debe ser concluido en determinado tiempo, entonces ¿por qué no hacer que la experiencia educativa sea más interactiva y placentera?, ¿por qué no utilizar materiales didácticos más creativos? y ¿por qué no hacer uso de estos materiales para enriquecer las visitas autónomas para todas las edades?

Apartir de estas inquietudes, podemos definir que el punto de partida de mi trabajo es la carencia de materiales didácticos interactivos y atractivos, dirigidos a todas las edades y diseñados para apoyar la visitas autonomas.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Como será discutido a lo largo del trabajo, las familias son uno de los públicos que más visitan a los museos, lo que resulta en una variedad de programas educativos para este grupo. Por otro lado, se percibe que, en general, los museos diseñan las actividades con base en un concepto

tradicional de familia, excluyendo aquellas que no son formadas por adultos (en general, padre o madre) e hijos. Además, existe el problema de que los talleres y recursos para familias en realidad suelen ser direccionados a los niños.

Entiendo los museos como espacios que promueven el aprendizaje basado en el diálogo y así creo que es un lugar ideal para desarrollar actividades que fomenten el intercambio entre miembros de una misma familia. En general, los recorridos autónomos son una experiencia bastante individualizada para los adultos, al mismo tiempo, las exposiciones en los museos de arte no suelen estar adaptadas al público infantil. De esta manera, sería interesante promover recursos para facilitar el aprendizaje compartido entre familia, aprovechando la diferencia de edades para enriquecer la experiencia.

1.3 OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo consiste en el diseño de un material didáctico creativo e interactivo para ser utilizado por familias al final de una visita al museo Lázaro Galdiano, con el fin de proporcionar una experiencia compartida y placentera entre generaciones.

También es un objetivo reflexionar sobre cómo pueden los museos hacer uso de materiales más interactivos y creativos para despertar la curiosidad de los visitantes, proporcionando una experiencia educativa placentera y dialógica. Tales objetivos implican la realización de los siguientes objetivos específicos:

- reflexionar acerca del concepto de familia y de las relaciones intergeneracionales.
- analizar las características del público familiar y de los materiales didácticos utilizados en los museos.
- realizar una revisión acerca de los materiales didácticos más utilizados en los museos y entender sus principales características.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 EDUCACIÓN EN MUSEOS

Desde su creación los museos han pasado por diferentes transformaciones según los cambios sociales. En un inicio, se crean como espacios cerrados destinados a eruditos, un público bastante elitista, y la finalidad principal era la conservación. Con orígenes en la Edad Antigua y eclosión durante el Renacimiento, el coleccionismo privado fue la base de la constitución de los museos que conocemos hoy.

A partir de la Segunda Guerra Mundial el papel educativo de los museos pasa a ser discutido de forma más asertiva y los museos empiezan a ser percibidos como instituciones que deben ser accesibles y disfrutadas por toda la sociedad. Con el boom económico de los años 60, crece la demanda del campo social y educativo, lo que acaba impactando también a las instituciones sociales y culturales. Además, en esta década, las discusiones sobre nuevos enfoques educativos advenidos de la Nueva Escuela ganan más fuerza, resultando en un aumento de la conciencia educativa por toda la sociedad. Como consecuencia, es a partir de este momento que ocurre un incremento de la oferta educativa con la creación de los departamentos educativos en los museos. Entre las principales funciones de los departamentos de educación podemos definir las siguientes: programación de actividades didácticas, elaboración de programas educativos adaptados a los diferentes públicos, colaboración con otras entidades educativas y etc. (Pastor, 2004).

En la actualidad, los museos son entendidos como instituciones que buscan generar diálogo e incentivar la reflexión crítica sobre las obras,

creando conexión con el público. La nueva definición de museo propuesta por la ICOM (2019) refuerza estos aspectos:

Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre los pasados y los futuros. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, custodian artefactos y especímenes para la sociedad, salvaguardan memorias diversas para las generaciones futuras, y garantizan la igualdad de derechos y la igualdad de acceso al patrimonio para todos los pueblos. Son participativos y transparentes, y trabajan en colaboración activa con y para diversas comunidades a fin de coleccionar, preservar, investigar, interpretar, exponer, y ampliar las comprensiones del mundo, con el propósito de contribuir a la dignidad humana y a la justicia social, a la igualdad mundial y al bienestar planetario.

El papel educativo del museo no significa exponer de forma exhaustiva contenidos acerca de las obras. En realidad, el objetivo de los departamentos de educación debería ser acercar a los visitantes a las obras, ayudarles a interpretar el patrimonio y proporcionar oportunidades de desarrollo personal. Son instituciones que contribuyen al crecimiento emocional, social, cultural y cognitivo de individuos de todas las edades (Fontal, Coca, Olalla y Sánchez, 2008).

En las últimas décadas la función social del museo como institución que promueve y desarrolla valores se ha despertado con más intensidad. Como bien discute Deloche (2011) los museos tienen el papel de dar explicaciones sobre el mundo, la ciencia y la sociedad, más también deben promover el debate para proporcionar directrices de acción. Los museos son un espacio que genera experiencias educativas, lo que significa que tienen el potencial de hacer reflexionar al público acerca de su propia identidad y acciones.

Actualmente, la idea de que los museos son instituciones educativas se encuentra bastante establecida, tanto desde una perspectiva de enseñanza formal como de aprendizaje no formal. Podemos entenderlos

como espacios que promueven el *lifelong learning*, al facilitar un aprendizaje continuado para todas las edades a lo largo de la vida.

2.2 VISITAS EN FAMILIA: EXPERIENCIAS INTERGENERACIONALES

2.2.1. CONCEPTO DE FAMILIA:

A lo largo del tiempo, los cambios sociales, políticos y culturales han provocado transformaciones en la estructura familiar, creando nuevas formas de interacción y actuación entre los miembros que la componen (Marí-Klose y Marí-Klose, 2010). Me parece de suma importancia para este trabajo discutir el concepto de familia, de forma que sea posible entender la amplitud de relaciones existentes y plantear un material didáctico que tome en consideración las diferentes formaciones familiares y que fomente el diálogo intergeneracional.

En los días actuales el concepto familia puede significar diferentes : madres que viven solas con sus hijos, hijos que cuidan a sus padres mayores, nietos que viven con sus abuelos, etc. y esas estructuras pueden variar bastante según las condiciones sociales. Y lo que sucede es que estas diferentes composiciones familiares existentes en la contemporaneidad no coinciden con el patrón familiar del imaginario social: madre, padre e hijos.

Este concepto tradicional de familia proviene del siglo XVIII y es lo que se considera la familia moderna, que es definida por los lazos de consanguinidad, matrimonio y filiación. Hechos históricos como las dos guerras mundiales que llevaron a la incorporación de las mujeres al mundo laboral y la lucha por derechos igualitarios, han resultado en

cambios sociales que transformaron las estructuras y dinámicas familiares (Rodríguez y Weinstein, 1994).

Debido al carácter diverso y mutable de familia, es bastante complejo definir los modelos existentes hoy en día. Sin embargo, autores como Saraceno (2004) y Santiso (2010) discuten algunas composiciones familiares basadas en la filiación y el agrupamiento en los hogares que nos permiten percibir la variedad existente.

Estos son algunos de los modelos definidos por los autores:

- Las familias nucleares que son determinadas por el modelo tradicional moderno, o sea, son aquellas compuestas por padre, madre e hijos que viven en el mismo hogar.
- Las familias extensas son aquellas más relacionadas con la vida en el campo, donde viven juntos abuelos, padres, tíos y otros relativos,
- Las familias monoparentales, compuestas solamente por uno de los progenitores y los hijos.

Otras de las formaciones características de la contemporaneidad son las familias tardías, representadas por el retraso de la maternidad y paternidad. Existen también las homoparentales que están formadas por personas de un mismo sexo, y las polinucleares, representadas por la unión de dos familias monoparentales o dos núcleos familiares, formadas por parejas divorciadas.

En la actualidad podemos entender la familia como la unión de personas cada cual con sus propios intereses y experiencias. Sussman (1974) destaca el desarrollo de la identidad y de la responsabilidad afectiva así como la existencia de un ambiente de convivencia seguro y satisfactorio como algunas de las funciones sociales de las familias. La diversidad está presente en los diferentes tipos de familias y dentro de cada una de ellas, de tal manera es de suma importancia que los museos tengan en cuenta los diferentes tipos de familias que pueden acudir a las actividades pensadas para este público.

2.2.2. FAMILIA COMO PÚBLICO EN LOS MUSEOS:

A principios del establecimiento de los departamentos educativos, las actividades estaban principalmente dirigidas a grupos escolares y universitarios. Por otro lado, la práctica de actividades pensadas para el público familiar es más reciente (González, 2006). En las últimas dos décadas, los museos y espacios culturales han tenido que abrirse a nuevos visitantes, entre los cuales están las familias, que con sus visitas de fin de semana y de vacaciones se han ido estableciendo como uno de los principales públicos.

Estudios indican que este grupo representa cerca de 50% del público visitante y de este número, las familias con niños son un 15% del total. El establecimiento de las familias como uno de los públicos más fuertes ha generado la necesidad de programas específicos con actividades y talleres que sean adaptadas a estas. Se trata de grupos multigeneracionales y pueden tener diferentes niveles económicos y socioculturales, y hay que tener en cuenta que las diferentes edades y los niveles educativos pueden producir oscilaciones de conocimiento. Obregón (2012) destaca el público familiar como uno de los más interesantes desde la perspectiva educativa, debido al carácter multigeneracional y a las interacciones particulares que se producen entre los miembros que la conforman.

Los departamentos educativos incrementan cada vez más la oferta educativa para familias, con talleres, visitas guiadas, festivales, etc. En general, las exposiciones en los museos de artes están más dirigidas al público adulto y como una forma de compensación, los departamentos educativos ofrecen diferentes recursos y materiales didácticos pensados para familias con niños (Hopper-Greenhill, 1998).

La institución familiar es el primer puente entre el individuo y la sociedad, teniendo un fuerte papel en la formación de ciudadanos más

conscientes y en la enseñanza de valores justos e igualitarios. Aunque cada individuo tenga sus propios intereses y características, es cierto que la familia influye en el comportamiento con los otros. Por lo tanto, involucrar a las familias en experiencias compartidas de aprendizaje es una manera de fortalecer el aprendizaje significativo ya que este se enriquece al transformarse en temas de conversación que continúan en el hogar, después de la visita al museo

2.2.3 RELACIONES INTERGENERACIONALES EN LOS MUSEOS:

Con este trabajo, busco el desarrollo de una propuesta de aprendizaje que fomente la conexión y el diálogo entre los miembros de una familia. Así que, además de discutir el concepto de familia, me parece importante reflexionar acerca de las relaciones entre diferentes edades en la sociedad contemporánea ya que los cambios sociales que impactan la estructura familiar, también han llevado a transformaciones en las relaciones entre los individuos.

Mead (2002) discute la existencia de tres culturas diferentes y de cómo se da la interacción entre ellas. Para la autora, en la contemporaneidad, están: la cultura posfigurativa, aquella en que los niños aprenden de los mayores; la cofigurativa, que representa el hecho de que niños y adultos aprenden de sus pares; y la prefigurativa, que es la cultura en que los adultos también aprenden de los niños.

El desarrollo de las nuevas tecnologías ha intensificado la diferencia de conocimiento entre generaciones: a la vez que muchos de los mayores no alcanzan entender los ordenadores y los móviles, los más jóvenes los utilizan casi de forma natural. Hay una brecha de conocimientos que acaba distanciando a los grupos y dificultando el diálogo entre las distintas partes. Como marca Mead (2002), la sensación es de que los

niños nunca van a entender lo que han vivido los mayores, así como los mayores nunca van a vivenciar lo que ocurre a los más jóvenes.

En este contexto de ruptura cultural, los museos son espacios que pueden favorecer el intercambio de ideas entre todas las edades al involucrar a los distintos grupos en experiencias de aprendizaje intergeneracionales, como destaca Wolins (1989), el museo al hacer surgir discusiones sobre temas cotidianos propicia un contexto empático para que unos entiendan a los otros.

Morales (2016) discute en su tesis doctoral la importancia de que los talleres para familias favorezcan el diálogo entre generaciones. La autora hace un análisis de talleres diseñados para el público familiar, lo que nos permite identificar algunas características que acaban por reafirmar la concepción tradicional de familia y no fomentar el diálogo entre diferentes edades.

En primer lugar, las actividades son segmentadas por edad. Casi siempre, los talleres están direccionados a niños de 6 a 12 años y en otros casos, hay una segmentación mayor de 6 a 8. Este aspecto, acaba por excluir la participación de jóvenes en programas familiares. Además, en estos formatos, los adultos cumplen una función bastante pasiva de espectadores-acompañantes, cuya tarea es la de observar la participación de los niños.

Otra característica que puede ser limitante es que son talleres pensados no tanto para familias, sino para padres e hijos. Como consecuencia, vemos que los talleres familiares tradicionales no tienen en cuenta las familias de las cuales los niños no formen parte, como parejas, hermanos o amigos. Concluyendo, es posible percibir que la programación educativa de los museos está diseñada para el modelo tradicional de familia.

Morales (2016) aún destaca características clave de talleres intergeneracionales para que la experiencia compartida pueda ser aprovechada por todas las edades, como:

- 1) realizar un introducción para explicar en qué consistirá la actividad y qué es un taller intergeneracional. De manera que se genere un ambiente acogedor y de confianza.
- 2) tener en cuenta los distintos niveles y estilos de aprendizaje a la hora de diseñar la actividad, dejando que las diferencias entre las generaciones existan.
- 3) pensar en contenidos sobre cuestiones cotidianas que ofrezcan diferentes capas de profundidad. De esa manera, niños, jóvenes y adultos podrán conectarse con el tema y aportar diferentes puntos de vista.
- 4) acordarse de que aprendemos con el cuerpo, de forma que se incluya acciones donde el cuerpo disfrute del espacio y sea herramienta de aprendizaje.
- 5) inspirarse en los juegos, ya que son recursos divertidos y atractivos a todas las edades.
- 6) promover la reflexión a través de la acción para crear diálogo entre los participantes.

A pesar de que la autora se refiere a las actividades mediadas por educadores, creo que estas características también son relevantes a la hora de diseñar materiales didácticos dirigidos a grupos intergeneracionales. En especial, es fundamental tener en cuenta los distintos niveles de aprendizaje, de forma que las actividades no sean demasiado complejas para los más pequeños y tampoco que aburran a los adultos.

2.3 PERSPECTIVA EDUCATIVA

El desarrollo del trabajo está orientado por dos perspectivas educativas principales: educación expandida y educación intergeneracional. También es importante destacar que la propuesta se encuadra en el ámbito de la enseñanza no formal.

La educación no formal es aquella que es planificada e intencional, pero se da fuera del contexto de enseñanza obligatoria. Son actividades que no están totalmente institucionalizadas, como talleres y actividades en museos y centros culturales. La enseñanza formal es aquella intencionada y planificada, a fin de cumplir un determinado currículum. Es lo que podemos entender como la enseñanza obligatoria e institucionalizada. En contrapartida, la informal ocurre de forma casual y sin planificación, a partir de las relaciones sociales en el contexto cotidiano.

Asensio y Rodríguez (2011) destacan que uno de los aspectos importantes de los programas no formales es el hecho de que los participantes los perciben como actividades que tienen significado y utilidad, lo que quiere decir que perciben conexión entre el contenido y su entorno. De esta forma, las actividades realizadas en espacios no escolares suelen tener fuerte potencial de despertar y motivar tanto a niños como adultos.

2.3.1. EDUCACIÓN EXPANDIDA:

Con el desarrollo de las nuevas tecnologías, el aprendizaje informal ha empezado a ocupar cada vez más espacio en la vida de las personas - parte significativa de lo que aprendemos no es adquirido en un aula de forma institucionalizada. El concepto de educación expandida surge en

este contexto de transformación, ahora más que nunca la educación puede suceder en todo momento y en cualquier lugar.

La idea de aprendizaje sigue todavía muy relacionada al ámbito institucional: se asocia el acto aprender al hecho de ir a la escuela y obtener títulos que acrediten el conocimiento que debe ser documentable y cuantificable. Sin embargo, lo que ocurre es que estamos pasando a una sociedad del aprendizaje continuo, que es enmarcada por una educación que atraviesa ocio, trabajo y hogar (Barbero, 2009).

El colectivo Zemos98 fue responsable de definir el concepto de educación expandida, inspirados por iniciativas como educomunicación, edupunk y aprendizaje invisible. Lo que ellos plantean es que la educación puede ocurrir en cualquier lugar y en cualquier momento, y de que el proceso de aprendizaje está dentro del propio individuo. Es una perspectiva que entiende la educación como algo político, que debe ser tratada como un derecho y no un privilegio, de manera que debe ser abierta y suceder dentro y fuera de los muros de la institución académica.

El aspecto temporal que atraviesa la educación expandida se relaciona con la premisa del *lifelong learning (LLL)*, la idea de que el aprendizaje ocurre en todos los tiempos y en todos los lugares. Como define (Gustavsson, 2002) el *LLL* se refiere a actividades que las personas realizan a lo largo de toda su vida para mejorar sus habilidades y conocimientos sobre determinado tema, incentivados por motivaciones personales.

2.3.2. EDUCACIÓN INTERGENERACIONAL:

Como he destacado anteriormente, la sociedad actual vive un momento de ruptura cultural y en este contexto la Educación Intergeneracional (EI) juega un papel importante, al fomentar relaciones entre personas de diferentes edades. El enfoque educativo de la EI es promover el diálogo e intercambio de ideas, más que la obtención de resultados concretos sobre determinada disciplina.

El objetivo principal es generar una experiencia compartida, en la cual las relaciones sean el foco para que el conocimiento se construya de forma colectiva. Como bien destaca Morales (2016) la clave de la EI es que cuantas más voces haya en la experiencia, más plural será el cuerpo de conocimientos construido. Proporcionar el intercambio de experiencias es una manera de disminuir la brecha existente entre generaciones, además produce beneficios individuales y sociales a través de experiencias dialógicas y placenteras.

2.4 MATERIALES DIDÁCTICOS EN LOS MUSEOS

2.4.1. REVISIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS DISEÑADOS PARA EL PÚBLICO FAMILIAR:

Los cambios en los programas educativos y la expansión de variedad de públicos en los museos también ha generado la necesidad de nuevos formatos de materiales didácticos adaptados a las diversas experiencias educativas que ocurren en estos espacios. Serrat (2007) destaca la importancia de los materiales didácticos como uno de los principales pilares de los museos e instituciones culturales, a medida en que posibilitan la aproximación entre el visitante y los distintos contenidos desarrollados.

Antes de todo, es importante clarificar qué son los materiales didácticos: dispositivos diseñados para facilitar el proceso de aprendizaje, como libros, mapas conceptuales, videos, etc. Más específicamente en lo que tiene que ver con el ámbito museístico, Salvat (2010) los define como recursos que no forman parte estrictamente de las herramientas expositivas (como los paneles) y que son diseñados para aportar información, motivar y atraer la atención del visitante. Blanco (2010)

discute las principales funciones de los materiales didácticos de los museos, algunas son:

- motivar al público para que se acerque al museo y disfrute de la experiencia
- facilitar el sentido lúdico del aprendizaje
- informar y presentar contenidos
- facilitar, contextualizar y ampliar la comprensión de información
- guiar el proceso de visita, marcando pautas a seguir

Obregón (2012) clasifica la oferta actual de actividades para familias en dos categorías: 1) actividades guiadas y 2) herramientas para visitas autónomas, en la que la participación de los educadores del museo se da de forma indirecta, ya que elaboran el material para dar soporte a la visita. En este caso, los padres asumen la tarea de seguir las pautas propuestas y facilitar la visita. Blanco (2010) hace una revisión de los materiales didácticos elaborados para visitas a museos, clasificándolos entre los diseñados para público escolar o para el público general.

A Partir de lo aportan Obregón y Blanco, hice una síntesis de los principales recursos didácticos diseñados para apoyar las visitas familiares autónomas:

Mapas familiares: Mapa del museo adaptado a un lenguaje más cercano a los niños

Hojas alternativas: Información estructura destinada a los padres para que ellos puedan facilitar la visita a los niños

Hojas de actividades: Actividades que suelen ser de tipo lectoescritura para que los niños completen acerca de determinadas obras o objetos

Itinerarios: Documentos cortos que indican un recorrido a ser llevado a cabo por la familia. Aporta preguntas, información, curiosidades y sugerencia de actividades con el objetivo de acercar los visitantes a las obras

Guías para familias: Semejante a los itinerarios, pero son documentos más largos y complejos. Además del itinerario, suele incluir mapa y hojas de actividades

Cuentos: Narrativas que pueden ser utilizadas para introducir o dar seguimiento a la visita desde casa o en el propio museo.

Audioguías infantiles: Son como las audioguías tradicionales, pero adaptados a un recorrido pensado para niños.

Aplicaciones interactivas: Aplicaciones para móviles que apoyan a la visita. Suele aportar mapa del museo e información sobre las obras.

Mochilas: Son materiales que se alquilan o prestan para que los visitantes los utilicen durante el recorrido por el museo. Incluye objetos y actividades de diferentes características, como texto, imágenes, juegos, observación...

Carritos o flip móviles: Carritos con objetos manipulativos o demostrativos sobre determinada obra. Suelen ser supervisados por personal del museo.

Juegos y actividades online: Actividades en la página web del museo y que pueden ser realizadas desde casa antes o después de la visita.

A partir del análisis de estos materiales didácticos, podemos destacar algunas características en común: 1) son destinados a los niños

y los adultos juegan papel secundario de mediador de la experiencia; 2) incluyen actividades que podemos definir como más escolarizadas, o sea, tienen características muy presentes en actividades realizadas en colegios: textos informativos, preguntas de tipo cerradas y enfocadas en la habilidad de lectoescritura; 3) salvo excepciones, los recursos son poco interactivos y 4) dejan poco espacio para la creación y reflexión, cumplen una función de aportar información.

Los recursos didácticos tienen el potencial de generar conexión entre el público y la exposición. Para tal, es importante que sean interactivos y no unidireccionales - el objetivo no es descargar la mayor cantidad posible de información a los visitantes, sino acercarlos a las discusiones que promueve el museo y apoyarlos a construir su propio conocimiento.

2.4.2. EDUKITS - DETONANTES DE APRENDIZAJE:

Quiero discutir el concepto de EDUKits y sus principales características, ya que este recurso supone una importante referencia para la realización de mi trabajo. En el manual sobre los EDUKits de la escuela disruptiva realizado por Megías (2016), es posible ver de forma detallada diferentes ejemplos de kits creados para talleres específicos.

Los EDUKits son materiales de aprendizaje creativos y motivadores, compuestos por diferentes elementos que tienen el potencial de despertar la curiosidad y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Megías relaciona los EDUKits al concepto de detonantes, al destacar que los kits son contenedores y que los materiales en su interior son los detonantes de la experiencia.

Y al final, ¿qué es un detonante? Los detonantes consisten en un recurso inesperado, utilizado para iniciar la experiencia educativa. La finalidad es generar un extrañamiento y despertar la curiosidad, de manera que el aprendiz vivencie un desequilibrio cognitivo. Estudios de la

neuroeducación, como los del autor Mora (2014) apuntan la importancia de la curiosidad y de las emociones para que el aprendizaje suceda. Así que, utilizar recursos detonantes es una forma de introducir los conceptos claves que se quiere trabajar, facilitando el aprendizaje significativo.

Megías destaca la importancia de que el detonante sea una herramienta divertida, estimulante y que fomente la participación y el intercambio de puntos de vista. Además, define los diferentes tipos de detonantes, que pueden ser de tipo:

Objeto: algo cotidiano que pueda generar extrañamiento, un objeto que no suele formar parte del acto educativo.

Performativo: una acción lúdica que lleve a los participantes a moverse, como hacer una coreografía o cantar.

Organizador gráfico: una plantilla que puede ser completada con ideas, recuerdos y reflexiones relacionadas a las cuestiones temas tratadas.

Dialógico: momentos de interacción entre los participantes de la experiencia educativa, utilizado para el intercambio de ideas.

Boomerang: dispositivos de comunicación visual para que los participantes interactúen con los exponentes.

¿Cómo es un EDUkit?

El EDUkit, como material motivador, necesita ser atractivo y generar ganas de aprender: "debe ser un objeto interesante desde el punto de vista sensorial, un objeto que apetezca abrir, coger y tocar,

creado con materiales baratos y fáciles de reproducir” (pp. 17). Son formados por el contenedor y por los contenidos: el contenedor nada más es el objeto que guarda a todos los elementos, es posible utilizar cajas, sobres e incluso objetos que provoquen extrañamiento como envases de alimentos o calcetines. Los contenidos pueden ser objetos cotidianos y elementos diferentes entre sí que aportan texturas y sensaciones variadas. Megías destaca algunas posibilidades:

- Utilizar papeles de distintos tamaños y texturas para la información escrita y dibujada.
- Incluir pequeños elementos que estimulen los diferentes sentidos, que sean interesantes para el tacto, que se pueda oler o incluso comer.
- Añadir materiales para crear o construir.
- Agregar información extra relacionada al tema, como folletos.

Los EDUkits son materiales abiertos a la creatividad, así que hay innúmeras posibilidades de como elaborarlos y qué materiales utilizar. Lo que hay que tener en cuenta los conceptos clave de la experiencia educativa y materializarlos en detonantes que formarán parte del kit.

Acaso y Megías (2017) discuten el hecho de que la educación suele ser muy dependiente a los libros de texto, de ahí la necesidad de empezar a plantearnos el uso de diferentes materiales didácticos que posibiliten la reflexión crítica y fomenten la creatividad. Los museos y los centros culturales no utilizan libros didácticos, pero ¿no estarían los departamentos educativos de estas instituciones también aferradas a los recursos tradicionales?. Esta inquietud fue lo que me llevó a la siguiente reflexión: ¿cómo podemos utilizar recursos didácticos diferentes para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los visitantes de museos?



Fotografía 1. Ejemplo de EDUkit. Fuente:

<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/publicaciones/los-edukits-de-la-escuela-de-educacion-disruptiva/573/>

2.4.3. OTROS MATERIALES:

Además de los EDUkits, otros materiales han servido de referencia para la elaboración del trabajo. Entre los cuales están juegos, kits educativos, revistas y *curiosity boxes* de distintas áreas del conocimiento. A seguir, hay una breve descripción de cada uno:

Revistas ensambladas:

Revistas ensambladas son publicaciones colectivas, compuestas por obras de diferentes artistas. Forman una especie de museo portátil sobre determinado tema, con el cual es posible interactuar de forma física y jugar con los distintos sentidos.

En general, aportan materiales de distintos tipos, como mini objetos, poemas visuales, fotomontajes, estampaciones, collages, serigrafías, materiales envasados, fotografías, cassettes de arte sonoro y etc. Además, los contenedores también suelen ser distintos, según la publicación o el número de la publicación, como cajas, latas, objetos desechables y cotidianos.

Estas revistas/objeto suponen una lectura no lineal, de forma que el usuario pueda trazar su propio camino de reflexión. Son recursos que fomentan el diálogo y la creación de nuevos significados, al llevar que el usuario juegue con los diferentes códigos y construya su propia línea de pensamiento.

Es un recurso que juega con la creatividad, la libertad y utiliza distintos lenguajes, ofreciendo al lector una experiencia interactiva. Algunos ejemplos de revistas ensambladas:

Lalata: <http://www.lalata.es/#/latafono/>

La Más Bella: <http://www.lamasbella.es/la-mas-bella-dispara/>

Curiosity boxes (cajas de curiosidad):

Cajas de curiosidad, más conocidas por el término en inglés *curiosity box*, son materiales compuestos por distintos objetos y suelen ser utilizados para trabajar temas específicos. La inspiración por detrás son los antiguos *cabinets of curiosities*, que eran salas dónde se guardaban colecciones de objetos considerados notables.

Actualmente existen suscripciones periódicas para estos tipos de kits, las más difundidas son aquellas que trabajan la temática STEM. Ejemplos de *curiosity boxes*:

Vsauce (<https://www.curiositybox.com/>) : trabaja temas relacionados a física a partir de itens como puzzles, juguetes y experimentos.

Grevatte box (<https://www.grevatte.co.uk/curiosity-boxes>): diseñada para bibliotecas de Northamptonshire con el fin de despertar la curiosidad del público y acercarlos a la biblioteca. Inspirada en los *cabinets of curiosity*, aproximan a los usuarios a objetos antiguos relacionados al universo de la lectoescritura.

Curiosity box (<https://curiosity-box.net/>): direccionada al público infantil, aporta objetos y actividades relacionadas al curriculum de ciencias.

Bibliophilic excursions:

Son kits compuestos por libros y objetos variados, con el objetivo de generar una experiencia literaria. La propuesta es llevar el lector a un viaje sensorial al país donde se pasa la historia, a partir de artesanías, olores, *snacks*, texturas, recetas y etc. Es posible ver ejemplos de los kits en la página web del colectivo: https://www.biblioexcur.com/whats_inside

The conundrum box:

Esta caja es una especie de *escape room* portátil, incluye elementos que forman parte de un enigma a ser solucionado. Con puzzles, comidas y musica el usuario puede disfrutar de narrativas inmersivas con amigos y familia. En la página web hay ejemplos de kits como *The last viking*, una aventura sobre los vikingos, y *Welcome to Wilde World*, cuya la historia se pasa en un parque temático: <https://theconundrumbox.com/>.

Maletas didácticas:

Las maletas didácticas son recursos diseñados por museos para el público escolar. Incluyen materiales y actividades relacionados con las obras del museo con el fin de trabajar temas relacionados al curriculum escolar. Al contrario de la mayoría de los recursos destinados a este

público, las maletas se prestan para utilizar en el centro educativo. Son pensadas para emplearlas de forma autónoma, por eso incluyen guías didácticas para apoyar al profesor.

Un ejemplo interesante es el material realizado por la filmoteca de catalunya, un kit para trabajar el cine con jóvenes en el aula: <https://www.filmoteca.cat/web/es/node/121>.

Juego de Cartas - Points of you:

Son juegos utilizados para el desarrollo personal y profesional, incentivando al usuario a percibir diferentes perspectivas y entrar en contacto con el autoconocimiento. Puede ser utilizado de forma individual o colectiva y suele incluir elementos como cartas, espejos, fotografías y tarjetas de reflexión. La página web de la institución hay ejemplos de kits:

<https://www.points-of-you.com.br/punctum>

2.5 CONCLUSIONES DEL MARCO TEÓRICO

La investigación del marco teórico referente al concepto de familia, de este grupo como público del museo, de una enseñanza con enfoque intergeneracional, bien como el análisis de los materiales didácticos presentes en los museos y del recorrido por otras referencias de aprendizaje ha resultado en la definición de premisas que van a guiar el diseño de mi propuesta innovadora.

En primer lugar, referente a familias hay que tener en cuenta que es un concepto en constante cambio, según las transformaciones sociales, políticas y culturales. La variedad de composiciones familiares existentes

en la actualidad demuestran la diversidad que significa ser una familia así como las diferentes relaciones que se producen entre los miembros que la componen.

Referente al público familiar, este representa una cifra considerable del número de visitantes que acuden anualmente a los museos. De esta forma, los departamentos educativos facilitan talleres y recursos didácticos para apoyar a las familias durante sus visitas. Sin embargo, los museos todavía siguen muy arraigados a la formación tradicional compuesta por padres e hijos, de forma que familias que familias que no se encuadran en este tipo acaban excluidas de las actividades. Es fundamental que los departamentos educativos empiecen a ofrecer recursos didácticos que tengan en cuenta la diversidad que supone ser una familia hoy en día.

Sobre las relaciones intergeneracionales, es fundamental entender que estas se dan casi exclusivamente dentro de la propia familia. Si por un lado es cada vez más común que los abuelos cuiden a sus nietos, por otra parte, las nuevas tecnologías producen rupturas culturales entre las distintas edades. En este contexto en el que cada vez es más difícil que cada generación entienda a la otra, los museos son espacios que pueden favorecer el diálogo al involucrar a los visitantes en experiencias de aprendizaje intergeneracionales compartidas.

Las perspectivas educativas de Educación Expandida y Educación intergeneracional forman la base de mi propuesta. Lo que propongo es una educación que ocurre a lo largo de la vida y plural, aprovechando las diferentes perspectivas generacionales para construir una experiencia compartida de aprendizaje. Lo que busco es posibilitar un momento de vivencia y diálogo entre familias de todo tipo.

A partir del análisis de los materiales didácticos diseñados para familias, podemos concluir que hay una oferta bastante variada de recursos que pueden ser usados como apoyo a visitas autodirigidas. Por otro lado, es posible percibir que en general, son recursos muy escolarizados, lo que quiere decir que tienen características muy

presentes en actividades realizadas en los centros educativos: textos informativos y preguntas de tipo cerradas para escribir. Además, casi siempre son recursos dirigidos a los niños, lo que lleva a que los adultos desarrollan un papel de mediador de la experiencia.

La búsqueda de otros tipos de materiales que no están necesariamente vinculados al campo educativo me ha acercado a nuevas referencias de dispositivos lúdicos. Los edukits y el uso de detonantes de aprendizaje servirán como base principal para el diseño del material didáctico aquí propuesto. El uso de detonantes genera desequilibrios cognitivos en los aprendices, lo que fomenta la curiosidad y despierta las ganas por aprender, que es exactamente lo que quiero alcanzar con mi propuesta.

Buscar inspiración en revistas ensambladas, juegos y cajas de curiosidad ha sido una forma de estimular mi creatividad para crear algo lúdico y placentero. Al descubrir tantos materiales interesantes, vemos que es posible explorar la imaginación y la sensorialidad para crear experiencias de aprendizaje más significativas.

3. PROPUESTA INNOVADORA

Como he destacado anteriormente, existe una carencia de materiales didácticos interactivos y atractivos para todas las edades en lo que se refiere a los museos. De tal manera, propongo el diseño de un kit educativo para familias de todos los tipos, con un enfoque intergeneracional, a fin de conectar a los visitantes con las obras, generando un aprendizaje compartido y placentero.

Para el diseño del material, se ha tenido en cuenta algunas características clave sacadas de lo que fue discutido en el marco teórico.

Distintos niveles de aprendizaje: en razón de las diferentes edades, es importante tener en cuenta los distintos niveles de aprendizaje, de forma que el contenido y las actividades sean adaptadas a las necesidades de cada franja etaria.

Temas cotidianos: utilizar asuntos del día a día es una forma de favorecer la educación intergeneracional, ya que posibilita que individuos de diferentes edades puedan participar y contribuir con sus puntos de vista.

Atractivo: el kit de aprendizaje debe despertar la curiosidad y fomentar las ganas de aprender, por eso la estética del producto juega un papel fundamental. Se evitarán actividades que parezcan “escolarizadas” y serán utilizados materiales que sean visualmente interesantes.

Lúdico: las actividades propuestas estarán inspiradas en juegos, para proporcionar una experiencia divertida y placentera.

Interactivo: el kit fomenta tanto la interactividad entre la familia como la de los usuarios con el material. Los contenidos no serán de tipo puramente informativo y se tendrá en cuenta que los usuarios serán agentes activos de la experiencia.

Imaginación y creatividad: las actividades deberán crear espacio para la imaginación y la creatividad de los usuarios, además se explorará los distintos sentidos.

Simplicidad y bajo coste: la idea es que el material sea un recurso fácil de usar, con potencial para substituir recursos como las típicas hojas de actividad. Además, es importante que pueda ser producido sin mucha inversión financiera.

3.1 CONTEXTO

PARA QUIÉN: El material está pensado para personas de todas las edades (familias con o sin niños, grupos de amigos, personas mayores, etc.) que quieran utilizar recursos autónomos para enriquecer su visita al museo. Este es un diferencial del material, ya que está dirigido a todas las generaciones a fin de generar un momento de intercambio de puntos de vista entre personas de diferentes edades.

DÓNDE: Museo Lázaro Galdiano

Cuando decidí que quería diseñar un material didáctico elaborado para familias, sabía que quería hacerlo situado, con base en la realidad de

algún museo en concreto. Afortunadamente, un compañero del máster trabaja en el Museo Lázaro Galdiano y se mostró abierto para enseñarme el espacio para que yo pudiera realizar mi trabajo de fin de máster.

El museo fue inaugurado en 1951, según el deseo de José Lázaro Galdiano de que su colección privada fuera disponibilizada para la formación y disfrute de futuras generaciones tras su muerte. El museo se ubica en el palacio de Parque Florido, que fue la antigua vivienda de Galdiano, y conserva algunas de las salas con la misma disposición de muebles y objetos.

La colección del museo es bastante variada, cuenta con platerías, joyería, pintura, armería, etc. Las piezas están distribuidas en las cuatro plantas del edificio, la planta baja está dedicada a Galdiano y sus diferentes facetas, en especial la de coleccionista. También forma parte de esta planta la Cámara del Tesoro, que es una de las mejores colecciones europeas de platería civil y joyas. En las otras plantas, hay una predominancia de pinturas españolas y de obras de escuelas europeas como la italiana, alemana, inglesa y francesa. El museo también cuenta con el Gabinete del Coleccionista, donde están expuestas armas, textiles, monedas y otros objetos en vitrinas y cajones que el público puede abrir.

En 2007 fue inaugurado el departamento de educación del museo, que ofrece actividades para centros educativos, adultos y portadores de necesidades especiales. Para familias cuentan con el programa Domingo de Museo, que consiste en visitas-talleres sobre temas variados, impartidas por un educador del museo. Además, el museo facilita en la página web propuestas y recursos gratuitos para apoyar a los adultos con niños. Referente a estos recursos didácticos, están disponibles:

- juego de realidad aumentada
- cuadernos didácticos con actividades de leer y escribir
- descargable para familia con actividades de pistas y búsqueda de objetos

- fichas didácticas de cada sala
- cuaderno de campo sobre animales retratados en las obras del museo

Es posible percibir que el museo ofrece una variedad de recursos didácticos descargables, sin embargo, son actividades bastante vinculadas a la lectoescritura y totalmente dirigidas a los niños.

CÓMO:

Para alcanzar las metas que se pretende conseguir con el material, son utilizadas las siguientes estrategias:

Usar detonantes: como he discutido anteriormente, el uso de detonantes despierta la curiosidad al generar conflictos cognitivos. De esta manera, el kit propuesto incluye detonantes de tipo objeto y gráfico para potencializar la experiencia de aprendizaje.

Discutir temas cotidianos: para fomentar el diálogo entre generaciones y posibilitar que tanto niños como adultos puedan aportar sus puntos de vista sobre la misma cuestión, el tema del material está relacionado a aspectos cotidianos. Como ha señalado Morales (2016), trabajar desde contenidos vitales es la mejor manera de encontrar un punto en común entre las generaciones.

Promover la reflexión a través de la acción: generar procesos de reflexión al involucrar a los participantes en actividades que invitan a la acción, proponiendo que trabajen de forma colectiva y dialógica.

CUÁNDO:

El material está pensado para ser utilizado de forma autónoma por los visitantes después del recorrido por el museo, o sea, no habrá un educador para mediar la experiencia. El recurso estará disponible gratuitamente en una encimera cerca a la salida del museo, de forma que los visitantes puedan cogerlo y utilizar en los jardines del museo o mismo en casa.

3.2 EL MATERIAL

TEMA: la relación entre objetos cotidianos y memoria familiar.

Lazaro Galdiano fue un coleccionista y a lo largo de su vida ha seleccionado piezas que han sido testigo de acontecimientos - lo que las confiere valor histórico, social y cultural. Es a partir de su colección privada que surge el museo que lleva su nombre: este hecho convierte las piezas en obras que son expuestas al público según una narrativa museográfica.

El paradigma del archivo en el arte contemporáneo también ha servido de inspiración para la definición del tema. De forma simplificada, podemos definir esta perspectiva artística como el movimiento que busca transformar materiales históricos ocultos y marginalizados en hechos físicos. Los artistas registran, coleccionan y recrean archivos que han formado parte de inventarios, álbumes o tesauros (Guasch, 2005). Hans Peter-Feldmann, Katya Mora, Adrian White y Leila Danziger son ejemplos de artistas que han realizado trabajos desde esta perspectiva.

Las personas coleccionan los más diferentes objetos, como muebles, libros, joyas y otras cosas que tengan valor afectivo. Estos

objetos son recordatorios tangibles sobre historias y ente queridos, de tal forma actúan como puentes entre pasado, presente y futuro. Pensando desde la perspectiva de que los objetos tienen valor simbólico, me parece interesante que el tema del material didáctico sea la relación existente entre objetos cotidianos y la construcción de la memoria, en especial la familiar.

CONTENIDOS:

Como he señalado antes, se trabajarán contenidos cotidianos para favorecer la participación de todas las edades. Estos son:

- el valor afectivo e histórico que tienen los objetos.
- la relación entre objeto y memoria familiar.

OBJETIVOS:

Con el material se pretende enriquecer la visita al museo, generando una experiencia de aprendizaje compartida entre familia o miembros de un mismo grupo. Utilizando el tema propuesto, se pretende crear un momento de conexión e intercambio de puntos de vista entre generaciones. El kit educativo está diseñado para perseguir las siguientes metas:

- Proporcionar un momento de aprendizaje lúdica a través del uso del material.
- Generar una experiencia de aprendizaje compartida entre generaciones.
- Fomentar la reflexión acerca del papel que tienen los objetos para la construcción de la memoria familiar.
- Crear una oportunidad para que los participantes puedan conocer la historia detrás de los objetos que son recuerdos familiares.

COMPONENTES:

El material didáctico propuesto es un kit de exploración, inspirado en diarios, cuadernos de artista y cajas de recuerdos. Los participantes van a encontrar elementos y actividades para explorar la relación entre objeto y memoria, de forma sencilla y lúdica.

A seguir hay una descripción de los recursos y actividades presentes en el material:



Detonante objeto: mini trompo

Para introducir los conceptos clave y despertar la curiosidad de los usuarios, el kit incluye un detonante objeto. Al abrir el kit de exploración, los usuarios van a encontrar un pequeño trompo de madera.

Detonante gráfico: plantilla para dibujar

Con el fin de conectar los participantes al tema, hay una postal para que cada uno de los usuarios dibuje un objeto que les haga recordar a alguien o a un momento. Después que todos tengan el dibujo hecho, pueden identificar que hay en común entre los objetos que han dibujado. La intención es que la actividad despierte una discusión acerca de los conceptos de objeto, valor y memoria.



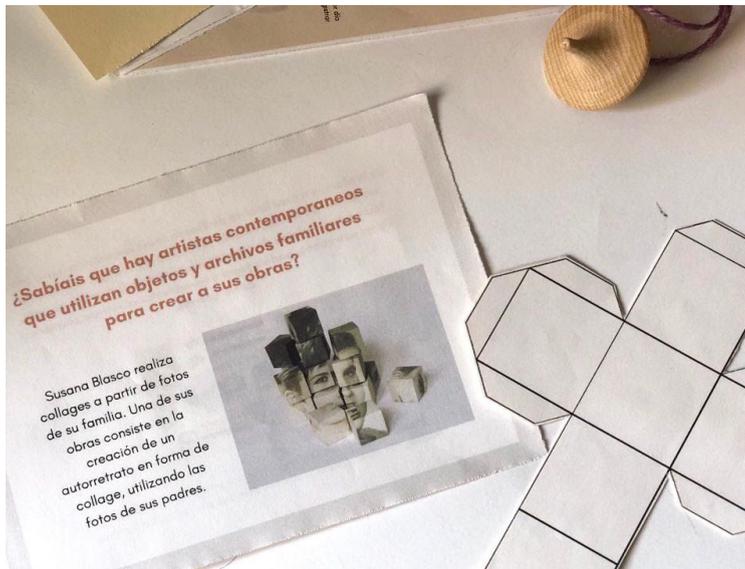
Actividad de reflexión: plantilla con pregunta

Para seguir la discusión sobre el tema, hay una plantilla en papel que invita a los participantes a escribir en un post-it lo que piensan que es un recuerdo. La idea es que contesten y peguen las respuestas de todos en la misma página.



Acción final: retrato de familia en collage

Para finalizar, hay una propuesta de acción que pretende llevar a una reflexión final sobre el tema. Inspirada en la obra de la artista Susana Blasco, la propuesta es que realicen un retrato de la familia utilizando fotocopias de fotografías, de forma a crear un collage cambiante, como lo que realiza la artista: <https://susanablasco.com/portfolio/autoretrato/>. También está incluido un modelo de cubo para recorte. Para que los usuarios puedan ver las creaciones de otras familias, también les sugerimos que suban una foto del collage en instagram con la *hashtag* indicada.



Recursos extra: postal con recomendaciones de recursos

Para expandir la experiencia, el kit incluye un documento con sugerencias de recursos alternativos como películas, libros, artistas y actividades que se relacionan al tema trabajado. De forma que los usuarios puedan seguir explorando y jugando con el material.



4. CONCLUSIONES

4.1 OBJETIVOS DEL TRABAJO

Referente a los objetivos principales del trabajo, puedo concluir que:

1. Reflexionar sobre cómo los museos pueden hacer uso de materiales más interactivos y creativos para despertar la curiosidad de los visitantes, proporcionando una experiencia educativa placentera y dialógica.

Al realizar la revisión bibliográfica, he podido conocer más a fondo los materiales más utilizados en el contexto museístico y he identificado que, en general, son recursos que no despiertan la curiosidad de los usuarios. Los museos son espacios que permiten mayor experimentación y flexibilidad a la hora de elaborar propuesta educativas y esto debería verse reflejado en los recursos didácticos que ofrecen a los distintos públicos. La investigación demuestra que es posible diseñar materiales más atractivos si se implementan algunas características clave como:

- usar detonantes de aprendizaje para despertar la curiosidad e introducir conceptos clave
- dejar espacio para que los participantes pongan en práctica la imaginación y la creatividad
- utilizar la acción para la reflexión para fomentar el pensamiento crítico y generar dialogo

- proporcionar una experiencia lúdica inspirada en juegos y recursos no didácticos

2. Diseñar un material para ser utilizado por familias al final de una visita al museo Lázaro Galdiano, con el fin de proporcionar una experiencia compartida entre generaciones.

Puedo decir que tal objetivo fue alcanzado. A partir de las informaciones recogidas durante la revisión teórica, he podido elaborar un material que considero adecuado para generar un momento de conexión e intercambio de puntos de vista entre familia. Para el diseño, he tenido en cuenta características que me parecían fundamentales para proporcionar una experiencia de aprendizaje interesante y lúdica para todas las edades, como el uso de detonantes, herramientas de juego y espacio para imaginación y creatividad. Diferentemente de los materiales descargables para familias (que suelen ser los más difundidos en el contexto museístico), mi propuesta de material no me parece transmitir una imagen escolarizada.

Referente a la cuestión de la intergeneracionalidad, utilizar un tema que discute asuntos cotidianos posibilita que participantes de diferentes edades contribuyan con sus puntos de vista, generando una experiencia de aprendizaje compartida entre generaciones.

4.2 LIMITACIONES

En lo que concierne a las limitaciones del trabajo, puedo destacar el hecho de que no fue posible poner en práctica la propuesta debido a la situación actual del covid19. Idealmente, me hubiera gustado haber realizado un estudio experimental con el kit educativo, aplicando el prototipo con grupos familiares en el espacio del museo. En el futuro,

quiero probar el material para poder verificar qué aspectos funcionan y cuáles necesitan ser mejorados.

Otra cuestión que considero ser un factor limitante es el proceso de confección del material. Para el prototipo fueron utilizadas técnicas artesanales que dificultan la distribución del material en gran escala, pues suponen inversión de tiempo y personal para la confección. Para producirlo en mayor cantidad, sería necesario adaptar algunas de las etapas de producción.

4.3 PROSPECTIVA

Como señalé anteriormente, me gustaría poder realizar sesiones de testear con el material en el futuro. Además, quiero poder aplicar el conocimiento que la investigación me ha posibilitado conocer, referente a la elaboración de materiales didácticos lúdicos y de experiencias educativas intergeneracionales, en mi contexto laboral. También me interesa seguir investigando sobre los temas discutidos, como materiales didácticos, detonantes de aprendizaje y educación intergeneracional, aplicados al contexto museístico.

Para terminar, concluyo el trabajo confiante de que, a pesar de no haber podido probar el kit, la investigación demuestra que es posible romper con las tradicionales hojas de actividades y empezar a utilizar recursos didácticos más lúdicos para generar experiencias de aprendizaje compartidas entre distintas generaciones en el espacio museístico.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2013). Reduolution. Hacer la revolución en la educación. Barcelona: Paidós
- Acaso, M. y Megías, C. (2017). Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación. Barcelona: Paidós
- Arantes, P. (2014). Memória do futuro: a utilização de imagens de arquivo na arte contemporânea. *Revista de pesquisa em arte*, 1(1), pp. 214-223.
- Asensio, M., Asenjo, E. y Rodríguez, M. (2011). El marco teórico del aprendizaje Informal. En: Asensio, M. y Asenjo, E. (Eds.): Lazos de Luz Azul. Museos y Tecnologías 1, 2 y 3.0. (pp. 49-78). Barcelona: Editorial Universitat Oberta de Catalunya.
- Badia, A., Barberà, E., Coll, C., & Rochera, M. J. (2005). La utilización de un material didáctico autosuficiente en un proceso de aprendizaje autodirigido. *Revista de Educación a distancia*.
- Beaumont, E y Sterry, P. (2005). A study of grandparents and children as visitors to museums and art galleries in the UK. *Museum and society*, 3(3), pp. 167 – 180.
- Blanco, A. (2010). Materiales didácticos en los museos, un recurso para la dinamización comunitaria. Una visión del estado de la cuestión. In *Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios* (pp. 95-102). Graó.
- Butler, B. y Sussman, M. (1989). Museum visits and activities for family life enrichment. London: Haworth.
- Campal, L. (2001). Una ojeada a las revistas ensambladas. Recuperado de: <http://www.merzmail.net/campalrevista.htm#:~:text=Las%20revistas%20ensambladas%20fueron%20la,ya%20que%20cada%20uno%20suministraba>
- Consejo Internacional de Museos. (2019). Definición de museo. Recuperado de: <https://icom.museum/es/actividades/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- Cuenca-López, J. M., y Martín-Marín, M. J. (2015). Manual para el desarrollo de proyectos educativos de museos. *Educatio Siglo XXI*, 33(2), 347-350.
- Díaz, R. (2012). ¿Y si la educación sucede en cualquier momento y en cualquier lugar?. En VV.AA Educación Expandida. Sevilla: gestión creativo. cultural, pp.49-67.
- Field, J. (2000). *Lifelong learning and the new educational order*. Trentham Books, Ltd., Westview House, 734 London Road, Stoke on Trent, ST4 5NP, United Kingdom UK (15.99 British pounds; 25 Euros).
- González, E. (2006). Actividades para niños y familias en el Museo Nacional del Prado. El área de educación (2003-2005). *MUS-A*, IV(6), pp. 70 - 73.
- Guasch, A. (2011). Arte y archivo, 1920-2010. Madrid: Fernández Ciudad, S.L. Pinto

Gustavsson, B. (2002). What do we mean by lifelong learning and knowledge?. *International journal of lifelong education*, 21(1), 13-23.

Hooper-Greenhill, E. (1998). El museo y sus visitantes. Gijón: Trea.

Lévi-Strauss, C. (2010). La familia. *Lecturas de antropología social y cultural. La cultura y las culturas*, 195.

Marí-Klose, M y Marí-Klose, P. (2010). Las nuevas modalidades familiares como contexto de transición a la vida adulta: el logro educativo en hogares monoparentales. *Revista de Estudios de Juventud* N°90.

Mead, M. (2002). Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional (4ª Ed.). Barcelona: Gedisa.

Megías, C. (2016). Los edukits de la escuela disruptiva. Fundación telefónica: Madrid.

Méndez Llopis, C. (2012): Revistas ensambladas. Conceptualización de las publicaciones periódicas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 24 (2) 195-209

Mora, F. (2014). Neuroeducación. Alianza Editorial:

Morales, E. De los talleres familiares a los talleres intergeneracionales. 2016. Tesis doctoral: <https://eprints.ucm.es/39063/1/T37761.pdf>

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.

Otaka, M. (2016). Museum family programmes as a model to develop democratic education: A pedagogy inspired by the principles of Cha-no-yu. *International Journal of Education through Art*, 12(1), 39-56.

Orbach, C. (2005). Una experiencia compartida: una evaluación cualitativa de los recursos familiares en las tres sedes de Tate Museum. En Lidón Beltran (coord.) *Educación como Mediación en Centro de Arte Contemporáneo*. Salamanca: Universidad de Salamanca, pp.125-143.

Ortiz Moreno, J., y Álvarez Domínguez, P. (2016). Una mirada a los juegos y juguetes del ayer. Encuentro intergeneracional entre abuelos-as y nietos-as para la recuperación del patrimonio educativo. *Cabás. Revista sobre el estudio del patrimonio histórico educativo*, 13, 145-166.

Padró, C. (2003). La museología crítica como una forma de reflexionar sobre los museos como zonas de conflicto e intercambio. En Lorente, J. P y Almazán, J. (coords.) *Museología crítica y arte contemporáneo*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, pp. 51-70.

Parcerisa, A. (2006). Materiales didácticos de los museos: un recurso para el aprendizaje. *Aula de innovación educativa*, 148, 23-27.

Pastor, I. (2004). *Pedagogía Museística*. Barcelona: Ariel Patrimonio.

Pérez Santos, E. (2000). Estudio de visitantes en museos. Gijón: Trea.

Rodríguez, T y Weinsteins, S. (1994). *Familias XXI*. Santiago de Chile: Isis Internaciona.

Rodríguez, I. (2015). 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. <https://eprints.ucm.es/34259/>

Sáez, J. (2002). Hacia la educación intergeneracional. Concepto y posibilidades. En J. Sáez (Coord.) *Pedagogía Social y Programas Intergeneracionales*. Madrid: Aljibe, pp.100-112.

Salvat, B. en 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.

Santos, A. (2015). A influência do colecionismo na representação da memória social: análise da coleção Amidicis Tocantins. Dissertação (mestrado) Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Disponible en: <http://hdl.handle.net/11449/128131>

Saraceno, C. (2004). "Política social y familiar", en D. I. Kertzer y M. Barbagli (comp.), *La vida familiar en el siglo XX*. Barcelona: Paidós.

Santiso, R. (2010). La dialéctica entre la familia y el Estado de Bienestar". *Revista Acciones e investigación social*, Nº 10. P. 23-48. Disponible en www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=170262

Seisdedos, S., y Cano, M. (2012). Nuevas formas de familia, viejas políticas familiares. Más familias monomarentales. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 33(1).

Serrat, N. (2007). Materiales didácticos en entornos educativos no formales: museos y patrimonio. *Aula*, 165, 37-41.

Ugarte, P. (2017). Recursos lúdicos para museos recopilatorio.

ZEMOS98 (Ed.) (2012). *Educación Expandida*. Sevilla: ZEMOS98.

Zipsane, H. (2009). *Lifelong learning through heritage and art*. The Routledge.

PÁGINAS WEB:

Leila Danziger: <https://www.leiladanziger.net/>

Susana Blasco: <https://susanablasco.com/portfolio/autoretrato/>

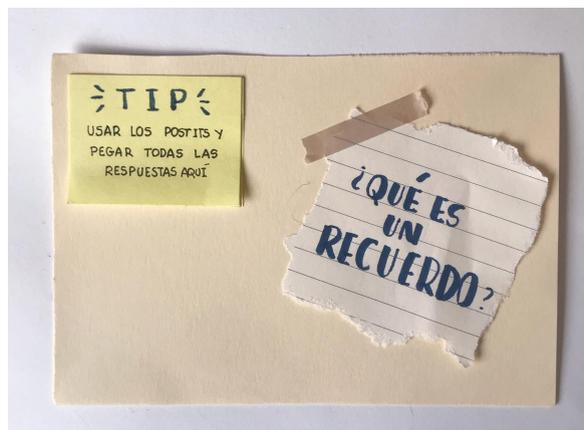
There is Money in Chairs - obra de Tracey Emin:
<https://www.tfod.in/art-design-articles/412/there-s-money-in-chairs->

6. ANEXOS:

Anexo I: Detonante gráfico - plantilla para dibujar



Anexo II: Actividad de reflexión - plantilla con pregunta



Anexo III: Acción final - retrato de familia en collage

¿Sabíais que hay artistas contemporáneos que utilizan objetos y archivos familiares para crear a sus obras?

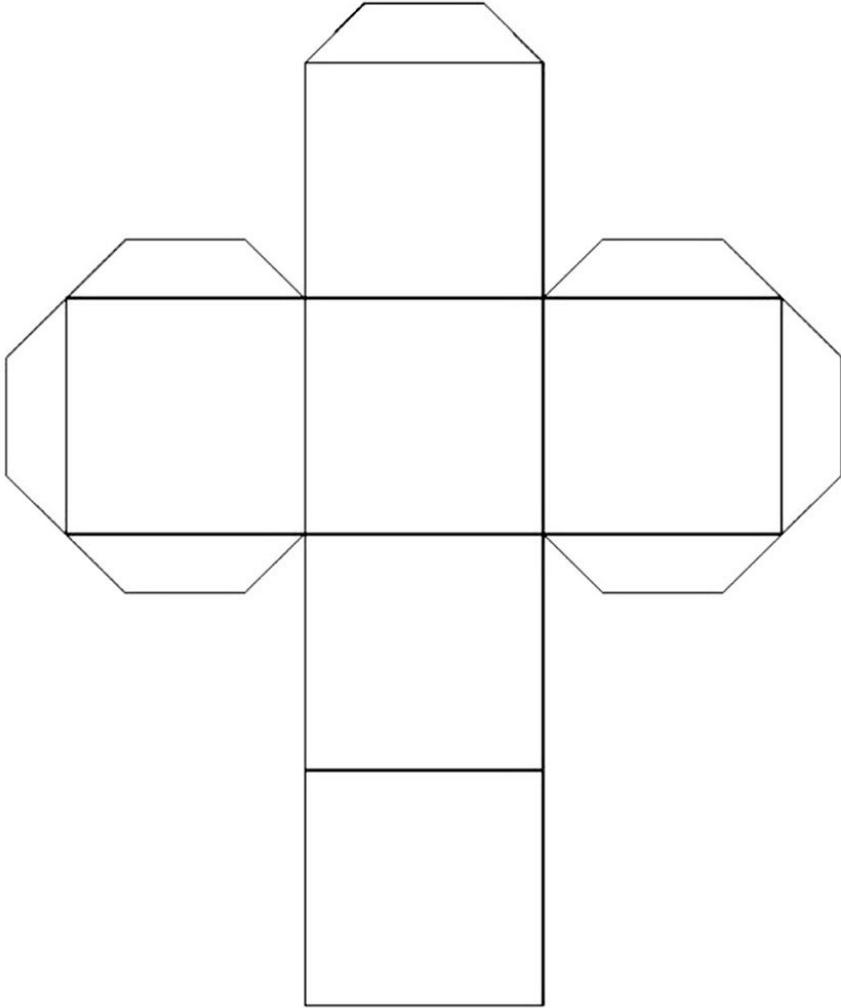
Susana Blasco realiza collages a partir de fotos de su familia. Una de sus obras consiste en la creación de un autorretrato en forma de collage, utilizando las fotos de sus padres.



Os invitamos a usar la obra de Blasco como inspiración para crear un retrato de familia usando la técnica de collage. Podéis usar fotocopias de fotos de cuantos miembros de la familia queréis. Como son cubos, podéis jugar y transformar el retrato siempre y como queráis.



Podéis compartir una foto de su creación en instagram usando la hashtag #kitexploracionmlg, así otras personas podrán ver los retratos.



Anexo IV: Recursos extra - postal con recomendaciones de recursos

EXPLORAR

Para seguir explorando el tema en casa, sugerimos algunos recursos extra:

PELIS

Todo está iluminado: la historia de un joven judío estadounidense que colecciona recuerdos familiares, él encuentra una foto y decide viajar a Ucrania en busca de la historia de origen de su familia.

La invención de Hugo Cabret: Hugo es un niño huérfano que vive solo en una estación de tren de París. Él y su amiga Isabelle van a encontrar un compartimento secreto que guarda viejos dibujos y fotografías e intentarán descifrar la historia por detrás de estos archivos.

LIBRO

5 years journal: un diario cuya propuesta es escribir una línea por día a lo largo de 5 años, es una forma sencilla y divertida de registrar recuerdos.

Sugerimos conocer el trabajo de estos artistas que realizan obras sobre la relación entre objetos y memoria.

Leila Danziger: artista brasileña de familia judaica, utiliza archivos de la propia familia para reflexionar sobre emigración y memoria familiar. <https://www.leiladanziger.net/>

Tracey Emin: utiliza objetos para reflexionar sobre su propia identidad. Para una de sus obras, ha re-significado una silla que fue de su abuela. <https://www.tfod.in/art-design-articles/412/there-s-money-in-chairs->

Katya mora: nacida en México, la artista reflexiona sobre la memoria humana como archivo en su serie intitulada Biografías, en la cual ha creado pinturas realizadas a partir de entrevistas con personas. <http://katyamora.com/about>

ARTE

¿QUÉ TAL?

Proponemos que sigáis utilizando el cuaderno de archivos para coleccionar objetos, memorias y darles nuevos significados. Es posible usarlo para guardar cosas que se encuentren por el camino, fotos, historias... ¡podéis usar la imaginación!

IDEAS DE COMO SEGUIR USANDO ESTE KIT

Recopilar objetos (postales, envases, billetes, etc.) que cuenten historias sobre la familia para crear un diario de memorias. Podéis añadir informaciones, dibujos y anécdotas.

Colectar y archivar cosas sobre un lugar, una persona, un momento...