

**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA  
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EL MUSEO: LA VISITA GUIADA EN  
LA EDUCACIÓN FORMAL**

**Trabajo final de investigación aplicada sometido a la  
consideración de la Comisión del Programa de Posgrado en  
Antropología para optar al grado y título de Maestría Profesional  
en Antropología**

**MARÍA FERNANDA ARGUEDAS ABARCA**

**Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica**

**2024**

## DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mi padre por ser la persona que me impulsó a estudiar en el Posgrado en Antropología y por apoyarme en todo el proceso de investigación con sus consejos, sus recomendaciones y su experiencia, gracias por ser mi inspiración en la vida.

A mi madre, por su apoyo incondicional, por ser mi motivadora y consejera en todos mis proyectos. Gracias por estar siempre presente y ser mi luz en mis decisiones, por siempre darme paz y seguridad en todos mis pasos.

A mi pareja, Esteban, por ser la persona que me ha acompañado en cada paso de la Maestría, me ha apoyado incondicionalmente en mis cursos y en mi proyecto final. Me ha escuchado por horas, me ha aconsejado y lo más importante, ha estado conmigo en los momentos más retadores, impulsándome a seguir adelante. Infinitas gracias por estar ahí y ser mi motivación en la vida.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar al personal de los Museos del Banco Central de Costa Rica, al Departamento de Educación, a su coordinadora Patricia Fernández Sierra, y a las asistentes Priscilla Arias Fonseca y Claudia López Oviedo por su apoyo incondicional en este proyecto, siempre anuentes a colaborar y ayudar durante todo el proceso investigativo y de elaboración de la Guía. Infinitamente muchas gracias por abrirle las puertas a mi proyecto.

A mi profesora guía Keilyn Rodríguez por ser un ejemplo a seguir, por apoyarme y motivarme en cada paso del proyecto, por contagiarme el amor por la educación en los museos. Asimismo, al profesor Félix Barboza y a la profesora Mónica Aguilar por sus sugerencias, seguimientos y apoyo en cada momento de la investigación, todos sus consejos y sus recomendaciones fueron fundamentales para culminar con éxito el proyecto.

Este trabajo final de investigación aplicada fue aceptado por la Comisión del Programa de Posgrado en Antropología de la Universidad de Costa Rica como requisito parcial para optar al grado y título de Maestría Profesional en Antropología.



\_\_\_\_\_  
Dra. Patricia Fernández Esquivel  
Representante de la Decanatura Sistema de Estudios de Posgrado



\_\_\_\_\_  
Dra. Keilyn Rodríguez Sánchez  
Directora de Trabajo Final de Investigación Aplicada



\_\_\_\_\_  
M. Sc. Mónica Aguilar Bonilla  
Lectora



\_\_\_\_\_  
M. A. Félix A. Barboza Retana  
Lector



\_\_\_\_\_  
Dra. Silvia Salgado González  
Directora Programa de Posgrado en Antropología



\_\_\_\_\_  
María Fernanda Arguedas Abarca  
Sustentante

## TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xi
LISTA DE ABREVIATURAS .....	xi
CAPÍTULO 1. ANTEPROYECTO .....	1
1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
3. OBJETIVOS .....	4
General.....	4
Específicos.....	5
4. JUSTIFICACIÓN .....	5
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	6
6. MARCO CONCEPTUAL .....	24
7. MÉTODO .....	37
TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	38
A) Revisión documental.....	38
B) Entrevista.....	40
C) Observación.....	42
RESUMEN DE TÉCNICAS.....	43
VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS .....	51
ESCUELAS PARTICIPANTES DEL PROYECTO (OBSERVACIÓN Y ENTREVISTAS).....	52
PERSONAS PARTICIPANTES (ENTREVISTAS) .....	53
8. ANÁLISIS DE LOS DATOS .....	54
CODIFICACIÓN DE OBSERVACIONES Y ENTREVISTAS .....	55
9. PLAN DE EVALUACIÓN PARA PROPUESTA DE GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS .....	56
Problema de evaluación .....	56
Planteamiento .....	56
Formulación.....	57
Pregunta evaluativa de alto nivel (PCEs).....	57
Definiciones preliminares .....	57
Objetivos de la evaluación.....	57

Metas .....	58
Criterios e Indicadores .....	58
Sujetos de la evaluación.....	58
Participantes / Partes Interesadas .....	58
Metodología de la evaluación .....	61
a. Modelo .....	61
b. Enfoque .....	61
c. Procedimiento evaluativo.....	61
Descripción del procedimiento .....	62
Aspectos éticos .....	63
10. CONSIDERACIONES ÉTICAS EN EL PROYECTO .....	66
Principios éticos.....	66
Responsabilidades hacia los sujetos de investigación.....	67
Responsabilidades hacia el manejo de la información.....	67
Responsabilidades hacia los resultados de la investigación.....	67
Responsabilidad con empleadores o instituciones encargadas.....	68
CAPÍTULO 2. RECONOCIMIENTO DEL ENTORNO .....	69
1. INTRODUCCIÓN .....	69
2. SECTOR MUSEOS EN COSTA RICA .....	70
2.1. Definición conceptual del sector cultural patrimonio y museos.....	70
2.2. Estado actual a nivel nacional del sector patrimonio y museos arqueológicos e históricos .....	73
3. DIMENSIÓN LEGAL .....	76
4. ORGANIZACIÓN GESTORA: DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA .....	78
4.1. Función de los MBCCR .....	78
4.2. Historia del Departamento de Educación de los MBCCR.....	78
4.3. Objetivos del Departamento de Educación de los MBCCR .....	79
4.4. Ejes de acción.....	80
Eje 1: Mediación Expositiva.....	80
Eje 2: Públicos Participativos .....	82
Eje 3: Extensión Comunitaria .....	83
4.5. Investigación y aprendizaje (Repositorio): Biblioteca .....	84
4.6. Estructura Organizativa.....	85
4.7. Contexto demográfico .....	87
4.8. Contexto Identitario.....	90

4.9. Valores .....	90
4.10. Recursos utilizados en las salas: colecciones .....	91
4.11. Museo del Oro Precolombino: exposición museográfica .....	92
4.12. Actores culturales .....	94
5. FUNCIONAMIENTO DE LAS VISITAS GUIADAS .....	96
6. TEMÁTICAS DEL MUSEO VINCULADAS AL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.....	99
7. TRABAJO CON GRUPOS ESCOLARES.....	102
8. ESTADÍSTICAS VISITAS ESCOLARES 2017-2021 .....	106
9. DIAGNÓSTICO SITUACIÓN ACTUAL DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL .....	109
10. REFLEXIONES SOBRE EL DIAGNÓSTICO.....	114
11. CONCLUSIONES .....	115
CAPÍTULO 3. CATEGORIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS .....	118
1. INTRODUCCIÓN.....	118
2. LAS FASES DENTRO LA VISITA GUIADA.....	120
3. MAPA DEL MUSEO DEL ORO PRECOLOMBINO DE LOS MBCCR CON LOS DISPOSITIVOS Y LAS TEMÁTICAS ABORDADAS DURANTE LAS VISITAS GUIADAS .....	122
4. ANÁLISIS DE LOS TIPOS DE DISPOSITIVOS DEL MUSEO.....	124
4.1. MAQUETA .....	124
4.2. PANEL IMPRESO .....	127
4.3. DIORAMA .....	129
4.4. ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS (OBJETOS ARQUEOLÓGICOS).....	131
4.5. RECURSO AUDIOVISUAL.....	134
4.6. VIDEO .....	136
5. CONCLUSIONES .....	137
CAPÍTULO 4. GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN EN MUSEOS EN GRUPOS ESCOLARES DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 9-12 AÑOS .....	143
1. INTRODUCCIÓN .....	143
2. PROPUESTA DE GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN EN MUSEOS EN GRUPOS ESCOLARES DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 9-12 AÑOS.....	144
3. CONCLUSIONES .....	191
REFERENCIAS .....	197
ANEXOS .....	204
ANEXO 1 .....	204
FORMULARIO ENTREVISTA GRUPAL PARA NIÑOS Y NIÑAS QUE REALIZAN VISITAS GUIADAS EN LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA.....	204

ANEXO 2 .....	205
FORMULARIO PARA LA ENTREVISTA A DOCENTES QUE REALIZAN VISITAS GUIADAS EN LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA .....	205
ANEXO 3 .....	206
FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO DE FUNCIONARIOS Y FUNCIONARIAS DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MBCCR SEGÚN EL “REGLAMENTO ÉTICO CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA PARA LAS INVESTIGACIONES EN LAS QUE PARTICIPAN SERES HUMANOS” .....	206
ANEXO 4 .....	209
FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PERSONAL DOCENTE SEGÚN EL “REGLAMENTO ÉTICO CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA PARA LAS INVESTIGACIONES EN LAS QUE PARTICIPAN SERES HUMANOS” .....	209
ANEXO 5 .....	212
FORMULARIO PARA LA OBSERVACIÓN A PERSONAS GUÍAS DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA .....	212

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo elaborar una Guía Didáctica para el personal de museos enfocada en grupos escolares de II ciclo de Educación General Básica, para el mejoramiento de su función mediadora entre el espacio museográfico y la visita guiada escolar. La investigación se llevó a cabo en las instalaciones de los Museos del Banco Central de Costa Rica, específicamente en el Museo de Oro. Se utilizó una metodología cualitativa con técnicas como revisión documental, observación no participante de visitas guiadas, entrevistas a estudiantes, personal docente y a las personas guías del museo. En total se obtuvo una muestra de 7 grupos escolares de escuelas públicas y privadas, provenientes de zonas urbanas y rurales. En los resultados se evidenciaron los recursos y las técnicas más utilizadas por las personas guías, las áreas que fueron más interesantes para los grupos, así como aquellas recomendaciones de nuevas actividades para futuras visitas. A partir de esta información se elaboró una Guía de Recursos Didácticos dividida en tres etapas: la previsita, la visita y las posvisita. En cada una se incluyeron aspectos a considerar para una visita interactiva. En la etapa de visita se incluyó un apartado con recomendaciones para los diferentes tipos de dispositivo (maqueta, diorama, paneles, objetos arqueológicos e históricos, recursos audiovisuales y video). Al final se elaboró una Guía que contempló la sistematización de las actividades realizadas por las personas guías del Museo del Oro Precolombino de los MBCCR y sugerencias de nuevas propuestas de actividades que promuevan la interacción y la participación de los grupos escolares.

## ABSTRACT

The objective of this research work is to elaborate a Didactic Guide for museum guides focused on school groups of the II cycle of Basic General Education, for the improvement of the role of the guide person as a mediator between the museum space and the school guided tour. The research was carried out in the building of the Museums of the Central Bank of Costa Rica, specifically in the Gold Museum. A qualitative methodology was used with techniques such as documentary review, non-participant observation of guided tours, interviews with students and teachers, interviews with museum guides and interviews with specialists in museum education. In total, a sample of 7 school groups from public and private schools, from urban and rural areas, was obtained. The results showed the resources and techniques most used by the guides, the areas that were most interesting for the groups, as well as recommendations for new activities for future visits. From this information, a Teaching Resources Guide was prepared, divided into three stages: the pre-visit, the visit and the post-visit. In each one, aspects to consider for an interactive visit were included. In the visit stage, a section was included with recommendations for the different types of device (model, diorama, panels, archaeological and historical objects, audiovisual resources and video). In the end, a guide was prepared that included the systematization of the activities carried out by the MBCCR guides and suggestions for new activity proposals that promote interaction and participation in the students.

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Investigaciones centradas en lo museográfico .....	16
Tabla 2. Investigaciones sobre el comportamiento museal .....	17
Tabla 3. Investigaciones sobre interacciones dispositivo-visitantes .....	17
Tabla 4. Evaluación museográfica .....	18
Tabla 5. Categorías del aprendizaje en museos .....	28
Tabla 6. Tipos de mediación en el museo .....	32
Tabla 7. Concepciones del aprendizaje y de la persona .....	33
Tabla 8. Fases de intervención del proyecto según informantes, técnicas y actividades .....	44
Tabla 9. Resumen general de escuelas de segundo ciclo de Educación General Básica que realizaron visitas guiadas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, octubre 2022-abril 2023.....	52
Tabla 10. Maestros y maestras entrevistadas durante el proyecto, 2022-2023 .....	53
Tabla 11. Codificación para observaciones y entrevistas, visitas guiadas escolares, Museo del Oro Precolombino, MBCCR, 2023 .....	55
Tabla 12. Participantes según tipo, rol, influencia y acciones desarrolladas en la evaluación .....	59
Tabla 13. Descripción de técnica de evaluación e instrumento, Proyecto “Guía de Recursos Didácticos para visitas escolares”, MBCCR, 2022.....	62
Tabla 14. Cuadro evaluativo de técnicas educativas, Guía de Recursos Didácticos, visitas guiadas, Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022 .....	63
Tabla 15. Principales riesgos durante la evaluación y su mitigación, Guía de Recursos Didácticos, visitas guiadas, Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022.....	64
Tabla 16. Patrimonio cultural: bienes materiales (muebles) e inmateriales (intangibles) .....	71
Tabla 17. Actividades complementarias realizadas por los museos según provincia, Costa Rica, 2014 .....	75
Tabla 18. Normativa vinculada al ámbito de museos y educación .....	76
Tabla 19. Recursos de mediación del Departamento de Educación, Museos del Banco Central .....	81
Tabla 20. Recursos educativos para uso en el aula del Departamento de Educación, Museos del Banco Central .....	82
Tabla 21. Recursos educativos del Departamento de Educación, Museos del Banco Central .....	83
Tabla 22. Recursos para las comunidades del Departamento de Educación, Museos del Banco Central .....	83
Tabla 23. Temas abordados en el Repositorio, Museos del Banco Central de Costa Rica .....	84
Tabla 24. Personal del Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica, 2022 ..	85
Tabla 25. Recursos disponibles al público visitante, MBCCR, 2021 .....	91
Tabla 26. Descripción de agentes institucionales involucrados en el proyecto, 2021-2022 .....	95
Tabla 27. Temáticas del MBCCR vinculadas a los niveles de II Ciclo de Educación General Básica, 2022 ...	99
Tabla 28. Personas entrevistadas para la realización del FODA, Departamento de Educación, MBCCR, 2022 .....	109
Tabla 29. Análisis FODA, Departamento de Educación, MBCCR, 2022 .....	112

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Características del paradigma contemporáneo y Museología Total .....	9
Figura 2. Variables relevantes en la vinculación escuela-museo .....	12
Figura 3. Variables por considerar en la educación desde el museo .....	15
Figura 4. Consideraciones en la investigación de experiencias de visitas a museos .....	20
Figura 5. Recursos socioeducativos en la educación en museos .....	24
Figura 6. Fases de la sistematización de experiencias .....	36
Figura 7. Conceptos principales en la enseñanza del patrimonio cultural .....	72
Figura 8. Temáticas ofrecidas en los museos, 2011 .....	73
Figura 9. Mapa Museos del Banco Central de Costa Rica, 2021 .....	89
Figura 10. Diagrama de planificación de una visita guiada, Museos del Banco Central de Costa Rica .....	96
Figura 11. Cantidad de escuelas que realizaron visitas guiadas según tipo, 2017 .....	106
Figura 12. Cantidad de escuelas que realizaron visitas guiadas según tipo, 2018 .....	107
Figura 13. Cantidad de escuelas que realizaron visita guiada según tipo, 2019 .....	108
Figura 14. Variables de análisis del FODA .....	111
Figura 15. Fases de la visita guiada escolar en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022-2023 .....	121
Figura 16. Mapa del MBCCR con los dispositivos utilizados en las visitas guiadas escolares, 2022-2023 ...	123

## LISTA DE ABREVIATURAS

ESO: Estudios Secundarios Obligatorios

FODA: Fortalezas-Oportunidades-Debilidades-Amenazas

GAM: Gran Área Metropolitana

ICOM: Consejo Internacional de Museos

INEC: Instituto de Estadísticas y Censos, Costa Rica

MBCCR: Museos del Banco Central de Costa Rica

MCJ: Ministerio de Cultura y Juventud

MEP: Ministerio de Educación Pública

MOP: Museo del Oro Precolombino, Costa Rica

TIC: Tecnologías de Información y Comunicación

UCR: Universidad de Costa Rica

UNA: Universidad Nacional (Costa Rica)

UNED: Universidad Nacional de Estudios a Distancia (Costa Rica)



# CAPÍTULO 1. ANTEPROYECTO

## 1. INTRODUCCIÓN

Los museos modernos son espacios dedicados a la transmisión de la cultura, la historia, la identidad y el patrimonio de la sociedad, por lo cual conllevan una función inherente didáctica en sus colecciones y recursos. Son espacios de aprendizaje y enseñanza para el ser humano. En este sentido, se convierten en un insumo y en un complemento importante para la educación de los diversos grupos de estudiantes de primaria y secundaria, que realizan visitas regularmente con sus maestros y maestras a estas instituciones.

Por esta razón, el estudio de las personas y los grupos que visitan estos espacios es vital para comprender la percepción que tienen sobre lo que transmiten los museos y las nuevas necesidades que se deben ir incorporando para mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza (Rodríguez, 2011).

Asimismo, los estudios de visitantes de museos permiten mejorar la función educativa y didáctica de las personas guías del museo al considerar los nuevos valores, tecnologías y demandas de los grupos de interés, al incluir sus voces y sus percepciones en el proceso de visita guiada (Rodríguez, 2011).

La educación en museos es un área de gran relevancia para la transmisión de conocimientos históricos, culturales y científicos, que permite incentivar la curiosidad y el descubrimiento a través de las colecciones, entre ellas, las arqueológicas. Una de las misiones de los museos como entes encargados del resguardo del patrimonio nacional y arqueológico de las culturas ancestrales (restos, flora, fauna y artefactos), es desarrollar actividades y técnicas que permitan transmitir esta investigación y conocimientos a los diversos visitantes de los museos por medio de diferentes actividades de aprendizaje.

Los Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) es uno de los entes con mayor acervo arqueológico, histórico y cultural del país, el cual resguarda artefactos de tres colecciones: arqueología (cerámica, jade, oro, tumbaga, piedra y vidrio), numismática (billetes, monedas, boletos y troqueles), y artes visuales (bidimensional y tridimensional). En este sentido, el Departamento de Educación es una de las principales áreas que se encarga de

facilitar la transmisión de conocimiento, estimular la discusión sobre la identidad y facilitar la interacción de los públicos visitantes con el museo.

En este proyecto, se centró en la educación en museos enfocada en las visitas guiadas, ya que es la principal actividad realizada por visitantes en el Museo del Oro Precolombino (de ahora en adelante abreviado como MOP) de los MBCCR, al ser un recurso complementario para la educación formal escolar. Por el tipo de colecciones que resguardan, se enfocó en grupos estudiantiles de segundo ciclo de Educación General Básica, ya que las temáticas se relacionan directamente con los contenidos curriculares de los programas escolares, los cuales se centran en la época precolombina, etnias, sociedades multiétnicas, la época colonial, reformas sociales y liberales, relación ser humano-naturaleza y reconociendo el país dentro de la política mundial, entre otras.

A partir del reconocimiento y el estudio de las experiencias de visita guiada en grupos escolares dentro del MOP, se buscó proponer diversas técnicas y actividades a desarrollar para facilitar la labor de las personas guías considerando las particularidades de cada grupo escolar. De esta manera, se logró proponer una Guía de Recursos Didácticos que sirviera de insumo para la labor del Departamento de Educación de los MBCCR.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Consejo Internacional de Museos (ICOM, 24 de agosto de 2022) define al museo como “una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos” (p. 12.). Por otro lado, Santacana (2005 citado en Hijonosa, 2019) señala que la inclusión del valor educativo al museo se da a principios del siglo XX, principalmente en Estados Unidos, lo cual motivó la creación de programas educativos en estos espacios, función que se incluyó posteriormente a la definición de museo del ICOM.

En el ámbito costarricense, según la última Encuesta Nacional de Cultura 2016 (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2017), se evidencia la baja participación

de las personas en el ámbito de visita a los museos, con un porcentaje de 17,8% (personas de 5 años y más), con un mayor alcance en las zonas urbanas (22%) que las rurales (8,8%), con un promedio de 2,5 visitas anuales. El 25,8% del grupo de edad de 5 a 11 años visita estas instituciones, lo que representa la mayor participación entre los grupos etarios. Lo anterior proporciona un breve panorama de los hábitos culturales de la población costarricense y destaca la importancia de fomentar la visita a museos como una actividad atractiva para los diversos públicos. En el caso específico de este proyecto, se centrará en la población estudiantil de segundo ciclo de educación general básica.

De acuerdo con datos del Diagnóstico Nacional de Museos 2014 (Solís, Murillo, Martínez y Calleja, 2015), de las 35 actividades complementarias, las 3 mayormente utilizadas por los museos de la provincia de San José son: las visitas guiadas, los talleres y las charlas-visitas a centros educativos. Las visitas guiadas son realizadas por 30 instituciones culturales a nivel nacional. Respecto a las agendas educativas impulsadas por los museos para los diferentes tipos de públicos, se tiene que para el caso de las personas jóvenes existen 20 museos implementándolas y 26 museos enfocadas en los centros educativos.

Este diagnóstico permitió evidenciar que existe una desvinculación entre las actividades complementarias y las agendas educativas para los diferentes públicos, debido a que estas últimas requieren mayor investigación y análisis para llevarlas a cabo, mientras las actividades tienen mayor libertad de ejecución y de montaje, dirigidas a un público general.

En este sentido, el interés de este proyecto se ha centrado en estudiar los recursos y las técnicas didácticas que interfieren en el proceso de divulgación y enseñanza del conocimiento que se encuentra presente en las visitas guiadas escolares, a través de la persona guía como mediadora entre el espacio museográfico y el grupo escolar. Se busca crear espacios más dinámicos y entretenidos para el aprendizaje de la niñez, etapa crucial para incentivar sus habilidades, destrezas y pensamiento crítico. Asimismo, otro de los intereses se centra en las visitas a los museos como medio de recuperación de la identidad y el patrimonio nacional.

Durante las conversaciones con el personal de los MBCCR sobre posibles proyectos o necesidades del Departamento de Educación, surgió interés en presentarles una propuesta desde el ámbito de las visitas guiadas realizadas a niños y niñas de cuarto, quinto y sexto grado, un área poco investigada hasta el momento. Asimismo, esto son los grados que

realizan en mayor cantidad visitas guiadas, ya que durante esos años se estudian las poblaciones precolombinas dentro de los Programas Educativos del Ministerio de Educación Pública. De esta manera, al unir los intereses personales con las necesidades del museo, surge este proyecto que pretende aportar al área de educación en museos.

Asimismo, este tipo de experiencias de aprendizaje debe contar con las voces de sus participantes, en este caso, el estudiantado de II ciclo de educación primaria, quienes pueden expresar sus opiniones respecto a estas visitas, además de brindar ideas o propuestas que permitan diseñar la experiencia como un proceso más lúdico y entretenido, incluyendo nuevos recursos didácticos. La propuesta busca involucrar activamente al estudiantado y al profesorado en su experiencia en el MOP, con el propósito de que las visitas al museo se conviertan en una opción experiencia de aprendizaje crítico y entretenido para esta población.

La perspectiva de los maestros y las maestras de segundo ciclo de educación general básica fue vital para poder incluir las particularidades de cada grupo dentro de la propuesta, asimismo, escuchar sus perspectivas desde la docencia fue relevante para incluir nuevos recursos y actividades en el recorrido.

Por estas razones, se estudiaron los recursos didácticos utilizados durante las visitas guiadas dirigidas a estudiantes y personas docentes de II ciclo de primaria al MOP de los MBCCR con el fin de reunir sus opiniones y experiencias durante el recorrido como espacio de apoyo a sus temas de estudio, a través del guía como mediador entre el espacio museográfico y el grupo escolar, incluyendo la propuesta de Museología Total.

### 3. OBJETIVOS

#### General

Elaborar una guía de orientación didáctica a partir de las necesidades y las opiniones de estudiantes de II ciclo escolar y su profesorado, expresadas en las visitas guiadas al Museo del Oro Precolombino de los Museos del Banco Central de Costa Rica, para el mejoramiento de la función de la persona guía como mediadora entre el espacio museográfico y la visita guiada escolar.

## Específicos

1. Analizar el funcionamiento, las actividades y la labor educativa que se realiza en el Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica a partir de la corriente Museología Total y las teorías educativas constructivistas utilizadas por el personal.
2. Sistematizar las opiniones y las percepciones del estudiantado y profesorado que realiza visitas en el Museo del Oro Precolombino, así como las recomendaciones que incentivarían una mayor motivación y participación en las actividades museográficas realizadas por los Museos del Banco Central de Costa Rica.
3. Identificar estrategias didácticas novedosas y recursos didácticos utilizados por las personas guías, que puedan ser utilizados en las visitas mediadas a grupos escolares, las cuales serán desarrolladas en una guía de orientación didáctica.

## 4. JUSTIFICACIÓN

La presencia de los nuevos cambios tecnológicos, de recursos didácticos y de enfoques de aprendizaje, han creado retos en las diversas instituciones educativas para implementar sistemas de enseñanza dinámicos y participativos. Se deben recurrir a medios de apoyo que complementen su formación y amplíe la experiencia de sus estudiantes. En este sentido, surge la propuesta de la integración del museo como espacio educativo complementario a los procesos de enseñanza formales.

Los museos son un espacio de aprendizaje y formación importante en el mundo contemporáneo, muchas veces poco aprovechados como medio de apoyo para la educación formal. Por esta razón, es importante la comprensión de estas experiencias de visita, con el fin de mejorar la comunicación constante museos-escuelas para integrar los espacios museísticos en el proceso de aprendizaje a través de nuevos recursos socioeducativos.

Los museos tienen un compromiso y una responsabilidad con la educación de sus visitantes. De esta manera, surge la necesidad de sistematizar las experiencias educativas de las personas docentes y estudiantes que visitan los museos como un proceso transformador de las visiones tradicionales de educación.

La visita guiada representa una de las primeras experiencias de contacto de los niños y las niñas con el espacio museístico. Por esta razón, es importante motivar la curiosidad y el

entretenimiento para que sea una experiencia deseable de repetir en el futuro, ya sea en familia o con otros grupos escolares.

En este sentido, se utiliza la denominada Antropología de la Educación, la cual aporta conocimientos sobre valores, técnicas de aprendizaje y estilos de vida del estudiantado, asimismo, incluye el proceso, los contextos y las instituciones que tienen la función de la enseñanza, en este caso, de los museos. Se centra en cómo son los procesos de enseñanza, cómo es la persona que educa y describe los contextos educativos (Pérez, 2011).

Según Pérez (2011), al enfocarse en un proyecto aplicado, la Antropología Educativa busca seleccionar variables y factores de cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de provocar un cambio y mejora de la actividad.

La educación es un proceso de enseñanza de conocimiento, creencias, valores y actitudes, que estructuran las normas culturales y de transmisión cultural, considerando las variables biopsicológicas y contextuales de las personas involucradas. En este sentido, se presenta una relación cercana entre educación, antropología y cultura (Pérez, 2011).

En este proyecto, con la antropología aplicada se buscó analizar el proceso educativo que conlleva una visita guiada al integrar las voces y la participación de los diferentes actores, en este caso, estudiantes, docentes y personas guías, con el fin de conocer sus opiniones y recomendaciones para que puedan ser integradas en la Guía de Recursos Didácticos para una visita participativa, interactiva y crítica.

## 5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En la temática sobre educación en museos se encuentran diversos trabajos e investigaciones que sirvieron de apoyo a este proyecto. Para una mejor comprensión se dividió la sección en 5 apartados relevantes para guiar la exposición de la información y ver los puntos centrales en los que se enfocará la propuesta. El primero se centra en la corriente de Museología Total que sirvió de apoyo teórico para guiar esta propuesta. En segundo lugar, se da la vinculación entre escuela-museo para entender los procesos de enseñanza formal-no formal como medios de aprendizaje para el estudiantado. En tercer lugar, la perspectiva desde el museo en la cual se exponen trabajos sobre la gestión, las personas guías y los procesos de aprendizaje que se implementan en estas instituciones. En cuarto lugar, se trata el tema de las experiencias de visita para estudiar diversos casos y percepciones de los públicos. En quinto

lugar, los recursos socioeducativos que se implementan a partir de las nuevas tendencias y concepciones en los museos.

En lo concerniente a la **Museología Total**, utilizada como marco teórico del proyecto, se encontró la propuesta de Wagensberg (2001). Él propone una nueva perspectiva de observar el museo, un nuevo cambio museológico que se da a partir del 2000, el cual se centra en que la visita debe provocar un cambio en la mente de las personas, que induzca a las cuestionamientos y dudas, con el fin de generar curiosidad, es decir, un cambio de actitud hacia las actividades de la ciencia, la cultura y la educación. Se habla que el distanciamiento entre lo científico y la ciudadanía es una contradicción de la democracia moderna, por lo cual, las visitas guiadas a los museos es una opción para cambiar la experiencia y la perspectiva de las personas en estos espacios científicos.

Otro punto que se trata es sobre la importancia de las emociones en las exposiciones y no tanto de los conocimientos previos. Por esta razón, es importante conocer los públicos que visitan estos lugares y buscar satisfacer sus expectativas, preocuparse por esas necesidades y vacíos que traen, para generar curiosidad, entretenimiento y conocimiento.

El papel de la interactividad es vital en esta teoría: interactividad manual o de emoción provocadora (una nueva manipulación y respuesta de la naturaleza), interactividad mental o de emoción inteligible (buscar lo distintivo de un proceso, lo esencial) y la interactividad cultural o de emoción cultural (prioridad a las identidades colectivas del entorno del museo) (Wagensberg, 2001).

Martínez (2012), expuso la experiencia del curso de Museología Total que impartió Cosmocaixa, el museo de la Ciencia en Barcelona, al ser el lugar donde se ha representado en la práctica esta teoría, es el claro ejemplo de una nueva propuesta. Se habló del contacto directo con la realidad por parte del público, ese contacto que se produce con los objetos y su historia. El museólogo debe encontrar esos objetos que puedan generar esa curiosidad a través de una historia que contar.

Se utilizó el concepto de metáfora museística como una primera interpretación de la realidad para representar aspectos esenciales de esa historia, objeto y cosmovisión. Asimismo, el concepto de “gozo intelectual” como ese conocimiento que se demuestra a la persona visitante en función del placer y curiosidad que ese aprendizaje produce (Martínez, 2012).

En la Museología Total se busca adaptar a todos los públicos a través de una experiencia y un mensaje complejo y enriquecedor, por medio de estímulos que produzcan diferentes modelos de interpretación y complejidad, contemplando sus intereses, sus conocimientos y sus motivaciones.

Se deben buscar aquellos objetos que generen un mayor estímulo con un mayor grado de incoherencia a través de recursos interpretativos, lo cual genera mayores interrogantes y curiosidades.

En el II Seminario para la Investigación de la museología en lenguas portuguesa y española, Mendoza (s.f.) analizó el cambio de elementos del paradigma tradicional (edificio, colección, público) a los propuestos por el nuevo paradigma (territorio, patrimonio y población). Se centró en la forma en que los museos interactúan con las personas siendo espacios para disfrutar, entes dinámicos, críticos y participativos. Se le otorgó al museo 3 finalidades: estudio, educación y deleite. Su valor social debe centrarse en transmitir y poner a disposición de la sociedad todo el conocimiento extraído de las colecciones.

Un aspecto relevante fue analizar la inercia institucional de muchas instituciones de cultura y museos, ya que las estructuras son pesadas y poco dinámicas, y en ocasiones se le dificulta a sus funcionarios y funcionarias proponer concepciones innovadoras dentro de las rutinas de la institución.

En este sentido, se incluyó el concepto de ocio del Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, el cual lo describe "...como experiencia integral del hombre<sup>1</sup>, como derecho humano fundamental y como ámbito de intervención a través de todas sus manifestaciones culturales, turísticas, deportivas y recreativas... Como derecho humano básico favorece el desarrollo, como la educación, el trabajo o la salud..." (Mendoza, s.f., p. 438). Este permite a los museos concebir entre las funciones otras complementarias y con metodologías novedosas y atractivas.

El museo debe ser un facilitador de una experiencia óptima, al concebir espacios de reflexión y críticos. Se busca la negociación del saber entre los profesionales, forjadores de cultura y visitantes. Quienes hacen museos manipulan, interpretan y ponen la historia a disposición de ciertos fines políticos y simbólicos. En el nuevo paradigma, el museo es un

---

<sup>1</sup> Entiéndase en la presente investigación como todos los seres humanos.

sistema abierto e interactivo, con un diálogo entre sujetos, territorio, patrimonio y comunidad (figura 1).

*Figura 1. Características del paradigma contemporáneo y Museología Total*



Fuente: Elaboración propia, 2021.

En la **línea de vinculación entre escuela-museo**, Soto (2015) analizó desde la investigación-acción, la unión entre la educación formal y la no formal, al generar un diálogo entre sus visitantes y el personal. Se exige una cooperación y coordinación interinstitucional. Se buscó explorar temáticas como la formación de las personas docentes y las ventajas del arte para la enseñanza formal, como herramientas que permiten a las personas y a las instituciones educativas tener una participación activa en la formación de conocimientos (Soto, 2015).

Un aspecto relevante en este estudio fue la inclusión de las visitas escolares guiadas como medio para motivar a personas más críticas y participativas. Se pretendió indicar qué tipo de prácticas se pueden realizar en el museo para responder a las demandas escolares y universitarias con el fin de motivar y enriquecer la propuesta de las visitas al museo (figura 2).

Se evidenció una brecha entre museo y escuela, al tener apreciaciones diferentes a lo que sucede en la realidad, este es el caso de las visitas escolares a los museos. Por lo tanto, el autor considera que se debe retomar dos aspectos ligados al diseño de currículum y la inserción de los museos en las clases escolares: 1. incentivar en el alumnado a enfrentarse a

proyectos concretos, y 2. vincular el aprendizaje de las aulas con el conocimiento adquirido en los museos (Soto, 2015).

En la parte metodológica, se hicieron estudios de análisis de casos en investigación-acción para comparar opciones de aplicabilidad en otros ámbitos. Además, la clasificación utilizada para presentar los resultados sirvió de referencia para una mejor comprensión de los datos: 1. Puntos clave para la realización de visitas, 2. Aspectos que se pretenden conseguir con la vinculación a los museos, 3. Ventajas educativas (procedimientos y destrezas de los estudiantes) y 4. Estrategias y capacidades desarrolladas (Soto, 2015).

Por su parte, Dos Santos Quirós (2012) analizó un nuevo paradigma en el sistema educativo: la relación entre educación formal, informal y no formal en el proceso de aprendizaje de las personas. Asimismo, se estudió el papel de los museos al enfrentar los cambios en los sistemas de la información y del conocimiento entre los siglos XX y XXI.

Se presentó la propuesta de la Asociación de los Museos y de los Centros de la Ciencia de Portugal, en el caso de la divulgación de la cultura científica, la escuela virtual y del *e-learning*, como nuevos medios para la Educación No-Formal, vinculándose con otros centros de estudio de educación formal como escuelas, colegios y universidades (figura 2).

La educación no-formal fue vista como un medio de apoyo al sistema educativo, por lo cual es relevante que se desarrolle en conjunto con la educación formal e informal. Se debe analizar el concepto de visita de estudio organizada con una planificación y evaluación pedagógicas, aunado al currículo escolar (Dos Santos Quirós, 2012).

Este mismo autor consideró el desarrollo y la experiencia personal del alumno o alumna, ya que incentiva la creación de un contexto que potencie sus aspiraciones, así como el desarrollo de habilidades, autonomía y creatividad. Lo anterior para responder a las necesidades actuales de la sociedad: cultura científica y del conocimiento científico, *cyber* cultura, una mayor democracia y movilidad transnacional.

López (2014) se centró en la necesidad de integrar los museos en la programación de las asignaturas desde lo propuesto en el currículum dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Generalmente, la población estudiantil no estaba involucrada en estos procesos, por lo que se buscó que participaran activa y conscientemente. Se consideró el modelo constructivista, el cual no se limita a reproducir información o contenidos, sino que el

participante construye las nuevas informaciones con los conocimientos previos, es decir, el estudiante aprende cuando comprende.

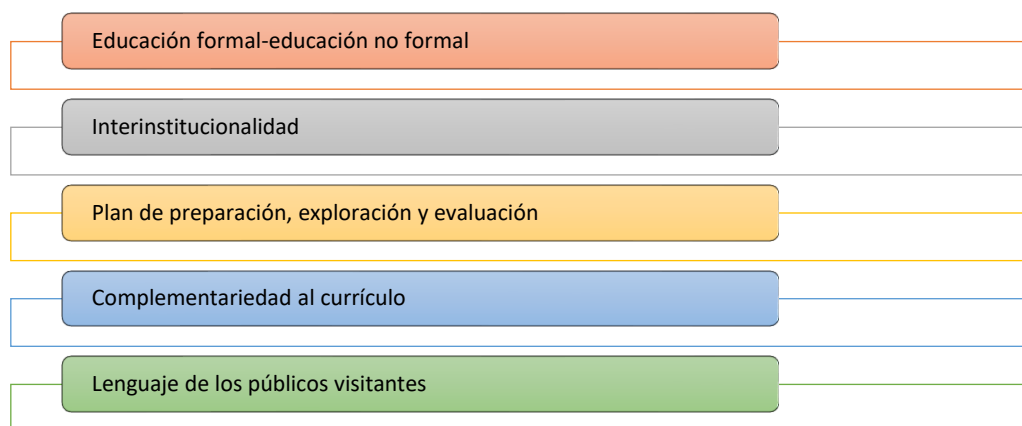
Desde el punto de vista didáctico, se debe incluir en la oferta de los museos una función social y otra función pedagógica de la evaluación. La primera se centra en el cumplimiento de unos objetivos que certifican un nivel de competencia determinado, mientras la segunda otorga valor al proceso de enseñanza-aprendizaje, pues su propósito es regularlo. La comunicación entre museo y escuela es vital, la metodología y los contenidos de ambas instituciones deben ser coherentes y progresivos, para ser un complemento a la formación de los estudiantes de manera significativa (López, 2014).

En este trabajo se analizaron los contenidos teóricos de la asignatura común y obligatoria Ciencias Sociales, Geografía e Historia en los diferentes cursos de la escuela secundaria en España, cuyos objetivos propiamente artísticos quedaron explicitados y se pudieron incluir en los espacios museísticos (López, 2014).

Asimismo, se consideró la función lúdica del museo como aspecto intrínseco, es decir, debe educar y entretener. Se habló de nuevos espacios físicos como los *audio-tours*, que incluyen comentarios y música para las piezas que el visitante elija. Dispositivos adicionales para acceder a más información y datos en distintos formatos. Otros museos han incluido una lista de preguntas tipo *test* que los visitantes van contestando con el recorrido y al encontrar las piezas señaladas van sumando puntos (López, 2014).

Se detallan algunos obstáculos de consideración al hacer esta integración, tales como: la preparación del cuerpo docente para entender los conceptos abordados dentro del museo, la distancia geográfica que puede suponer una barrera que impide una relación fluida y continua entre docente y el personal del museo, el contacto con los encargados didácticos en los museos para incluir el enfoque y el lenguaje de los colectivos que los visitan.

Figura 2. Variables relevantes en la vinculación escuela-museo



Fuente: Elaboración propia, 2021.

En la **sección sobre perspectiva desde el museo**, Martín y Cuenca (2011) estudiaron las opiniones de las personas gestoras respecto al patrimonio y a las técnicas de enseñanza-aprendizaje a través de programas educativos. Se realizó un cuestionario de 12 preguntas a 43 personas gestoras de museos y centros de interpretación patrimonial de las provincias de Huelva, Sevilla y Cádiz, España.

Con este estudio se demostró que las personas gestoras poseen una alta formación en la disciplina sobre el patrimonio, pero nula o muy escasa formación didáctica. Principalmente, se manifiesta en aquellas personas que llevan varios años trabajando en el mismo puesto. Asimismo, no se presentaron habilidades para integrar conceptos, procedimientos y actitudes dentro de las diferentes actividades de comunicación realizadas en el museo. Sin embargo, uno de los aspectos relacionados es la relevancia que tiene la entidad para la cual laboran (Martín y Cuenca, 2011).

González y Martínez (2007) presentaron un modelo de planificación educativa para las instituciones museísticas como complemento en la formación de las personas. La propuesta de un modelo de enseñanza debería incluir algunos puntos: a) una concepción del aprendizaje, del ser humano y de la cultura; b) estrategias para alcanzar y potenciar los objetivos y; c) métodos para evaluar y modificar lo anterior a los contextos.

Se detallaron aspectos teóricos desde el área del aprendizaje para poder implementar un modelo didáctico para la población estudiantil. El modelo de enseñanza se basa en 2 concepciones: concepción de aprendizaje y la concepción de la persona.

Valdés (2011), en las 5as Jornadas de Museología conceptualizó la difusión como el acto de poner al alcance del público algo que se encontraba reservado para una minoría. Esta función primordial de los museos se encarga de su relación y comunicación de las colecciones del museo al público, facilita la transmisión del mensaje sobre el patrimonio.

En cuanto a la cultura y educación, a mediados del siglo XX se habían definido nuevos derechos y posibilidades. Para este proyecto interesó los conceptos de educación formal, no formal e informal. El formal es un sistema educativo institucionalizado y estructurado desde la primaria hasta la universidad. El no formal se refiere a las actividades organizadas y educativas fuera del marco formal u oficial, para facilitar ciertos conocimientos. El informal es el que se aprende durante la vida, las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes mediante la experiencia diaria (Valdés, 2011).

El museo como institución cultural y de enseñanza, resguarda y expone una colección de objetos. Asimismo, posee algunos recursos didácticos y otras actividades culturales. Los grupos escolares visitan estos lugares y usan estos recursos didácticos, es decir, el museo es una institución con fines educativos. Sin embargo, en los últimos años con el avance de las nuevas tecnologías y su aplicación al patrimonio cultural, se plantearon nuevas formas de relación entre el museo y el ciudadano, así como otras herramientas de acercamiento de sus contenidos al público, es decir, una nueva forma de relación social con las instituciones. El museo empezó a replantearse su manera de conectar con su público y buscar una mayor participación de este (Valdés, 2011).

En otro estudio, Saban (2017) explicó los diversos tipos de mediación que intervienen en el proceso educativo en los museos:

1. La educación instructiva-didáctica: la visita guiada es la principal estrategia, basada en el paradigma tradicional y en las teorías de condicionamiento clásico. Un sujeto pasivo responde a los estímulos del docente o guía.
2. La mediación constructivista: se centra en un aprendizaje activo, atendiendo las exigencias de los públicos actuales. En el ámbito del museo, se ha modificado

sustancialmente las prácticas y las propuestas, convirtiéndolos en instituciones más flexibles que consideran a sus públicos. Los museos se convierten en lugares de intercambio, el visitante pasa a ser protagonista y las personas guías tienen en cuenta sus conocimientos previos, sus estilos de aprendizaje y sus preferencias.

2.1.La mediación interactiva vivencial: la interactividad es una tecnología experimental central de la vida cotidiana. Las estrategias de mediación interactivas en exposiciones artísticas involucran al visitante por medio de actividades sensibles como mirar, escuchar, hablar, dibujar, bailar, dramatizar fotografiar. Existen tres formas de interactividad: aspectos sensoriales (interactividad manual), mentales (interactividad mental) y emocionales (interactividad cultural).

2.2.La mediación basada en el diálogo: un museo con un enfoque constructivista, basado en el diálogo busca que los visitantes, a partir de su propio conocimiento, experiencia y mediación con otros elementos y otras personas, construyan su propio conocimiento. Los mediadores deben establecer espacios de colaboración e interdisciplinariedad en función de la creación de exposiciones, fomentando la apreciación e interpretación de las obras u objetos, promoviendo la observación de los objetos y la identificación de signos. Estos procesos posibilitan diálogos a partir del intercambio de percepciones, conceptos, experiencias, visiones y formas de aprender en el museo.

2.3.La mediación por medio del descubrimiento: el museo es el encargado de fomentar toda esta vertiente exploradora. Se prioriza la organización expositiva entendida como un experimento, se impulsa la creación de espacios bajo la metáfora de laboratorio que fomenta una mirada popular y productiva en la que se motiva la creatividad, se ilustran ideas y fenómenos a partir de la interacción con objetos y se promueven formas de aprender a partir de preguntas que tienen como finalidad ayudar al visitante a descubrir por sí solo.

2.4.La mediación experiencial: en este campo se incluyen el taller que acompaña al recorrido en las salas de exposición y constituye una parte orgánica de la visita al museo. Las visita-taller son los programas más populares destinados a clases de escuela que llegan a visitar un museo de arte. La primera parte es la visita en una

o más exposiciones del museo, donde se entra en contacto con las obras de arte originales. La segunda parte comprende un taller en el cual el o la estudiante tienen la oportunidad de hacer una actividad creativa ligada a los contenidos y las técnicas de las obras que observaron anteriormente en la exposición (Saban, 2017).

En la tesis de Saban (2017), se hicieron estudios de las visitas guiadas en 8 diferentes museos de arte en Israel, para conocer las estrategias aplicadas en los procesos de mediación desde los diversos enfoques y las políticas educativas de los centros educativos. Se hizo un análisis de los tipos de mediación, el interés y la participación de los visitantes, los recursos y los enfoques educativos. En la figura 3 se resumen aquellos conceptos relevantes para los procesos de enseñanza que desarrollan las personas guías en sus experiencias educativas.

*Figura 3. Variables por considerar en la educación desde el museo*



Fuente: Elaboración propia, 2021.

En el apartado sobre **experiencia de visita a museos**, Zavalo (2006) explicó los cambios entre el paradigma tradicional y el paradigma emergente en la educación museográfica. Resaltó la relevancia de la investigación de la experiencia de visita a los museos para estudiar las percepciones, las opiniones y los procesos formativos de las personas participantes, así como su integración a las nuevas estrategias de la nueva museología.

La experiencia de visita forma parte de las ofertas culturales de consumo simbólico con el fin de legitimar o deslegitimar discursos institucionales, es decir, debe fomentar el entendimiento de la historia, su contexto y la opinión crítica (Zavalo, 2006).

Se estableció una distinción entre evaluación de las experiencias de visita (cuantitativo) y la investigación de las experiencias de visita (cualitativo). A partir de la investigación de las experiencias se dividieron 3 dimensiones: “empírica (etnográfica, centrada en la experiencia específica), efectual (sociológica, centrada en los efectos educativos), y la contextual (historiográfica, centrada en las condiciones de posibilidad) de cada visita particular” (Zavalo, 2006, p. 135).

Rodríguez (2011) realizó un recuento bibliográfico relacionado a la museografía y sus visitantes a partir de 4 programas, A continuación, se presentan 4 tablas resumen con las temáticas, autores y los aportes para la presente investigación (ver tabla 1, 2, 3 y 4).

*Tabla 1. Investigaciones centradas en lo museográfico*

<b>Subprograma</b>	<b>Autor</b>	<b>Aporte a mi proyecto</b>
Centradas en el objeto expositivo	Korn y Asociados, 2000 Hein y Alexander, 1998 Serrell, 1998	Análisis de los objetos o actividades que llaman la atención de los estudiantes y profesores. Técnicas y discursos utilizados por las personas guías en las diferentes salas del museo.
	Berlyne, 1972 Hwahsu y Cols. 2005 Houston-Price y Nakai, 2004	Estudiar los factores novedosos implementados en el museo.
	Serrell, 1998	La importancia de evaluar las visitas de grupos para comprender su motivación y aprendizaje.
Centradas en el recorrido diseñado para la exposición	Bitgood, 2010	Observar el recorrido realizado por las personas guías durante las visitas guiadas para considerar aspectos que llaman la atención y aquellos que no.

Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez, 2011, pp. 8-14.

En las investigaciones enfocadas al comportamiento museal se identificaron los procesos de enseñanza-aprendizaje informal, según tipos de visitantes (tabla 2).

*Tabla 2. Investigaciones sobre el comportamiento museal*

<b>Autor</b>	<b>Aporte a mi proyecto</b>
Tolsa y Cols., 2002	Analizar los aprendizajes que las personas adquieren de los objetos y las salas relacionados con sus conocimientos y destrezas.
Dierking, 2002	Unidad de análisis: grupos escolares, profesores, mediadores.
Martinón, 2006	El museo como espacio de interpretaciones. Desarrollo de un sentido más crítico y participativo para estudiantes.

Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez, 2011, pp. 15-21.

En la tabla 3 se analizó la vinculación e interacción entre los objetos y las propuestas museísticas y sus visitantes.

*Tabla 3. Investigaciones sobre interacciones dispositivo-visitantes*

<b>Subprograma</b>	<b>Autor</b>	<b>Aporte a mi proyecto</b>
Proceso de comunicación entre persona visitante y exposición. La importancia del lenguaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Bialogorski y Cousillas, 2002.	Uso de técnicas como entrevistas y encuestas. De aquí la necesidad de comprender las dinámicas que se presentan en las visitas guiadas escolares para buscar puntos de vinculación con su aprendizaje formal.
Encuentro visitante-objeto como un proceso interactivo	Blud, 1990 Wasserman, 2011 Everett y Barret, 2009 Rodríguez, 2008 Vom Lehn y Cols., 2001 Mortensen, 2011 Piscitelli y Weier, 2002 Borum, 2002	La importancia de incentivar visitas interactivas y entretenidas para ambientes críticos y constructivos de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez, 2011, pp. 21-22.

En la tabla 4 se explica la evaluación que puede realizarse al plantear una actividad en el espacio museal.

*Tabla 4. Evaluación museográfica*

<b>Subprograma</b>	<b>Autor</b>	<b>Aporte a mi proyecto</b>
Evaluación previa	Shettel, 2001 Korn y Associates, 2003	Conocer a los públicos de estudio (estudiantes y profesores): conocimientos e intereses en el museo. Uso de entrevistas o grupos focales.

Fuente: Elaboración propia a partir de Rodríguez, 2011, pp. 23-27.

Como puede observarse en las tablas 1, 2, 3 y 4, se deben considerar diversos aspectos al plantear un proyecto enfocado en educación de museos, tal y como se propone con la Guía de Recursos Didácticos. Por esa razón, en los cuadros solamente se incluyeron los estudios y los aspectos que se relacionaron directamente con esta propuesta. La parte evaluativa es fundamental para determinar aquellos recursos y recomendaciones que son factibles de implementar en las visitas guiadas escolares a partir de las variables de recursos (económicos y personal), facilidad de implementación y vinculación con el grupo etario.

En el estudio realizado por Lebrún (2015), se analizó el museo como institución cultural educativa, que cuenta con objetos, equipos y recursos que muchas veces no son accesibles en los centros educativos y en las universidades.

El texto consideró las características psicológicas del visitante, es decir, su comportamiento y proceso de aprendizaje. En este sentido, se consideraron las valoraciones de Fernández y Rubio (2013, como se citó en Lebrún, 2015), quienes señalaron la relevancia de ciertas variables de la educación formal al implementar programas educativos en los museos: conocimientos previos de las personas estudiantes, habilidades, adaptación de los contenidos de las visitas guiadas a los contenidos de los programas curriculares y el nivel del desarrollo cognitivo e interpretación que se necesitan en las actividades desarrolladas en el museo. En la parte metodológica, aportó una amplia segmentación de público que permitió analizar de forma más eficiente los comportamientos y las necesidades (figura 4).

Se analizaron las características generales de las personas visitantes: variables sociodemográficas, hábitos de visita, aspectos relacionados con la visita (compañía, planificación, razones de visita, tiempo dedicado) (Lebrún, 2015).

En la parte de didáctica en los museos, se centró en los puntos centrales de un programa educativo: accesibilidad, adaptación a los intereses de visita, potencialización del diálogo con las colecciones, estimulación de la curiosidad, estructura de las actividades flexibles y la creatividad. Además, realizó una descripción de los factores que facilitan la lectura en una exposición: confort visual, claridad, precisión, extensión y señalización (Lebrún, 2015).

En el estudio de casos, se tuvo la propuesta de Cabrera (2011), quien expuso la experiencia del Museo del Romanticismo en Madrid. En el aspecto de los programas escolares que comenzaron en el 2012, se elaboraron materiales didácticos para el profesorado y la población estudiantil, con especial atención a 4º de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y 2º de Bachillerato, en los cuales se presentan cursos enfocados en la época del romanticismo y el siglo XIX.

Se centró en un planteamiento didáctico de interdisciplinariedad e interacción entre las materias que configuran el currículo escolar. Los materiales didácticos pretendieron ser un soporte educativo para todas las materias curriculares.

Las fichas didácticas realizadas por el museo para la visita se encuentran en la página *web* del Museo y en otras plataformas, son de acceso gratuito y se pueden trabajar de manera individualizada para cada grupo, teniendo la capacidad de ser adaptadas a las necesidades de cada maestro o maestra (Cabrera, 2011).

Figura 4. Consideraciones en la investigación de experiencias de visitas a museos



Fuente: Elaboración propia, 2021.

Dentro el **apartado de recursos socioeducativos**, se encuentra la tesis de Feridouni (2019), en la cual se estudió la evolución de los museos como espacios de aprendizaje y su vinculación a las actividades formales en la escuela. Seguidamente, se presentó la relevancia del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo no-formal y finalizó con una propuesta en la mejora de la capacitación del profesorado en el uso de las TIC en los museos y en su apoyo para la enseñanza en la escuela.

Asimismo, en el artículo de Bellido (2013), se explicó cómo el medio digital, realidad virtual, realidad aumentada o hipertexto, se encuentran cada vez más relacionados con el ámbito de patrimonio. De esa manera, detalló cómo los museos han ampliado su presencia en la red, aprovechando las 3 grandes virtudes: la especialización, la ingravidez y la interactividad. Se incluye el término de visita virtual como un complemento a las visitas reales, que tiene varias ventajas: brinda información con diferentes opciones, su acceso público y gratuito, así como la factibilidad para hacer llegar este conocimiento a personas que viven en zonas alejadas.

En esta línea, Maceira (2009) consideró los cambios provocados por la globalización en las prácticas y en las instituciones educativas, con lo cual se crean nuevas necesidades, lógicas discursivas y valores. Asimismo, se crean nuevas estrategias didácticas impulsadas por las tecnologías de información, la priorización de narrativas orales y visuales, así como el desarrollo de tecnologías para la educación.

A partir de la corriente de nueva museología, se analizaron los desafíos en el ámbito educativo en las condiciones del mundo contemporáneo: nuevos valores, una participación de diferentes públicos, el reconocimiento y estudio de nuevas formas de construcción y difusión del conocimiento, el uso de diversas tecnologías de la información, la interdisciplinariedad de los contenidos, nuevas estrategias expositivas y contenido que incluya las voces de la diversidad de grupos (Maceira, 2009).

Por esta razón, Maceira (2009) estudió las características y los recursos de los museos de Antropología y el de Historia de la ciudad de México, en la búsqueda de una educación centrada en la apertura, la unión de conocimientos, metodologías de aprendizaje, el diálogo entre actores y una postura ética para involucrar a la persona en una formación educativa integral. Asimismo, se analizó la relación del público con los museos y los procesos formativos para una educación humanizadora. Entre los elementos definitorios en el contacto o participación de los visitantes en el museo, que son importantes al momento de crear las herramientas de recolección de datos, se mencionaron: los momentos, relación del público-íntimo, la interactividad social y la autonomía.

En la tesis presentada por Luján (2015), para el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, se hizo un estudio desde la gestión socioeducativa participativa para asumir una posición inclusiva y democrática que permitiera reestructurar las manifestaciones locales, las identidades sociales diversas, los saberes ancestrales y fortalecer el conocimiento de la cultura nacional.

Este texto se enfocó en la gestión educativa desde un museo nacional a partir de actividades culturales con metodologías y estrategias educativas participativas, asimismo, es de los pocos documentos que incluyó a las personas guías. La propuesta de esta tesis se centró en incluir herramientas novedosas para adquirir de manera entretenida aprendizajes científicos, culturales y artísticos. En el texto, se rescataron 3 eventos o cambios relevantes en el campo de la educación en museos que se vinculaban directamente con la propuesta:

1. Posicionamiento del museo en el área de la educación: un cambio didáctico y de enfoque al público.
2. Planteamiento latinoamericano de la Nueva Museología.
3. Replanteamiento de la Museografía y Museología: la museografía didáctica y la museología crítica.

Luján (2015) señaló que la visita de la población estudiantil a los museos, en términos generales, se realizó sin contemplar el papel de aprendizaje que ofrecen estos espacios en los museos. Se utilizaron escasamente itinerarios con material didáctico elaborado para la visita. Las ofertas educativas de los museos se realizan con base en elementos aislados a las necesidades y demandas de la población visitante. El diseño de las actividades socioeducativas está motivado por “modas temáticas”, sin considerar aspectos relevantes y más exactos como los diagnósticos de necesidades e intereses, así como el perfil de los visitantes.

En el apartado de las opiniones y las percepciones de las personas guías de sala en las actividades de interacción con las exposiciones y en atención al público, permitió visualizar el panorama completo de estos mediadores de la enseñanza patrimonial, desde los datos generales, capacitaciones, relación de interactividad con el visitante, orden de exposición de una sala y recomendaciones. Se pudo observar que una de las limitantes principales es la formación y capacitación en atención al visitante, así como de herramientas o habilidades didácticas para interactuar con los grupos.

Por otro lado, realizó un estudio del público visitante de forma general desde una visión amplia de sus percepciones en los diversos espacios del museo. Se les preguntó por su adquisición de nuevos conocimientos, la generación de inquietudes para conocer más sobre los temas, su disponibilidad de participación en actividades educativas relacionadas con exposiciones, aspectos visuales, satisfacción con la visita, necesidad de guías, interés en regresar al museo, la presentación de objetos, actividades de participación, material informativo y orden de recorrido (Luján, 2015).

El grupo escolarizado de primaria y secundaria que visitaban este museo, acompañado del docente buscaba complementar y cumplir con contenidos del plan de estudios. La visita

se visualiza como un paseo para el estudiante y esperan actividades de aprendizaje vivenciales y lúdicas, compartiendo con sus compañeros de estudio. El docente necesita del apoyo del personal del museo para lograr los objetivos de su visita (Luján, 2015).

Se hicieron recomendaciones de actividades y herramientas para mejorar la labor educativa del Museo Regional de San Ramón, contemplando el responsable y el periodo de ejecución. A partir de la investigación realizada al Museo, se hace una propuesta de un modelo de gestión integral de acciones socioeducativas (Luján, 2015).

En otro texto, Luna (2018) analizó la evolución de las acciones educativas impulsadas por los museos de Gipuzkoa (España), durante el periodo 1902-2014. Se basó en tres variables: los departamentos de educación, las acciones educativas y el público. Para ello se seleccionaron 54 museos que implementaran acciones educativas dentro de sus programas didácticos. Se propuso un catálogo histórico que describe el origen y la evolución de cada museo, de acuerdo con su función museística y a su contexto histórico geográfico.

Se conformaron 4 etapas históricas: Sueño (1912-1980), Despertar (1980-1990), Exploración (1990-2000) y Carrera (2000-2014). Durante cada una de estas fases se analizó el papel que han tenido las diferentes actividades educativas, siendo las visitas guiadas las de mayor aumento junto con los talleres y juegos; en último lugar, sin ninguna relevancia se encuentra el radio y con menor crecimiento los cursos. En el área de materiales educativos, se dio un incremento en fichas, juegos y audiovisuales, y en menor incidencia se encontró el material *web*, digitales y la experimentación (Luna, 2018).

Asimismo, se detallaron los diferentes tipos de actividades: las visitas guiadas, los itinerarios guiados, los juegos y talleres, los cursos, las conferencias y jornadas, los espectáculos. En cuanto a los materiales educativos, se dividieron en: los dosieres, los cuadernos y las fichas de trabajo, los juegos, los audiovisuales, los experimentos, el material digital y las aplicaciones (Luna, 2018).

En la figura 5 se mencionan aquellos recursos primordiales que deben considerarse en las visitas guiadas para que sean una experiencia creativa en diálogo con la persona visitante.

Figura 5. Recursos socioeducativos en la educación en museos



Fuente: Elaboración propia, 2021.

La intención de este apartado fue exponer y analizar los antecedentes relacionados con la educación en museos y que pueden servir de base para esta propuesta, contemplando aquellos aspectos teóricos y metodológicos que se pudieran incluir en el proceso investigativo y en el desarrollo de la Guía de Recursos Didácticos. A continuación, se exponen aquellos conceptos que son relevantes para comprender la propuesta y el enfoque educativo y antropológico que sirvieron de base en el proyecto.

## 6. MARCO CONCEPTUAL

El concepto de **persona guía de museo**<sup>2</sup> utilizado en este trabajo es el empleado por Schep y Kintz,(2017), quienes lo definen como el intermediario entre las colecciones del museo y los grupos de visitantes, buscando que observen, experimenten, conozcan y realizan actividades diferentes. Es la persona que entusiasma e informa a los diferentes visitantes. De acuerdo con los objetivos de aprendizaje del recorrido, debe realizar actividades y recursos didácticos para contribuir significativamente al desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes de esos grupos de visitantes. Durante el proceso investigativo de estos autores,

<sup>2</sup> En el trabajo se utilizará la terminología de persona guía, sin embargo, en la Guía de Recursos Didácticos se usará persona mediadora por solicitud de los MBCCR.

determinaron una serie de competencias importantes para su desempeño: entusiastas, flexibles, abiertos, capacidad de conexión y evaluación de las personas. Tienen iniciativa, cuidan los objetos y mantienen unido al grupo. Deben ser excelentes comunicadores con amplios conocimientos histórico y cultural. Son personas confiables, colaborativas y autoreflexivas.

Además, este proyecto se centró en **el paradigma emergente** propuesto en los estudios y prácticas de educación museográfica (Zavalo, 2006), que se dio debido al surgimiento de los estudios transdisciplinarios acerca de las manifestaciones culturales y a los cambios de tecnológicos, sociales y educativos del área de recursos educativos. El paradigma emergente se basó en los siguientes supuestos o tesis:

- 1) El museo debe ofrecer una experiencia educativa independiente de la educación formal: el museo es un espacio de educación no formal, que debe estar atento a las necesidades educativas particulares de cada visitante. Dependiendo, se determina el método que es necesario implementar en cada visita. Los nuevos métodos de trabajo en los servicios educativos dependen de la experiencia del equipo museográfico, es decir, de aplicar una estrategia de prueba y error.
- 2) El objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta: la experiencia educativa debe buscar la integración de la dimensión ritual (experimentada por el visitante como memoriosa, intuitiva, emocional y sensorial) y la dimensión lúdica de su visita (experimentada como instantánea, conceptual y regulada). Lo anterior le da a su visita un valor educativo, transformador, permanente y de asimilación identitaria al visitante.
- 3) Lo esencial de una exposición es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita: busca que el trabajo de las profesiones de museólogo o museóloga y de experto o experta en educación sean mejor valoradas y remuneradas, ya que muchas veces el contenido seleccionado por expertos es sintomático del lugar marginal que se les dan a estas profesiones. Se debe convertir

al museo en un espacio atractivo, interactivo, emocionante y divertido, como resultado de una profesión valorada y además relevante para la comunidad.

- 4) El museo debe mostrar el contexto social que produce el significado: propiciar que en cada experiencia se den recuerdos memorables de aprendizaje y compromiso emocional, además de incentivar un lazo emocional de carácter intercultural e intergeneracional.
- 5) El museo debe dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad como parte de su función de aprendizaje-enseñanza.
- 6) La experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita: desde la perspectiva cualitativa, los servicios educativos no son normativos, sino dependen de la particularidad de cada visitante, por lo tanto, sus prácticas están orientadas a satisfacer las expectativas rituales y lúdicas, independientemente de la edad y la experiencia educativa de cada uno (Zavalo, 2006).
- 7) La experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales.
- 8) La experiencia educativa se apoya en la participación de la persona visitante: el objetivo central de los servicios educativos es implementar un conjunto de estrategias educativas que permiten ofrecer a las personas visitantes una variedad de opciones de interacción con el espacio museográfico, con el fin de generar conciencia y crítica.
- 9) El museo ofrece al visitante la construcción particular de una realidad simbólica autónoma: el objetivo central de los servicios educativos es implementar un conjunto de estrategias educativas que permiten ofrecer a las personas visitantes una variedad de opciones de interacción con el espacio museográfico, con el fin de generar conciencia y crítica.

- 10) La experiencia museográfica consiste en dirigir una mirada museográfica a cualquier espacio natural o social: el objetivo central de los servicios educativos es implementar un conjunto de estrategias educativas que permiten ofrecer a las personas visitantes una variedad de opciones de interacción con el espacio museográfico, con el fin de generar conciencia y crítica (Zavalo, 2006).

A continuación, en la tabla 5 se conceptualizan las diversas categorías de aprendizaje en el museo.

Tabla 5. Categorías del aprendizaje en museos

Categorías	I	II	III	IV
Concepto	En todo proceso de comunicación museográfica está en juego diversas fronteras, las cuales tienden a ser itinerantes	Todo proceso de visita museográfica también puede estar en juego el concepto de identidad	Toda experiencia es parte del proceso de educación del individuo	Relación de exposición con el contexto
Tesis	Las fronteras entre la educación formal y la no formal (tesis 1)	Cada visitante es único (tesis 2)	Toda experiencia de visita es parte de un proceso de educación alternativa (tesis 3)	Toda visita a un espacio museográfico construye una relación específica entre lo expuesto y el contexto al que pertenece (tesis 4)
	La indiferencia y la participación de las personas visitantes (tesis 8)	Se somete a una experiencia de naturaleza subjetiva e intersubjetiva (tesis 5).	La satisfacción depende del equilibrio entre sus expectativas rituales y lúdicas (tesis 9)	La posibilidad de dirigir una mirada ritual y lúdica a cualquier espacio no museográfico (tesis 10)
	Entre lo que está dentro y lo que está fuera del museo (tesis 9).		Su visita involucra emociones y sensaciones corporales particulares para cada visitante (tesis 7)	

Fuente: Elaborado a partir de Zavalo, 2006.

Se retoma un concepto importante del paradigma emergente: el ritual. Este se define como el proceso por el cual se transmite información que permite describir y ordenar fenómenos naturales y culturales a través de objetos y símbolos. Es a través de estos rituales que los objetos cobran significados y comunican este saber. El mensaje no es enviado solo por el objeto, sino por los patrones de organización y el orden en que se segmenta un proceso. Este ritual permite dividir la experiencia en una serie de categorías, códigos u ordenadores mentales que transmiten la información. Los rituales son canales de aprendizaje (Blaza-García, 2009).

...el proceso ritual no es solamente un espacio en el que se intercambian emociones, normas, reglas o símbolos sino, en términos epistémicos, un intercambio y construcción de información, percepción y significados; en otras palabras, el sistema ritual es un mecanismo cognitivo que trata de establecer y procesar conocimientos (Blaza-García, 2009, párr. 10).

En un ritual se establece el orden de la ejecución de un proceso o una experiencia y se definen categorías en las cuáles se analiza información que permita entender los procesos de enseñanza-aprendizaje de las personas involucradas.

Dentro del ámbito de educación en museos, se centró en **el concepto de “museo constructivista”**, utilizado por George E. Hein (1995). El constructivismo argumenta que el conocimiento y la forma en que se obtiene dependen de la mente de cada estudiante. Este asimila el conocimiento a medida que aprende, es decir, reorganizan lo que aprende constantemente y van comprendiendo mientras interactúan con el mundo, es un proceso de aprendizaje individual y social. En el ámbito de los museos, se centró en dos supuestos:

1. El espectador o la espectadora construye un conocimiento personal de la exposición.
2. El proceso de recibir conocimiento es, en sí mismo, un acto constructivo.

El autor señala que el museo constructivista debe crear oportunidades para que los o las visitantes establezcan conexiones con conceptos y objetos que le sean interesantes o

familiares, es decir, hacer una conexión con el conocimiento adquirido anteriormente (Hein, 1995).

**La teoría educativa basada en una visión constructivista** señala que el conocimiento se da entre la interacción del sujeto y el objeto, ya que el constructivismo se basa en las experiencias y en los conceptos del pensamiento para la construcción del conocimiento. Según Piaget (1970) “la experiencia no es vista como una copia perceptiva del objeto, sino como el resultado de la interacción entre el sujeto y el objeto, es el factor determinante en el desarrollo de las estructuras cognitivas del sujeto” (como se citó en Ríos, 1999, p. 2).

La visión constructivista busca ser uno de los marcos de referencia para la acción práctica en el ámbito educativo. Esta idea busca aproximarse al conocimiento, no a la verdad, es decir, generar conocimiento desde el sentido personal y subjetivo, ya que depende de las experiencias y conceptos de la persona. La participación activa del sujeto es la implicación personal para generar conocimiento, lo cual involucra valoraciones y motivaciones personales, la mente debe buscar, pensar, imaginar, cuestionar y explorar lo que observa, dejando de lado la antigua perspectiva de memorizar, copiar y repetir (Ríos, 1999).

Un punto primordial dentro de la perspectiva constructivista es el papel de los agentes mediadores (en este caso las personas guías del museo), como sujeto que hace que los datos, los objetos y la información se conviertan en conocimiento para los grupos escolares, para lograr reestructuraciones cognitivas con el fin de darle un significado a los objetos, a las vivencias y a las experiencias que enfrenta. Para ello debe incorporar técnicas y recursos integradores y participativos que motiven la iniciativa, la criticidad y la creatividad del estudiante (Martín y Cuenca, 2011).

Una teoría educativa consta de dos componentes principales: una teoría del conocimiento y una teoría del aprendizaje. En lo referente a la teoría del conocimiento se seleccionaron las estrategias de mediación en museos utilizadas en el trabajo de Saban (2017). En este caso se utilizó la mediación constructivista en la cual la persona visitante es la protagonista y el participante activo de su aprendizaje.

Es importante considerar el aspecto etario, ya que el presente estudio se centra en estudiantes de 9-12 años. Según Piaget e Inhelder (2002), estudiantes mayores de 11 años manejan un razonamiento hipotético deductivo, metáforas y lógica matemática. Asimismo, pueden resolver problemas de carácter abstracto con cierta lógica, desarrollan un

pensamiento científico, además de estar en un periodo de búsqueda de identidad y vida social con otras personas (como se citó en Saban, 2017). Este es el público que se atiende durante la investigación, por lo que los razonamientos y las habilidades generales desarrolladas y anteriormente descritas, fueron de utilidad para los procesos de enseñanza de las unidades educativas y los gestores culturales.

Saban (2017) se basó en los libros sobre la enseñanza y el profesorado de los autores como Biddle, Good y Goodson (2000, como se citó en Saban, 2017), quienes hacen referencia a los sistemas de enseñanza constructivistas y estrategias educativas ya que:

- ✓ Ayudan a interpretar la información, más que a desarrollarla.
- ✓ Contextualizan la interpretación desde perspectivas múltiples.
- ✓ Los contenidos reflejan profundidad más que amplitud.
- ✓ Parten de tareas significativas para los estudiantes.
- ✓ Parten de procesos de investigación que buscan respuestas a preguntas o soluciones a problemas como medio para aprender conceptos y comprender la disciplina teniendo en cuenta el mundo real.
- ✓ Ven a la evaluación como parte del proceso.
- ✓ Usan a la tecnología como herramienta para facilitar múltiples conexiones.
- ✓ Consideran a la colaboración y la conversación como elementos importantes para compartir experiencias, conceptos y para construir un conocimiento situado (Saban, 2017, p. 109).

Los programas educativos en los museos deben vincularse con el conocimiento que aporta cada visitante, con lo cual se conectan los mundos del público y el de la propuesta del museo. Se promueve la investigación educativa sobre públicos visitantes y sobre los contenidos. Tal y como lo propuso Arriaga (2011), en el diseño de los proyectos educativos deben contemplarse las teorías constructivistas del aprendizaje, las cuales comprenden que cada visitante tiene sus opiniones, sus miradas, sus actitudes, sus valores, sus conocimientos, sus dudas, y sus formas de razonar y aprender.

Dentro de **las estrategias de mediación o enseñanza utilizadas por los museos**, se utilizaron las descritas en la tabla 6 debido a su enfoque constructivista:

*Tabla 6. Tipos de mediación en el museo*

<b>Estrategia</b>	<b>Concepto</b>	<b>En el museo</b>
<p>La mediación interactiva-vivencial</p>	<p>El concepto de interactividad refiere a la capacidad de un sistema de crear un diálogo con sus operadores.</p> <p>El concepto de interacción o interactividad está centrado en la manera de actuar, de involucrarse o participar, o sea, en el tipo de mediación que se aplica cuando el público visita el museo.</p> <p>Los museos incluyen espacios interactivos para incentivar experiencias participativas y atraer nuevos públicos.</p>	<p>La función de la persona educadora/mediadora en el contexto de los museos interactivos se relaciona con las actividades para cada visitante. En el caso de actividades con dispositivos mecánicos, su rol exige competencias instructivas y explicativas para lograr un buen entendimiento de las tareas a realizar. En el caso de una actividad lúdica o teatralizada, esta persona tiene una función mucho más activa, tanto en la programación como en la puesta en práctica de la actividad.</p> <p>Se busca reemplazar la visita tradicional basada en conferencias, por actividades que inciten a la participación, el descubrimiento y el estímulo de la curiosidad natural de la población visitante.</p>
<p>La mediación basada en el diálogo</p>	<p>Se basa en el código de lenguaje que se da en el discurso, la comunidad y el contexto.</p> <p>El lenguaje implica retroalimentación, es la dimensión simbólica de la subjetividad.</p>	<p>El museo busca que las personas, a partir de su propio conocimiento, de la experiencia y de la mediación con otros elementos y otras personas, construyan su propio conocimiento, considerando también, los desacuerdos, tensiones y conflictos que puedan surgir.</p>

La mediación experiencial	Los aprendizajes son el resultado de la exposición directa ante situaciones que permitan que la persona se involucre, viva, sienta, generando espacios de reflexión.	En el ámbito museístico se relacionan con las actividades de carácter motriz, artístico, lúdico, los acertijos, los juegos de ingenio. Lo anterior permite aprendizajes con grandes valores significativos y duraderos.
---------------------------	--	---

Fuente: Sabán, 2017, pp. 107-126.

Respecto a **las teorías de aprendizaje**, se utilizó el modelo de aprendizaje desarrollado por González y Martínez (2007), quienes detallaron aspectos teóricos desde el área del aprendizaje para poder implementar un modelo didáctico para estudiantes, el cual se basó en dos concepciones (tabla 7).

*Tabla 7. Concepciones del aprendizaje y de la persona*

<b>CONCEPCIONES DEL APRENDIZAJE</b>	
Perspectiva constructivista cognitiva	Los sujetos son creadores y constructores de sus propios conocimientos y destrezas, y por ello hay que preguntarse cómo llegan a construirlos. La principal preocupación se centra en cómo se produce la construcción del conocimiento en el aprendiz y cuáles son las variables que intervienen en ese proceso
Perspectiva sociocultural	Se centra en la comunidad, defiende que el aprendizaje y el razonamiento son procesos sociales, es decir, estos ocurren en un contexto determinado y entre los individuos que los integran.
Perspectiva centrada en el lenguaje	Se basa en la lingüística y la sociolingüística. Mantiene que en los procesos de enseñanza-aprendizaje, el lenguaje es a la vez el contenido, el medio del aprendizaje y el razonamiento.
<b>CONCEPCIÓN DE LA PERSONA</b>	
Dominar la condición humana aprendiendo a conocer	Una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias.

Enseñar a vivir aprendiendo a ser	El objeto de la educación no es dar al alumno unos conocimientos cada vez más numerosos, sino crear en él un estado interior y profundo, una especie de polaridad del alma que le oriente en un sentido definido durante toda su vida.
Enfrentarse con la incertidumbre aprendiendo a hacer	Una competencia que capacite al individuo para hacer frente a un gran número de situaciones y a trabajar en equipo.
Aprender a ser ciudadano aprendiendo a vivir juntos	Aprender y asumir la condición humana, aprender a vivir y aprender a convertirse en un ciudadano

Fuente: Elaboración propia a partir de González y Martínez (2007).

En el área más específica del proyecto sobre **investigación de visitantes en los museos**, se consideró a Zavalo (2006), quien propuso no solo evaluar, sino investigar a profundidad la experiencia de visita de las personas o grupos, ya que permite una reflexión más amplia y detallada de las perspectivas, opiniones, emociones y vivencias que se involucran en cada una de las visitas. Para ello, se plantearon herramientas de carácter cualitativo, con el fin de interpretar e indagar en la relación museo-estudiante. Este tipo de investigación de estudios de visitantes integró 3 dimensiones de análisis:

1. Dimensión empírica: etnográfica, se basa en la experiencia específica. Se reconstruye a partir de la narrativa del visitante. Para ello, se entrevista o se acompaña al visitante durante su experiencia de visita. Se busca reconocer los elementos más relevantes en cada persona.
2. Dimensión efectual: sociológica, se basa en los efectos educativos. Consiste en la reconstrucción ideológica y paradigmática de la visita. Se reconocen las dimensiones ritual y lúdica de la experiencia, con el fin de determinar la dimensión educativa.
3. Dimensión contextual: historiográfica, se basa en las condiciones de posibilidad. Consiste en el reconocimiento de la tradición específica en que se inscribe los grupos de visita de acuerdo con el contexto cultural en particular (Zavalo, 2006).

En la sección de **abordajes teóricos-metodológicos**, se utilizó la técnica de sistematización de experiencias propuesta por Jara (2018), la cual se conceptualiza de la siguiente manera:

La sistematización de experiencias es un ejercicio intencionado que busca penetrar en la trama *próximo-compleja* de la experiencia y recrear sus saberes con un ejercicio interpretativo de teorización y de apropiación consciente de lo vivido. Requiere un empeño de curiosidad epistemológica y supone rigor metódico para convertir el saber que proviene de la experiencia, a través de su problematización, en un saber crítico, en un conocimiento más profundo... La sistematización de experiencias permite ligar la reflexión que emerge de lo que vivimos con otras aproximaciones teóricas, para poderla comprender, más allá de la pura descripción o inmediatez, lo que estamos viviendo (p. 55).

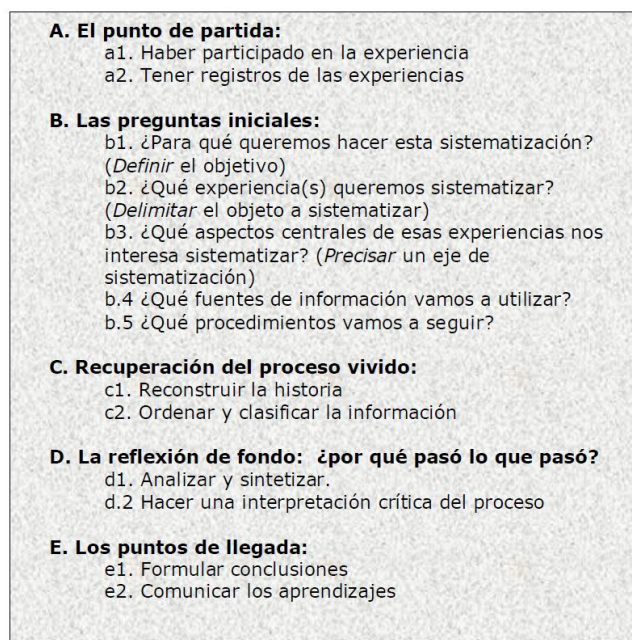
Se retoma el concepto de experiencias como procesos históricos y sociales dinámicos, en constante cambio, con diversidad de complejidades y factores subjetivos que se interrelacionan (condiciones, situaciones, acciones, reacciones, resultados, percepciones, interpretaciones, intuiciones, emociones y relaciones). Al mismo tiempo, son procesos únicos que permiten una gran cantidad de conocimiento y aprendizaje. Entre las principales características de una sistematización de experiencias se encuentran:

- ✓ Produce conocimientos desde la experiencia, pero que apuntan a trascenderla.
- ✓ Recuperación de una experiencia pasada para reconstruirla históricamente.
- ✓ Valoriza los saberes de las personas que son sujetos de las experiencias.
- ✓ Identifica los principales cambios.
- ✓ Produce conocimientos y aprendizajes significativos desde la particularidad.
- ✓ Construye una mirada crítica sobre lo vivido.
- ✓ Orientar las experiencias en el futuro con una perspectiva transformadora.
- ✓ Se complementa con la evaluación.
- ✓ Se complementa con la investigación, la cual está abierta al conocimiento de muy diversas realidades y aspectos.

- ✓ Los principales protagonistas de la sistematización deben ser quienes son protagonistas de las experiencias (Jara, 2018).

Los procedimientos y pasos para llevar a cabo esta sistematización, se exponen en la figura 6.

*Figura 6. Fases de la sistematización de experiencias*



Fuente: Jara, 2018, p. 135.

En la sección de **consideraciones en el análisis de público visitante en museos**, se consideraron los aportes de Lebrún (2015), quién se enfocó en la educación formal en las visitas guiadas. Propuso al museo como una institución de puertas abiertas para que las instituciones educativas lo consideren como una opción de apoyo y complementariedad al aprendizaje de la población estudiantil. En este sentido, se debe tomar en cuenta las características psicológicas del visitante, con respecto a su comportamiento y proceso de aprendizaje en la exposición, sus motivaciones e intereses.

Al hacer una investigación de visita a museos se debe considerar los conocimientos previos de los estudiantes a nivel curricular, capacidades y habilidades procedimentales, adaptación de los contenidos de las actividades propuestas a los contenidos curriculares de

los diversos niveles educativos y adaptación de las actividades al nivel del desarrollo cognitivo y a la capacidad de abstracción de los estudiantes (Fernández y Rubio, 2013, como se citó en Lebrún, 2015).

En el caso de grupo de enseñanza de primaria (7-12 años), se debe enseñar a observar a cada estudiante, motivar una experiencia tangible y física. En este sentido, la exploración física es relevante para reconstruir el pasado mediante materiales didácticos, por ejemplo, videos, aplicaciones, audios, escritos, boletines, periódicos, entre otros recursos.

Asimismo, **en el estudio de las características de las personas visitantes a museos** se deben considerar las siguientes variables (Lebrún, 2015):

1. Variables sociodemográficas: edad, género, nivel socioeconómico, nivel de instrucción educativa, etc.
2. Hábitos de visita: visitas previas, número de visitas en el último año, visitas a otros museos, etc.
3. Aspectos relacionados con la visita: compañía durante la visita, planificación de la visita, razones de la visita, tiempo dedicado, etc.
4. Opiniones sobre el museo y la visita: preferencias, nivel de satisfacción con la visita, etc.

Para finalizar, este autor mencionó que una acción didáctica debe centrarse en que el contenido sea asequible para cada estudiante, propiciar el diálogo y la reflexión crítica, debe estimularse la curiosidad y no solo hacia la información, sino hacia las emociones y los sentires, con actividades flexibles y dinámicas.

## 7. MÉTODO

Se utilizó el método inductivo, es decir, que se tomó un razonamiento que parte de ciertas experiencias particulares para plantear algo general. Para ello fue relevante tener ciertos enunciados universales verídicos para ir ascendiendo de forma lógica y estructurada al conocimiento científico, a partir de la observación de los fenómenos o hechos de la realidad.

La construcción del método de recolección y análisis de información fue relevante para cumplir con los objetivos de este proyecto y brindar una solución a la problemática. Por esta razón, fue importante considerar las características y la disponibilidad de las personas y grupos que se analizaron para escoger las técnicas de recolección de información más adecuadas que permitieran comprender mejor el entorno de enseñanza en los espacios museísticos, así como las metodologías, los procesos y las vivencias que surgieron durante las visitas guiadas en el MOP de los MBCCR.

Asimismo, se consideró el tipo de información que se pretendía recolectar para la escogencia de los instrumentos, las técnicas y los procedimientos. En este caso, la investigación fue de enfoque cualitativo. Las técnicas para la recolección y análisis de los datos, por ende, fueron de carácter cualitativo, ya que con estas se describieron y detallaron las experiencias durante las visitas guiadas y sus opiniones respecto a todos los factores que se involucraron en el proceso: persona guía, metodologías de enseñanza, lenguaje, recursos didácticos, actividades, uso del espacio, entre otros.

En este proyecto se utilizaron diversas técnicas para recolectar las experiencias, las necesidades y las opiniones de los diversos grupos participantes (docentes, estudiantes, personas guías, personal del museo y expertos en educación de museos), las cuales se dividieron en: recolección y análisis documental, observación de personas guías en las visitas guiadas, entrevistas (individual y grupal).

## TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

### A) Revisión documental

Para la revisión documental se utilizó el protocolo descrito por Barbosa, Barbosa y Rodríguez (2013). El procedimiento de búsqueda y recopilación de fuentes de información según su naturaleza y características; es la aproximación al objeto de estudio, a través de la delimitación y definición de estrategias particulares de búsqueda (Barbosa et al., 2013). Se analizó y buscó la información en los documentos propios del museo: historia, conformación, políticas, funciones, material educativo. Se buscó comprender las teorías educativas utilizadas por el Departamento de Educación, por esta razón fue importante revisar los textos y cualquier otra documentación relacionada con sus actividades. A continuación, se explican las etapas:

## I ETAPA: PROTOCOLO DE BÚSQUEDA DE FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Se buscaron textos y videos por palabras clave: museología total, educación en museos, técnicas didácticas con niños y niñas, escuela-museo, recursos didácticos en museos, visita guiada escolar.
2. Se realizó una búsqueda en *internet* de información del Departamento de Educación de los MBCCR que se encuentre disponible al público en general.
3. Se solicitó a la Coordinadora aquella información faltante o relevante que sea de uso exclusivo del Departamento de Educación de los MBCCR, con el fin de conocer los detalles y los procedimientos internos.

## II ETAPA: PROTOCOLO DE REVISIÓN DOCUMENTAL

1. Normas de revisión: se buscaron trabajos análogos, se revisaron las fuentes de información considerando el problema y los objetivos, se corroboró la correspondencia de la fecha de publicación de la fuente primaria. Además, se consiguieron los trabajos completos cuando fueran de libre acceso, se hizo lectura del resumen e introducción como estrategia de inclusión o exclusión preliminar.
2. Criterios de exclusión: publicaciones que no tuvieran información de interés a pesar de contener los términos de búsqueda, publicaciones relacionadas con experiencias cuyos contextos de intervención no fueran educativos o antropológicos, publicaciones relacionadas con experiencias cuyos diseños investigativos eran distantes del enfoque de sistematización de experiencias adoptado.
3. Criterios de inclusión: referentes teóricos, procedimientos de sistematización, construcción del conocimiento, las rutas propuestas, los roles de las personas guías, el diseño y uso de instrumentos, la construcción de categorías, mediación en museos.

4. Estrategias de extracción de datos: datos generales, datos descriptivos y tópicos relevantes. Por temáticas se señalaron los trabajos que se utilizaron por uso, ya sea teórico o metodológico.

#### B) Entrevista

La entrevista etnográfica es una conversación informal en la cual van surgiendo preguntas de forma natural, adaptada a los sujetos y las condiciones del contexto. Una importante característica de esta forma de realizar una entrevista radica en su flexibilidad. Los entrevistados tienen la libertad de explicarse y brindar su perspectiva (Garrido, 2017; Spradley, 1979).

Spradley, J. (1979) realizó un protocolo detallado para la aplicación de entrevistas etnográficas, lo cual se adaptó a cada uno de los grupos o personas seleccionadas en el proyecto. Con las entrevistas se logró conocer aquellos detalles e información que no se estipuló en la documentación, como, por ejemplo, la entrevista a las personas guías permitió comprender los recursos con los que cuentan para realizar las visitas guiadas, las experiencias, sus necesidades y recomendaciones, así como otros detalles que fueron relevantes para comprender su realidad y su perspectiva.

Con la entrevista se buscó comprender la experiencia desde las voces de sus participantes: ¿qué aprendieron?, ¿qué actividades o técnicas utilizadas por las personas guías les gustó?, ¿qué otras actividades les gustaría incluir?, ¿qué objetos o actividad les llamó más la atención?, ¿qué les pareció la explicación de la persona guía?, ¿qué actividades les gustaría incluir para su próxima visita?, ¿cómo describiría la visita?

El propósito de la aplicación de la entrevista para cada participante es el siguiente:

- ✓ Los estudiantes: recolectar las opiniones y percepciones del estudiantado (¿qué les pareció la visita, ¿qué objetos les gustó más del recorrido? y ¿qué no les llamó la atención?, ¿qué actividades les gustó?, ¿qué hizo la persona guía?, ¿qué otras actividades les gustaría hacer la próxima vez?). Para ello, se contó con un espacio dentro del museo en donde se realizaron las preguntas (VER ANEXO 1).
- ✓ Maestros y maestras: después de cada visita guiada, se realizó una entrevista a la persona docente. Se le consultó sobre su percepción de la experiencia de la visita guiada, los recursos didácticos implementados por la persona guía y qué otros recursos didácticos les gustaría implementar (VER ANEXO 2).

- ✓ Personas guías/Personal del Departamento de Educación: se realizaron las entrevistas en las oficinas del Departamento de Educación de los MBCCR y por medio de la plataforma ZOOM®. Estas se realizaron después de la revisión documental para poder realizar consultas y aclarar dudas que se encontraron en la documentación. Estas fueron necesarias para comprender el funcionamiento y las metodologías utilizadas por el Departamento de Educación en los procesos de visita guiada en el MOP de los MBCCR.

#### PASO 1. LOCALIZANDO AL INFORMANTE

Se seleccionaron los grupos escolares junto a sus maestros o maestras participantes de acuerdo con los criterios de grado escolar, tipo de actividad (visita guiada) y disponibilidad de participación en el proyecto.

En el caso de las personas guías y el personal del Departamento fueron las mismas personas, ya que, por modificaciones administrativas y de personal, se dividieron en custodios/guías de sala y personas guías para visitas guiadas. En este caso, las dos asistentes del Departamento son las mismas que realizaron las visitas guiadas.

#### PASO 2. ENTREVISTANDO A UN INFORMANTE

Desde el comienzo de las primeras entrevistas hasta las últimas, se ofreció información a los informantes. Se les dio explicaciones del proyecto, se comentó el objetivo del proyecto en términos que el informante comprendiera el uso que se iba a hacer de la información.

1. Desde el comienzo de las primeras entrevistas hasta las últimas, se ofreció información a los informantes.
2. Se consiguió el consentimiento informado de cada maestro o maestra (ANEXO 4) y de cada persona guía del MOP de los MBCCR (ANEXO 3). La información requerida era de carácter educativo, por lo cual solamente fue necesario el consentimiento del docente para la realización de las entrevistas al grupo escolar.
3. Las entrevistas se grabaron para su transcripción posterior.
4. Se buscó un espacio adecuado para poder aplicar la entrevista.

5. De acuerdo con la guía de entrevista desarrollada, se fueron mencionando los temas principales hasta conseguir los datos necesarios.

### C) Observación

La observación participante es una técnica de tipo interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente se podría lograr sin implicarse de una manera afectiva (Rekalde et al., 2014).

Se especificó el objetivo de la observación y los aspectos centrales a observar. Se desarrolló una guía de observación para las personas encargadas de los recorridos guiados. Se observaron estrategias utilizadas, los comportamientos de los participantes, interés mostrado, recursos didácticos, comentarios, lenguaje corporal, etc. (VER ANEXO 5).

### PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN NO PARTICIPATIVA

El siguiente protocolo se formula desde la corriente museológica de Museología Total (Wagensberg, 2001), la cual se centra en que la visita debe provocar un cambio en la mente de las personas que induzca a cuestionamientos y dudas, con el fin de generar curiosidad, es decir, un cambio de actitud hacia las actividades de la ciencia, la cultura y la educación. El museólogo debe encontrar esos objetos que puedan generar esa curiosidad a través de una historia que contar. Se deben buscar aquellos objetos que generen un mayor estímulo con un mayor grado de participación a través de recursos interpretativos, lo cual genera mayores interrogantes y curiosidades.

El papel de la interactividad es vital en esta teoría, clasificada en interactividad manual o de emoción provocadora (una nueva manipulación y respuesta de la naturaleza), interactividad mental o de emoción inteligible (buscar lo distintivo de un proceso, lo esencial) y la interactividad cultural o de emoción cultural (prioridad a las identidades colectivas del entorno del museo).

En este caso, las técnicas y los recursos utilizados por la persona guía son vitales para lograr esa conexión e interactividad con las exposiciones del museo, por lo cual fue importante encontrar aquellos recursos que impulsan una mayor participación y vinculación

con los y las estudiantes durante la visita guiada. A continuación, se describen los procedimientos para completar la guía:

1. Se deben llenar los datos generales presentados en la primera parte del formulario para contemplar aspectos generales del recorrido como el tamaño de los grupos, tipo de centro educativo, grado y hora del día que realizan el recorrido.
2. Se debe completar con una X en las opciones utilizadas o implementadas por la persona guía durante el recorrido (pueden marcarse varias opciones). En cada pregunta se incluyeron las principales opciones utilizadas de forma general.
3. En caso de aparecer una opción diferente se debe incluir en la opción Otros.
4. En la opción de juegos o actividades, se debe detallar el nombre del juego.
5. En los mapas de las salas, se debe resaltar el recorrido realizado durante la visita, es decir, los lugares en donde la persona guía hizo énfasis. Asimismo, se debe indicar con un círculo los puntos en dónde se realizó alguna actividad o recurso en específico.
6. Posteriormente, con apoyo del audio se detallan las actividades realizadas y la información brindada por la persona guía en cada recorrido.

## RESUMEN DE TÉCNICAS

A continuación, en la tabla 8 se detallaron las técnicas de recolección de información a partir de los puntos señalados anteriormente: objetivos, información necesaria, grupos participantes y fases.

Tabla 8. Fases de intervención del proyecto según informantes, técnicas y actividades

Fase de intervención: Diagnóstico (Reconocimiento del entorno)					
Objetivo específico 1	Información necesaria	Fuentes e informantes	Técnicas	Forma de registro	Actividades/implementación
Analizar el funcionamiento, las actividades y la labor educativa que se realiza en el Departamento de Educación de los Museos del Banco Central a partir de la corriente Museología Total y las teorías educativas constructivistas utilizadas por el personal.	Historia del Museo	Documentos internos del Banco Central	Revisión documental descriptiva	Se realizó el registro por medio de un documento.	-Solicitud de información referente a los MBCCR a funcionaria del Departamento de Educación y a coordinadora de esta (correo y ZOOM®). -Contactar a funcionaria para visitar el Departamento de Educación y consultar otros documentos. -Visita al Departamento de Educación del Museo para recolectar datos que solo se encuentran en la institución.
	Funcionamiento, técnicas, metodologías didácticas, corrientes educativas, recursos (humanos, tecnológicos,	Documentos internos del Banco Central Coordinadora del Departamento de Educación	Revisión documental  Entrevistas	Ibid.  El registro se realizó por medio de grabaciones de audios y transcripciones.	- Crear instrumento para la aplicación de la entrevista - Solicitar entrevista con ambas funcionarias del Departamento de Educación. -Agendar fecha y hora de entrevista - Se realizó entrevista con funcionaria y directora según fecha acordada (personal y

	educativos), variables que caracterizan la labor educativa del museo.	de los MBCCR Personas guías que realizan las visitas guiadas			ZOOM®)
	Corrientes educativas utilizadas y metodologías didácticas.	Plan didáctico utilizado por las personas guías Personal Departamento de Educación de los MBCCR	Revisión documental Entrevistas	Ibid.	- Crear instrumento para la aplicación de la entrevista - Solicitar entrevista con funcionarias del Departamento de Educación. -Agendar fecha y hora de entrevista - Se realizó entrevista con funcionaria y coordinadora según fecha acordada (personal y ZOOM®)
<b>Fase de intervención: Planificación (Recolección de información. Trabajo de campo)</b>					
<b>Objetivo específico 2</b>	<b>Información necesaria</b>	<b>Fuentes e informantes</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Forma de registro</b>	<b>Actividad</b>
Analizar las opiniones y las percepciones del estudiantado y profesorado que realiza visitas en los museos, así como las propuestas y las	Experiencias de estudiantes en las visitas guiadas: emociones, necesidades,	Estudiantes	Entrevista grupal	Ibid.	-Formulación del instrumento para la entrevista. -Consulta a expertos y funcionarios sobre el instrumento de recolección de información. -Selección de grupos de

<p>necesidades que incentivarían una mayor motivación y participación en las actividades museográficas propuestas desde los Museos del Banco Central.</p>	<p>recomendaciones, aprendizajes</p>				<p>estudiantes a entrevistar.          -Selección de espacio en dónde se realizan las entrevistas.          -Confirmación de datos generales como: tiempo de duración, temáticas a tratar, objetivos del proyecto.          -Solicitud de aprobación para participar del proyecto (consentimiento informado de los maestros y maestras).          -Coordinación de días y horas que se harán las entrevistas de las visitas guiadas.          -Realización de visitas guiadas con los grupos seleccionados          -Entrevista con cada uno de los grupos.</p>
	<p>Experiencias de docentes en las visitas guiadas: emociones, necesidades, recomendaciones, aprendizajes</p>	<p>Maestros y maestras</p>	<p>Entrevista individual</p>	<p>Ibid.</p>	<p>-Formulación de la entrevista para la recolección de información.          -Consulta a expertos y funcionarios sobre el instrumento de recolección de información.          -Selección de docentes a entrevistar.          -Selección de sala o lugar en dónde se realizan las entrevistas.</p>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>-Confirmación de datos generales como: tiempo de duración, temáticas a tratar, objetivos del proyecto.</li> <li>-Solicitud de aprobación para participar del proyecto (consentimiento informado).</li> <li>-Coordinación de días y horas que se harán las entrevistas de las visitas guiadas.</li> <li>-Realización de visitas guiadas con los grupos seleccionados.</li> <li>-Entrevista personal con cada una de las personas docentes.</li> </ul>
	Los métodos didácticos que se utilizan durante el recorrido, el uso del discurso y las habilidades empleadas	Personas guías de las visitas guiadas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR	Observación	Se utilizó un formulario de observación y se grabó el audio de cada recorrido en las visitas guiadas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Solicitud del consentimiento informado para grabar recorrido a las personas guías y al Departamento de Educación.</li> <li>-Formulación de guía de observación para las visitas guiadas.</li> <li>-Consulta de instrumento a profesionales y personal.</li> <li>-Grabación de cada una de las visitas guiadas.</li> <li>-Transcripción de cada una de las visitas</li> <li>-Sistematización de las experiencias educativas a partir de cada grupo.</li> </ul>

					Planteamiento y análisis de resultados generales. -Elaboración del informe para los MBCCR.
	Experiencias de visitas guiadas en otros museos: técnicas utilizadas, capacitaciones, estudios, recomendaciones	Animador didáctico del Museo del Oro del Banco de la República, Colombia	Entrevista individual	Ibid.	-Se habló para tener el consentimiento con la persona guía para realizarle una breve entrevista al final del recorrido. -Se grabó el audio de la entrevista.
	Experiencias de visitas guiadas en otros museos: técnicas utilizadas	Animador didáctico del Museo del Oro del Banco de la República, Colombia	Observación	Se registró por medio de audios y notas.	-Se escribió un correo para consultar la disponibilidad en el mes de octubre del 2022 de acompañar a un guía durante una visita guiada escolar. -Se acordó el día y hora. -Se grabó el audio del recorrido.
<b>Fase de intervención: Acción</b> <b>(Sistematización de la información y elaboración de la Guía)</b>					
<b>Objetivo específico 3</b>	<b>Información necesaria</b>	<b>Fuentes e informantes</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Forma de registro</b>	<b>Actividades</b>
Identificar estrategias didácticas novedosas y recursos didácticos	Técnicas y herramientas didácticas	Documentos, entrevistas, libros y videos	Revisión documental	Ibid.	- Consulta de textos y videos sobre técnicas y metodologías creativas para niños en el ámbito educativo.

<p>diferentes a los utilizados por las personas guías que puedan ser utilizados en las visitas mediadas a grupos escolares, las cuales serán desarrolladas en una Guía de recursos didácticos.</p>	<p>novedosas. Material que sirva de enfoque para la Guía de Recursos Didácticos, a partir de las experiencias de los grupos de estudio desarrolladas en la segunda fase.</p>		<p>(análisis de contenido)</p>		<p>-Consulta de estudios o investigaciones relacionadas. -Reuniones con profesionales en gestión cultural con niños. -Borrador de la Guía de Recursos Didácticos para las visitas guiadas.</p>
	<p>Experiencia y recomendaciones de expertos</p>	<p>Personas especialistas en educación de museos de otros museos a nivel internacional: Coordinadora del Departamento de Educación del Museo del Oro del Banco de la República, Colombia.</p>	<p>Entrevista individual</p>	<p>Ibid.</p>	<p>-Se escribió un correo para ver la disponibilidad de una entrevista presencial o por medio de <i>ZOOM</i>®. -Se contactó con Ana María González Galvis para la entrevista. -Se realizó una lista de preguntas relevantes.</p>

	Las opiniones y recomendaciones sobre el borrador de la guía para incluir aquellas sugerencias y validar las propuestas de los grupos en estudio.	Funcionarias del Departamento de Educación	Entrevista grupal	Ibid.	-Reunión con funcionarias del Departamento de Educación y personas guías para analizar factibilidad y uso de los diversos recursos propuestos. -Elaboración final de la Guía -Aprobación de la Guía por parte del Departamento de Educación y el Comité Asesor de la tesis.
	Se trabajó en conjunto con otros profesionales para la diagramación de la guía.	Investigador (estudiante)	N/A	N/A	-Contacto con diagramadores y diseñadores gráficos -Diagramación e ilustración de la Guía -Revisión y aprobación de la diagramación

Fuente: Elaboración propia, 2022-2023.

## VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Para la elaboración y la implementación de los tres instrumentos de recolección de información (formulario de observación para las visitas guiadas escolares, guía para la entrevista de docentes de escuelas y guía de entrevista para grupos escolares), se utilizó la validación por medio de juicio de expertos con el fin de asegurar la fiabilidad y la validez de las observaciones y preguntas seleccionadas en cada instrumento. Las personas seleccionadas como expertos son las siguientes:

✓ Keilyn Rodríguez Sánchez

Doctorado en Educación, Licenciatura en Antropología Social, Licenciatura en Ciencias de la Educación con énfasis en Educación no Formal, Bachillerato en Antropología. Exdirectora del Posgrado en Antropología y profesora de la Escuela de Antropología de la Universidad de Costa Rica. Ha trabajado para el Ministerio de Cultura y Juventud. Durante 18 años estuvo dedicada a labores museológicas, investigativas y administrativas en el Centro Costarricense de Ciencia y Cultura (sede del Museo de los Niños). Posteriormente, estuvo 3 años como asesora del despacho del Viceministro de Cultura y Juventud y del de Cultura.

✓ Félix Antonio Barboza Retana

Máster of Arts in Museum Science (Maestro de Artes en Ciencias de Museo) Museólogo, Texas Tech University. Lubbock, Texas. Bachiller en Historia por la Universidad de Costa Rica. Excurador encargado de la Sección de Registro de Colecciones del Museo de la Universidad de Costa Rica. Fue parte del equipo de montaje curatorial del proyecto de relanzamiento del Ecomuseo de Las Minas de Abangares inaugurado el 2 de junio de 2018 con la exposición permanente titulada "Oro y Sol: la fama que ya corría de las Minas de Abangares". Se encargó de la investigación, diseño y montaje del Museo CoopeTarrazú, inaugurado el 22 de noviembre del 2013. Entre 2016-2018 fue asesor honorario del Museo Filatélico, Correos de Costa Rica. En el 2021, se desempeñó como coordinador del Proyecto de Historia Local, Sede Universitaria de San Marcos (Tarrazú) de la UNED.

✓ Patricia Fernández Sierra

Historiadora. Es la Coordinadora del Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica. Ha trabajado como profesora en Estudios Sociales. Trabajó en el proyecto para la elaboración del archivo histórico del Museo Nacional. Posteriormente, empezó a trabajar en el primer grupo del Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica, donde se especializó en recorridos a diversos públicos, técnicas educativas y museología.

## ESCUELAS PARTICIPANTES DEL PROYECTO (OBSERVACIÓN Y ENTREVISTAS)

En esta sección se exponen las escuelas participantes en este proyecto, seleccionadas de acuerdo con los criterios de grado escolar, disponibilidad y consentimiento de sus maestros y maestras. En la tabla 9, se resumieron las escuelas que participaron del proyecto junto a la información descriptiva para cada grupo.

*Tabla 9. Resumen general de escuelas de segundo ciclo de Educación General Básica que realizaron visitas guiadas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, octubre 2022-abril 2023*

<b>Escuela</b>	<b>Tipo</b>	<b>Grado</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Horario</b>	<b>Fecha</b>
Colegio San Antonio de Padua	Privado/ Urbano	4, 5 y 6	25	9:40-10:57 am	19/10/22
Escuela Aquiares de Turrialba	Público/ Rural	5	15	1:48-2:57 pm	19/10/22
Escuela Morazán, Atenas	Público/ Rural	4, 5 y 6	25	10:00-10:25 am	28/11/22
Escuela Franco	Privado/ Urbano	4	23	9:15-10:15 am	30/11/22
Saint Michael School	Privado/ Urbano	5	21	9:45-10:50 am	25/04/23
Saint Michael School	Privado/ Urbano	5	23	9:35-10:45 am	26/04/23
Saint Michael School	Privado/ Urbano	5	23	9:30-10:40 am	27/04/23

Fuente: Elaboración propia, 2023.

El total de escuelas participantes fueron 7 con un total de 155 estudiantes. Además, se contó con centros tanto públicos y privados (2 escuelas de tipo pública rurales y 5 privadas urbanas), lo cual es relevante para determinar las particularidades de cada grupo y de la experiencia de visita de acuerdo con su acervo cultural. Por el tipo de grado, las edades comprendían entre 9-12 años. No hubo ningún niño o niña con discapacidad.

## PERSONAS PARTICIPANTES (ENTREVISTAS)

Al finalizar cada observación de los grupos escolares, se realizó una breve entrevista de 5 preguntas abiertas a cada maestro o maestra para conocer su opinión y sus recomendaciones. En la tabla 10, se detallan los nombres junto con la escuela de procedencia.

*Tabla 10. Maestros y maestras entrevistadas durante el proyecto, 2022-2023*

<b>Escuela</b>	<b>Maestro o maestra</b>
Colegio San Antonio de Padua	Carol Salazar
Escuela Aquiares de Turrialba	Daniela Sandoval
Escuela Morazán, Atenas	Carmen Nidia Pérez
Liceo Franco-Costarricense	David Cayzac
Saint Michael School	Fabiola Salgado
Saint Michael School	Joselyn Zúñiga
Saint Michael School	Claribeth Jiménez

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Asimismo, se realizó una entrevista a Ana María González Galvis, coordinadora del Museo del Oro del Banco de la República de Colombia, por medio de la plataforma ZOOM®, con la finalidad de conocer la historia de Museo de Oro en Colombia, la conformación del Departamento de Educación, las influencias de otros países y el cambio de enfoque de los museos. Además, se conversó sobre las técnicas educativas utilizadas durante las animaciones pedagógicas. Se seleccionó este museo debido a tres razones: 1. similitud en sus colecciones y en sus temáticas (oro precolombino, arte, filatelia), 2. un Departamento de Educación con amplia experiencia y recursos en su área, tanto en personal humano como en recursos didácticos, 3. disponibilidad de colaborar con la investigación por medio de entrevistas y observación de visitas guiadas.

Además, se entrevistó a Diego, animador didáctico del Museo del Oro del Banco de la República de Colombia de forma presencial durante una visita realizada. Adicionalmente, se acompañó a Diego durante una visita guiada para comprender y aprender de manera cercana de su experiencia, sus métodos y recursos.

## 8. ANÁLISIS DE LOS DATOS

El análisis de datos se realizó siguiendo la Teoría Fundamentada Constructivista, es decir, además de tomar en cuenta las habilidades de la persona investigadora para aplicar los instrumentos y conseguir la información necesaria, fue importante considerar los sentimientos de las personas cuando experimentan un proceso o fenómeno, en este caso, cuando realizaron la visita guiada en el museo. No se utilizaron categorías predeterminadas, sino que se fueron creando durante la investigación. Según Schettini y Cortazo (2015), se siguieron 3 procedimientos:

1. El método comparativo (se utilizó como una técnica auxiliar en el proceso de análisis de la información).
2. Codificación abierta y axial
3. Muestreo teórico

### Entrevista

El análisis se realizó de manera constante durante todo el proceso investigativo, hasta que se dio una saturación de información y se repitieran los datos. Para ello se transcribieron las entrevistas y se buscaron las categorías que se repitieran en la mayoría de los recorridos. A partir de las diferentes categorías y relaciones que se dieron en las entrevistas, se procedió a la interpretación de los recursos didácticos, las experiencias y las expectativas de los grupos y personas entrevistadas para desarrollar la Guía de Recursos Didácticos.

### Observación

A partir de los tipos de dispositivos y recursos, se realizó un análisis comparativo entre la información brindada por las personas guías y las observaciones directas en el transcurso de la visita guiada para visualizar las técnicas, los recursos, el manejo de los temas, el trato con los grupos y los dispositivos más utilizados.

## CODIFICACIÓN DE OBSERVACIONES Y ENTREVISTAS

En la tabla 11 se especifica la codificación que se utilizó para cada grupo observado durante la visita guiada. Asimismo, la codificación para las entrevistas realizadas durante todo el proceso investigativo.

*Tabla 11. Codificación para observaciones y entrevistas, visitas guiadas escolares, Museo del Oro Precolombino, MBCCR, 2023*

<b>OBSERVACIÓN VISITA GUIADA</b>		
<b>Escuela</b>	<b>Fecha</b>	<b>Código</b>
Colegio San Antonio de Padua	19/10/2022	Observación 1
Escuela Aquiares de Turrialba	19/10/2022	Observación 2
Escuela Morazán, Atenas	28/11/2022	Observación 3
Liceo Franco-Costarricense	30/11/2022	Observación 4
Saint Michael School	25/04/2023	Observación 5
Saint Michael School	26/04/2023	Observación 6
Saint Michael School	27/04/2023	Observación 7
<b>ENTREVISTAS A GRUPOS ESCOLARES</b>		
<b>Grupo escolar</b>	<b>Fecha</b>	<b>Código</b>
Colegio San Antonio de Padua	19/10/2022	Entrevista grupal 1
Escuela Aquiares de Turrialba	19/10/2022	Entrevista grupal 2
Escuela Morazán, Atenas	28/11/2022	Entrevista grupal 3
Liceo Franco-Costarricense	30/11/2022	Entrevista grupal 4
Saint Michael School	25/04/2023	Entrevista grupal 5
Saint Michael School	26/04/2023	Entrevista grupal 6
Saint Michael School	27/04/2023	Entrevista grupal 7
<b>ENTREVISTAS A MAESTROS Y MAESTRAS</b>		
Carol Salazar	19/10/2022	Entrevista personal 1
<b>ENTREVISTAS A MAESTROS Y MAESTRAS (cont.)</b>		
Daniela Sandoval	19/10/2022	Entrevista personal 2
Carmen Nidia Pérez	28/11/2022	Entrevista personal 3
David Cayzac	30/11/2022	Entrevista personal 4

Fabiola Salgado	25/04/2023	Entrevista personal 5
Joselyn Zúñiga	26/04/2023	Entrevista personal 6
Claribeth Jiménez	27/04/2023	Entrevista personal 7
<b>ENTREVISTAS A PERSONAS EXPERTAS</b>		
Ana María González Galvis	26/10/2022	Entrevista experto 1
Diego	27/10/2022	Entrevista experto 2

Fuente: Elaboración personal, 2023.

A partir de esta codificación se analizaron los datos y los resultados del proceso investigativo con el fin de encontrar las categorías pertinentes que fuesen de utilidad para la creación de la Guía de Recursos Didácticos.

## 9. PLAN DE EVALUACIÓN PARA PROPUESTA DE GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS

En el proceso de evaluación de este proyecto, se incorporó la metodología propuesta por Tejada (1998), quien detalló una gama de enfoques de evaluación aplicables a diversos programas. A partir de las directrices de Tejada, se abordó de manera sencilla e integral la evaluación de la Guía de Recursos Didácticos considerando los objetivos iniciales. El propósito era considerar la efectividad y el impacto de este proyecto, proporcionando una base sólida para futuras mejoras y ajustes.

Problema de evaluación

Planteamiento

Se buscó validar las técnicas y las actividades planteadas en una Guía de Recursos Didácticos para las personas guías a partir de la colaboración del Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica. La idea es que la Guía sea utilizada por las personas guías en el espacio museístico, considerando los recursos y la facilidad de implementación.

### Formulación

¿Cuáles técnicas y actividades incluidas en la Guía de Recursos Didácticos para las personas guías del Museo del Oro Precolombino de los MBCCR mejoran y facilitan la experiencia de las visitas guiadas de segundo ciclo de Educación General Básica en cuanto espacio educativo y cultural?

### Pregunta evaluativa de alto nivel (PCEs)

1. ¿Cuál fue la eficacia del proyecto para aportar actividades y técnicas que mejoren la experiencia de visita de los escolares de segundo ciclo de Educación General Básica en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR desde la Teoría del Museo Total?

### Definiciones preliminares

- ✓ Recursos socioeducativos: consiste en técnicas, estrategias y actividades que puedan ser utilizadas por las personas guías para enseñar y captar la atención del estudiantado durante su visita al museo.
- ✓ Personas guías: son las personas encargadas de implementar los recorridos dentro de las instalaciones del museo a través de la mediación. Son capacitados en los conocimientos y datos referentes a las temáticas de cada una de las salas.
- ✓ Visita guiada: son las visitas realizadas por los grupos escolares a petición de la maestra o maestro, las cuales se coordinan con el Departamento de Educación de los MBCCR para una fecha en específica. Esta visita es realizada por las personas guías, quienes van detallando y explicando cada uno los contenidos abarcados en las exposiciones del museo a los grupos escolares.
- ✓ Experiencia de visita: es la dinámica que experimenta cada persona o grupo de personas conforme a sus expectativas, durante una visita en el museo, lo cual muestra el grado de satisfacción o insatisfacción de la actividad.

### Objetivos de la evaluación

Tomando en cuenta las necesidades de evaluación planteadas en el problema, el objetivo de evaluación fue:

- ✓ Identificar las actividades y las técnicas más adecuadas y factibles para mejorar la experiencia de visita de los escolares de segundo ciclo de Educación General Básica en los Museos del Banco Central de Costa Rica desde la Teoría del Museo Total.

## Metas

Con el desarrollo de la evaluación, se buscó verificar el cumplimiento de la siguiente meta:

-Facilitación de la labor de la persona guía a través de diversas técnicas y recursos interactivos para el aprovechamiento de las visitas guiadas escolares.

## Criterios e Indicadores

### Criterios

- a) Vinculación con el grupo etario: las actividades y los recursos propuestos fueron creativos, llamaron la atención y se encontraban acordes a las habilidades cognitivas de los niños y las niñas entre 9-12 años.
- b) Factibilidad: relación de las actividades y técnicas de la visita guiada con los recursos económicos, humanos y de espacio físico disponibles.
- c) Facilidad de implementación: se refiere al tiempo y disponibilidad percibida por el personal para capacitación, preparación y llevar a cabo la implementación de cada recurso.

## Sujetos de la evaluación

La evaluación fue realizada de manera colaborativa con el personal del Departamento de Educación de los MBCCR. Se utilizó el grupo focal para recolectar la información de la evaluación.

## Participantes / Partes Interesadas

Al momento de realizar la evaluación, se tomaron en cuenta diferentes partes interesadas y actores sociales que podían beneficiar y beneficiarse de su ejecución y resultados. Su nivel de interacción con esta evaluación fue definido según el rol, nivel participación en el proyecto, la influencia que pueden tener en la toma de decisiones para su implementación y las acciones evaluativas en las que participan (tabla 12).

Tabla 12. Participantes según tipo, rol, influencia y acciones desarrolladas en la evaluación

Participante	Tipo	Rol	Participación con el proyecto	Influencia	Acciones de evaluación
Virginia Vargas	Institucional	Directora MBCCR	Alta	Alta	Aprueba el proyecto, en términos de participación directa en la evaluación no aplica.
Patricia Fernández	Institucional	Coordinadora Departamento de Educación MBCCR	Alta	Alta	Participación activa tanto en la primera parte con la vinculación de las temáticas con la exposición y con la información requerida para el diagnóstico. Participación en el grupo focal para determinar las técnicas que se incluirían en la Guía.
Funcionarias del Departamento de Educación MBCCR	Institucional	Personas guías y expertas en educación no formal	Alta	Alta	Participación activa tanto en la primera parte con la vinculación de las temáticas con la exposición y con la información requerida para el diagnóstico. Participación en el grupo focal para determinar las técnicas que se incluirían en la Guía.
Maestros y maestras de II ciclo de Educación General Básica	Institucional	Participantes directos de las visitas guiadas escolares	Alta	Alta	Durante el trabajo de campo, brindaron información sobre las necesidades y experiencias de la visita guiada, con esto se pudo determinar las técnicas adecuadas para la Guía. En términos de participación directa en la evaluación no aplica.

<b>Participante</b>	<b>Tipo</b>	<b>Rol</b>	<b>Participación con el proyecto</b>	<b>Influencia</b>	<b>Acciones de evaluación</b>
Estudiantes de II ciclo de Educación General Básica	Institucional	Participantes directos de las visitas guiadas escolares	A favor	Alta	Durante el trabajo de campo, brindó información sobre las necesidades y experiencias de la visita guiada, con esto se pudieron determinar las técnicas adecuadas para la Guía. En términos de participación directa en la evaluación no aplica.
Comité de tesis (Universidad)	Institucional	Apoyo directo del proyecto	A favor	Alta	Aprobación de las técnicas y el proceso evaluativo del proyecto.
Ministerio de Cultura	Institucional	Interés en incentivar las visitas guiadas y el apoyo a los museos	A favor	Baja	N/A
Especialistas internacionales en Educación en museos	Personal	Asesores en la creación de la Guía de Recursos Didácticos.	Neutro	Media	N/A

Fuente: Elaboración propia, 2021.

## Metodología de la evaluación

### a. Modelo

Durante el desarrollo de este proyecto se aplicó un modelo de tipo respondiente, ya que se buscaba solucionar un problema y necesidades reales de las personas guías, docentes y estudiantes quienes participan en las visitas guiadas, asimismo, pretendía centrarse más en las actividades del proceso y no tanto en las intenciones. Se analizaron las diversas perspectivas del valor y opiniones que se encontraban presentes para elaborar un plan de observaciones con el fin de considerarlas, en este caso, por parte de las personas guías, quienes eran los usuarios finales de la Guía de Recursos Didácticos.

### b. Enfoque

Se utilizó un enfoque participativo en el que se tomaba en cuenta la opinión y las observaciones del personal del Departamento de Educación de los MBCCR para determinar la idoneidad y la factibilidad en la implementación de los recursos educativos sugeridos en la Guía.

### c. Procedimiento evaluativo

#### Método

Se utilizó un modelo cualitativo, ya que se conformó un grupo focal con las personas guías y la directora del Departamento de Educación de los MBCCR para analizar los recursos educativos propuestos en la Guía, ya que lo que se buscaba era conocer las percepciones y las opiniones con el fin de facilitar las estrategias y las actividades utilizadas por las personas guías para mejorar la experiencia de visita guiada escolar.

#### Técnicas e instrumentos

En este apartado se detalló la técnica que se utilizó en el proceso evaluativo, con el fin de delimitar el instrumento adecuado para el objetivo de este proyecto (tabla 13).

Tabla 13. Descripción de técnica de evaluación e instrumento, Proyecto “Guía de Recursos Didácticos para visitas escolares”, MBBCR, 2022

<b>Técnica: Grupo Focal</b>		
Descripción: esta técnica de recolección de datos consiste en el establecimiento de un grupo entre 3-6 personas para conocer a profundidad sus opiniones y experiencias referente a un producto, una actividad, una temática o un servicio.		
Muestreo: se seleccionaron 3 funcionarias del Departamento de Educación del Museo, ya que son las encargadas directas de las visitas guiadas y el personal con conocimiento técnico sobre recursos didácticos utilizados.		
Forma de selección: se seleccionaron 3 personas, ya que corresponde a la totalidad de Departamento de Educación que se encarga de las visitas guiadas.		
Recolección de datos: se realizó en el mes de junio en la oficina del Departamento de Educación. Se hizo por medio de comentarios y observaciones directamente en el documento.		
Instrumento: en la misma propuesta de la Guía se hicieron las observaciones y los comentarios.		
Técnica de análisis: tabla de evaluación.		
<b>VENTAJAS</b>	<b>DESVENTAJAS</b>	<b>JUSTIFICACIÓN</b>
Se extrajeron datos cualitativos, en este caso, opiniones y experiencias.	Disponibilidad de tiempo de las personas interesadas.	Se utilizó un grupo focal, ya que en esta fase se necesitaba un acercamiento y la opinión directa de los interesados específicos del proyecto, para que a partir de su experiencia y del conocimiento interno del museo señalaran la factibilidad de las técnicas, las modificaciones pertinentes y aquellas que se adaptarían bien a la visita guiada. Asimismo, en corto tiempo se recolectó gran cantidad y calidad de información para validar la Guía de Recursos Didácticos.
Una mayor cercanía con los usuarios e interesados.		
Se obtuvo la información en un periodo corto de tiempo.		

Fuente: Elaboración propia, 2022.

#### Descripción del procedimiento

Al inicio del proyecto, se solicitó el aval y firma de un consentimiento informado para grabar tanto las entrevistas como los grupos focales. De igual manera, se reiteró la solicitud de autorización previa antes de empezar la grabación de la conversación con las explicaciones de los usos que se le hará a los datos.

Se envió con anterioridad la propuesta de la Guía a las funcionarias del Departamento de Educación, para que pudieran estudiarla y hacer los comentarios al respecto en cada sección. Mediante grupos focales por ZOOM® se obtuvieron las observaciones, las cuales se

colocaron en una tabla machote para atenderlas y hacer una respuesta detallada para cada una (tabla 14).

*Tabla 14. Cuadro evaluativo de técnicas educativas, Guía de Recursos Didácticos, visitas guiadas, Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022*

Recomendación	Vinculación con grupo etario	Factibilidad	Facilidad de implementación	Solución	Página
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Fuente: Elaboración propia, 2023.

Aquellas técnicas que tuvieron varias observaciones justificadas fueron eliminadas de la Guía de Recursos Didácticos inmediatamente, las que tuvieron una recomendación se les hizo las modificaciones indicadas.

### Análisis de resultados

Se realizó por medio de una tabla de evaluación en los que se dividieron las técnicas aceptadas, con modificaciones y las rechazadas. A partir de los comentarios y observaciones se hicieron las modificaciones del caso o se incluyeron nuevas actividades.

### Aspectos éticos

#### 1. Posicionamiento

La persona evaluadora era externa a la institución en la que se realizó el proyecto y no tenía ningún enlace o interés privado con la realización de esta evaluación. Fue un proceso totalmente académico vinculado a la Maestría Profesional en Antropología de la Universidad de Costa Rica. Asimismo, la persona evaluadora no pertenecía a ninguna escuela o institución relacionada con el Ministerio de Educación o con el Ministerio de Cultura y Juventud.

## 2. Principales riesgos y mitigación

Con la intención de prever eventos o acontecimientos que pudieran perjudicar algunos de los procesos de validación, fue vital contemplar procedimientos de mitigación para continuar y finalizar el objetivo (tabla 15).

En la evaluación con los funcionarios del Departamento de Educación, fue importante contemplar su disponibilidad de tiempo para hacer un grupo focal, ya que se encontraban laborando en formato híbrido, es decir, algunos días de forma presencial y otros en teletrabajo debido al contexto de la pandemia. Asimismo, en caso de que alguna persona tuviera algún problema de salud u otro inconveniente personal, fue importante considerarlo ya que solamente eran 3 las funcionarias con participación directas en las visitas guiadas.

*Tabla 15. Principales riesgos durante la evaluación y su mitigación, Guía de Recursos Didácticos, visitas guiadas, Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022*

<b>Riesgos Principales</b>	<b>Probabilidad</b>	<b>Mitigación</b>
Enfermedad o emergencia de algunas de las funcionarias del Departamento de Educación	Alta	Posibles situaciones que impidiesen que algunas de las funcionarias pudieran participar de la evaluación, se podría incluir a un custodio de sala que anteriormente haya trabajado con visitas guiadas escolares o conectar a la persona por medio de <i>ZOOM</i> ® para que participara de la evaluación. Realizar la validación con las personas disponibles.
Disponibilidad de horarios o de tiempo para reunir a todas las personas involucradas	Alta	Inclusión de varias fechas durante el mes para lograr coincidir con algún horario. En vez de grupo focal, hacer entrevistas personales en caso de que por cuestiones de tiempo no pudiera realizarse la reunión grupal. Realizar la validación con las personas disponibles.

Fuente: Elaboración propia, 2022.

### 3.Consentimiento informado

Debido al tipo de información que se necesitaba recolectar y para resguardar la privacidad en el uso de los datos, fue necesario el consentimiento informado de las personas participantes durante todo el proceso del proyecto. Este consentimiento fue solicitado a las funcionarias del Departamento de Educación de los MBCCR, quienes accedieron a firmarlo antes del inicio del diagnóstico con el fin de aceptar su participación (ANEXO 3).

## 10. CONSIDERACIONES ÉTICAS EN EL PROYECTO

En este proyecto se trabajó con información y datos relevantes de diversos grupos de personas, por lo cual el manejo y el uso de esta debió ser transparente, responsable y ético, por esta razón, se siguieron los artículos del Reglamento ético científico de la Universidad de Costa Rica para las investigaciones en las que participan seres humanos (Universidad de Costa Rica, 2000) y los Lineamientos operativos del Comité Ético Científico de la Universidad de Costa Rica para investigaciones con seres humanos, biomédicas y socioculturales (Universidad de Costa Rica, 2022) . Para ello fue importante detallar a cada persona el objetivo del proyecto y el uso de los datos para desarrollar la Guía de Recursos Didácticos. La información que se requirió por grupos es la siguiente:

- ✓ Niños y niñas (9-12 años): al ser información de carácter educativo, se consiguió el consentimiento de los maestros y las maestras de la Escuela a la que pertenecen (ANEXO 4).
- ✓ Maestros y maestras: consentimiento informado de su participación. Fue de manera escrita y firmado (ANEXO 4).
- ✓ Funcionarios: consentimiento informado de su participación. Fue de manera escrita y firmado (ANEXO 3).

### Principios éticos

De acuerdo con Taborda y Brausin (2020), al trabajarse con personas e información de uso académico, se deben garantizar algunos principios éticos que guíen el proyecto en todas sus etapas:

- Integridad: la dignidad ante cualquier circunstancia. Se basa en la verdad para promover la igualdad y justicia.
- Responsabilidad: asumir un rol oportuno y eficiente, al mismo tiempo, que hacerse responsable de las consecuencias de sus actos.
- Transparencia: los resultados del quehacer antropológico deben tener un propósito claro sin ambigüedades ni dudas.
- Respeto: respeto hacia los demás, los grupos involucrados, las comunidades, la diversidad de culturas y hacia el entorno. Promover un entorno pacífico y de tolerancia.

### Responsabilidades hacia los sujetos de investigación

- a. Informar el objetivo de la investigación y el uso que se le va a dar a los datos obtenidos.
- b. Se solicitó la firma del consentimiento informado a cada persona, en caso de ser menores de edad, como se ha indicado previamente, al ser información de carácter educativo, debió existir un consentimiento por parte del maestro o maestra de la Escuela.
- c. Se entregó anticipadamente el consentimiento informado a las personas participantes en la presente investigación con el fin de que conozcan la información completa del proyecto y el uso de sus datos.
- d. Consultar y considerar la opinión de las personas involucradas para establecer una relación beneficiosa con el proyecto.
- e. Se evitó vulnerar, estigmatizar, dañar o lastimar la integridad y la dignidad de las personas involucradas.

### Responsabilidades hacia el manejo de la información

- a. La persona investigadora se presentó ante las personas colaboradoras de la investigación, indicando la institución de procedencia, el objetivo del estudio y la importancia de los datos recolectados.
- b. La información indicaba la originalidad del proyecto y la persona responsable investigadora.
- c. La persona investigadora valoró si los resultados pudieran no ser claros y contribuyeran a estigmatizar o vulnerar a los grupos que colaboraron en la investigación.
- d. No se plagió trabajos ni datos de investigación.

### Responsabilidades hacia los resultados de la investigación

- a. No se distorsionó ni modificó los datos de investigación para alentar algún resultado en específico.
- b. Los resultados de investigación se divulgaron por los medios indicados para que se encontraran disponibles para las personas involucradas y para la sociedad.

### Responsabilidad con empleadores o instituciones encargadas

1. Respetar la diversidad cultural y los derechos humanos de la institución en la que se desarrolló el proyecto.
2. Los resultados obtenidos se utilizaron de forma honesta y apropiada para los objetivos del proyecto.
3. Se informó a las personas involucradas sobre el propósito del estudio, la entidad responsable y las fuentes de financiamiento.

## CAPÍTULO 2. RECONOCIMIENTO DEL ENTORNO

### 1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presentó el entorno en el cual se realizan las visitas guiadas escolares mediante la descripción y el análisis de las principales labores del personal del Departamento de Educación. Se detalló el enfoque teórico que los guía, su visión como personal del Museo, los materiales que utilizan como apoyo, y su experiencia en el ámbito educativo y en las vistas guiadas escolares. Reconocer su entorno permitió identificar las necesidades, las oportunidades de mejora, las dificultades y los retos a los que se enfrentan, así como las fortalezas que tienen como Departamento de Educación. Esta comprensión sirvió como base para la formulación de los instrumentos de investigación y las técnicas que guiaron el trabajo de campo, así como para la implementación de las actividades recomendadas, considerando su contexto. De esta manera, se elaboró una Guía que considerara todas las variables que influyen en las visitas guiadas.

Además, las técnicas y las actividades propuestas se validaron de acuerdo con 3 criterios: vinculación con el grupo etario, disponibilidad de recursos y facilidad de realización. Para ello fue importante conocer el contexto en que se desenvuelve el personal del Departamento de Educación, sus experiencias y la preparación realizada para cada visita guiada, con el fin de contemplar estos aspectos en el trabajo de campo y en el desarrollo de la Guía.

Para lograr lo planteado se organizó el capítulo de la siguiente manera: en la primera parte se expuso la situación del sector museos en Costa Rica para tener un panorama general de sus actividades, visitantes y recursos. Seguidamente, se encuentra la dimensión legal para conocer la normativa que se relaciona con el patrimonio y los museos con el fin de vincularla con su función educativa. En el tercer apartado se presenta al Departamento de Educación de los MBCCR para conocer su historia y sus funciones. Posteriormente, se describe la actividad de visitas guiadas escolares, su funcionamiento y sus estrategias. En el quinto apartado se indican las temáticas expuestas en el Museo que se relacionan con los temas de segundo ciclo de educación general básica. En la sección siguiente, se detalla las experiencias de las

personas guías en la realización de las visitas guiadas escolares. Asimismo, se incluyen las estadísticas relacionadas con las visitas escolares durante el periodo 2017-2021, para evidenciar la relevancia que tiene estas visitas como apoyo a la educación formal. Se finaliza con un diagnóstico realizado por la investigadora al Departamento de Educación de los MBCCR por medio de entrevistas a su personal, con el fin de entender sus fortalezas y sus áreas más débiles, aspectos importantes a considerar al desarrollar una Guía que se ajuste al contexto actual de la institución.

## 2. SECTOR MUSEOS EN COSTA RICA

En este apartado se realizó una breve descripción del entorno de los museos a nivel nacional para conocer el tipo de museo con el que se trabajó, así como el posicionamiento de los entes estatales respecto a la educación en museos. Se tomó como sector cultural el del patrimonio y museos con el fin de conocer los tipos de bienes que resguardan, los tipos de museos que se encuentran en el país y la división que se realiza por número de visitantes y artefactos. Asimismo, se buscó establecer las principales actividades a las que se enfocan los museos y a los diferentes grupos que atienden con regularidad, con el fin de poder posicionar la relevancia de las visitas guiadas escolares a nivel nacional. De ahí la importancia de desarrollar opciones de apoyo y complemento para las actividades que más frecuentan los visitantes.

### 2.1. Definición conceptual del sector cultural patrimonio y museos

El proyecto se enmarcó en el sector cultural de Patrimonio y en el ámbito de intervención de los museos, centrándose en el Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR).

De acuerdo con Chang (2010), el patrimonio cultural es “sinónimo de legado, de herencia; es la evidencia que identifica y distingue la cultura propia de la ajena; es el marco que da sentido y pertenencia a los diversos componentes de nuestro acervo cultural.” (p. 20). En el caso de este proyecto está compuesto por bienes materiales e inmateriales resumidos en la tabla 16.

*Tabla 16. Patrimonio cultural: bienes materiales (muebles) e inmateriales (intangibles)*  
Museos del Banco Central de Costa Rica  
2022

<b>Bienes materiales</b>	<b>Bienes inmateriales</b>
Artesanías (objetos)	Cosmovisión
Sellos	Artesanías (técnicas, diseño)
Pinturas	Tradiciones y saberes
Trajes	Iconografía
Herramientas	Usos y costumbres

*Fuente:* MBCCR (2022d).

En la gestión del patrimonio cultural, la educación es el eje principal para comprender y divulgar la relevancia de nuestra herencia cultural, la historia que yace en los bienes materiales e inmateriales, y la valoración de la identidad de un país. En este contexto dinámico y de cambio, existen diversos agentes involucrados que cumplen este rol educativo, centrándose en dos funciones: investigación y difusión. En la investigación se conoce, se estudia y se da un valor al objeto o manifestación, y en la difusión se transmite ese conocimiento de forma sencilla y comprensible para las personas (Chang, 2010).

En este sentido, los museos como agentes culturales cumplen esa función de enseñanza de los distintos pueblos y la historia de un país, permiten un acercamiento más íntimo con la cultura, el progreso, las tradiciones, los idiomas, las creencias, los saberes y todo aquel conocimiento que ha permeado nuestro ser y consolidado la identidad nacional.

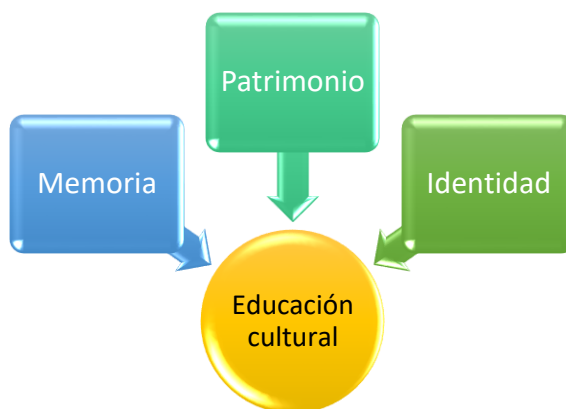
Actualmente, con las nuevas propuestas culturales, los nuevos valores, los avances científicos y tecnológicos ha conllevado a replantear los sistemas de enseñanzas en las instituciones educativas y culturales, entre estas, los museos. Lo anterior ha evidenciado nuevas necesidades y demandas por los públicos visitantes de estas instituciones, trayendo desafíos para comprender e implementar estrategias más participativas y lúdicas para las personas. Asimismo, motivar a una crítica y participación con la historia vista desde los diversos enfoques y disciplinas.

En este sentido, las visitas guiadas son una gran oportunidad que tienen los centros educativos para acercar a los grupos estudiantiles a la historia y al patrimonio cultural. Por esta razón, el proyecto se centra en este tipo de visita con el fin de vincular la educación

formal y la educación informal, para aprovechar los recursos de ambas instituciones para mejorar el conocimiento del estudiantado, brindar un apoyo al profesorado, dotar de herramientas interactivas y de métodos actuales a las personas guías e incentivar la visita de espacios culturales como un medio de aprendizaje participativo y de entretenimiento.

De acuerdo con Perera (2010), en la temática de educación y la cultura, presupone tener claridad en tres conceptos: patrimonio, memoria e identidad. El bien patrimonial es el portador material de esa memoria colectiva y de esa historia cultural de las poblaciones. Pero la memoria se construye de la relación del ser humano con las sociedades y su historia, el bien patrimonial es solo el medio para recordarnos y reconocer esas vivencias históricas. La identidad nace de la memoria, ya que se origina por todas esas vivencias y hechos fundacionales en la historia de un país, los conflictos, las luchas y los derechos defendidos (figura 7).

*Figura 7. Conceptos principales en la enseñanza del patrimonio cultural*



Fuente: Elaboración propia adaptado de Perera (2010).

Estos tres conceptos se ligan a la promoción del conocimiento en museos, y el acervo patrimonial con el que cuentan es el eje central que consolida la memoria e identidad de los pueblos. De esta manera, la idea es incentivar estos conceptos en las visitas guiadas por medio de los artefactos antiguos y el relato histórico que presentan las exposiciones del Museo del Oro Precolombino de los MBCCR.

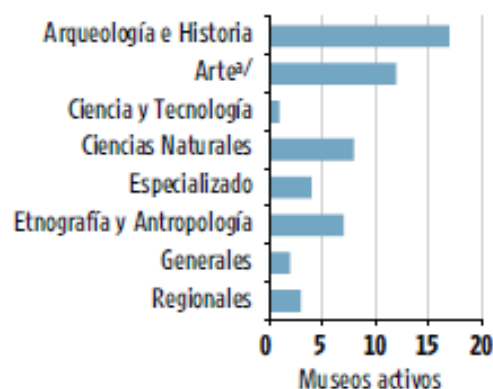
## 2.2. Estado actual a nivel nacional del sector patrimonio y museos arqueológicos e históricos

A nivel nacional no existe una estructura administrativa. No obstante, a través del Museo Nacional de Costa Rica y su Programa de Museos Regionales y Comunitarios (PMRC), se proporciona un asesoramiento y apoyo a algunos museos regionales y comunitarios. Asimismo, los museos del país trabajan desde la conceptualización de “museo” utilizada por el Consejo Internacional de Museos (ICOM):

Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos (2022, 1 párr.).

Según el Diagnóstico Nacional de Museos del año 2014, el país contaba con 39 museos a nivel nacional. La mayoría se enfocan principalmente en Arqueología e Historia, y en menor medida en Ciencias y Tecnologías. En el caso de los MBCCR se clasifica dentro del tipo “Arqueología e Historia” (figura 8).

*Figura 8. Temáticas ofrecidas en los museos, 2011*



*Fuente:* González y Hernández, 2012.

Para este proyecto es relevante conocer el tipo de museo con el que se trabajó, ya que de eso dependió las estrategias y los métodos utilizados para la mediación educativa, así como su vinculación con las temáticas conocidas por el estudiantado.

Otros de los datos importantes fue conocer el panorama de los recursos humanos con los que cuentan estas instituciones. En este sentido, un dato importante es el número de empleados por museo, en donde la mayoría (25) tienen una cantidad de entre 1-10 personas, 3 tienen entre 11-20 personas y solamente 1 cuenta con 31 o más personas (Solís et al., 2015). Como se puede evidenciar, la mayoría trabaja con poco personal debido en muchos casos a limitaciones presupuestarias, lo que provoca que muchas áreas se encuentren sobrecargadas de trabajo y no puedan cumplir a cabalidad con sus funciones.

Esto repercute directamente en los programas educativos, ya que dependen de la disponibilidad de personal para su planificación e implementación de las actividades en los museos. Asimismo, muchas de las técnicas utilizadas en los departamentos de educación dependen de los recursos presupuestarios y de personal con los que cuente cada museo.

Por otro lado, en el tema de visitantes, 11 museos reciben en promedio anual entre 1000-5000 personas, 4 cuentan con 15000-25000, 6 con 25000-50000, 3 reciben más de 50000 y 7 no llevan control de visitas (Solís et al., 2015).

En cantidad de artefactos inventariados, menos de la mitad cuentan con ese dato. Del total de museos, 6 manejan entre 100-1000 objetos, 2 con 1000-5000, 5 con más de 10000, 16 se encuentran con el inventario en proceso y 7 no poseen esta cifra (Solís et al., 2015). Es importante recordar que no todos cuentan con objetos arqueológicos, por lo que algunas colecciones se mantienen en constante crecimiento, como en el caso de las artes.

Estos datos permiten visualizar los diferentes presupuestos e inventarios que poseen cada uno de los museos. Los MBCCR son uno de los museos en la provincia de San José con mayor cantidad de visitantes y artefactos inventariados, tal como se puede ver en su página web (<http://colecciones.museosdelbancocentral.org/fmi/webd/WebColecciones>). En el caso del Departamento de Educación, una de sus actividades centrales son las visitas guiadas, tanto por su colección como por su disponibilidad de personal. En este sentido es relevante conocer la cantidad de visitantes que recibe junto con sus inventarios.

De igual relevancia es el estudio de las principales actividades complementarias que realizan los museos para los diversos públicos que llegan, dentro de las cuales se encuentra, en primer lugar, las visitas guiadas a grupos estudiantiles (tabla 17). Es decir, es uno de los recursos más utilizados y más importantes para las instituciones educativas como medio de apoyo a las clases formales. Esto vislumbra el gran aporte cultural y de enseñanza que

representan estas instituciones en el proceso de identidad y de resguardo del patrimonio cultural para las poblaciones infantiles y jóvenes. Es importante resaltar otras actividades como los talleres, charlas y visitas a centros educativos.

*Tabla 17. Actividades complementarias realizadas por los museos según provincia, Costa Rica, 2014*

Actividad	Alajuela	Cartago	Guanacaste	Heredia	Limón	Puntarenas	San José	Total
Conferencia	3	2	0	1	2	1	9	18
Talleres	3	2	2	1	2	1	13	24
Charlas	3	3	3	1	2	1	11	24
Visitas guiadas	3	3	4	1	2	1	16	30
Foros	3	2	0	1	0	1	7	14
Investigación	1	1	0	1	1	0	8	12
Guías didácticas	1	1	0	1	0	0	7	11
Publicaciones	2	1	0	2	0	0	7	11
Información en línea	3	1	2	1	1	0	7	15
Visitas centros educativos	3	2	1	1	0	1	11	19
Visitas comunidades	3	1	0	1	0	2	8	15
Festivales o ferias	3	0	2	1	1	1	6	15
Presentaciones artísticas	3	3	1	22	0	1	7	17
Otras	1	0	0	0	0	1	0	2
Ninguna	0	2	1	0	0	0	1	4

Fuente: Solís *et al.*, 2014.

En relación con el tema anterior, es importante las agendas enfocadas a los diferentes tipos de visitante, ya que es una tarea que va dirigida a solventar las demandas y las necesidades de cada grupo específico de personas. En este diagnóstico se demostró que la mayoría de las actividades se enfocaban en niños (22 museos) y jóvenes (20). Con lo anterior se muestra la relación entre la función educativa de los museos como apoyo a los grupos estudiantiles, principalmente por medio de las visitas guiadas, actividad central de este proyecto.

Como complemento a las actividades se encuentran los elementos visuales de información, en los que se destacan las publicaciones físicas (24), las publicaciones virtuales (14), documentales (10), y solamente 6 cuentan con colecciones digitales, lo cual se señala

como un punto de mejora en los tiempos actuales donde las TICs son una de las herramientas importante en el área educativa. Se debe resaltar que los MBCCR cuentan con una gran parte de su colección disponible en su página web, así como otros materiales educativos accesibles desde cualquier lugar.

### 3. DIMENSIÓN LEGAL

En este apartado se describen las normativas existentes a nivel nacional relacionadas al patrimonio y los museos con el fin de vincularlas con la función educativa inherente que se les da a dichas instituciones y que se relaciona con este proyecto (tabla 18).

*Tabla 18. Normativa vinculada al ámbito de museos y educación*

<b>POLÍTICAS Y LEYES</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VINCULACIÓN CON EL ÁMBITO MUSEO Y EDUCACIÓN</b>
Política Nacional de Derechos Culturales (2014-2023), La Gaceta N°6, 9/1/2014 Decreto Ejecutivo No. 14.	Se busca la promoción y el apoyo a los derechos de las personas a participar de las actividades de carácter cultural, al tiempo que pretende involucrar a las comunidades, grupos y personas para que tengan una participación más activa, expresen su diversidad cultural y se contribuya al desarrollo sostenible del país. Los museos se encuentran incluidos en el ámbito de Patrimonio.	Se vincula desde el principio de participación de las personas con la democracia cultural y su identidad. Además, se apoya en el principio del interés superior del niño, de la niña y adolescentes a la educación como uno de sus derechos plenos, a la estimulación de su capacidad creadora, a un desarrollo integral que involucre sus necesidades específicas de juego y recreación.
Ley N° 2160, Ley Fundamental de Educación	Regula el derecho que posee todo habitante de la República a la educación y la obligación que tiene el Estado de procurar ofrecerla en la forma más amplia y adecuada.	Se vincula en su artículo 2, en el inciso e que busca conservar y ampliar la herencia cultural por medio de la enseñanza de la historia, y en el inciso f con la promoción de personas

		amantes de una patria multiétnica y pluricultural, conscientes de sus derechos, deberes y libertades. Lo anterior se une con el capítulo IX, art. 48, que estipula una sección de Extensión Cultural y el papel del MEP de buscar opciones, actividades y programas que abarquen los diversos tipos de conocimientos y artes para elevar el nivel cultural de las comunidades.
Ley N° 7739, Código de la Niñez y la Adolescencia	El Código de la Niñez y de la Adolescencia estipula una educación de calidad e inclusiva que apoye el desarrollo integral de las personas. Asimismo, define la educación como un derecho inalienable de las personas, especialmente de la niñez y la adolescencia.	En su capítulo V Derecho a la Educación, se establece la relevancia de fomentar el desarrollo de las potencialidades de los menores de edad (art. 56). Asimismo, en su capítulo VI Derechos culturales y recreativos se vela por la participación de los menores de edad en actividades culturales que contribuyan a su desarrollo integral. Además, estipula la labor del MEP y del MCJ de crear espacios que estimulen la cultura, la recreación y la educación (art. 74).

*Fuente:* Elaboración propia a partir de la revisión de las normativas mencionadas dentro de la tabla.

Como se observó en la tabla 18, existen diversas normativas que se relacionan con el derecho a la educación y la cultura para los menores de edad, a través de programas educativos que deben ser implementados y apoyados por las entidades encargadas de la cultura y educación a nivel nacional. De esta manera, la complementariedad de ambas instituciones ayuda a cumplir con los objetivos propuestos en estas leyes que buscan una

educación de calidad, que apoye el reconocimiento de nuestra historia y nuestra identidad desde la etapa escolar. En este sentido, la Guía propuesta incentiva y apoya la labor realizada en las visitas guiadas de grupos estudiantiles de primaria para cumplir con los derechos culturales y educativos que tiene esta población.

#### 4. ORGANIZACIÓN GESTORA: DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA

En este apartado se describe al Departamento de Educación de los MBCCR para conocer sus funciones, su historia, el rol del personal que lo compone, sus ejes de acción y los recursos que cuentan para sus actividades. A partir de ahí se procede con una descripción específica en lo que corresponde a las visitas guiadas con el propósito de conocer su funcionamiento.

Los departamentos o unidades enfocadas en educación en cada museo son las encargadas de las múltiples actividades relacionadas con la mediación entre el museo y el público a través de técnicas y estrategias didácticas. Por esta razón, fue relevante el reconocimiento a profundidad del Departamento de Educación de los MBCCR para comprender el rol del personal, las personas guías y personal docente en las visitas guiadas escolares.

##### 4.1. Función de los MBCCR

Los Museos del Banco Central (MBCCR, 2022a) es la institución encargada de la administración, la preservación, la investigación y la divulgación de las colecciones de Arqueología, Artes Visuales y Numismática del Banco Central de Costa Rica. Posee exposiciones permanentes y un programa de muestras temporales. Se encuentran localizados en un edificio subterráneo ubicado en la Plaza de la Cultura en el centro de San José.

##### 4.2. Historia del Departamento de Educación de los MBCCR

El Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica fue creado hace 26 años. Anteriormente, a finales de la década de 1980, bajo la dirección del señor Eduardo Faith, se creó un equipo interdisciplinario para el diseño e implementación de programas educativos para la exhibición “Costa Rica en el Arte”. Este grupo desempeñó sus

labores entre los años 1989 y 1990, no obstante, fue hasta el período entre 1996 y 1998, bajo la dirección de la señora Dora María Sequeira en coordinación y acuerdo con la Junta Directiva del Banco Central de Costa Rica, que se decidió un establecer un presupuesto fijo para la creación de un Departamento de Educación de forma permanente (Patricia Fernández, coordinadora Departamento de Educación, comunicación personal, 16 de abril de 2022).

Para iniciar con el departamento se contrató una persona para la Jefatura de este, quien —en conjunto con la Dirección del Museo— elaboraron el perfil de los diferentes profesionales que trabajarían en el equipo de educación. De esta manera, en el año 1998 se contrató y se capacitó al primer equipo de cinco profesionales en las áreas de historia, artes visuales y educación que se encargaron de impartir visitas guiadas por las diferentes exposiciones a grupos de estudiantes. Adicionalmente, se dio un proceso de capacitación continua a este personal a través de cursos y materiales bibliográficos elaborados por especialistas en el ámbito de la Educación en museos (Patricia Fernández, coordinadora Departamento de Educación, comunicación personal, 16 de abril de 2022).

Algunos de los proyectos relevantes desarrollados a lo largo del tiempo han sido las giras a comunidades indígenas, las valijas didácticas, los conciertos, las exposiciones itinerantes, las capacitaciones para docentes, los talleres, las charlas, los conversatorios y la producción de áreas educativas en sala para todas las exposiciones (MBCCR, 2022b).

#### 4.3. Objetivos del Departamento de Educación de los MBCCR

El Departamento de Educación tiene el objetivo de incentivar y crear experiencias de aprendizaje para los diversos tipos de públicos: grupos escolares, turistas internacionales, público nacional, familias, entre otros. Se encarga de investigar, crear e implementar propuestas educativas relacionadas a las exposiciones para generar experiencias significativas y memorables.

De acuerdo con la información del MBCCR (2022b), con los programas educativos se busca:

- ✓ Promover el cuestionamiento de la historia (Problematización)
- ✓ Incentivar el desarrollo del pensamiento crítico y creativo (Diálogo)
- ✓ Generar espacios de intercambio de saberes e ideas (Interpretación y análisis)
- ✓ Propiciar el aprendizaje a través de la experiencia (Acción e interacción)

- ✓ Crear conexiones con la realidad actual (Reflexión)

#### 4.4. Ejes de acción

El surgimiento de nuevas funciones, metodologías y una mayor relevancia al proceso didáctico en el Departamento hizo que se fuera diversificando, con lo que se consolidó las áreas de acción bajo tres ejes principales que actualmente son:

1. Mediación expositiva.
2. Públicos participativos.
3. Extensión comunitaria.

A continuación, se describe brevemente cada uno de estos ejes de acción para comprender el alcance de sus labores.

##### Eje 1: Mediación Expositiva

El museo se concibe como un espacio para el aprendizaje, el descubrimiento, la comunicación y el intercambio de saberes, la reflexión y la indagación en torno al pasado y al presente. Los visitantes de todas las edades dialogan con las colecciones y enriquecen sus contenidos a partir de sus propias preguntas, experiencias y conocimientos (MBCCR, 2022b). En este apartado, las personas guías encargadas de las visitas guiadas son primordiales, ya que a través del diálogo, técnicas, actividades y recursos incentivan una construcción conjunta del conocimiento con los diferentes públicos, entre los que se incluyen los grupos escolares (tabla 19).

El Departamento de Educación se encarga de generar distintos recursos de mediación, a través de los cuales se desarrolla una experiencia de visita que permiten activar todos los sentidos y se generan conexiones significativas entre los públicos y los contenidos expositivos. Se espera generar esa conciencia crítica y de reflexión que permita que cada visitante formular sus preguntas, cuestionamientos y nuevas lecturas sobre temas relevantes de su cotidianidad (Priscilla Arias, comunicación personal, 31/05/2022,).

Tabla 19. Recursos de mediación del Departamento de Educación, Museos del Banco Central

Recurso de mediación	Descripción
Guía de sala	Esta guía acompaña y orienta el recorrido por la exposición, en la cual se incluye información sobre los contenidos, planos, recomendaciones y reflexiones o preguntas para conectar con la realidad.
Hojas de sala	Se brinda información sintética sobre los contenidos de las exposiciones temporales, recursos educativos en sala, actividades complementarias y algunas pautas para facilitar el recorrido.
Visitas mediadas para público estudiantil	Se realizan con previa cita con el Departamento. Docentes y estudiantes de educación primaria, secundaria y educación superior pueden solicitar recorridos educativos por las exposiciones permanentes y temporales. Estos se adaptan a los diferentes niveles y objetivos de cada grupo.
Visitas mediadas para el público general	Visitas diarias al público general, en español e inglés. Se debe consultar los horarios de estas con el Departamento o en las redes sociales.

Fuente: MBCCR (2022c).

### **Recursos educativos para el aula**

Los MBCCR son espacios en los que es posible integrar, de manera creativa, los contenidos de los programas de estudio de primaria, secundaria y educación superior; con los contenidos asociados a las exposiciones temporales y permanentes, creadas a partir de las colecciones de arqueología, numismática y artes visuales.

Desde el Departamento de Educación se han diseñado recursos didácticos y distintas experiencias que permiten tejer constantemente este vínculo entre las instituciones educativas y el Museo; bajo la premisa de estimular en todo momento y frente a todos los escenarios posibles de trabajo (presencial, virtual o a distancia), la creatividad, la innovación, la reflexión, el análisis, la mirada crítica, el juego, la investigación y otras capacidades (MBCCR, 2022b). En este aspecto, las personas guías se encargan de la mediación virtual, en caso de que sea solicitada. Igualmente, el personal encargado de las visitas guiadas también está inserto en otras funciones como la creación de los ficheros educativos y las valijas didácticas.

Esta oferta incluye una variedad de fichas temáticas, valijas didácticas y recorridos virtuales con la posibilidad de tener el acompañamiento de una persona guía del Departamento (tabla 20). La persona docente puede generar dinámicas de aprendizaje basadas en la indagación y la verbalización de pensamientos; ya que cuenta con preguntas y actividades para que el grupo de estudiantes vinculen lo observado con sus propios conocimientos, experiencias y aspectos de su cotidianidad (MBCCR, 2022b).

*Tabla 20. Recursos educativos para uso en el aula del Departamento de Educación, Museos del Banco Central*

Recursos	Descripción
Ficheros educativos	Fichas temáticas sobre nuevas estrategias pedagógicas y otras asociadas a las exposiciones del Museo. Por sus características y disponibilidad en la red, así como facilidades para descarga; también son útiles para el trabajo presencial en las aulas y complemento o preámbulo de las visitas a los MBCCR.
Mediación virtual	Se ofrecen distintas modalidades de acompañamiento al trabajo del docente en el aula, a través de diferentes recursos virtuales: video por las salas del Museo, guía con actividades para el aula y sesiones sincrónicas con una mediadora. Algunos recursos son gratuitos y otros tienen un costo simbólico.
Valijas didácticas	Las valijas viajan gratuitamente con materiales relacionados a las exposiciones del Museo del Oro Precolombino y el Museo de Numismática. Cuentan con actividades para desarrollar en el aula y un manual para el docente.

Fuente: MBCCR (2022c).

## Eje 2: Públicos Participativos

Se cuenta con una oferta constante de actividades lúdicas y educativas creadas en torno a las exposiciones y la arquitectura del Museo (tabla 21).

Se busca aproximar al público a su historia, a discusiones sobre su identidad, por lo que se crean espacios intergeneracionales e inclusivos, y en todo tipo de formatos presenciales y virtuales. Entre ellos se encuentran conferencias, conversatorios, talleres y actividades de experimentación, encuentros con los curadores, artistas e investigadores de diversas áreas del conocimiento, proyección de audiovisuales y muchos más (MBCCR, 2022b). En este apartado, las personas guías pueden apoyar sus recorridos con talleres u otro tipo de actividades que sea solicitado por los maestros o las maestras.

*Tabla 21. Recursos educativos del Departamento de Educación, Museos del Banco Central*

<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>
Conferencias y conversatorios	Son encuentros con especialistas e investigadores que profundizan y amplían las temáticas. Se cuenta con una oferta permanente de conferencias numismáticas los últimos sábados de cada mes a las 10 am y con el Ciclo de nuevas investigaciones, donde se convocan especialistas cuyos estudios recientes aportan conocimientos novedosos para su divulgación.
Talleres	Son espacios para todo tipo de públicos donde se pueden explorar nuevas habilidades o conocimientos relacionados con el arte, la arqueología y la numismática.
Otros	Diversas actividades que de acuerdo con la oferta expositiva.

Fuente: MBCCR (2022c).

### Eje 3: Extensión Comunitaria

La extensión comunitaria consiste en acercar el conocimiento generado dentro del Museo a comunidades alejadas de sus instalaciones en San José. Para ello se crearon recursos que viajan a cualquier lugar donde se soliciten llevando al Museo fuera de sus paredes.

Las investigaciones curatoriales y los productos gráficos utilizados dentro del Museo conllevan un gran esfuerzo, con el fin de brindar exposiciones de gran calidad. La idea es aprovechar estos contenidos para generar versiones itinerantes de las muestras temporales y también de las principales colecciones permanentes. En la tabla 22 se describen los recursos utilizados para llegar a estas comunidades. En este apartado, las personas guías no tienen una participación activa, ya que son actividades fuera del entorno físico del Museo.

*Tabla 22. Recursos para las comunidades del Departamento de Educación, Museos del Banco Central*

<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>
Exhibiciones Itinerantes	Estas exposiciones llegan a cualquier comunidad. Son conjuntos de paneles fáciles de armar y de transportar. En ellos se aprende sobre diferentes temáticas que se han abordado en las exposiciones del Museo. Contienen imágenes, textos y objetos. Actualmente se cuenta con ocho exhibiciones itinerantes que se prestan a instituciones educativas, grupos organizados, empresas, centros culturales, bibliotecas, municipalidades de zonas rurales y urbanas, entre otros.

Giras a comunidades	El Museo viaja a las comunidades llevando una muestra itinerante sobre el Museo del Oro Precolombino, esta exposición se lleva a pueblos indígenas y comunidades fuera de la GAM. Una experiencia donde se comparte con gente de las comunidades a través de visitas mediadas y otras actividades educativas.
---------------------	---

*Fuente:* Departamento de Educación de Museos del Banco Central, 2022. Información brindada por Patricia Fernández.

Al considerar los ejes de acción en los que se estructuran las labores del Departamento de Educación, este proyecto buscó centrarse en el eje 1 sobre mediación expositiva, ya que la Guía de Recursos Didácticos se centró en ser un medio de apoyo para el aprendizaje y la comunicación a estudiantes, implementado durante la visita guiada escolar. Se buscó una interacción del público con las colecciones del Museo y un acercamiento a su historia.

#### 4.5. Investigación y aprendizaje (Repositorio): Biblioteca

Este es un espacio para aprovechar la curiosidad, el descubrimiento y el aprendizaje, en el cual se encuentran referencias a artículos, libros y todo tipo de documentos organizados por ejes que surgen de los contenidos que se abordan en los MBCCR. En este repositorio se amplían los temas de las exposiciones de las salas, videos e investigaciones que se pueden encontrar en línea. Además, periódicamente se hacen sugerencias de lectura de documentos interesantes y útiles, seleccionados a partir de las recomendaciones del personal del Museo.

El acopio se mantiene en constante crecimiento gracias a las nuevas investigaciones y exposiciones que se realizan, por lo que siempre se encuentran nuevos materiales (tabla 23). Es importante considerar la información que abordan en esta biblioteca, ya que se relaciona directamente con las colecciones del Museo y pueden servir de complemento a las visitas guiadas escolares.

*Tabla 23. Temas abordados en el Repositorio, Museos del Banco Central de Costa Rica*

Temas	Subtemas
Numismática costarricense	El Estudio de la numismática
	Boletos de café
	Billetes
	Monedas
Arqueología costarricense	Complejización social
	Producción metalúrgica precolombina
	Cerámica

	Lítica
	Análisis iconológicos
	Migraciones
Arte costarricense	Historia del arte costarricense
	Artistas costarricenses
	Publicaciones temáticas
	Publicaciones de exposiciones
Patrimonio	Patrimonio tangible e intangible
Pueblos indígenas de Costa Rica	Información de los diversos pueblos
	Mujeres indígenas
	Identidad
	Lengua y tradición oral
	Territorio
	Cosmovisión

Fuente: MBCCR (2022c).

#### 4.6. Estructura Organizativa

En este apartado se detalla la información del personal que se encuentra laborando dentro del Departamento de Educación de los MBCCR, quienes fueron parte primordial de este proyecto sobre el estudio de las visitas guiadas escolares, ya que son los encargados directos de esta actividad educativa (tabla 24).

Tabla 24. Personal del Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica, 2022

Nombre de la persona funcionaria	Puesto	Funciones	Profesión	Años laborando
Patricia Fernández Sierra	Coordinadora Departamento de Educación	Se encarga de hacer la planificación y control de las actividades del departamento con el apoyo de las asistentes. Se encarga de las visitas en el Museo de numismática. Control del presupuesto del Departamento. Recibe y revisa materiales que se envían a centros educativos e instituciones.	Historia (UCR)	1998-2022

Priscilla Arias Fonseca	Asistente	Se encarga de la implementación de las visitas guiadas del Museo del Oro. Asimismo, apoya la realización de materiales digitales e impresos utilizados en la parte educativa. Realización de talleres y charlas para los diversos públicos.	Antropología (UCR)	2018-2022
Claudia López Oviedo	Asistente	Se encarga de la implementación de las visitas guiadas al Museo de Oro. Asimismo, apoya la realización de materiales digitales e impresos utilizados en la parte educativa. Realización de talleres y charlas para los diversos públicos. Encargada de las valijas didácticas.	Antropología (UCR)	2020-2022
Graciela Barrantes	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Gestión cultural (UCR)	2021-2022
Nancy González	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Arte y Comunicación visual (UNA)	2020-2022
Rebeca Medina	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Sociología	2020-2022
Andy Calderón	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se	Arte y Comunicación visual (UNA)	2020-2022

		encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.		
Anthony Cascante	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Inglés (curso en Berlitz)	2020-2022
Fernando Calderón	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Historia	2022
Kevin Evans	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Historia	2022
Wilson Gómez	Custodio de sala	Se encarga del resguardo y vigilancia de los artefactos de las salas. Brinda atención a las personas que se encuentran en su área. Apoyo en las visitas guiadas.	Historia (UNA)	2022

Fuente: Elaboración con apoyo de la coordinadora del Departamento de Educación (Patricia Fernández, comunicación personal, 17/06/2022).

Actualmente, las asistentes del Departamento son las encargadas de planificar y realizar las visitas guiadas escolares, mientras los custodios sirven de apoyo en la sala. En este sentido, el apoyo de las antropólogas Priscilla Arias y Claudia López para realizar la observación y las entrevistas grupales fue vital, ya que formaron parte de los actores directos en este proyecto. Asimismo, la coordinadora y ambas asistentes fueron las encargadas de validar las técnicas y las actividades propuestas para la Guía de Recursos Didácticos, con el fin de escoger aquellas que fueran factibles de implementación

#### 4.7. Contexto demográfico

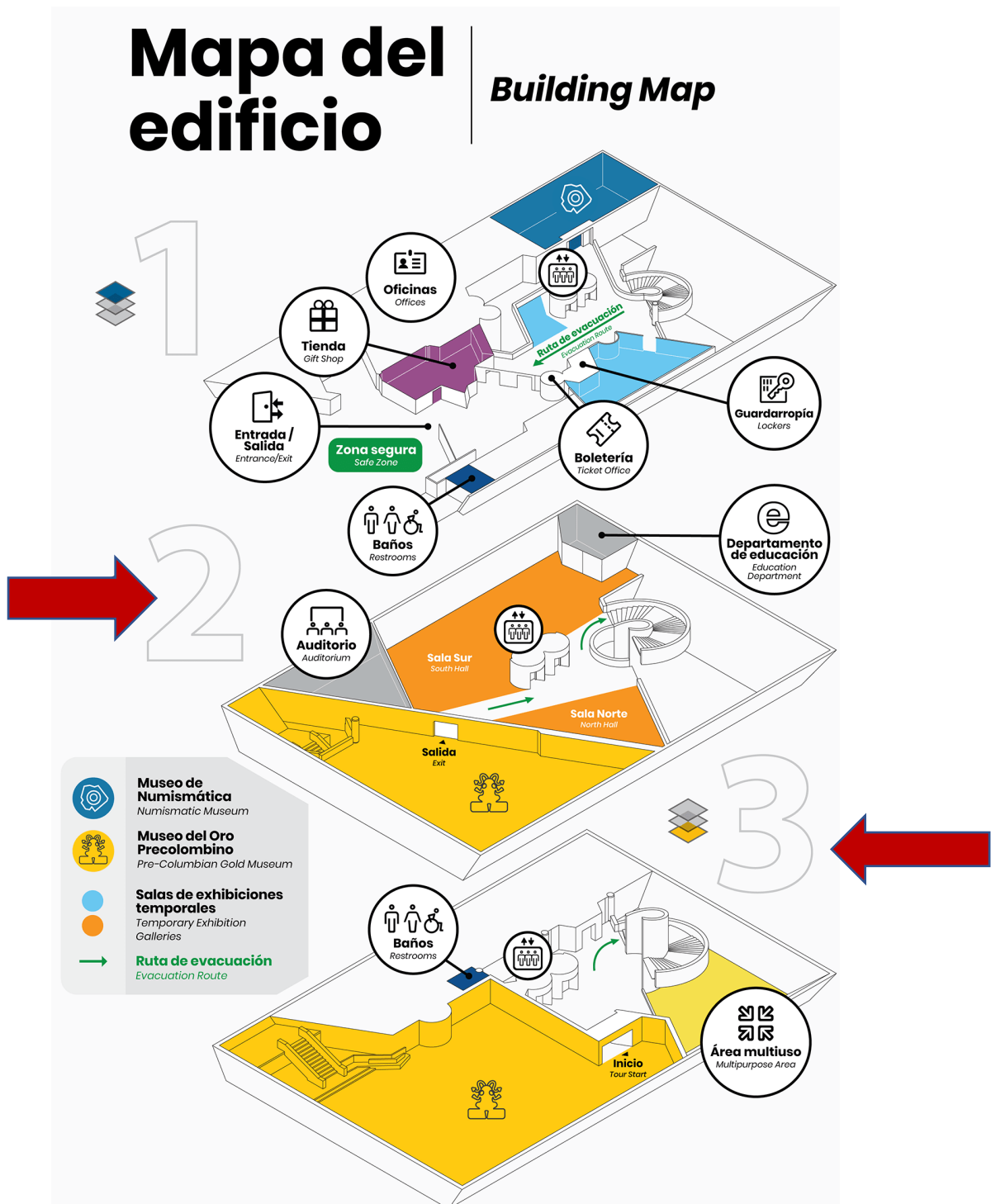
Los MBCCR se encuentran ubicados bajo la Plaza de la Cultura, en San José, entre avenida 0 y 2, calle 5. El edificio donde se encuentran fue construido en el año de 1982 y es señalado como uno de los edificios arquitectónicos más emblemáticos del siglo XX. Su

creación fue motivada por 3 razones: servir de apoyo al Teatro Nacional para devolver su aporte arquitectónico, histórico y social, abrir un espacio de reflexión de nuestras culturas precolombinas para resguardar el patrimonio cultural y ser un lugar de esparcimiento y aprendizaje (MBCCR, 2022a).

La construcción de este edificio estuvo a cargo de 3 arquitectos costarricenses: Edgar Vargas, Jorge Borbón Zeller y Jorge Bertheau Odio. Respecto a los elementos representativos en su construcción, la figura de triángulo equilátero es la base de su diseño como puede observarse en sus techos y pisos. Las paredes se encuentran inclinadas en un ángulo de 60 grados con el fin de darle la forma de una pirámide truncada invertida. Respecto a los materiales, posee el piso conformado por mármol guanacasteco y la escalinata está construida por madera de cenízaro (MBCCR, 2022a).

En la figura 9, se muestra el mapa y los espacios en los que se encuentran ubicados los 3 museos: oro precolombino, numismática y artes visuales. En el caso del estudio de las visitas guiadas escolares para la elaboración de la Guía, se tomó en cuenta el Museo de Oro Precolombino en los pisos 2 y 3 (amarillo) señaladas con flechas en color rojo. No se consideraron las exposiciones temporales (anaranjado) ni el Museo de Numismática (celeste), ya que no fueron áreas fijas dentro del recorrido de las visitas guiadas escolares.

Figura 9. Mapa Museos del Banco Central de Costa Rica, 2021



Fuente: Tomado de la página web de los MBCCR, 2022. <https://museosdelbancocentral.org/acerca-de-los-museos-del-banco-central/>

#### 4.8. Contexto Identitario

Para el estudio de los públicos del Museo fue importante considerar el contexto identitario que ofrecía la colección, con el fin de comprender el sistema simbólico cultural que se comparte con sus visitantes, en este caso, con los grupos escolares y profesorado:

El museo se configura como contexto activador, de lo que se propone como acciones y herramientas para posibilitar el proceso de identización... cuando hablamos de un objeto no hablamos de una ‘cosa’ sino más bien de un sistema simbólico que representa a la cultura en la que se inscribe y a los procesos metaculturales de ésta. Dentro de este sistema de simbolización podríamos introducir el término patrimonio, no como un acervo de elementos sino como parte de esos procesos metaculturales y en cuanto a esto, el patrimonio es definido como un vínculo significativo que los individuos otorgan a las diferentes manifestaciones culturales y, en este caso a los objetos (Gómez, 2017, párr. 39 y 40).

Los artefactos y elementos que se encuentran en las colecciones y exposiciones de los museos constituyen la identidad de una persona y una población, transmiten historia, cultura y memoria. En este sentido, los museos constituyen el lugar para la divulgación de cultura y preservar el patrimonio cultural de un pueblo. Asimismo, se cuenta con la evolución e historia de la numismática nacional a través de una colección detallada por épocas históricas y hechos relevantes que marcaron la historia nacional.

#### 4.9. Valores

El Museo se centra en el resguardo del patrimonio cultural y la difusión del conocimiento de las generaciones jóvenes. En este sentido, se dio un valor social al hacer accesible el conocimiento, la historia y la cultura a toda la sociedad mediante la exposición de su acervo y la guía de profesionales, asimismo al realizar actividades que involucren a las personas a una participación activa y crítica. Esto le dio su valor educativo, ya que tiene la función de educar y enseñar sobre la preservación del patrimonio cultural (Rodríguez, 2011).

En conjunto se presenta el valor de la experiencia, al tener la oportunidad de tener un contacto más cercano con objetos de pueblos de hace cientos de años, es una experiencia única que se presenta solamente en los museos. Aunado a lo anterior, se encontró el valor

cultural e histórico de los artefactos y materiales exhibidos, que por sí mismos representan parte de la historia del progreso, las luchas, los avances y los saberes de una sociedad. Este se podría decir que es el valor de la conexión de las personas con los artefactos y la historia que representan, la simbología y la cosmovisión de estos pueblos (Rodríguez, 2011).

#### 4.10. Recursos utilizados en las salas: colecciones

Entre la colección de los MBCCR se encuentra gran variedad de objetos de oro y tumbaga, así como cerámica y lítica precolombina. Además, tiene una extensa colección de monedas, medallas y billetes de Costa Rica; y cuenta con un conjunto de obras de arte costarricense relevantes a partir del siglo XIX. Posee un total de 7840 objetos para exposición (tabla 25).

*Tabla 25. Recursos disponibles al público visitante, MBCCR, 2021*

Recurso	Cantidad
Piezas de oro y tumbaga precolombina	1586
Piezas en piedra precolombinas	50
Piezas de vidrio	9
Piezas etnográficas	103
Monedas	980
Billetes	897
Boletos de café	2026
Medallas	13
Pinturas	718
Grabados	66
Esculturas	56
Objetos históricos	1318
Fotografías	18
TOTAL	7840

Fuente: MBCCR (2022a).

Las colecciones son el material con el que se trabaja en las visitas guiadas y el patrimonio material con el que tienen contacto los niños y las niñas, el cual les permite generar preguntas, dudas, curiosidades y entretenimiento<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Asimismo, los MBCCR cuentan con exhibiciones temporales que se desarrollan en Arqueología, cada 2 años aproximadamente, se montan exposiciones temáticas que complementan lo que está en la exhibición permanente y que incluyen recursos educativos particulares (Mónica Aguilar, arqueóloga UCR, comunicación personal, 29 de diciembre de 2023).

#### 4.11. Museo del Oro Precolombino: exposición museográfica

El estudio de las visitas guiadas escolares se llevó a cabo, específicamente, en el Museo del Oro Precolombino (MOP), ya que la planificación del recorrido se hace solamente con sus colecciones, debido a las limitaciones de tiempo para abarcar los otros museos (numismática y artes visuales). El MOP cuenta con 1586 piezas exhibidas (aproximadamente), en las que se incluye colecciones de oro, tumbaga, cerámica y lítica provenientes de diferentes regiones arqueológicas de Costa Rica. Asimismo, cuenta con una pequeña sala audiovisual en la que se transmite un video sobre los ocho pueblos indígenas actuales, en el cual se habla de aspectos como el idioma, su cotidianidad, sus costumbres, su cosmovisión, problemáticas, entre otros (MBCCR, 2022d).

Este Museo tiene como objetivo brindar a las personas visitantes un recorrido en el tiempo, a través de las unidades temáticas que exploran la historia precolombina de Costa Rica y los aportes de sus pueblos originarios, en la creación de una sociedad multiétnica y pluricultural. A través de las exposiciones, los objetos precolombinos y los recursos educativos, se busca fomentar la reflexión sobre temas como el poblamiento de América, la cosmovisión indígena, la naturaleza, la igualdad de género y el impacto histórico de la conquista y la colonización (MBCCR, 2022d).

De acuerdo con la Autoguía para el recorrido por el MOP (MBCCR, s. f.), sus colecciones se dividen en diez unidades expositivas:

1. Poblamiento de América: se enfoca en los primeros pobladores en América por medio de los procesos migratorios. Se dio un proceso de adaptación a los diferentes medios naturales, lo que permitió el desarrollo de los pueblos por medio de nuevas tecnologías y nuevas formas de organización social.

Esta área se encuentra compuesta por reproducciones de piezas arqueológicas como puntas de lanzas, y un panel impreso de la megafauna.

2. Complejización de las sociedades: en esta sección se muestra el desarrollo de la caza, la recolección y la agricultura en las poblaciones precolombinas o antiguas.

Esta área se encuentra compuesta por una maqueta sobre los asentamientos precolombinos en la cual se recrea diferentes ambientes y actividades desarrolladas en las regiones arqueológicas del país. Asimismo, se complementa con paneles sobre los diferentes modos

de vida, piezas arqueológicas, mapa sobre el desarrollo de la metalurgia y panel sobre técnicas para elaborar artefactos en piedra.

3. Metalurgia: en esta unidad se enfoca en las diferentes técnicas utilizadas por las poblaciones indígenas para extraer metales y convertirlos en piezas únicas. El trabajo de orfebrería de estas poblaciones se centra en figuras de animales y humanas que son parte de su cosmovisión. Dentro de las técnicas detalladas en esta sección se encuentra el martillado y la fundición.

Esta sección se encuentra compuesta por un mapa sobre la práctica de metalurgia en América, paneles impresos con ilustraciones sobre la recolección de oro y cobre, vitrinas con pepitas de oro y cobre, una estación educativa sobre las dos técnicas para la fabricación de objetos y piezas arqueológicas.

4. Iconografía y cosmovisión: se enfoca en el simbolismo de los artefactos precolombinos, en su manera de representar e interpretar el mundo a través del diseño de las piezas, muchas centradas en figuras animales y humanas. Estas piezas son transmisoras de creencias y tradiciones, al tener un significado mágico-religioso.

Esta área se encuentra compuesta por artefactos arqueológicos, un recurso audiovisual que explica con imágenes y sonidos la vivienda tradicional de los pueblos indígenas Bribri y Cabecár (ÚsuLé) y una estación con pantallas y audífonos sobre las narraciones de la tradición oral de los pueblos indígenas y juego sobre los símbolos.

5. La vida diaria: se centra en la cotidianidad de las poblaciones indígenas precolombinas, en la elaboración de artefactos y en la relevancia de algunos personajes de la época como lo eran las personas caciques, chamanes o guerreras.

Esta área se encuentra compuesta por piezas arqueológicas, dioramas de personajes relevantes, reproducciones de piezas de cerámica, video sobre técnicas de elaboración de artefactos cerámicos, estación sonora y video sobre chamanismo y sala de patrimonio cultural.

6. Género: se centra en el papel de la mujer en la época precolombina, en puestos como caciques, curanderas y guerreras.

Esta área se encuentra compuesta por réplicas de figuras femeninas, panel sobre los clanes y el sistema matrilineal en Talamanca, piezas arqueológicas de figuras femeninas y un diorama que representa a la mujer indígena.

7. La naturaleza y su relación con el ser humano: se trata sobre la representación de la naturaleza en la cosmovisión indígena, no solo para su sobrevivencia como materias primas y alimento, sino para normas sus relaciones sociales y ambientales a partir de creencias, mitos y rituales.

Esta área se encuentra compuesta por paneles sobre los ecosistemas del país y piezas arqueológicas que representan distintos tipos de animales.

8. Contacto, conquista y colonia: se enfoca en el periodo de conquista, cuando se da el contacto entre españoles y las poblaciones indígenas. Esto trajo consigo cambios en toda la cosmovisión indígena, en sus creencias, en sus actividades cotidianas, en sus costumbres, entre otras.

Esta área se encuentra compuesta por piezas arqueológicas en oro y cuentas de collar de vidrio, panales sobre los cambios en los modos de vida y sobre el valor de las piezas arqueológicas en su contexto cultural.

9. Piezas extraordinarias: se compone de una serie de bienes arqueológicos que muestran la cosmovisión e iconografía que forman parte de la identidad de las poblaciones indígenas antiguas o precolombinas. Esta colección se encuentra integrada por 3567 piezas expuestas en vitrinas con vista de 360°.

10. Pueblos indígenas en la actualidad: esta sección se centra en el aprendizaje de la situación actual de las poblaciones indígenas en Costa Rica, las cuales se encuentran divididas en 24 territorios, agrupados en 8 etnias y que cuentan con 6 idiomas, aproximadamente.

Esta área se encuentra compuesta por un mapa de territorios indígenas y una sala de proyección de video.

#### 4.12. Actores culturales

Los actores o agentes culturales eran aquellas personas, grupos e instituciones que se encontraban involucradas de cierta manera en el proceso o el interés investigativo del proyecto enfocado en las relaciones culturales, en este caso, en la dinámica de enseñanza y aprendizaje de estudiantes escolares (tabla 26). Sus aportes fueron claves para comprender estas dinámicas y realizar propuestas de acción directamente en la población (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2011).

Tabla 26. Descripción de agentes institucionales involucrados en el proyecto, 2021-2022

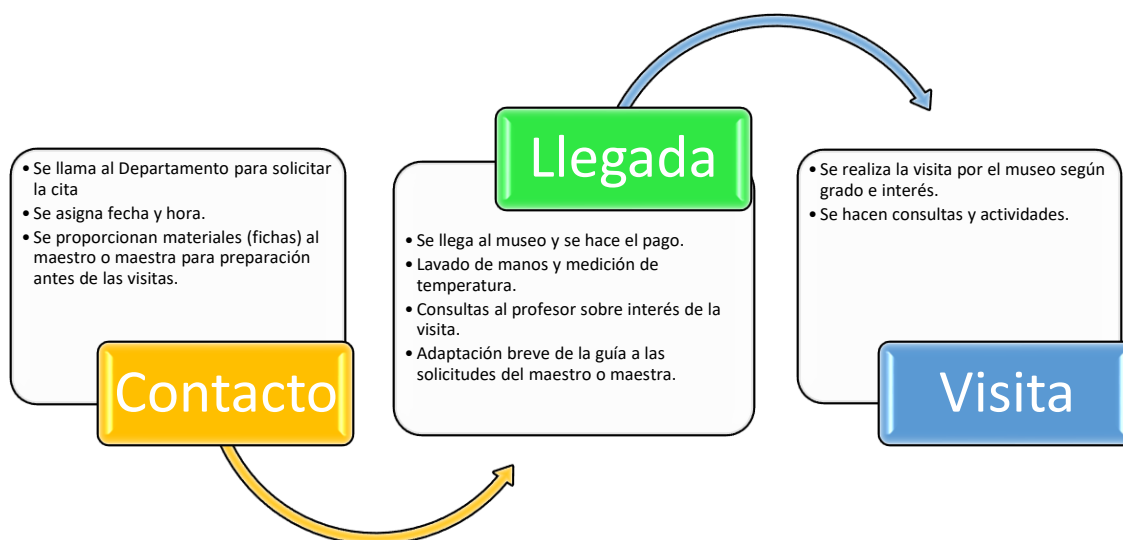
Agente Institucional	Participantes	Descripción	Justificación	Nivel de participación
<b>Ministerio de Educación Pública (MEP)</b>	Estudiantes	Estudiantes de II Ciclo de Educación General Básica de cuarto, quinto y sexto grado provenientes de escuelas públicas y privadas que hayan realizado visitas guiadas a los Museos del Banco Central de Costa Rica durante los años 2022 y 2023.	A solicitud del Departamento de Educación, por ser los grados que participan principalmente de las visitas guiadas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR.	Alta
	Maestros y maestras	Maestros y maestras de II Ciclo de Educación General Básica de los niveles cuarto, quinto y sexto grado de escuelas públicas y privadas, que hayan realizado visitas guiadas con su grupo de estudiantes a los Museos del Banco Central de Costa Rica durante los años 2022 y 2023.	A solicitud del Departamento de Educación, al ser los grados que participan en mayor medida de las visitas guiadas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR.	Alta
<b>Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR)</b>	Coordinadora del Departamento de Educación	Persona encarga de la planificación, logística y contacto directo con las personas docentes.	Es la persona que conoce, autoriza y planifica las visitas guiadas.	Alta
	Personas guías en las visitas guiadas	Personal encargado de realizar las visitas guiadas a los grupos escolares, realizar actividades y talleres. Son el contacto directo con el estudiantado y profesorado.	Son los que realizan las visitas guiadas, por lo cual su experiencia, recomendaciones y técnicas son vitales para la elaboración de la Guía.	Alta

Fuente: Elaboración propia a partir de las entrevistas realizadas al personal del Departamento de Educación, 2022.

## 5. FUNCIONAMIENTO DE LAS VISITAS GUIADAS

Las visitas guiadas escolares se encuentran enfocadas en personas docentes y estudiantes de educación primaria, secundaria y universitaria. Para solicitar una visita guiada se deben comunicar directamente con el Departamento de Educación del Museo, en dónde el personal le asignará la fecha y hora del recorrido. Se puede solicitar esta visita según sea el nivel educativo o por algún nivel en específico, para ello se les asignará una persona guía, en este caso correspondían a dos de las funcionarias del Departamento de Educación: Priscilla Arias Fonseca y Claudia López Oviedo. Las actividades que se realizan en cada proceso de la visita guiada para grupos escolares se resumen en la figura 10.

Figura 10. Diagrama de planificación de una visita guiada, Museos del Banco Central de Costa Rica



Fuente: Elaboración propia a partir de las entrevistas al personal del Departamento de Educación del MBCCC, 2022.

Se recorren las salas de Antropología e Historia con sus colecciones en arqueología y oro/tumbaga. La cantidad máxima de personas son 40 estudiantes con una duración de 1 hora.

Debido a la reorganización de labores y personal dentro del Museo, las encargadas de realizar las visitas guiadas eran dos funcionarias del Departamento de Educación. El personal de sala se encuentra de forma permanente y estática en un sector de la exposición, tanto para asesorar al público en general como custodios de los artefactos.

Al realizarse cada exposición, se procede con un guion didáctico, el cual consiste en un documento que contiene cada tema y las preguntas sugeridas, actividades y aspectos de observación para cada uno de estos.

El maestro o la maestra se comunica con el Departamento y solicita la visita, en algunos casos se indica los temas que se pretenden reforzar y en otros casos no se hace ninguna indicación. Pero siempre, al llegar el grupo de escuela, se hace un sondeo muy general con el maestro o maestra para ver qué temas le interesa con la visita, los temas que están viendo en clases o si tienen algún trabajo, proyecto o examen relacionado con la visita. En algunos casos, incluso, el estudiantado trae alguna guía que deben completar en el trayecto. Este sondeo es rápido, ya que la capacidad de adaptación por cuestiones de tiempo es muy limitada.

### 5.1. EJES METODOLÓGICOS

Para el desarrollo e implementación de las visitas guiadas, de acuerdo con el material sobre las labores del Departamento brindado por la coordinadora (Patricia Fernández, comunicación personal, 17/06/2022), el personal trabaja con una serie de ejes metodológicos en el área pedagógica desde las teorías constructivistas, que les permite hacer un mejor acercamiento de los grupos estudiantiles al patrimonio cultural de sus colecciones con la consecuente reflexión y el pensamiento crítico.

- ✓ Problematización: incentivar el cuestionamiento dentro y fuera del Museo a través de las colecciones por medio de preguntas abiertas.
- ✓ Diálogo: espacios de intercambio de ideas por medio de recorridos dialogados.
- ✓ Interpretación y análisis: desarrollar el pensamiento crítico a partir de las explicaciones de los contextos y las experiencias actuales.
- ✓ Acción: aprendizaje a través de la experiencia incentivando la participación del público y el planteamiento de una estrategia pedagógica.
- ✓ Reflexión: conexiones a partir de preguntas y espacios de reflexión.

## ESTRATEGIAS UTILIZADAS DURANTE LAS VISITAS GUIADAS

Durante las entrevistas realizadas a las funcionarias del Departamento de Educación de los MBCCR (Priscilla Arias, comunicación personal, 02/06/2022; Patricia Fernández, comunicación personal, 07/06/2022; Claudia López, comunicación personal, 02/06/2022), se explicaron las diferentes estrategias utilizadas por ellas durante las visitas guiadas escolares:

- ✓ Exposiciones magistrales: poblamiento de América, relación hombre-naturaleza, simbolismo utilizado por los indígenas.
- ✓ Aprendizaje basado en preguntas: permite mapear intereses, observar los objetos y temas que les llame la atención, sondear niveles de conocimiento. No son preguntas cerradas ni de respuesta correcta o incorrecta. Tampoco son de evaluación. Son preguntas abiertas y generadoras de contenido, que permiten conectar con la vida de las personas. Cada pregunta se dirige hacia contenidos de interés. Se hace la pregunta y se repite las respuestas para los demás, ya que se puede reestructurar un poco y guiar la conversación. Las mismas personas exploran lo que encuentran en el Museo y se guían con las preguntas.
- ✓ Invitar a la reflexión y la observación de algo en particular para generar preguntas posteriormente. Explorar objetos y maquetas. Anteriormente, se podía tocar alguna vasija por dentro y explicar qué sintieron.
- ✓ Propiciar el diálogo y la participación del grupo a través de la narración y las historias.
- ✓ Dinámicas de grupo dependiendo del grupo de estudiantes.
- ✓ Si el maestro o maestra solicita se hace visita guiada con taller. Anteriormente, se contaba con un espacio más amplio para realizar dichas actividades y con más personal. Con las remodelaciones en el Museo y la disminución de presupuestos se han eliminado estos recursos, por lo cual solo se hace con alguna solicitud especial para grupos pequeños.

## ESTRATEGIAS UTILIZADAS ANTES Y DESPUÉS DE LAS VISITAS GUIADAS

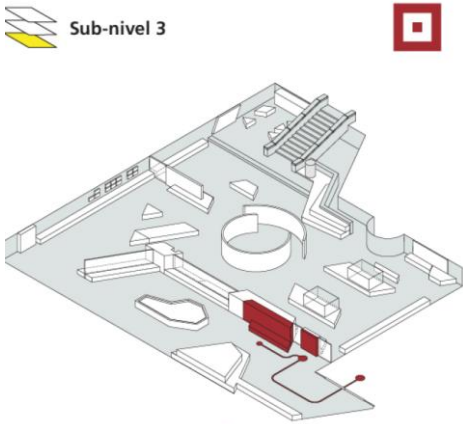
Durante el año 2022, se elaboraron fichas para la previsita y la posvisita, para que sean utilizadas por los maestros y las maestras como guías a estudiar en clase y que enriquezcan la experiencia para el estudiante, ya que además de brindar una preparación con información

sobre lo que se va a observar y explicar durante el recorrido, también hay información para recabar esa experiencia por el maestro o la maestra en clase y retomar puntos clave para la materia. Este material estuvo a cargo de la antropóloga Claudia López, especialista en el ámbito educacional en museos. Se puede acceder al material en el siguiente enlace: <https://museosdelbancocentral.org/area-educacion/recursos-para-el-aula/>

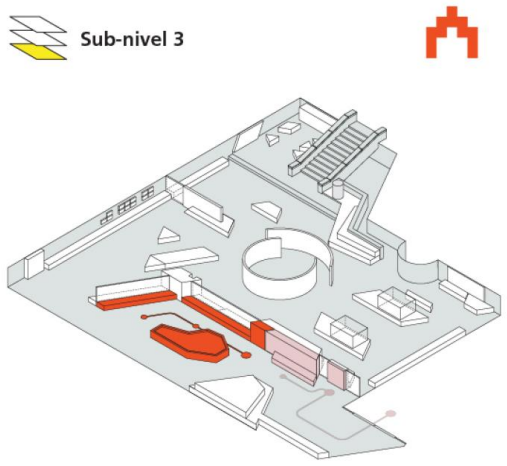
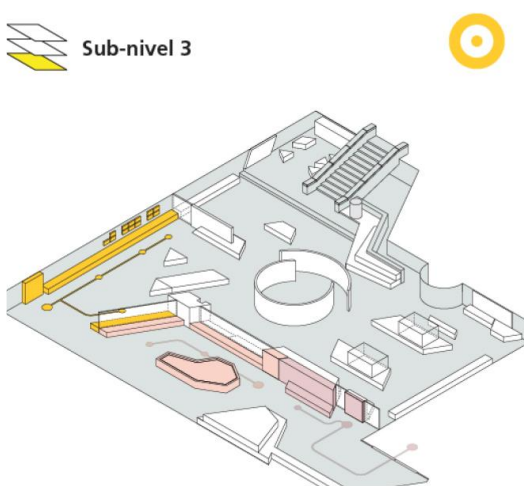
## 6. TEMÁTICAS DEL MUSEO VINCULADAS AL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA



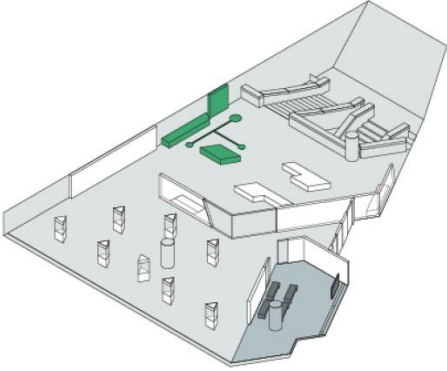


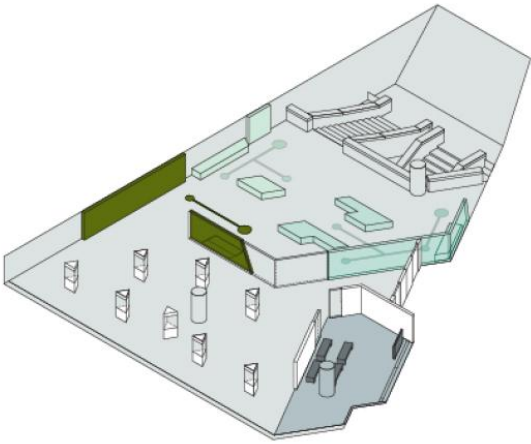
De acuerdo con la Ficha 2 enfocada en la visita al Museo (“Un viaje en el tiempo”)<sup>4</sup>, se logró vincular las paradas temáticas del Museo con los diversos temas impartidos en el II Ciclo de Educación General Básica. En este caso, se resumieron los temas relacionados a la asignatura de Estudios Sociales-Educación Cívica con los grados escolares de cuarto, quinto y sexto, para comprender las áreas del recorrido en donde se enfatizó más algunos puntos y en donde se pudieran implementar recursos para la Guía didáctica (tabla 27).

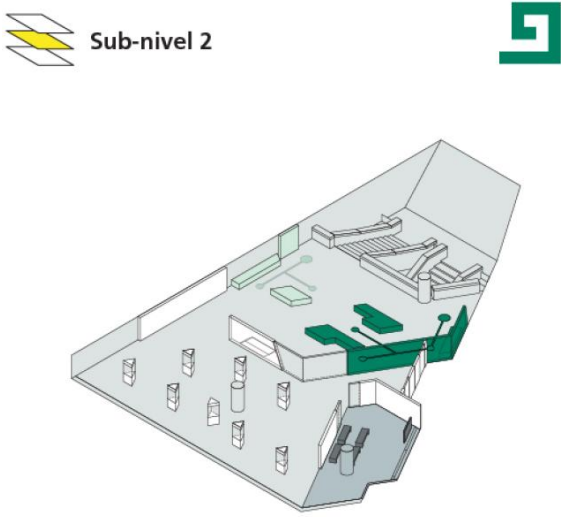
*Tabla 27. Temáticas del MBCCR vinculadas a los niveles de II Ciclo de Educación General Básica, 2022*

TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
Poblamiento de América	Se enfoca desde el momento en el que entraron los primeros pobladores a América y ocuparon el territorio que actualmente conocemos como Costa Rica.	Quinto Sexto
		

<sup>4</sup> Accesible en el sitio web <https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/03/visitamop-un-viaje-en-el-tiempo.pdf>

TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
Complejización de sociedades	Procesos de cambio cultural que vivieron los pobladores precolombinos, gracias a la caza y a la recolección, el surgimiento de la agricultura, la experimentación con nuevas tecnologías y la arquitectura.	Quinto Sexto
		
TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
Metalurgia	Conocimiento de la metalurgia y de la orfebrería en la época precolombina; estudiando los materiales y las técnicas que usaron las personas artesanas indígenas para convertirlos en objetos únicos.	Quinto
		

TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
Género	Se describe el papel de la mujer en las sociedades precolombinas y en los pueblos indígenas de la actualidad.	Quinto
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <span data-bbox="699 447 824 474">Sub-nivel 2</span>  </div> 		
TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
Contacto, conquista y colonia	Periodo del contacto y el encuentro de culturas entre los europeos y los pobladores autóctonos, el cual trajo cambios importantes en las costumbres indígenas.	Quinto Sexto
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  <span data-bbox="662 1266 808 1293">Sub-nivel 2</span>  </div> 		

TEMA	DESCRIPCIÓN	GRADO
La naturaleza y su relación con el ser humano	La relación milenaria del ser humano con la naturaleza. Los pobladores precolombinos hallaron en su entorno no solo materias primas y alimento, sino también pautas para fortalecer su cosmovisión	Cuarto
		

Fuente: Elaboración propia a partir de la ficha 2 “Visita al museo. Un viaje por el tiempo” (MBCCR, s.f.). Las imágenes fueron tomadas del documento “Guía para el recorrido por la exhibición” del Museo del Oro Precolombino (MBCCR, 2022c).

Como se pudo observar en la tabla 27, cada una de las temáticas se encuentra con un color diferente en el mapa del Museo, con el fin de identificar los puntos relevantes del recorrido y en dónde se puede reforzar la materia con alguna actividad en específico. Sirvió de insumo para planificar y escoger las técnicas y los recursos que se incluyeron en la Guía.

## 7. TRABAJO CON GRUPOS ESCOLARES

Las visitas guiadas escolares son muchas veces el primer punto de encuentro de los niños y las niñas con su historia, su patrimonio y su identidad. Es el museo el lugar donde tienen ese contacto directo con artefactos e información que les permite cuestionarse y reflexionar sobre sus conocimientos previos. En este sentido, el papel que tienen las personas guías es primordial para fomentar y crear esa curiosidad e interactividad en su primera visita al museo. Para ello es importante la experiencia y el conocimiento de técnicas didácticas con el fin de lograr una vinculación de cada grupo con las exposiciones y servir de mediadores

entre museo-escuela. Para conocer mejor el papel de las personas guías con los estudiantes, se realizaron entrevistas a las funcionarias del Departamento de Educación de los MBCCR con el fin de acercarnos a sus experiencias y conocimientos.

Priscilla Arias, asistente del Departamento de Educación (comunicación personal, 02/06/2022), comentó que cada grupo escolar tiene sus particularidades; por esta razón, el reconocerlas permite realizar un mejor proceso en las visitas guiadas. En el caso de grupos de primaria, los estudiantes poseen una mirada más genuina que no ha pasado por procesos de inhibición como en otras épocas de la vida, por ejemplo, en la adolescencia.

Las asistentes del Departamento, Claudia López (comunicación personal, 07/06/2022) y Priscilla Arias (comunicación personal, 02/06/2022), señalaron que durante esta etapa de vida se da una mayor participación con una mirada de curiosidad, que les permite sorprenderse con los diversos artefactos e historias del Museo. En muchos casos, las mejores preguntas vienen de estas voces infantiles, interrogantes fundamentales y simples que son las bases de las cosas, cómo hacen lectura de ese pasado y hacen preguntas del presente. En este punto es importante el enfoque constructivista utilizado por el Departamento, ya que busca mediante la generación de preguntas constantes y el diálogo motivar la participación de los grupos y la construcción de conocimiento en conjunto, a partir de sus experiencias, emociones y conocimientos.

Debido a la experiencia, se conoce cuáles actividades o estrategias funcionan frecuentemente con algún nivel o grupo etario. En el MOP de los MBCCR, el nivel que mayormente participa de las visitas son los de II Ciclo de Educación General Básica, principalmente quinto grado, ya que su plan de estudios se encuentra vinculado a la época precolombina, asimismo, los maestros y las maestras han aprendido a reconocer al museo como un recurso para complementar y potenciar ese aprendizaje. En el caso de grupos de 10-12 años (rango etario del estudiantado de cuarto, quinto y sexto grado), la elaboración es más compleja, ya que traen preguntas y dudas con ciertos temas, a partir de sus vivencias o hechos concretos de la vida, una asociación más específica y racionalizada. Asimismo, influye la realidad socioeconómica de cada uno de los participantes (Priscilla Arias, funcionaria, comunicación personal, 02/06/2022; Fernández, coordinadora, comunicación personal, 07/06/2022).

En este caso, Priscilla Arias (comunicación personal, 02/06/2022) indicó que existen diferencias entre un centro educativo público urbano y un centro educativo público rural, así como de un centro educativo privado. Aunque sea el mismo grupo etario, se dan grandes diferencias. En los centros rurales, los maestros y las maestras tienen un vínculo más cercano con los estudiantes, ya que la escuela es un lugar de reunión y socialización de la comunidad. Con estos grupos, hay que trabajar la confianza y ser muy cordiales. En los centros públicos urbanos más bien hay que poner límites y orden al trabajar.

Asimismo, Patricia Fernández, coordinadora del Departamento (comunicación personal, 07/06/2022) y Priscilla Arias (comunicación personal, 02/06/2022), señalaron que, en las escuelas privadas, las y los estudiantes hacen muchísimas preguntas, vienen con un mayor bagaje cultural y conocimientos lo que les facilita opinar. Por el contrario, en las escuelas públicas urbanas, las y los estudiantes son más reservados y es difícil que respondan preguntas o participen de las actividades. En el caso de las escuelas públicas rurales su participación se basa en la confianza que les genere la persona guía, además, algunas veces tienen un acercamiento mayor a estas temáticas debido a su entorno y a su aprendizaje en el campo.

Otro de los aspectos importantes a considerar fue la intención de la visita. En muchos casos, en los centros urbanos marginales, la visita representa una oportunidad de acceder a otro mundo y realidades diferentes (Claudia López, funcionaria, comunicación personal, 07/06/2022).

El papel de los maestros y las maestras es sumamente relevante y forma parte de esta experiencia, ya que el comportamiento de los grupos, la comunicación y la capacidad de expresión depende mucho de la metodología utilizada en clases. Tal y como lo señaló Priscilla Arias (comunicación personal, 02/06/2022), en algunos casos toman un papel muy activo, involucrados con preguntas e intervenciones durante el recorrido para retomar algún tema, pero en otros casos, es un papel secundario, sin ninguna participación. Esto último es uno de los grandes retos, ya que hay un papel de control y autoridad que les corresponde a ellos, y que su participación es vital para el estudiantado. Asimismo, Claudia López (comunicación personal, 07/06/2022) comentó que, de acuerdo con el posicionamiento y la integración de la visita en el plan de trabajo del curso, denota el interés de las temáticas en ciertos ejes de aprendizaje. Hay maestros y maestras que motivan la discusión y sus

estudiantes están acostumbrados a las preguntas y opiniones, por lo que son grupos más participativos.

Los tamaños de los grupos varían por escuelas, en el ámbito privado son de 20-30 estudiantes por aula; en el ámbito público son más de 30 estudiantes y en el ámbito rural son de 10-15 estudiantes (Priscilla Arias, comunicación personal, 02/06/2022).

Ambas asistentes del Departamento de Educación comentaron que la interacción con los objetos es limitada, no siempre se puede realizar una experiencia táctil, se basa mucho en la experiencia visual. Antes de la pandemia, se encontraban más tabletas en la exposición con información e historia, no obstante, debido a la situación actual se ha limitado aún más. Fue importante tener este punto presente durante el proceso de observación, ya que las emociones y la interactividad son vitales desde la corriente de Museología Total. Por lo tanto, es importante considerar la interactividad manual o de emoción provocadora (una nueva manipulación y respuesta de la naturaleza), interactividad mental o de emoción inteligible (buscar lo distintivo de un proceso) y la interactividad cultural o de emoción cultural (prioridad a las identidades colectivas del entorno del museo) (Wagensberg, 2001).

Además, señalaron la presencia de dificultades al trabajar con grupos escolares, principalmente en términos metodológicos, ya que se debe abarcar gran cantidad de materia en una hora de atención que contempla la visita, por lo cual se debe trabajar con la intuición para ver cuáles estrategias funcionan y cuáles no, enfocarse en lo que los capturó en el momento, pistas que se consiguen con base en la experiencia. Esas particularidades que se deben enfrentar en cada grupo en un lapso de una hora es un gran reto para las personas guías.

Otro de los retos es mantener la atención de grupos grandes de estudiantes, de más de 20 estudiantes. Con grupos pequeños se logra una mayor comunicación y confianza, una mejor participación. Entre otros retos se encuentra mantener la dinámica de las visitas guiadas, la atención y de improvisar en el momento, hacer el enlace con el material del Museo (Patricia Fernández, coordinadora, comunicación personal, 07/06/2022).

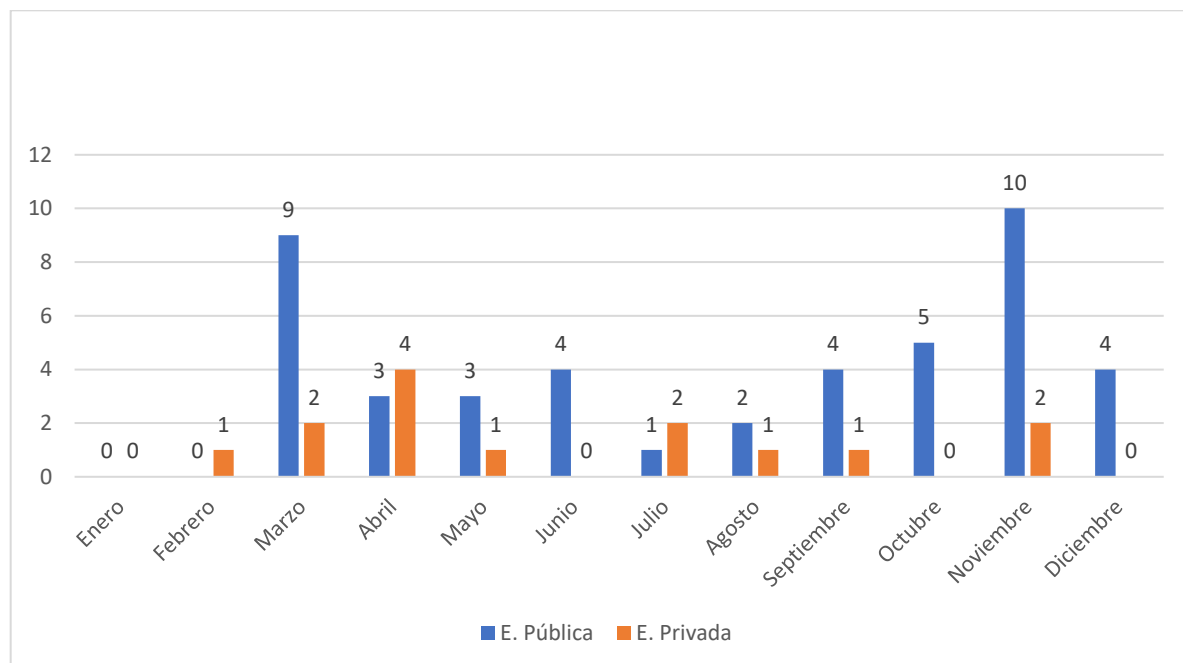
Como se pudo evidenciar, el trabajo con grupos escolares es complejo por las múltiples particularidades de cada escuela y del papel que desempeña el docente en sus estudiantes. Por otro lado, las funcionarias señalaron encontrarse motivadas y entusiastas al trabajar con niños y niñas, ya que tienen múltiples curiosidades y preguntas que las reta a buscar opciones y estrategias para facilitar la mediación en las visitas guiadas. Además, se busca generar ese

sentimiento de asombro y felicidad al estudiantado en cada recorrido realizado. Para finalizar, ser la persona que muchas veces cumple el rol de convertirse en el primer punto de encuentro entre estudiantes-museo es un privilegio y una oportunidad para generar motivación y curiosidad, es una parte invaluable de sus labores.

## 8. ESTADÍSTICAS VISITAS ESCOLARES 2017-2021

Dentro de la contextualización, se debe contemplar la cantidad de grupos escolares que visitaron los MBCCR, con el fin de demostrar la importancia que tienen las visitas guiadas para el programa escolar y como complemento de la materia vista en clase. En este sentido, se elaboraron gráficos a partir de la información brindada por el Departamento de Educación de los MBCCR, donde se consideraron los grupos escolares de primer a sexto grado, ya que la información venía agrupada de esa manera. A continuación, se visualiza los datos de la cantidad de estudiantes y de instituciones según escuela de procedencia entre los años 2017-2021.

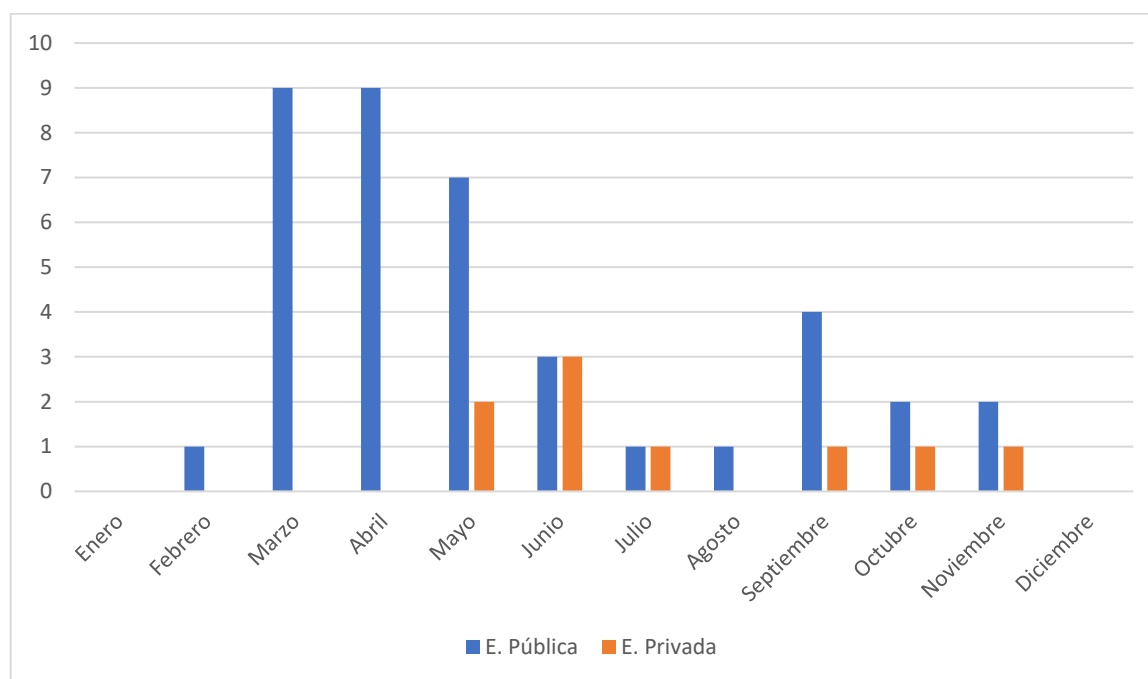
*Figura 11. Cantidad de escuelas que realizaron visitas guiadas según tipo, 2017*



Fuente: Elaboración propia a partir de las estadísticas del Departamento de Educación (Patricia Fernández, comunicación personal, 03/05/2022).

En el año 2017, se atendieron un total de 59 escuelas (14 privadas y 45 públicas<sup>5</sup>), en su mayoría en los meses de marzo, abril y noviembre (figura 11). En enero y febrero no se reportaron visitas por ser periodo de vacaciones en muchos centros educativos. En cantidad de personas, 1888 fueron de centros públicos y 441 de privados para un total de 2329 estudiantes escolares.

*Figura 12. Cantidad de escuelas que realizaron visitas guiadas según tipo, 2018*

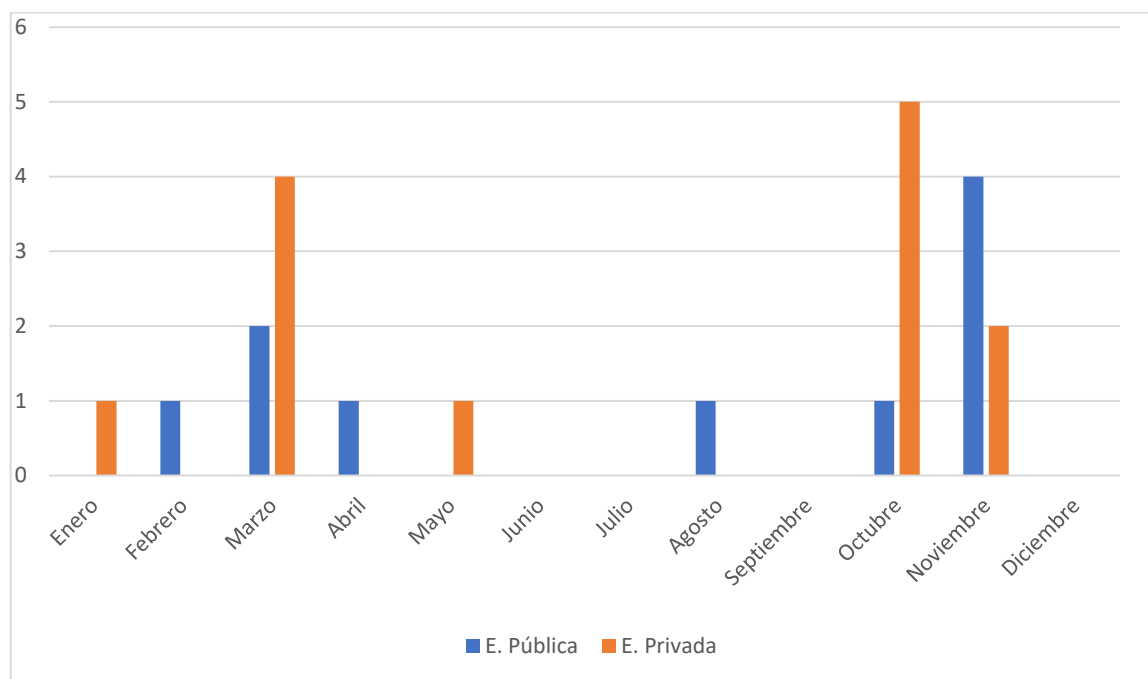


Fuente: Elaboración propia a partir de las estadísticas del Departamento de Educación (Patricia Fernández, comunicación personal, 03/05/2022).

En el año 2018, se atendieron un total de 48 escuelas (9 privadas y 39 públicas), en su mayoría en los meses de marzo, abril y mayo (figura 12). En cantidad de personas, 1286 fueron de centros públicos y 245 de privados para un total de 1531 estudiantes escolares.

<sup>5</sup> Tomando en cuenta que, para ese momento, según el MEP (2018), había 4048 escuelas primarias públicas y 406 privadas, corresponde a 1,11% de las públicas y 3,44% de las privadas.

Figura 13. Cantidad de escuelas que realizaron visita guiada según tipo, 2019



Fuente: Elaboración propia a partir de las estadísticas del Departamento de Educación (Patricia Fernández, comunicación personal, 03/05/2022).

En el año 2019, se atendieron un total de 23 escuelas (13 privadas y 10 públicas), en su mayoría en los meses de marzo, octubre y noviembre (figura 13). En cantidad de personas, 313 fueron de centros públicos y 401 de privados para un total de 714 estudiantes escolares visitaron el Museo durante el 2019. Este año se disminuyeron las visitas debido a ser un año convulso en el ámbito educativo a nivel nacional, ya que se dieron continuas y largas huelgas por parte del personal docente de centros educativos públicos de hasta 3 meses, lo que atrasó los cursos lectivos y por cuestiones de tiempo no se realizaban visitas guiadas (Priscilla Arias, funcionaria, comunicación personal, 02/06/2022).

Durante el año 2020, se realizaron visitas guiadas entre los meses de enero-marzo, sin embargo, debido a la pandemia del Covid-19, se debió cerrar el edificio de los MBCCR y los estudiantes pasaron a la modalidad de clases virtuales en todo el sistema nacional de educación, por lo cual no se atendieron más visitas durante el transcurso de ese año, reportando 0 visitas en la modalidad de escuelas.

En el año 2021, se continúa la modalidad de clases virtuales, por lo cual solamente se

reportaron 5 grupos bajo modalidad de visita guiada en los meses de agosto y setiembre (3 públicos y 2 privados) para un total de 198 estudiantes (145 de centros públicos y 53 de centros privados).

Al seguir la tendencia de los años 2017-2018, en los cuales se encontraba una visitación normal de estudiantes, sin eventos extraordinarios como los sucedidos entre los años 2019-2021, el flujo de visita anual de estudiantes de escuelas se encuentra entre 1500-2000 personas.

A partir de esta información, se pudo observar una mayor presencia de instituciones públicas que privadas, sin embargo, para la elaboración de esta Guía se incluyó ambos tipos de centros educativos, ya que es importante contemplar las particularidades y diferencias de cada uno para la propuesta de actividades y técnicas didácticas.

Respecto a los periodos de tiempo, se observó que las visitas son más recurrentes en los primeros meses del ciclo lectivo marzo-abril y a finales octubre-noviembre. Para este proyecto se realizaron las entrevistas durante los meses de octubre y noviembre de 2022, marzo y abril de 2023.

## 9. DIAGNÓSTICO SITUACIÓN ACTUAL DEL DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL

Posterior a la revisión y al análisis documental, se procedió a realizar entrevistas individuales a las funcionarias del Departamento de Educación de los MBCCR con el fin de elaborar un diagnóstico de la situación general del Departamento de Educación a partir de la técnica de FODA. Se entrevistó a las tres funcionarias (tabla 28), ya que todas comparten algunas actividades, pero se dividen otras labores, por lo cual fue importante considerar las experiencias en todas las áreas.

*Tabla 28. Personas entrevistadas para la realización del FODA, Departamento de Educación, MBCCR, 2022*

Nombre	Puesto	Fecha de entrevista	Formato
Priscilla Arias	Asistente	02 de junio de 2022	Presencial
Claudia López	Asistente	07 de junio de 2022	ZOOM®
Patricia Fernández	Coordinadora	07 de junio de 2022	ZOOM®

Fuente: Elaboración propia.

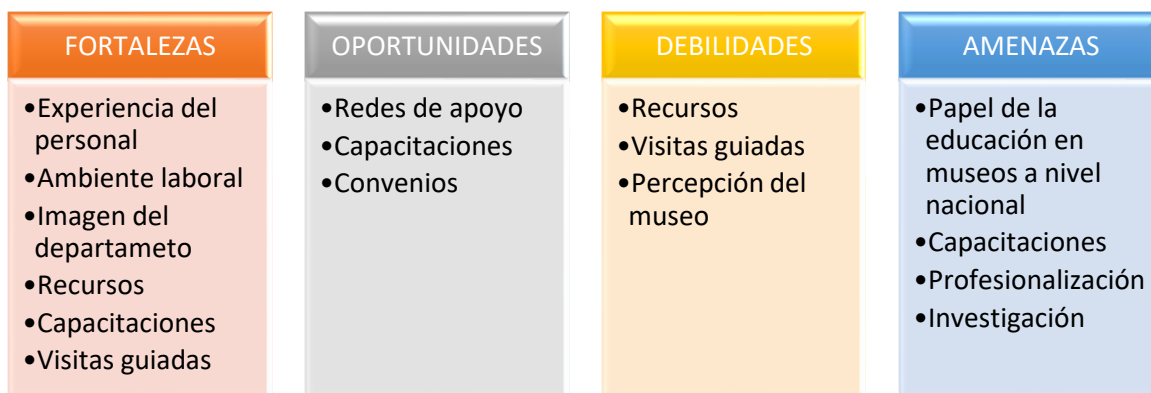
Para realizar el FODA se procedió a hacer dos sesiones que consistieron en una entrevista individual con preguntas abiertas a cada una de las funcionarias. Las preguntas relacionadas a las labores del departamento fueron las siguientes:

- ✓ ¿Cuál fue el motivo para trabajar en educación en los museos?
- ✓ ¿Cómo describiría su experiencia?
- ✓ ¿Qué es lo que más le gusta de trabajar con grupos escolares? ¿Cuáles son las dificultades?
- ✓ ¿Cómo se preparan para las visitas guiadas escolares? ¿Hay algún procedimiento o ruta a seguir?
- ✓ ¿Qué técnicas o actividades utilizan en las visitas guiadas?
- ✓ ¿Cuáles son los niveles que realizan más visitas guiadas? ¿Por qué?
- ✓ ¿Cuál es el papel del maestro o maestra en estas visitas?
- ✓ ¿Se cuenta con recursos humanos, financieros y tecnológicos en esta área? ¿Con qué se cuenta y que considera que hace falta reforzar?
- ✓ ¿Cuáles son las fortalezas que cuenta este departamento? ¿Cuáles son las debilidades en las que se deben trabajar?
- ✓ ¿Se presenta alguna diferencia entre los tipos de escuelas (privadas o públicas)?
- ✓ En el aspecto de inclusividad, ¿qué actividades se realizan?
- ✓ ¿Cuál fue la experiencia en la mediación virtual?
- ✓ ¿Cuál es la relación con el MEP? Programas que los vinculen
- ✓ ¿Cuáles cree usted que son los retos más grandes en educación en museos que se dan a nivel nacional?
- ✓ ¿Cuáles cree usted que son las oportunidades en educación en museos que se dan a nivel nacional?

A partir de estas preguntas, se pudieron determinar las Fortalezas, las Oportunidades, las Debilidades y las Amenazas en las áreas de ambiente laboral, experiencia, recursos (tecnológicos, presupuestarios y humanos), trabajo con niños, capacitaciones y apoyo a nivel nacional (figura 14). Se tomaron en consideración esas variables porque repercuten

directamente en el tipo de técnicas y actividades que se incluyeron en la Guía, porque a partir de estas necesidades y fortalezas detectadas se plantearon las técnicas adecuadas al contexto.

*Figura 14. Variables de análisis del FODA*



Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se presenta el FODA (Tabla 29) para contemplar el panorama completo con el que se trabajó durante las visitas guiadas, así como conocer el contexto actual en el que se desenvuelve este Departamento.

Tabla 29. Análisis FODA, Departamento de Educación, MBCCR, 2022

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Personal del departamento altamente calificado y con estudios en diversas áreas (Historia, Antropología, Patrimonio Cultural, Historia del Arte).</li> <li>✓ Experiencia en atención a diversos grupos y educación en museos.</li> <li>✓ Personal con gran motivación y gran deseo por investigar y aprender.</li> <li>✓ Dentro del panorama de educación en museos, es una de las instituciones más consolidadas y con más oportunidades en recursos. Presupuesto específico para hacer giras y productos.</li> <li>✓ Tienen 3 personas a cargo del departamento.</li> <li>✓ Excelente ambiente laboral y de equipo de trabajo.</li> <li>✓ Capacitaciones en temas de atención de públicos con discapacidad.</li> <li>✓ Tienen algunas estrategias para grupos con alguna discapacidad. Para personas con discapacidad visual se cuenta con materiales táctiles de barro y textiles.</li> <li>✓ Apoyo de los custodios de sala en las visitas.</li> <li>✓ Complementariedad del equipo para abordar el contenido desde diferentes perspectivas.</li> <li>✓ Un departamento organizado y estructurado, con planificación de actividades considerando las otras áreas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Encuentros de departamentos de educación a nivel nacional donde se exponen experiencias y se hacen contactos. Deberían realizarse más encuentros al año.</li> <li>✓ Conversatorio de educadores de museos a nivel nacional.</li> <li>✓ Posibles cambios del nuevo gobierno: otras formas de redirigir recursos a las instituciones culturales.</li> <li>✓ Redes y acuerdos con universidades y ministerios que apoyen con materiales e iniciativas en el área.</li> <li>✓ Convenios con el Ministerio de Educación para dar capacitaciones a docentes sobre el rol educativo del museo en la educación formal y sepan cómo utilizar este recurso.</li> <li>✓ Mayor vinculación y alianzas de trabajo con otras áreas de educación en museos, para compartir experiencias, opciones creativas, actividades, etc.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Un equipo creativo para el desarrollo de las actividades educativas.</li> <li>✓ Diversidad de actividades: extensión a comunidades para diversos grupos.</li> <li>✓ Apoyo de la jefatura para formación y capacitación constante. Se les manda cursos y talleres.</li> </ul>	
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La interacción con los objetos es limitada, no siempre se puede realizar una experiencia táctil, se basa mucho en la experiencia visual.</li> <li>❖ En algunos casos, la falta de vinculación de los maestros y las maestras en las visitas guiadas.</li> <li>❖ Estructura rígida del museo inhibe a los niños y las niñas, al ver al edificio tan grande e imponente. Puede sentirse como restrictivo.</li> <li>❖ A nivel tecnológico, los recursos son limitados. No hay wifi dentro del Museo (se tiene un proyecto a futuro).</li> <li>❖ Se han incluido más funciones con el tiempo: custodio de materiales y artefactos. Se incluye función mixta: seguridad y atención a visitantes de los guías de sala.</li> <li>❖ Falta de recursos para invertir en materiales especializados para grupos con discapacidades cognitivas.</li> <li>❖ En momentos de saturación de trabajo y montaje de exposiciones, sería necesario mayor apoyo de personal (educación y diseño).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El papel de la educación es asociado al cuidado, a las labores básicas, que muchas veces no es valorizado, que se extiende a todos los ámbitos incluidos los museos.</li> <li>❖ Menosprecio por la estrategia y la metodología en la educación, no se valora el esfuerzo, la investigación y el conocimiento de esta área. Desvalorización a nivel social.</li> <li>❖ La actualización profesional es difícil de conseguir en el país. Es costoso. No hay muchas capacitaciones a nivel nacional para educación en museos.</li> <li>❖ Falta de un posicionamiento de la necesidad de la educación en los museos. No hay una práctica especializada en el tema. Falta formación específica.</li> <li>❖ Falta de investigación específica en museos dentro del país. Se debe recurrir a otros lugares. Falta investigación de cómo se piensa y cómo se realiza educación a partir de los recursos de la institución y del país.</li> <li>❖ Ámbito reducido para trabajar. Había una carrera en la UNA, pero se cerró. Se debe ir afuera del país para especializarse.</li> <li>❖ Falta de presupuestos y recursos en el área cultural.</li> </ul>

Fuente: Priscilla Aris, comunicación personal, 02/06/2022; Claudia López, comunicación personal, 07/06/2022; Patricia Fernández, comunicación personal, 07/06/2022.

## 10. REFLEXIONES SOBRE EL DIAGNÓSTICO

A partir de este análisis se pudieron establecer algunos puntos relevantes para la elaboración y la propuesta de las técnicas y actividades que se incluyeron en la Guía de Recursos Didácticos. En el caso de las Fortalezas fue necesario considerar la experiencia y la motivación con la que trabajan las funcionarias que realizan la mediación escolar, por lo cual tienen gran disponibilidad y ánimo en emplear nuevas actividades a estos recorridos, lo que implica una gran aceptación de este proyecto. Asimismo, cuentan con tres personas a cargo que se apoyan entre sí y que pueden utilizar diversas técnicas dependiendo de cada grupo. Además, cuentan con el apoyo de un presupuesto y apoyo en la parte de diseño para realizar materiales y aportes a las actividades.

En el área de las Debilidades fue relevante tomar en cuenta la limitante de recursos tecnológicos, por ejemplo, no contar con wifi en el Museo. Además, a pesar de tener un presupuesto, este es limitado, por lo cual las técnicas y las actividades planteadas no deben implicar gastos adicionales o el uso de ciertas tecnologías, ya que sería inviable. La recarga de funciones en el personal hace que las personas cuenten con menos tiempo, por lo cual las técnicas deben ser de fácil aplicabilidad y que no implicaran largos tiempos de capacitación.

Desde la perspectiva externa, se encontró las Oportunidades, entre las que se consideraron la posibilidad de hacer redes y acuerdos con universidades y ministerios que apoyen con la creación de materiales para mejorar la experiencia de visitas guiadas escolares. Además, de las capacitaciones a docentes para motivar y alentar el uso de las visitas guiadas como complemento a sus clases y desarrollar en sus estudiantes un conocimiento más crítico y cercano a la historia del país.

Se consideraron de las Amenazas en el ámbito educativo en museos el menosprecio por la estrategia y la metodología en la educación, por lo cual, este tipo de proyectos deben sustentarse adecuadamente para sentar bases en la investigación de públicos en museos y de propuestas de apoyo a la educación en museos. Asimismo, el hecho de que se cuenta con poco apoyo de recursos a nivel nacional y la falta de un posicionamiento de esta área educativa, hizo que este tipo de proyectos fuera valioso, ya que brinda materiales a partir de una investigación rigurosa que apoya a las visitas guiadas y a la labor de la persona guía.

Como se pudo observar en el FODA, se logró contemplar un panorama completo de las funciones y recursos que tiene el Departamento de Educación, con lo que se determinó que el proyecto tiene gran aceptación y permitió contribuir con las funciones de las personas guías en la búsqueda de conexión entre el museo-escuela. De esta manera se pudo determinar que era importante contemplar los recursos con los que contaba el Departamento para proponer recursos y actividades que se adaptaran a la realidad. Además, contar con el apoyo y la aceptación de las personas encargadas de los recorridos era relevante, ya que su motivación y entusiasmo es primordial para implementar la Guía de Recursos Didácticos.

## 11. CONCLUSIONES

La visita guiada escolar es una de las principales actividades solicitadas por los centros educativos a los museos, debido a la riqueza cultural y educativa de sus acervos culturales. En este sentido, la mediación realizada por el personal de los museos es uno de los principales —y muchas veces el primer— acercamientos de estudiantes a su historia y su identidad histórica, una experiencia única en donde contemplan de forma cercana artefactos precolombinos y cuentan con personal profesional que los vincula a este espacio museístico. Esta experiencia única debe ir complementada con actividades y técnicas didácticas que permitan lograr esta vinculación de las personas estudiantes con el Museo, de ahí la relevancia de la presente Guía de Recursos Didácticos como una herramienta de apoyo para las personas guías de museos.

De acuerdo con la contextualización de las labores del Departamento de Educación de los MBCCR expuestas en este capítulo, se detallaron puntos relevantes para la ejecución y la elaboración de este proyecto que permitieron comprender de forma cercana su funcionamiento, los actores involucrados, las metodologías utilizadas y los recursos empleados durante la visita guiada.

En el área de las labores del Departamento, la Guía propuesta se vinculó con su eje de acción de mediación expositiva, ya que se concentró en las técnicas que median en las visitas guiadas escolares como un espacio de aprendizaje, descubrimiento, comunicación y de intercambio de conocimientos. Uno de los puntos centrales de la Guía fue generar participación e interés en la historia, la cultura y la identidad, a partir de actividades y recursos lúdicos y de reflexión.

Dentro de las metodologías utilizadas por el Museo, se tomó en consideración la teoría educativa constructivista, la cual señala que las temáticas de educación se deben centrar en el estudiantado, para lo cual los museos deben responder a las diversas necesidades de sus públicos, utilizando estrategias individuales o sociales. Asimismo, en la mediación constructivista la persona visitante es la protagonista y el participante activo de su aprendizaje, ya que cada persona tiene sus valores, conocimientos, dudas y formas de aprender y razonar. A partir de sus experiencias junto con la persona guía, se busca construir el conocimiento en conjunto.

Aunado a las teorías constructivistas, se utilizó la corriente de Museología Total, ya que se buscó que el Museo provoque un cambio en la mente de las personas estudiantes, que induzca a las cuestionamientos y dudas, con el fin de generar curiosidad. Para ello se basó en la interactividad de la persona con los objetos o los recursos. En este caso, se presentó, principalmente, la interactividad mental o de emoción inteligible a partir de la generación de las preguntas y el diálogo (utilizando los sentidos de la vista y la escucha), con el fin de generar estímulos que produzcan diferentes modelos de interpretación y complejidad, que se adapten a los intereses, los conocimientos y las motivaciones de cada persona. Además, se buscó la interactividad cultural o de emoción cultural, al explicar y dialogar sobre las culturas precolombinas y sus estilos de vida.

Sin embargo, se presentó una limitante en la interactividad manual o de emoción provocadora, ya que no cuentan con actividades o recursos que busquen este tipo de vinculación del estudiante con los objetos, por ejemplo, réplicas para visitas guiadas escolares, manualidades o juegos que induzcan a una experiencia diferente en la que puedan utilizar otros sentidos, como, por ejemplo, el tacto. Además, la limitación en términos tecnológicos, en el uso de las tabletas y la falta de wifi debió considerarse al incluir actividades en estas áreas dentro de la Guía.

En lo concerniente a las normativas del ámbito de museos, patrimonio, educación y cultura, se señalaron el derecho a la educación y a la cultura para los menores de edad, a través de programas educativos que deben ser implementados por entidades encargadas del ámbito cultural como lo es el MCJ y del ámbito educativo como el MEP. Este proyecto pretendió brindar un apoyo para impulsar una educación de calidad al estudiantado, que permita una mayor participación de grupos escolares en estos recorridos, como un medio de

apoyo didáctico que se vincule con la educación formal. Lo anterior como parte de las labores que se realizan en las universidades, en este caso la Universidad de Costa Rica que por medio del presente trabajo de investigación aplicada, busca apoyar a las diversas poblaciones con propuestas de calidad, innovadoras y pertinentes.

Las estadísticas de los grupos escolares que realizaron visitas guiadas en años anteriores permitieron evidenciar la diversidad de visitantes e instituciones que tiene el Museo, con lo cual se debe considerar las particularidades de cada centro educativo: público-privado, urbano-rural, maestro/a presente-maestro/a ausente. Lo anterior permitió considerar esos aspectos en los instrumentos de investigación y en la propuesta de técnicas y actividades de la Guía, con el fin de incluir diversidad para cada grupo.

Para finalizar, el diagnóstico por medio del FODA demostró que existe un ambiente de apoyo, interés y motivación dentro del Departamento de Educación que busca el mejoramiento continuo y la búsqueda de estrategias creativas para la experiencia de visita. Asimismo, el compromiso y dedicación del personal se tradujo en apoyo para este proyecto, ya que existe interés en la Guía de Recursos Didácticos. Por otro lado, el considerar las limitaciones de recursos fue importante para el planteamiento y la búsqueda de actividades acordes al contexto institucional. Al reconocer este panorama, se elaboraron los instrumentos de investigación adecuados que permitieron recolectar la experiencia de visita guiada y de esta manera poder plantear una Guía de Recursos Didácticos que resguarde sus valores, sus metodologías y se adapte a su contexto.

## CAPÍTULO 3. CATEGORIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

### 1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo, se expusieron los resultados encontrados mediante las técnicas de observación de personas guías durante las visitas guiadas escolares, así como de las entrevistas realizadas al estudiantado y profesorado posterior al recorrido, con el fin de conocer sus percepciones, opiniones y recomendaciones sobre la experiencia de visita. Estos datos permitieron comprender los recursos didácticos utilizados durante el desarrollo del recorrido, los dispositivos que generaron mayor participación e interactividad entre los estudiantes, las intervenciones realizadas por las personas guías y las recomendaciones que tuvieron los usuarios finales con el fin de lograr una mayor conexión con las exposiciones. Asimismo, se incluyeron recomendaciones y comentarios realizados por las personas expertas que pueden mejorar la participación de los grupos.

Es importante resaltar que la metodología utilizada por el Departamento de Educación de los MBCCR se basa en los enfoques constructivistas del conocimiento con el propósito de lograr una mejor conexión de los grupos estudiantiles al patrimonio cultural de sus colecciones, así como generar una reflexión y conocimiento crítico. Se busca que exista una interacción única entre el estudiantado y el objeto, desde un sentido personal y subjetivo, que permita la generación de conocimiento. De esta manera, las estrategias mayormente utilizadas durante las visitas guiadas se enfocaron en las exposiciones magistrales, en el aprendizaje basado en preguntas, la observación, la generación de diálogo por medio de la narración y alguna dinámica de grupo.

Durante la recolección y la sistematización de la información de las visitas guiadas escolares en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR se señaló la importancia de categorizar los datos por el tipo de dispositivo utilizado y las técnicas didácticas empleadas por las personas guías para lograr la conexión entre el espacio museográfico y los grupos escolares. Por esta razón, es importante resaltar las técnicas que lograron una mayor interactividad con el espectador, generando diversidad de comentarios y preguntas. De

acuerdo con la corriente de Museología Total, se distinguen 3 tipos de interactividad: de emoción, la mental y la cultural (Wagensberg, 2001).

El dispositivo como unidad expositiva en el museo se refiere a las piezas que buscan trascender de un valor económico o utilitario a un valor que tenga un significado, que reconozca ese valor intangible en las piezas. La idea de estos dispositivos es ayudar a la transmisión de la historia y la memoria. Por esta razón, los dispositivos deben contar con un espacio narrativo, enfocado en 3 características: sensibilidad, comunicabilidad y responsabilidad, con el propósito de conectar al visitante con la exposición (Jiménez-Blanco, 2021; Rodríguez, 2018). En el caso del MOP de los MBCCR se dividieron en 7 dispositivos: maqueta, panel impreso, diorama<sup>6</sup>, elementos museográficos (objetos arqueológicos), recurso audiovisual y video.

En este caso, se debe buscar a través de técnicas y actividades didácticas que estos dispositivos logren generar algún tipo de interactividad con la persona visitante, que se logre alguna conexión mental o emocional con los niños y las niñas. Además, se busca que se involucren sus sentidos para interactuar con los dispositivos: la observación, el diálogo, el tacto y la escucha. Este acercamiento permite una experiencia lúdica e inmersiva dentro del museo.

Se categorizaron los tipos de dispositivos y las técnicas didácticas utilizadas en una visita guiada, a partir del libro *The Good Guide* (Grinder y McCoy, 1985). Asimismo, los datos permitieron visualizar las temáticas y los objetos que crearon una interacción con el estudiantado, el tipo de información que querían saber o les interesaba, y la relación con la exposición a partir de sus experiencias. Asimismo, se determinó el papel del maestro o la maestra dentro de este recorrido, como un actor o actriz que puede intervenir con preguntas o comentarios, al tiempo que mantiene el orden del grupo. Además, la posibilidad de contemplar la opinión de una persona experta en educación y con un conocimiento de su grupo de estudiantes, permitió aportar a nuevas técnicas y soluciones didácticas para implementar durante el recorrido.

---

<sup>6</sup> Según García (2023): “Los dioramas son representaciones tridimensionales de un paisaje, escena o evento histórico. Se utilizan para crear una experiencia inmersiva para el espectador, proporcionando una sensación de realidad y profundidad. Son profundamente narrativos y permiten recoger en ellos varias escenas en un mismo espacio. Tienen un carácter escultórico y pueden aunar varias técnicas artísticas y materiales en su desarrollo” (párr. 1).

## 2. LAS FASES DENTRO LA VISITA GUIADA

En este apartado se identificaron algunas fases y acciones que se desarrollaron durante cada visita guiada escolar, con el fin de considerarlos dentro de la elaboración de la Guía de Recursos Didácticos. Estas etapas permitieron identificar categorías y momentos clave para comprender la visita guiada. Durante el proceso de observación, se lograron identificar tres momentos: la previsita, la visita y las posvisita (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7) (figura 15)<sup>7</sup>.

En estas fases es vital retomar un concepto del paradigma emergente mencionado anteriormente: el ritual. Se conceptualiza como el medio a través del cual se transmite información, facilitando la descripción y organización de fenómenos naturales y culturales mediante el uso de objetos y símbolos. El significado de los objetos y la comunicación del conocimiento se materializan a través de estos rituales. El mensaje no es enviado solo por el objeto, sino por los patrones de organización y el orden en que se segmenta un proceso. Este ritual permite dividir la experiencia en una serie de categorías, códigos u ordenadores mentales que transmiten la información (Blaza-García, 2009).

En un ritual se establece el orden de la ejecución de un proceso o una experiencia y se definen categorías en las cuáles se puede analizar información que permita entender los procesos de enseñanza-aprendizaje de las personas involucradas.

---

<sup>7</sup> Para consultar la codificación, ver página 53.

Figura 15. Fases de la visita guiada escolar en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, 2022-2023



Fuente: elaboración propia a partir de las observaciones a los grupos y las entrevistas a las personas guías, 2022-2023.

En la fase de previsita, el maestro o maestra contacta con el Departamento de Educación de los MBCCR, con el fin de programar un recorrido guiado. A partir de este primer contacto y de la confirmación del espacio para la visita guiada, las asistentes del Departamento de Educación envían, mediante un correo electrónico, un documento titulado previsita (con información y actividades), con el fin de que lo implementen en clases con sus estudiantes (Priscilla Arias, comunicación personal, 31/05/2022), sin embargo, solamente una profesora lo utilizó (entrevista individual 1, 2, 3, 5, 6 y 7).

Durante la fase de visita, se recibió a los estudiantes con una introducción de la historia del Museo, el diseño del edificio, la importancia del resguardo de las piezas y el papel de la persona arqueóloga en la recuperación y el estudio de los objetos arqueológicos (observación 1, 2, 4, 5, 6 y 7). A partir de este punto, se procedió a pasar por los diferentes dispositivos del Museo para explicar las temáticas. En ese momento, se utilizaron las técnicas y los recursos didácticos para involucrar a los niños y las niñas con la exposición. Se identificaron dispositivos relevantes en todas las visitas, los cuales se mencionarán siguiendo el orden del recorrido: 1. maqueta, 2. panel impreso, 3. objetos (técnicas de elaboración de las piezas) y

4. diorama (guerrero y chamán) (observación 1, 2, 4, 5, 6 y 7), 5. recurso audiovisual y 6. video educativo.

En esta fase se lograron identificar las categorías de análisis y sus puntos a vincular, con los cuales se trabajaron para estructurar y elaborar la Guía de Recursos Didácticos. Para finalizar el recorrido se les agradeció a los visitantes por su atención y participación, se les invitaba a volver nuevamente al Museo con sus familias (observación 1, 2, 4, 5, 6 y 7).

En la fase de posvisita, se les envió un correo electrónico a los maestros con un documento (guía posvisita) para realizar actividades en clases y retomar aprendizajes del Museo (Priscilla Arias, comunicación personal, 31 de mayo de 2022). No se logró determinar si estas fueron utilizadas realmente en las clases, ya que se encuentra fuera del ámbito de esta investigación.

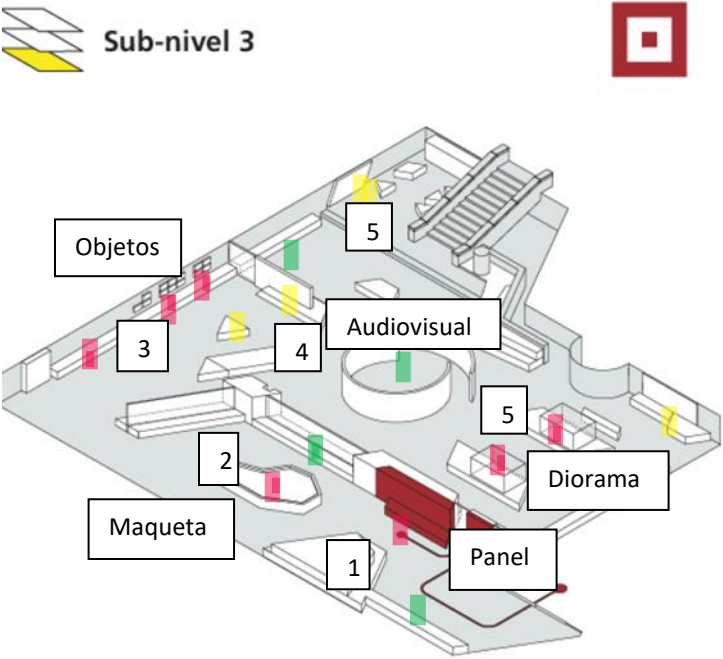
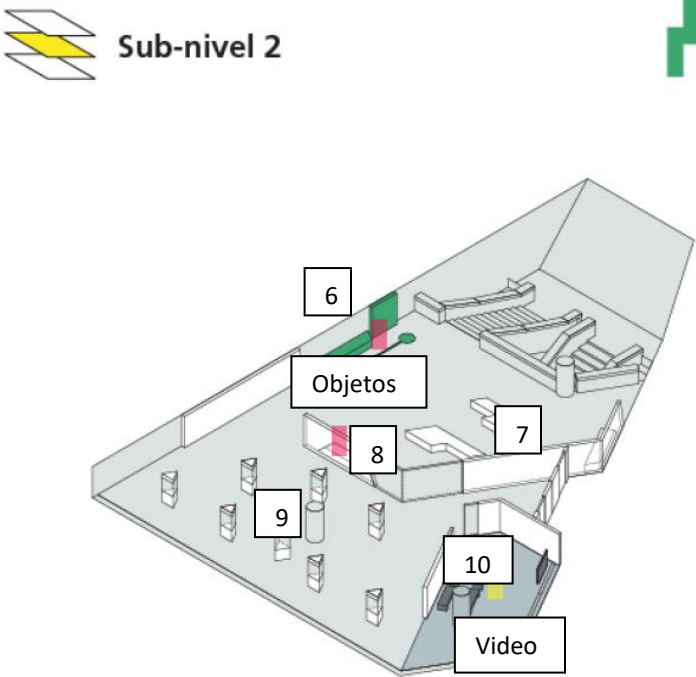
### 3. MAPA DEL MUSEO DEL ORO PRECOLOMBINO DE LOS MBCCR CON LOS DISPOSITIVOS Y LAS TEMÁTICAS ABORDADAS DURANTE LAS VISITAS GUIADAS

En este apartado se visualiza los dispositivos utilizados en el Museo para realizar las visitas guiadas, para lo cual se marcaron en el mapa (figura 16) con los siguientes colores:

- ✓ Rojo: se utilizó en todos los recorridos (7 visitas) (maqueta, panel, objetos y diorama).
- ✓ Verde: se utilizó en algunos recorridos (3-6 visitas) (audiovisual).
- ✓ Amarillo: se utilizó en pocos recorridos (1-2 visitas) (video).

Generalmente, los dispositivos marcados en rojo fueron los recursos que generaron mayor interacción, curiosidad y participación de los grupos escolares con las exposiciones, por lo cual se denota una identificación de los dispositivos que le permiten generar una mejor conexión con la exposición, tal y como lo presenta la corriente de Museología Total.

Figura 16. Mapa del MBCCR con los dispositivos utilizados en las visitas guiadas escolares, 2022-2023

Dispositivos	Secciones visitadas
<p>Rojo: paneles impresos, diorama, objetos arqueológicos, maqueta.</p> <p>Verde: audiovisual.</p> <p>Amarillo: paneles.</p> <p>Unidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poblamiento de América</li> <li>2. Complejización de sociedades</li> <li>3. Melaturgia</li> <li>4. Iconografía y cosmovisión</li> <li>5. La vida diaria</li> </ol>	<p><b>Sub-nivel 3</b></p> 
<p>Rojo: objetos arqueológicos</p> <p>Amarillo: video.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Género</li> <li>7. La naturaleza y el ser humano</li> <li>8. Contacto, conquista y colonia</li> <li>9. Piezas extraordinarias</li> <li>10. Pueblos indígenas en la actualidad</li> </ol> <p>Fuente: Elaboración propia, 2023.</p>	<p><b>Sub-nivel 2</b></p> 

La visualización de los dispositivos utilizados por las personas guías evidencia la presencia de recursos que han demostrado ser útiles para cualquier visita guiada, generando resultados positivos en términos de participación e interactividad de los niños y las niñas, así como del interés para el personal docente.

Asimismo, al hacer la vinculación de los dispositivos más utilizados con las secciones del MOP se observa que las correspondientes al poblamiento de América, la complejización de sociedades, la metalurgia, la vida diaria, género y conquista son las unidades temáticas que se utilizaron en todos los recorridos realizados en segundo ciclo de Educación General Básica. Por el contrario, las secciones de naturaleza y ser humano, y la de piezas extraordinarias no fueron utilizadas en ninguno de los recorridos.

#### 4. ANÁLISIS DE LOS TIPOS DE DISPOSITIVOS DEL MUSEO

En este apartado se analizaron las categorías detectadas junto con los principales datos coincidentes entre las conversaciones, las entrevistas y las observaciones realizadas durante el proceso investigativo. Lo anterior se hizo con la finalidad de incorporarlo como referencia en la elaboración de la Guía de Recursos Didácticos.

##### 4.1. MAQUETA

La maqueta en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR constituye uno de los dispositivos más utilizado por la persona guía durante las visitas guiadas para contextualizar los objetos, explicar los modos de vida de las poblaciones indígenas e introducir a los personajes importantes de la época (observación 1,2,3,4,5,6 y 7).

Con las observaciones se determinaron las técnicas que se desarrollaron en este dispositivo. Inicialmente, la persona guía solicitó a los estudiantes que rodearan la maqueta y participaran en un ejercicio grupal de observación, con el propósito de describir posteriormente sus hallazgos y destacar los aspectos de interés:

—Ok, quiero que vean que cada uno tiene escenas donde hay personas haciendo cosas. Tal vez, los que están cerca al bosque chicas, ¿ustedes me cuentan qué está pasando ahí en el bosque? ¿Qué observan? (observación 1).

A través de estas dinámicas, se observó que la persona guía proporcionaba narrativas y explicaciones acerca de los elementos relevantes de las culturas precolombinas:

—Por eso estas sociedades se llaman cacicales porque había jefes, líderes que se llamaban caciques. Eran los que ordenaban la vida de todas las personas (observación 2).

Al mismo tiempo, realizaba preguntas para abrir la conversación y lograr la participación de los grupos (observación 1,2,3,4,5,6 y 7):

—¿Por qué creen que se llaman cacicales?, ¿han escuchado hablar sobre eso? (observación 3).

—¿Por qué creen que era importante la naturaleza, qué papel cumplía? (observación 2).

Estas preguntas, de carácter abierto (contenido), descriptivas y explicativas (observación 1,2,3,4,5,6 y 7), permitieron caracterizar actividades o personajes, y luego profundizar en conceptos, procesos y generar cuestionamientos adicionales. A través de las observaciones se determinó que este dispositivo propiciaba una gran participación del grupo de estudiantes, quienes interactuaron mediante sus comentarios a las preguntas que hacía la persona guía (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).

De acuerdo con las entrevistas grupales, se determinó que la maqueta generaba una gran curiosidad y conexión en los niños y las niñas, ya que fue señalado como uno de los dispositivos más llamativos (entrevista grupal 3, 5, 6 y 7). Asimismo, los docentes destacaron la utilidad de esta herramienta como recurso didáctico que podía relacionarse con sus clases (entrevista individual 2, 3 y 6):

—me encantó esa maqueta que ilustra de una forma super clara el contenido que se tiene que trabajar, ahí se observa todo, los detalles de todo (entrevista individual 3).

Asimismo, se pudo detectar que entre las técnicas destacadas en este dispositivo se encontraban la observación y la generación constante de preguntas:

—¿Qué está pasando?, ¿quiénes están ahí?, ¿qué están haciendo?, cosas que les llama la atención, van a hacer un minutito de observación (observación 2),

Otra de las técnicas utilizadas fueron las narrativas por parte de la persona guía (observación 1,2,3,4,5,6 y 7):

—Bueno, porque eran sociedades que estaban dirigidas por una persona que se llamaba cacique, era el líder de la comunidad y es el que está allá, en aquella placita, ese es el cacique (...). Esos personajes importantes como los caciques o chamanes, ¿han escuchado hablar de los chamanes? (observación 3).

—Esos pobladores que ustedes conocieron en la primera parte de nuestro recorrido, conforme fueron desplazándose por todo el continente, esas personas desplazándose por toda América, fueron conociendo mejor su entorno (observación 6).

A partir de estos resultados, se encontró la presencia de una metodología basada en el constructivismo, al incluir técnicas que involucran y motivan al estudiantado a generar su propio conocimiento, a través del diálogo, las narrativas y las preguntas constantes. Se busca generar la curiosidad a partir de las experiencias de cada niño o niña, se incentiva una interactividad mental, en la cual se da una participación por medio del diálogo y las interrogantes realizadas tanto por la persona guía como por el o la estudiante. En este caso se involucran los recursos visuales para conectar a la persona con la historia y el mensaje, con una interactividad de identidad.

Con las entrevistas (entrevista grupal 1, 2, 3, 6; entrevista individual 2, 5 y 7), se determinó la posibilidad de incluir otros tópicos diferentes a través de juegos de preguntas o actividades creativas, como, por ejemplo, la creación de historias, en los cuales se aborden temas sobre las plantas, los cultivos, la alimentación de la época precolombina o el uso de ciertas herramientas de estas épocas:

—alguna forma para ver qué es lo que quieren que a uno le expliquen, bueno... pues, se perdía mucho tiempo que se podría haber aprovechado para abarcar otros aspectos importantes de la cultura indígena (entrevista grupal 1).

—que la visita sea un poquito magistral y un poquito lúdico (entrevista individual 7).

La maqueta fue uno de los dispositivos más ilustrativo e interesante para los grupos escolares, ya que permitió observar los modos de vida de las poblaciones indígenas en los diferentes escenarios naturales, permitiendo que los estudiantes describieran lo observado en cada sector, mencionaran las actividades productivas y reconocieran a los personajes importantes. Este dispositivo brindó la posibilidad de generar preguntas de forma constante y de profundizar en temas como la importancia de la naturaleza, los clanes, los caciques y los chamanes, entre otros, que permitieron contextualizar la exposición del Museo.

#### 4.2. PANEL IMPRESO

Los paneles impresos se encontraron como recurso educativo en todo el espacio físico del Museo, pero en el caso de las visitas guiadas escolares se utilizaron al inicio del recorrido con el propósito de presentar la contextualización de las piezas arqueológicas, así como explicar los modos de vida de las poblaciones precolombinas (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7):

—Ok, chicos y chicas, estos animales son los animales de la megafauna, que existieron aquí en América cuando llegaron los primeros pobladores. Alguien me preguntó que quienes fueron los primeros, pues bueno, eran personas que se dedicaban a la caza, nosotros le llamamos cazadores (observación 2).

—Quiero que vean varias cosas importantes, lo primero es este mapa que está aquí, y todos esos territorios que tienen marca amarilla son los sitios arqueológicos donde se han encontrado que se fabricaban objetos de oro. Quiero que vean que se extiende por

todo el pacífico de América de Sur y llega hasta el territorio que hoy conocemos como Costa Rica (observación 4).

Los paneles que se utilizaron por la persona guía durante el recorrido fueron los relacionados con las temáticas de la megafauna (observación 2, 4, 5, 6 y 7), la caza y la agricultura (observación 2, 5 y 7), y los mapas con información de los lugares donde se encontró oro (observación 1, 4, 5 y 7).

Por lo general, se solicitaba a los estudiantes que observaran las imágenes en los paneles y las describieran. A partir de esta actividad, la persona guía les explicaba sobre la relevancia de dichas imágenes para comprender la exposición del Museo y utilizaba las vitrinas cercanas con objetos arqueológicos para vincularlos con los paneles (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7). De esta manera, se introducía a los estudiantes al mundo de las culturas precolombinas mediante la combinación de los paneles y los objetos expuestos. En todos los casos, esto generó un notable interés y participación por parte de los niños y las niñas, quienes planteaban preguntas y hacían comentarios (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).

Se pudo constatar que la persona guía empleaba técnicas de observación, preguntas descriptivas y narrativas temáticas (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7):

—exacto, entonces imagínense ustedes estos grupos chiquititos que se movían de un lugar a otro buscando fuentes de comida y de refugio y de pronto, a lo largo de muchos años empiezan a cambiar, empiezan a cambiar y hay un motivo muy importante para que empiecen a cambiar, ¿qué se les ocurre que pasó? (observación 4).

Se volvió a observar en este dispositivo la búsqueda de construcción del conocimiento a partir de la generación de preguntas constante en conjunto con ejercicios de imaginación en situaciones hipotéticas, de acuerdo con la metodología constructivista.

A partir de las entrevistas individuales y de expertos, se recibieron recomendaciones de incluir actividades de carácter lúdico como lluvia de ideas, sopas de letras o la implementación de códigos *QR*®:

—creo que se puede hacer alguna actividad como lúdica y sin necesidad de hacer mucho desorden, que hay un acróstico, una sopita de letras en grupos, tal vez como para no hacerlo de manera individual (entrevista individual 2).

Se pudo constatar que los paneles impresos fueron un recurso de suma relevancia para explicar y contextualizar las piezas arqueológicas que se encuentran en el Museo, ya que contenían fechas, mapas e ilustraciones que facilitaban las narrativas de la persona guía y la vinculación con las exposiciones.

#### 4.3. DIORAMA

Los dioramas se utilizaron en el recorrido con la finalidad de presentar a los personajes importantes de la época, tales como el guerrero y el chamán, así como los objetos que utilizaban para expresar su estatus social dentro de la comunidad (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).

La persona guía solicitaba a los estudiantes observar detenidamente los dioramas y planteaba preguntas de tipo cerradas de verificación y preguntas abiertas de contenido:

—¿quiénes eran esos personajes especiales? (observación 1).

— chamán, ¿qué los hace pensar que es el chamán? (observación 1).

—¿qué hacían los chamanes?, ¿quién sabe algo sobre los chamanes? (observación 2).

Con estas preguntabas, se exploraban y se explicaban los significados asociados a estos personajes, tales como poder, respeto, sabiduría, etc. Otra técnica didáctica utilizada fue relacionar los dioramas con preguntas de casos actuales:

—¿Y el presidente utiliza algún elemento que nos haga notar que es el presidente?, (observación 1).

—Cuéntenme una cosa, ustedes cuando van a ir a una fiesta, cuando van a ir a alguna parte importante, ¿acostumbran a ponerse algo diferente? (observación 2).

Esta estrategia permite establecer vínculos entre las temáticas abordadas en el Museo y los asuntos contemporáneos, con el objetivo de desmitificar creencias erróneas, eliminar mitos, y en última instancia, salvaguardar la integridad histórica (entrevista experto 2).

De esta manera, con ejemplos sencillos y claros, la persona guía lograba que los niños y las niñas comprendieran el significado del oro para las épocas antiguas y el papel de estos personajes. Asimismo, se evidenció la curiosidad del espectador porque se generaban más preguntas y comentarios sobre el tema (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7; entrevista grupal 1, 2, 3), por ejemplo, en el caso de los objetos decorativos y su significado:

—¿Estás pensando como en la guerra lo utilizaban para proteger el cuerpo? Ajá, bueno, resulta que no usaban el oro, era muy importante. No lo usaban como para hacerse armaduras, pero sí lo usaban por ejemplo para encandilar a los enemigos de la guerra (observación 1).

—A mí me llamó la atención todo lo que traen las personas principales (entrevista grupal 1).

—Las figuritas de oro de chamanes (entrevista grupal 1).

—Que hay personas más importantes y hay menos importantes (entrevista grupal 3).

Además, tal y como se mencionó en los dispositivos anteriores, en este espacio se evidenció la oportunidad de incorporar una variedad de actividades lúdicas y grupales, como se sugiere en las entrevistas realizadas (entrevista grupal 2 y 6, entrevista individual 2 y 7, entrevista experto 2).

—tal vez como una aplicación como estamos di con la tecnología en boga, verdad. Tal vez que se diseñara alguna aplicación, algún código *QR*® que ellos escanean para que pueda aparecerles en el teléfono y cosillas así (entrevista individual 1).

Estos códigos *QR*® podrían tener actividades relacionadas con lo expuesto en los dioramas como alguna historia o cuento del guerrero y el chamán, o alguna trivia de preguntas, para que los estudiantes pudieran revisarlo en clase junto con el docente, como parte de la etapa de posvisita. Asimismo, en las entrevistas se expuso la sugerencia de abordar

temáticas relacionadas con los dioramas, como, por ejemplo, las principales armas utilizadas por los guerreros, las herramientas de la época, el uso de plantas y algunos rituales:

- A mí me gustaría las armas que utilizaron los indígenas (entrevista grupal 1).
- Una estación de plantas (entrevista grupal 1).
- Creo que tal vez un poquito más sobre cosas de uso, como más específico durante esa época... herramientas para trabajar propiamente o herramientas para caza, (entrevista individual 2).

Estas temáticas ampliarían el conocimiento y la comprensión de las personas visitantes sobre la cultura y los personajes de aquellas épocas.

Se puede evidenciar que los dioramas son un recurso que permite visualizar de forma clara y sencilla la contextualización histórica o cultural de un personaje, una época, un ritual o alguna actividad, por lo cual su uso en los espacios museísticos es una forma de acercar a los visitantes a una historia y crear conexiones con el pasado.

#### 4.4. ELEMENTOS MUSEOGRÁFICOS (OBJETOS ARQUEOLÓGICOS)

En el MOP de los MBCCR, los objetos exhibidos se sitúan después de los paneles impresos y la maqueta, ambos dispositivos desempeñaron un papel fundamental en la contextualización y en la comprensión de la historia relacionada con las piezas arqueológicas (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7). Es una manera de ir creando conocimiento con los grupos escolares a partir de una historia, empezando por los modos de vida de estas poblaciones para después ir profundizando con más detalle en el uso de los objetos en oro. Para ir construyendo esa historia en conjunto se van haciendo preguntas y dinámicas de observación, es decir, generando un diálogo de los estudiantes con los dispositivos expuestos.

La exposición de los objetos comienza con la presentación del proceso de elaboración de las piezas de oro: martilleo y fundición con cera. En las vitrinas superiores se visualizan objetos de diversas formas, tamaños y colores. Esta sección genera una gran expectativa y participación por parte del grupo escolar, ya que, en la mayoría de los casos, es su primer encuentro con objetos arqueológicos de oro auténticos. A medida que avanza el recorrido, se

continúan mostrando otras vitrinas con objetos fabricados en oro, tumbaga, piedra, barro, jade y vidrio (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7).

En cuanto a las técnicas utilizadas, se observó la constante generación de preguntas de diferente tipo:

- ✓ Abierta cotidiana: —¿y la inspiración la encontraba en dónde? (observación 2).
- ✓ Abiertas de contenido: —¿quiénes podían llevar esto puesto? (observación 3); —¿quiénes llevaban los objetos de oro y quiénes no? (observación 6).
- ✓ Descriptivas: —¿cómo trabajaban el oro?,—¿encuentran diferencias entre estos objetos y los que vimos allá? (observación 2); —¿en qué se parecen esas figuras?, (observación 7); ¿qué tipo de diseño encontraron en los objetos? (observación 6).
- ✓ Explicativas: —¿qué te parece el valor, alguno tiene más, menos o por qué?, (observación 2); ¿por qué piensas que son como collares? (observación 7).

Se empleó la dinámica de observación para identificar las diferencias entre las distintas piezas según la técnica de elaboración empleada (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7):

—Ok, ya vimos la técnica del martilleo, ahora quiero que presten atención a estos que están aquí. ¿Encuentran diferencias entre estos objetos y los que vimos allá? Levantando la mano (observación 2).

Otra actividad realizada consistía en que los visitantes recorrieran las vitrinas y tomaran fotografías de los objetos que más les llamara la atención, para luego sentarse y describir las formas observadas en las piezas y las razones de su selección:

—Bueno, chicos, vamos a pasar por estas vitrinas, quiero que observen los objetos que hay ahí y que observen que tipo de figuras hay, que tipo de diseño, qué formas y si ustedes pueden distinguir materiales. Si van a tomar una foto, sin flash. Observando. Vamos a ver las formas, qué tipo de objetos son, si hay animales, si hay figuras humanas (observación grupo 1).

Además, se recurrió a las narrativas detalladas, con un lenguaje sencillo y claro, para resaltar la normativa legal que busca la preservación del patrimonio tangible e histórico (observación 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7):

— [En los años 70] fue que salió la ley de patrimonio que es la ley que protege todos estos objetos, ¿Que dice la ley? Que estos objetos nos pertenecen a todos nosotros y nosotras, y que el Museo Nacional es la entidad que se encarga de cuidarlos. El Museo Nacional nos da a nosotros el permiso para tenerlos aquí y exhibirlos (observación 2).

Entre las temáticas que captaron la atención se mencionaron la elaboración de las piezas de oro, su utilización por parte de los personajes importantes y la representación de figuras animales (entrevista grupal 1, 2, 4, 5, 6 y 7, entrevista individual 2)

De acuerdo con las entrevistas (entrevista grupal 2, 3, 4, 5, entrevista individual 2, 6 y 7), se hizo la sugerencia de la inclusión de réplicas de piezas fabricadas en los diversos materiales expuestos en las vitrinas:

—Que hubiera una estatua de oro y otra de bronce, y que hubiera que intentar adivinar cual es la de oro y cuál es la de bronce (entrevista grupal 3).

Según la entrevista a Ana María Gálvez, coordinadora del Museo del Oro del Banco de la República de Colombia, un recurso interesante para considerar sería enviar una maleta didáctica antes de su visita al Museo, a las escuelas que tengan la posibilidad, la cual contendría juegos, réplicas y relatos que podrían utilizarse durante las clases. Esto ayudaría a disminuir durante el recorrido la necesidad de los estudiantes de manipular piezas y objetos, al mismo tiempo que genera otro tipo de preguntas para la persona guía (entrevista experto 1).

Los objetos arqueológicos son el principal elemento museográfico, ya que son las representaciones tangibles de la historia y de la memoria de nuestros antepasados. Es el recurso más cercano a nuestra conformación y a nuestra herencia. De ahí la relevancia de una

adecuada contextualización y explicación para llegar a comprender el valor cultural de estos para nuestra sociedad.

#### 4.5. RECURSO AUDIOVISUAL

Este dispositivo se utilizó casi al final del recorrido, posterior a los paneles impresos, maquetas, dioramas y objetos (observación 2, 5, 6 y 7). El propósito de este dispositivo era consolidar la información y el conocimiento adquiridos durante la visita guiada, a través de la interacción con un recurso que resultara más llamativo debido al sonido y a las imágenes.

Al ingresar al espacio destinado a la experiencia audiovisual, se les solicitó a los estudiantes sentarse en forma circular orientados hacia las paredes. La idea de esta propuesta era permitirles explorar los diferentes mundos y seres de la casa cósmica. En cada escena, se escuchaba a una persona explicar en qué consiste cada mundo —tanto en idioma español como en el idioma indígena bribri—, mientras se observaban imágenes de figuras, animales y objetos (observación 2, 5, 6 y 7). Esta experiencia les permitió comprender la cosmovisión de las comunidades indígenas y adquirir una perspectiva distinta a la actual.

Se evidenció en las entrevistas, que este dispositivo fue uno de los generó mayor atención, tanto en los estudiantes como en los docentes:

- Me gusta mucho esa cosa redonda (entrevista grupal 7).
- Me gusta mucho la casa cósmica (entrevista grupal 7)
- Me gustó un círculo que hay con proyectores (entrevista grupal 3).
- Lo que más me gustó fue aquí [casa ÚsuLé] (entrevista individual 5).

Entre las técnicas didácticas empleadas fueron la observación y la escucha, la narración y la realización de preguntas abiertas y descriptivas:

- Quiero que pongan atención que lo que van a escuchar es bribri y esto nos lo contó un curandero (observación 5).
- ¿Qué tipo de seres viven en el inframundo? ¿qué se imaginan? (observación 6)
- ¿Qué características tienen las arañas? (observación 6).

En este punto es importante realizar una reflexión respecto a la interacción y la participación por parte de los estudiantes. Este es recurso con amplia información nueva, con imágenes llamativas y con explicaciones en diversos idiomas, en los cuales los estudiantes utilizaron los sentidos de la vista y la escucha, no obstante, no se realizaron otro tipo de actividades o preguntas generadoras que permitieran una mayor interacción entre las personas. Esto se pudo evidenciar al realizar la pregunta sobre los objetos que más les llamaron la atención, ya que este recurso audiovisual fue mencionado, pero al realizar otras preguntas respecto a lo que aprendieron o que información les llamó la atención en el Museo, no se mencionó ningún aporte de la Casa ÚsuLé (entrevista grupal 5, 6 y 7). A pesar de ser un objeto llamativo, no se logró una conexión con la interacción mental ni de identidad de los niños y las niñas, tal como lo expone la Museología Total. Es importante destacar que este dispositivo tiene el potencial de ampliar su alcance en términos de participación en las visitas guiadas escolares a través de otras dinámicas y actividades de corriente constructivista que involucren a los estudiantes con el dispositivo y se logre una conexión con el resto de la exposición.

En las entrevistas se propuso utilizar las pantallas ubicadas en diferentes espacios del Museo, en la cual se incluya más información o representaciones en 3D de las piezas:

—Como que las pantallas que están cerca de los objetos que digan el texto de cómo se crearon y así (entrevista grupal 5).

Según las experiencias en el Museo del Oro del Banco de la República, Colombia, una de las técnicas de gamificación<sup>8</sup> sugeridas en este apartado fue incluir un juego interactivo con preguntas al inicio o al final de la visita, en una pantalla seleccionando áreas del conocimiento, ya sea para contextualizar los objetos expuestos en el Museo o para consolidar datos aprendidos durante la visita (entrevista experto 1 y 2).

El recurso audiovisual es uno de los dispositivos que permite una experiencia inmersiva, ya que a través de imágenes y sonidos transporta al visitante a espacios y escenarios que de

---

<sup>8</sup> La gamificación es entendida como “la aplicación de la filosofía del juego en contextos no lúdicos” (Novillo et al., 2018). “Los juegos son recursos muy útiles para atraer la atención de los usuarios hacia las colecciones de los museos, pues el empleo de técnicas derivadas de los juegos, como los retos o los premios para transformar tareas cotidianas en actividades divertidas permite atraer la atención” (Novillo y Salazar, 2017 como se citó en Novillo et al., 2018).

otra manera sería imposible. Asimismo, es una opción para interactuar con personajes y animales de una manera interactiva, a través de los audios o las imágenes.

#### 4.6. VIDEO

El video se seleccionó como último dispositivo de la visita guiada. Se centra en las vivencias actuales de las comunidades indígenas, presentando testimonios de personas de diferentes regiones de Costa Rica (observación 1 y 2).

La persona guía utilizó técnicas como una explicación previa al video para contextualizar y explicar el contenido, asimismo, al finalizar se brindó un espacio para preguntas y consultas. La visita concluyó con el agradecimiento y la despedida (observación 1 y 2).

En uno de los grupos se señaló el video como uno de los recursos que les gustó (entrevista grupal 1). Sin embargo, al ser un dispositivo utilizado solamente en dos visitas, resultó difícil determinar su alcance real en términos de interés o participación generada, además de que el tiempo fue reducido al ser el último dispositivo.

De acuerdo con lo expuesto en las entrevistas de manera general, este recurso podría complementarse con la incorporación de algún tipo de actividad lúdica como un juego de trivias sobre cultura, tradiciones y estilos de vidas de las poblaciones indígenas actuales:

—Alguna forma para ver qué es lo que quieren que a uno le expliquen, bueno... pues, se perdía mucho tiempo que se podría haber aprovechado para abarcar otros aspectos importantes de la cultura indígena (entrevista grupal 1).

En lo que se refiere a las cuestiones de tiempo, se pudo determinar que en la introducción y en las explicaciones iniciales duraban entre 12-18 minutos aproximadamente, por lo cual esto pudo inferir en la percepción de que tuvieron poco tiempo para ver las piezas y los artefactos del Museo.

Asimismo, las maestras y los maestros resaltaban que las visitas estuvieron muy bien dirigidas con una gran atención por parte de las personas guías, sin embargo, recomendaban como idóneo incluir una parte de juegos o de actividades en donde los grupos pudieran utilizar la creatividad y la imaginación.

El video es un dispositivo importante que se debe aprovechar en conjunto con otras actividades, ya que es el único recurso que habla sobre la actualidad de las poblaciones indígenas, por lo cual se deberían incluir técnicas que ayuden a buscar una conexión de los estudiantes con el contenido del video que apoye la comprensión sobre la realidad actual de estas comunidades.

## 5. CONCLUSIONES

A partir de la sistematización y el análisis de los datos recolectados en las visitas guiadas escolares, en este apartado se exponen las conclusiones generales extraídas considerando las metodologías constructivistas y la corriente de Museología Total. Es importante señalar que no se encontraron diferencias significativas entre los diversos grados de educación primaria (4to, 5to o 6to) con relación a su experiencia durante la visita, lo que permitió agrupar los resultados de manera general en niños y niñas de Segundo Ciclo de Educación General Básica.

Los resultados de este estudio se basan en una investigación antropológica que utilizó una serie de técnicas cualitativas para generalizar y fijar condiciones en la construcción de un fenómeno social, en este caso, las visitas guiadas en grupos escolares en el Museo del Oro. Se utilizó la técnica de observación sistemática y recopilación de datos por medio de entrevistas, con el fin de encontrar las tendencias de comportamiento en el proceso educativo, que permitieran identificar dispositivos y recursos que motivaran la interactividad y la participación en los grupos escolares.

Es importante destacar el papel de la Antropología Educativa en esta investigación, ya que permitió centrarse en las experiencias de los diferentes actores sociales, como lo son, grupos escolares, personal docente y las personas guías por medio de una triangulación de datos para encontrar categorías de análisis y técnicas didácticas involucradas en toda visita guiada escolar del Museo del Oro Precolombino de los MBCCR. Por esta razón, fue posible incluir las voces de estudiantes escolares, para que pudieran compartir sus experiencias y sus opiniones para este proyecto. De esta manera, se pudo conocer su interés en los objetos arqueológicos, identificar los dispositivos que generaron mayor curiosidad, observar las técnicas que lograron una mayor interacción mental y emocional con las exposiciones, y descubrir las temáticas que les gustaría explorar y ampliar en estos espacios educativos.

Se incluyeron las opiniones y las sugerencias de los maestros y las maestras de estos grupos escolares, para que compartieran sus expectativas e hicieran recomendaciones de actividades educativas apropiadas para sus estudiantes.

En este proyecto es primordial el papel de la persona guía como puente entre las exposiciones y de los grupos escolares en el espacio museístico. Es mediante sus técnicas didácticas y sus actividades que se logra construir conocimiento en conjunto con el visitante y darles significado a los objetos arqueológicos. Por esta razón, es que se incluyó sus experiencias con los grupos estudiantiles mediante la observación y la entrevista individual.

Mediante la observación de las visitas guiadas se pudo detectar una dimensión ritual junto con una dimensión lúdica, tal como se plantea en el paradigma emergente de educación museográfica. En este proceso ritual se pudo ordenar la experiencia en tres etapas y se logró clasificar en categorías que permitieron comprender el proceso de enseñanza en las visitas guiadas del MOP de los MBCCR. Las tres etapas utilizadas en las visitas guiadas fueron: previsita, visita y posvisita. Cada una de estas etapas cuenta con un componente lúdico, que se dividió en la categoría de dispositivos. En cada una de estas categorías se utilizaron técnicas y recursos para la interactividad y la participación de los niños y las niñas.

Además, mediante la observación no participativa se logró determinar que existen una serie de dispositivos que se encuentran presentes en toda visita como lo son la maqueta, el panel impreso, los elementos museográficos y los dioramas. Se evidenció en todos los recorridos escolares el uso de técnicas didácticas con enfoque constructivista como el diálogo, la observación, la exposición magistral y la generación constante de preguntas, con el fin de obtener la atención de los grupos e involucrarlos en la construcción de un conocimiento a partir de sus propias experiencias.

Por medio de las entrevistas grupales se constató una total aceptación e interés por las visitas guiadas, ya que la experiencia resultó ser entretenida e informativa, al mismo tiempo que les brindaba un espacio para observar, preguntar y participar de los diferentes temas de las exposiciones del Museo. La unión de elementos lúdicos, visuales y educativos generó entusiasmo en los estudiantes reflejado en su participación a través de los comentarios y las preguntas.

Durante el proceso investigativo se evidenciaron 2 tipos de mediación, el primero, la mediación interactiva-vivencial por medio de dispositivos, como por ejemplo, la maqueta o

la Casa Cósmica ÚsuLé, que lograron incentivar la participación y la generación de preguntas por parte de los niños y las niñas; el segundo, es la mediación basada en el diálogo, a través de las exposiciones magistrales y la generación de preguntas para que las personas logren una conexión con los objetos, dándoles un significado a partir de su experiencia.

Asimismo, se pudo determinar que ciertas temáticas fueron abordadas en todas las visitas guiadas, tal como, el poblamiento de América (panel), la complejización de las sociedades (maqueta), la metalurgia (mapas, vitrinas), la vida diaria (dioramas), género (panel, vitrina) y la conquista (panel, vitrina). Otros temas se abordaron pocas veces o no se abordaron directamente en las unidades temáticas, pero fueron temas transversales durante todo el recorrido, como, por ejemplo, la naturaleza y el ser humano, la iconografía y el simbolismo. En cada una de las secciones se iba explicado la importancia de la naturaleza para las poblaciones indígenas, tanto al ser medio de sobrevivencia como medio para comprender su cosmovisión, a través de sus piezas con diseños de animales y personas, y la explicación de sus rituales y creencias. Es una manera de utilizar el tiempo adecuadamente, con el propósito de abarcar la mayoría de las colecciones posible durante el recorrido.

El énfasis en estos temas y recursos se debe a que se relacionan directamente con el programa de Estudios Sociales de segundo ciclo de primaria, por lo cual, son un apoyo complementario para la malla curricular en la escuela.

Otro de los aspectos observados fue la importancia del orden en el uso de ciertos dispositivos, ya que primero se utilizaba la maqueta y los paneles impresos para una contextualización social de los objetos, con el fin de brindarles un significado social y un valor cultural; posteriormente, se pasaba a las vitrinas con objetos arqueológicos o réplicas. De esta manera, se lograba que las personas pudieran involucrarse con la exposición, se motivase la curiosidad y se encontrara una asimilación identitaria.

En la temática de la categorización en dispositivos, se evidenció una preferencia de los niños y las niñas hacia la maqueta y la casa audiovisual ÚsuLé, por ser recursos de representaciones visuales de contextos de poblaciones indígenas actuales, tanto de sus modos de vida como sus creencias espirituales. Sin embargo, se detectaron dos situaciones diferentes en ambos dispositivos.

En el caso de la maqueta, se pudo observar que el uso de las técnicas utilizadas por la persona guía influyó en la participación de los estudiantes con la experiencia. El uso de las

técnicas de observación por grupos de estudiantes, la generación de preguntas constantes y la explicación por medio de relatos fueron estrategias adecuadas para generar la atención y la participación de los niños y las niñas. Lo anterior se evidenció con la consulta al estudiantado sobre los temas aprendidos dentro del recorrido, ya que la mayoría de los comentarios se relacionaban con la maqueta.

Por otro lado, en el caso de la casa ÚsuLé, se pudo constatar que el dispositivo en sí mismo ya es atractivo, debido a sus pantallas, sus colores y sus videos relacionados con animales, con paisajes y las creencias espirituales. La persona guía solamente utilizó la exposición magistral con pocas preguntas. En la consulta sobre aprendizajes en el Museo, ninguno se relacionó con la casa ÚsuLé. Por esta razón, se sugiere considerar la incorporación permanente de este dispositivo en las visitas guiadas aunado a la implementación de otras actividades y recursos lúdicos, con el fin de aprovechar el interés y el entusiasmo que generó en los niños y las niñas. Se deben crear oportunidades para que los visitantes establezcan conexiones con conceptos y objetos que le sean interesantes o familiares.

En los elementos museológicos, se evidenció que los objetos arqueológicos despertaron la curiosidad de los grupos y generaron una gran participación de los estudiantes. En las entrevistas, se identificó la necesidad de contar con réplicas de estos objetos que puedan ser manipuladas en conjunto con actividades como tipo adivinanzas de figuras o la creación de historias creativas. Se busca incluir otros sentidos como el tacto o el olfato que permitan brindar una mediación interactiva-vivencial y una mediación interactiva-emocional considerando la corriente de Museología Total. Esta propuesta busca fomentar la interacción directa de los estudiantes con los objetos, al buscar la oportunidad de explorar y experimentar de manera más activa y participativa.

El video fue utilizado al final de la visita y solamente en dos ocasiones, pero logró captar la atención de los grupos al presentar la realidad actual de las comunidades indígenas y el uso de su idioma. Sin embargo, las técnicas utilizadas durante el video fueron mínimas, ya que solamente se hizo un espacio de consultas al final de este. Se recomienda cerrar la visita de una forma más motivadora, a través de alguna actividad lúdica tipo juego de preguntas por grupos o entregar algún recuerdo pequeño, como tarjetas, que permita a los estudiantes tener una memoria tangible y genere motivación de regresar nuevamente el Museo.

Otro punto importante para resaltar es que se encontraron dispositivos no utilizados durante los recorridos escolares, como lo son las estaciones compuestas por pantallas táctiles como las que trataban las técnicas de trabajo en cerámica, las narraciones tradicionales indígenas y chamanismo. Debido a la pandemia, los recursos táctiles fueron apagados y no era posible su uso durante las visitas al Museo (Priscilla Arias, comunicación personal, 02/06/2022; Claudia López, comunicación personal, 07/06/2022). Asimismo, al ser dispositivos que no permiten la atención de grandes grupos de estudiantes, su uso podría generar distracción y la limitación que no todos y todas puedan compartir con este.

En el apartado de las técnicas utilizadas por las personas guías se observó una metodología constructivista evidenciada por la generación constante de preguntas, el diálogo con los grupos y la utilización de historias para involucrarlos dentro del contexto de las poblaciones indígenas. Estas técnicas en conjunto con los objetos arqueológicos del Museo permitieron que el estudiantado estuviera concentrado y en constante participación, generando aportes desde sus propias experiencias.

Una de las técnicas que captó, en mayor medida, la atención de los niños y las niñas fue la explicación de un tema a través de un panel o un mapa, seguido de una demostración de un objeto en la vitrina adyacente, esto generaba curiosidad y asombro. En este sentido, se vio una mejor conexión de la teoría y el objeto a partir del uso de los paneles en conjunto con las vitrinas con objetos. Es importante destacar en este punto que los paneles y los mapas se encontraban al inicio de los recorridos, lo que puede generar mayor atención y participación, ya que los grupos vienen con mayor curiosidad hacia lo nuevo.

Adicional a las técnicas anteriores, se propusieron algunas recomendaciones a partir de las entrevistas, con el fin de incluir otras técnicas didácticas en los diferentes dispositivos como dioramas, maqueta, videos o recursos audiovisuales, por ejemplo, un juego de roles asumiendo diferentes personajes (guerrero, chamán, artesanos, cazadores, agricultores), la creación de un mapa interactivo en el cual se señalen regiones mencionadas en el video y durante el recorrido, o la creación de un relato creativo de algún personaje del Museo en forma grupal. El propósito es encontrar maneras de lograr una mejor vinculación de los estudiantes con los dispositivos, por ejemplo, a través de los juegos (propuesta principal generada en las entrevistas de los niños, las niñas y docentes), una técnica que ayuda a la

generación de una mayor participación lúdica-educativa y la creación de un recuerdo en la memoria del estudiante.

En general, los 7 grupos entrevistados opinaron que les gustaría incluir actividades interactivas durante la visita, como algún juego, manualidad o competencia, que permitiera una experiencia lúdica con un enfoque didáctico diferente a la exposición magistral. Es interesante destacar que las propuestas no se orientaron hacia actividades relacionadas con tecnologías o pantallas, sino por el contrario, las propuestas se relacionaban más con actividades sensoriales o manuales, se buscaba una mediación de tipo interactivo-vivencial. Son generaciones que crecieron con la tecnología como parte de su normalidad y cotidianidad —poblaciones de clases medias y altas—, por lo cual su uso no es razón de innovación o sorpresa, más bien buscan otro tipo de actividades manuales creativas y vivenciales.

Se identificaron temas de interés por parte del estudiantado que no fue posible abordar completamente debido a limitaciones de tiempo, por lo que sería interesante incluir recursos que les permitan explorar estos temas en clase posteriormente. En este sentido, se sugiere aprovechar el uso de códigos *QR*® o de folletos con enlaces a páginas que contengan más información o videos relacionados a estos temas para los grupos escolares. Se pueden incluir actividades y juegos que puedan desarrollar en clase en conjunto con la maestra o el maestro.

En síntesis, durante la recolección y el análisis de información se evidenció el uso de las metodologías constructivistas por parte de las personas guías para lograr un mejor acercamiento con las personas visitantes y lograr una construcción del conocimiento en conjunto a través de las preguntas, el diálogo y las narrativas. Sin embargo, se observó la posibilidad de integrar técnicas didácticas que apoyen la mediación interactiva-vivencial y la mediación interactiva-emocional considerando la corriente de Museología Total. Se deben generar estímulos, en este caso mediante recursos didácticos que produzcan diferentes modelos de interpretación y complejidad, a través de aquellos objetos o dispositivos que generen mayores interrogantes y curiosidades. De aquí la importancia de una Guía de Recursos Didácticos que recomiende técnicas y recursos didácticos que apoyen estos procesos de comunicación cultural y vivencial en las exposiciones.

# CAPÍTULO 4. GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN EN MUSEOS EN GRUPOS ESCOLARES DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 9-12 AÑOS

## 1. INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presenta la propuesta de una Guía Didáctica compuesta por dispositivos y recursos que pueden ser utilizados por las personas guías de los Museos del Banco Central de Costa Rica en los procesos de mediación guiada a grupos escolares de Segundo Ciclo de Educación General Básica. Para la realización de esta Guía se consideraron los resultados expuestos en el capítulo 3 a partir de las observaciones y las entrevistas.

En este sentido, la sección de recomendaciones se estructuró en tres momentos relevantes de la visita guiada escolar: la previsita, la visita y la posvisita. Estas recomendaciones son de carácter didáctico, planificador y de apoyo. Asimismo, en la sección de dispositivos se propusieron técnicas, preguntas, actividades y recursos que pueden ser utilizados durante la visita guiada, con el fin de lograr una experiencia lúdica e interactiva.

Para esta Guía se contó con la colaboración de las funcionarias de los MBCCR, asesores expertos de la UCR y de los Museo de Oro del Banco de la República de Colombia, así como las experiencias de estudiantes y docentes que participaron del proyecto mediante sus comentarios, percepciones y opiniones.

La presentación de las técnicas y recursos se realizaron en formato general, teniendo como base la mediación escolar realizada en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, con el fin de que estas buenas prácticas y las recomendaciones puedan ser replicadas por otros museos en el país.

Es importante considerar que en el trabajo escrito se utilizó el término de persona guía para referirse a quien realiza la visita guiada escolar; sin embargo, en la Guía se utilizó el término persona mediadora por solicitud del Departamento de Educación de los MBCCR.

2. PROPUESTA DE GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EDUCACIÓN EN MUSEOS EN GRUPOS ESCOLARES DE NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 9-12 AÑOS



**GUÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS  
PARA EDUCACIÓN EN MUSEOS EN  
GRUPOS ESCOLARES DE NIÑOS Y  
NIÑAS ENTRE 9-12 AÑOS**

**Elaboración:  
María Fernanda Arguedas Abarca**

**Diseño: Erick F. Rojas**

**San José, Costa Rica, 2024**

## INDICE

1. PRESENTACIÓN	3
2. CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS	8
3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA HACER DE LA VISITA AL MUSEO UNA EXPERIENCIA MUCHO MÁS INTERACTIVA	10
3.1. LA PREVISITA: PREPARANDO AL GRUPO ESCOLAR PARA EL MUSEO	10
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	11
RECURSOS DE APOYO CON LOS QUE CUENTA EL MBCCR	12
RECOMENDACIONES DE LA AUTORA	13
3.2. LA VISITA: EXPLORANDO LA PROPUESTA MUSEOGRÁFICA	15
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	15
RECOMENDACIONES DE LA AUTORA	19
3.2.1. Explorando el aprendizaje a través de los dispositivos: recursos didácticos	20
3.2.1.1. Maqueta: un viaje de observación e interacción cultural	22
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	23
3.2.1.2. Panel impreso: un viaje informativo por la época precolombina	24
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	25
3.2.1.3. Diorama: un viaje inmersivo al pasado	26
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	27
RECOMENDACIONES DE LA AUTORA	28

## INDICE

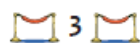
3.2.1.4. El objeto original o replicado: tesoros culturales en los MBCCR	29
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	30
RECOMENDACIONES DE LA AUTORA	32
3.2.1.5. Recurso audiovisual: explorando la innovación en espacios museísticos	33
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	35
3.2.1.6. Video didáctico: conociendo la actualidad de las poblaciones indígenas	36
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	37
3.2.2. Otros recursos para la persona mediadora: la increíble fusión entre conocimiento y creatividad	38
3.3. LA POSVISITA: REFORZANDO EL CONOCIMIENTO	40
ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR	40
RECOMENDACIONES DE LA AUTORA	41
4. REFLEXIÓN FINAL	42
5. REFERENCIAS	43



# 1. PRESENTACIÓN

La educación en museos es uno de los pilares fundamentales para la construcción de conocimientos y el enriquecimiento cultural, sirviendo como base que nutre la comprensión profunda de la historia, la diversidad cultural, la ciencia y las expresiones artísticas. Una de las misiones de los museos, como entes encargados del resguardo del patrimonio nacional y arqueológico de las culturas, es desarrollar actividades, técnicas y metodologías que permitan establecer vínculos con los públicos a través de la construcción en conjunto de conocimiento y la generación de experiencias significativas con las personas. Por esta razón, en colaboración con el Departamento de Educación de los Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR), y tomando como base la metodología utilizada en sus programas de Apoyo a la Educación para la atención de los grupos en las visitas mediadas, se ha desarrollado esta guía para proporcionar herramientas y recursos valiosos para el proceso de mediación guiada con grupos escolares.

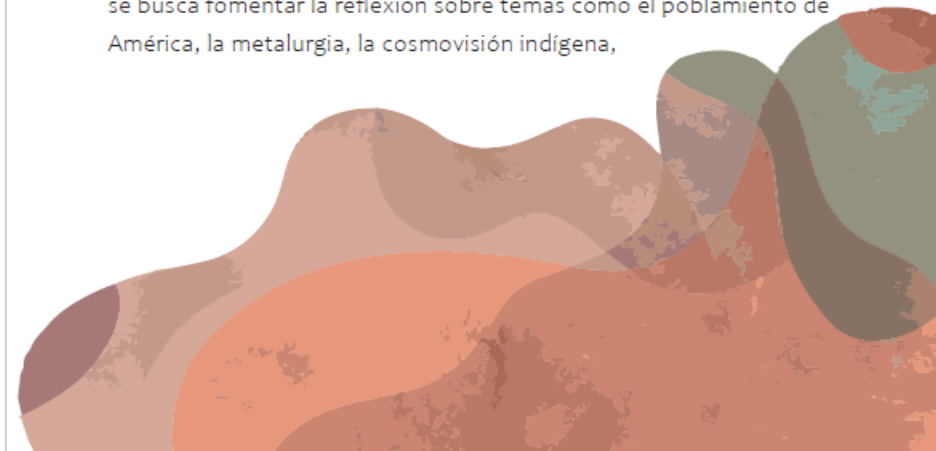
Es importante recalcar que los MBCCR son uno de los entes con mayor acervo arqueológico, histórico y cultural del país, el cual resguarda artefactos de tres colecciones: arqueología (cerámica, jade, oro, tumbaga y piedra), numismática (billetes, monedas, boletos, medallas y troqueles), y artes visuales (bidimensional y tridimensional). El Departamento de Educación de este Museo es el área encargada de diseñar las actividades y los programas que promueven esa construcción de conocimiento, generen curiosidad, estimulen la discusión y la reflexión sobre el pasado y el presente, e incentiven la interacción de las personas con su exposición museográfica. Para ello tienen a disposición múltiples actividades



educativas: talleres, auto guías de exposiciones principales, visitas mediadas, valijas didácticas, ficheros educativos, exhibiciones itinerantes, giras a comunidades, investigación y publicaciones.

Con la motivación de brindar material de apoyo al Departamento de Educación de los MBCCR, se presenta la siguiente Guía de Recursos Didácticos. Esta guía está diseñada para hacer las visitas guiadas escolares más interactivas, participativas y lúdicas. En este proyecto se enfocó en grupos estudiantiles de segundo ciclo de Educación General Básica (9-12 años), ya que la temática abordada en la exposición se relaciona directamente con los contenidos curriculares de los programas de Estudios Sociales de estos niveles, los cuales se centran en la época precolombina, etnias, sociedades multiétnicas, la época colonial y relación ser humano-naturaleza.

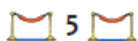
Las visitas guiadas se realizaron, específicamente, en el Museo de Oro Precolombino de los MBCCR. Este Museo tiene el objetivo de brindar a las personas visitantes un recorrido en el tiempo, a través de las unidades temáticas que exploran la historia precolombina de Costa Rica y los aportes de sus pueblos originarios, en la creación de una sociedad multiétnica y pluricultural. A través de las exposiciones, los objetos precolombinos y los recursos educativos, se busca fomentar la reflexión sobre temas como el poblamiento de América, la metalurgia, la cosmovisión indígena,



la naturaleza, la igualdad de género y el impacto histórico de la colonización y la conquista (MBCCR, 2022).

Este documento ha sido creado en colaboración con el Departamento de Educación de los MBCCR, con la valiosa contribución de su coordinadora Patricia Fernández Sierra, y las asistentes Priscilla Arias Fonseca y Claudia López Oviedo, quienes permitieron que la investigación se realizara durante la observación de sus prácticas en sala, así como con el análisis de los recursos educativos ya implementados en su proceso. A través de estas experiencias se identificaron los dispositivos y las técnicas didácticas más relevantes para la presente guía. Su participación activa ha sido fundamental para ofrecer un material que refleje la práctica desde la experticia de quienes están directamente involucrados en la educación en los MBCCR.

Adicionalmente, se contó con la dirección de Keilyn Rodríguez Sánchez, quien orientó este proyecto, a partir de sus conocimientos en educación no formal, museos, educación y estudios de visitantes. Su experiencia en educación en museos para niños y niñas fue fundamental para identificar las necesidades y las propuestas que ayudarán al mejoramiento de una educación lúdica, interactiva e integral. Asimismo, se tuvo el apoyo de Ana María González Galvis como experta consejera en la temática de educación interactiva, Coordinadora del Departamento del Museo del Oro del Banco de la República, Colombia. Su participación fue central como consejera en las temáticas de comunicación social, técnicas didácticas en museos y en las animaciones pedagógicas implementadas por su Departamento.



La metodología utilizada en la investigación se basó en un enfoque cualitativo con las siguientes técnicas de recolección de información: observación no participativa de las visitas guiadas escolares, entrevistas individuales a las personas mediadoras encargadas, entrevistas grupales a los niños y las niñas, entrevistas individuales a los maestros y las maestras. La validación de los instrumentos se hizo por medio de criterio de expertos. En total, estas técnicas se aplicaron a siete grupos de segundo ciclo de Educación General Básica de centros educativos públicos y privados provenientes de zonas urbanas y rurales durante el periodo octubre de 2022-abril de 2023<sup>1</sup>.

El documento está dirigido a las personas mediadoras de los MBCCR encargadas de realizar visitas guiadas escolares con niños de 9-12 años. Su objetivo principal es proporcionar un conjunto de actividades y recursos recomendados que puedan ser implementados tanto antes, durante como después de las visitas, con el fin de fomentar la participación y la interacción de los grupos estudiantiles con las propuestas museográficas.

Asimismo, pretende ser material que facilite la inducción para nuevas personas mediadoras de los MBCCR, por lo cual se sistematizaron las actividades realizadas durante los recorridos para crear un proceso documentado que servirá como base a futuros profesionales.

---

<sup>1</sup> Para ampliar información al respecto se puede consultar la memoria del proyecto de investigación aplicada titulada "Experiencias educativas en el museo: la visita guiada en la educación formal", de la Maestría Profesional en Antropología de la Universidad de Costa Rica.



## 2. CONSIDERACIONES PEDAGÓGICAS

Esta Guía de Recursos Didácticos se centra en dos corrientes educativas clave para profesionales en educación de museos: el constructivismo y la Museología Total. En el constructivismo, se destaca la importancia de basar el aprendizaje en las experiencias y en los conceptos del pensamiento individual, con el fin de generar nuevos conocimientos, formas de pensar, valores y habilidades. Para lograr este objetivo es vital la participación activa de cada estudiante mediante actividades desarrolladas con intenciones educativas, en las cuales la mente se involucra en buscar, pensar, imaginar, cuestionar y explorar para generar conocimiento (Ríos, 1999). Dentro de esta perspectiva, los agentes mediadores desempeñan un papel esencial al facilitar que los objetos y la información se conviertan en conocimiento para los grupos escolares, con el fin de darles un significado a lo que observan, a lo que manipulan y a lo que escuchan (Martín y Cuenca, 2011).

La guía también se enfoca en la Museología Total (Wagensberg, 2001 y 2005), que busca provocar la curiosidad y los cuestionamientos durante las visitas al Museo, generando cambios en la mente, en las emociones y en las habilidades de las personas. Para lograr esto, se promueven actividades que fomentan tres tipos de interactividad: 1) la manual<sup>2</sup> que se centra en la parte sensorial, en la manipulación de objetos o de la exposición, 2) la mental, que se da a través del diálogo, el cuestionamiento y la búsqueda de respuestas, y 3) la cultural, que prioriza a las identidades colectivas del entorno del Museo.

<sup>2</sup> Se reconoce la utilidad de las actividades y los recursos enfocados en la interactividad manual como una herramienta útil en la mediación de niños y niñas con condiciones neurológicas, con problemas de aprendizaje o con déficit de atención con hiperactividad (TDAH), ya que les permitiría vincularse a los objetos y a la historia de manera diferente, a partir de sus condiciones y de su manera de procesar el conocimiento.



A partir de estas dos corrientes educativas, se busca una mediación interactiva vivencial, al involucrar al estudiante con los objetos, la información y la exposición museográfica para generar emociones en la experiencia por medio de la observación, la escucha, el habla y el tacto, en conjunto con actividades como el dibujo, la dramatización, el juego, las adivinanzas, el relato, entre otras. Además, se promueve la mediación basada en el diálogo a partir del intercambio de percepciones, conceptos, experiencias, visiones e interpretaciones para construir conocimiento de manera colaborativa con los grupos escolares.

Las actividades y los recursos sugeridos deben considerarse opciones que la persona mediadora<sup>3</sup> puede implementar durante su recorrido, adaptándolos según su experiencia y las características del grupo escolar. Asimismo, la duración de las actividades ronda entre 5-20 minutos para que puedan implementarse en cualquier visita guiada. La selección de recursos y actividades puede ajustarse a las habilidades, conocimientos y aptitudes de la persona mediadora, con el objetivo de fomentar la participación e interactividad entre los estudiantes y los contenidos en la sala.

---

<sup>3</sup> En el proceso investigativo y en la Memoria de la Maestría Profesional se utilizó el término de persona guía, sin embargo, en esta Guía de Recursos Didácticos se utilizará el de persona mediadora por solicitud de los MBCCR.

### 3. CONSIDERACIONES GENERALES PARA HACER DE LA VISITA AL MUSEO UNA EXPERIENCIA MUCHO MÁS INTERACTIVA

Esta sección se divide en apartados que sistematizan tres momentos principales de la visita a cualquier museo, ellos son: la previsita, la visita y la posvisita. Para cada uno de estos momentos se realizaron dos secciones: a) las actividades y las técnicas utilizadas por las personas mediadoras de los MBCCR durante los recorridos escolares y b) actividades sugeridas por la autora para motivar la participación y la interacción de los niños y las niñas con las exposiciones. Estas actividades sugeridas se derivan de las entrevistas y la observación de visitas guiadas, así como de la experiencia de personas profesionales del área de educación en museos. El objetivo es facilitar la labor educativa de la persona mediadora en la interacción del grupo de estudiantes con el espacio museográfico.

#### 3.1. LA PREVISITA: PREPARANDO AL GRUPO ESCOLAR PARA EL MUSEO

La previsita implica una actividad en el aula en los días previos antes la visita mediada. Debe ser dirigida por la persona docente en conjunto con su grupo escolar, a partir de material y de recursos didácticos que se encuentran a su disposición por parte del Museo. El objetivo es simple pero vital: familiarizarse con el Museo, sus objetos y temas. El juego y el diálogo son las herramientas clave. El juego despierta la curiosidad, y el diálogo construye puentes entre lo que los estudiantes esperan y lo que descubrirán, por lo que también ayuda a generar expectativa sobre la experiencia de la visita.



## ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1. Coordinación con el personal docente:** la persona docente coordina la visita mediada contactando directamente al Departamento de Educación de los MBCCR. En este momento, se aconseja al docente especificar algunas de las temáticas que le interesa sean abordadas con esta visita, con el fin de que la persona mediadora pueda brindar alguna orientación y narrativas relevantes durante el recorrido. Es importante recordar que las visitas guiadas son un complemento de los temarios curriculares, no deben utilizarse como sustituto de la materia. Asimismo, se le señala al maestro o maestra la importancia de su participación durante la visita por medio de preguntas y comentarios relacionados tanto con los temas del Museo como con los aspectos tratados en sus clases.

**2. Maximizando el aprendizaje en el aula:** desde el Departamento de Educación, se le ofrece al personal docente la guía de previsita<sup>4</sup> de los MBCCR como un recurso de apoyo para que sea utilizado en el aula. Esta se envía al correo electrónico o por cualquier otro medio digital. Esta guía cuenta con una sección metodológica, recomendaciones y una serie de actividades para realizar en clase. El objetivo es que el grupo pueda trabajar en conjunto con el o la docente, aspectos relevantes de la labor del Museo, la importancia de la exposición, la información derivada de estos y la contextualización de los objetos. En la guía de visita<sup>5</sup>, en el apartado de consideraciones logísticas, se recomienda al docente, si se encuentra dentro de sus posibilidades, realizar una visita previa al Museo. Esto le permitirá identificar temas enlace con aspectos que quisiera fortalecer de su malla curricular.

<sup>4</sup> Disponible en la página web: <https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/03/previsita-el-museo-un-espacio-para-descubrir.pdf>  
<sup>5</sup> Disponible en la página web: <https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/03/visitamop-un-viaje-en-el-tiempo.pdf>

## RECURSOS DE APOYO CON LOS QUE CUENTA EL MBCCR

Son materiales didácticos y pedagógicos diseñados para orientar al maestro o maestra en la preparación de su grupo escolar antes de la visita al Museo. Estos recursos brindan información sobre el Museo, sus colecciones y alguna actividad lúdica para implementar en clase.

### ¿Qué son las maletas didácticas?

Es una maleta que contiene materiales, actividades e información de los temas relacionados con el museo, la cual es desarrollada por pedagogos, historiadores, arqueólogos, antropólogos y otros, que se utiliza como recurso de préstamo a centros educativos. La idea es motivar la visita al museo por medio de materiales que puedan estimular sus sentidos, principalmente en la etapa infantil dónde desean tocar, manipular, experimentar (Herrero, 2015).



Fuente: MBCCR, 2023. Página web.



Fuente: MBCCR, 2023. Página web.

### ¿Qué son guías de previsita al museo?

Es un material pedagógico y didáctico para preparar a los y las estudiantes en el aula antes de su visita al Museo. Su contenido se relaciona con las temáticas del Museo con la finalidad de estimular conexiones de las exposiciones con los grupos escolares, motivando la curiosidad, la participación y el intercambio de conocimiento (MBCCR, 2023).

### RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

- **Asignación de roles para la visita guiada:** la persona mediadora tiene la responsabilidad de liderar y llevar a cabo el recorrido, generar el diálogo con el grupo escolar, implementar actividades y facilitar la construcción del conocimiento del estudiante con la exposición museográfica. En este contexto, la persona mediadora debe comunicar al inicio en forma clara al docente que su papel consiste en respaldar la visita, asegurando la disciplina, el orden y la atención del grupo escolar. Además, se puede enviar un documento a cada docente con pautas o indicaciones clave para la visita guiada, con el fin de asegurar una experiencia educativa efectiva y enriquecedora.
- **Acompañamiento de familiares:** en el caso del acompañamiento de padres de familia durante la visita, se recomienda informarles que la actividad está diseñada exclusivamente para el grupo de estudiantes y que no es aconsejable que familiares asistan o acaparen la visita. Se sugiere la opción de realizar un recorrido por separado con ellos o permitirles adelantarse para observar la exposición de manera independiente. Esto se hace con el propósito de evitar las interrupciones durante la visita. Otra posibilidad es indicarle a la persona docente a cargo que puede contar con el apoyo de un par de padres de familia o funcionarios para colaborar con el manejo de la disciplina y la seguridad del grupo de estudiantes.

- **Recursos de apoyo a la previsita:** como recurso adicional en el aula, se sugiere al docente solicitar una maleta didáctica antes de la visita, en caso de que tenga esa posibilidad. Este recurso le permitirá al estudiante familiarizarse con los temas, tener una primera impresión de los materiales y las actividades del Museo, generar expectativa a través del acceso a recursos didácticos y lúdicos. Además, permitirá que el grupo escolar plantee sus preguntas y dudas antes de participar en la visita, y dará confianza al estudiante para una mayor participación durante la mediación.
- **Otros recursos para el aula:** se le puede sugerir a la persona docente algún material adicional o enlace electrónico disponible en el Museo que le pueda servir de apoyo para la previsita.



### 3.2. LA VISITA: EXPLORANDO LA PROPUESTA MUSEOGRÁFICA

En esta fase, los grupos escolares explorarán las colecciones del Museo para acercarse a la época precolombina y a sus poblaciones indígenas. La persona mediadora desempeña un papel esencial al establecer una conexión significativa entre estas colecciones y cada estudiante, a través del diálogo, las actividades y las preguntas como recursos metodológicos fundamentales.

En esta sección, se presentan las actividades realizadas por las personas mediadoras de los MBCCR, en conjunto con las recomendaciones de la autora para enriquecer la experiencia. Posteriormente, se detallan los principales dispositivos utilizados en los recorridos y las actividades realizadas por el MBCCR. Para cada uno de estos dispositivos, se incluyen actividades sugeridas por la autora.

#### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1. Manejo efectivo de grupos:** las personas mediadoras de los MBCCR trabajan con grupos de 15-25 niños. Para grupos más grandes, se dividen con dos guías para garantizar un manejo óptimo del grupo y proporcionar una mejor atención a los estudiantes.

**2. Explorando la historia del edificio:** se introduce a los niños y a las niñas en la historia del edificio, a través de relatos sobre su construcción, su ubicación y su diseño. Se realiza una actividad de observación y de búsqueda de elementos o figuras distintivas (triángulos, hexágonos, escaleras de espiral, entre otras).



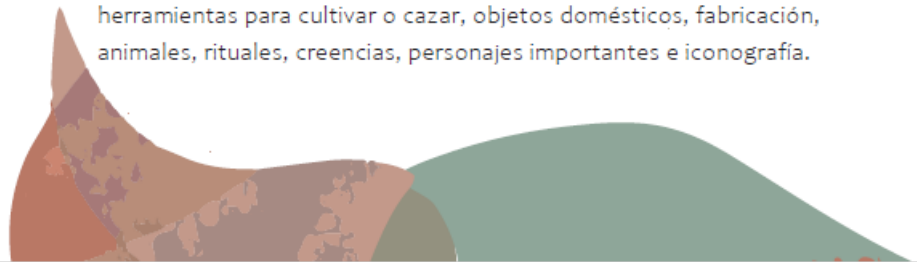
Esta iniciativa les da la posibilidad de conocer mejor el edificio y hablar sobre sus particularidades, lo que permite eliminar esa percepción del Museo como un lugar frío o monótono.

**3. Conociendo las expectativas:** otra de las preguntas introductorias para los niños y las niñas, es sobre sus experiencias previas en los museos y sus expectativas con el recorrido que van a realizar. Esto le permite a la persona mediadora conocer sus opiniones y encontrar las actividades que mejor pueden acercarlos a los objetos y a su historia.

**4. Acceso ordenado a objetos arqueológicos y paneles con ilustraciones:** durante el recorrido, se garantiza que todos los niños y las niñas tengan la oportunidad de observar los objetos arqueológicos. Para lograrlo, se realizan actividades que permiten un acceso ordenado y una observación detallada. Se organiza una fila para recorrer una sección con vitrinas, seguida de una dinámica de descripción y preguntas basadas en las formas y aspectos más destacados de las piezas.

También se observan y se comentan las ilustraciones en los paneles impresos que complementan con detalles del contexto de lo que se ha observado en las vitrinas.

**5. Conectando el pasado con el presente:** la persona mediadora involucra al estudiantado en la historia de un objeto y en su valor cultural al relacionarlos con situaciones actuales. Se relacionan los artefactos con temas como la alimentación, plantas medicinales, herramientas para cultivar o cazar, objetos domésticos, fabricación, animales, rituales, creencias, personajes importantes e iconografía.



Esta conexión con aspectos actuales fomenta una identificación más profunda con la historia, haciendo que cada estudiante se sienta parte de la narrativa.

**6. Preguntas que inspiran:** la generación continua de preguntas por parte de la persona mediadora es una técnica fundamental para mantener la conexión y la participación de los grupos escolares. Esta práctica se combina con diversas actividades a lo largo del recorrido, asegurando un compromiso activo y una experiencia educativa enriquecedora. A continuación, se detalla la tabla 1 con la categoría de preguntas y ejemplos que se utilizan durante una visita guiada.

**Tabla 1. Categorías de las preguntas utilizadas en una visita mediada**

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBTIPO	EJEMPLO
Cerradas	Se responden con sí o no	Verificación: uso de repeticiones y datos memorísticos	Chicos, ya hablamos sobre los tipos de materiales utilizados durante el periodo cazador-recolector ¿Recuerdan cuáles son?
		Cotidianas: indaga sobre aspectos cotidianos y verifica ideas previas	¿Han escuchado hablar de las dantas?
		Contenido: conceptos. Indagar vocabulario	¿Saben cómo se llama ese objeto? ¿Cuál es su nombre?
Abiertas	Indagan sobre un tema y relaciona conocimientos.	Verificación: expectativas y opiniones	¿Qué esperan encontrar en el Museo?
		Cotidianas: hablar sobre situaciones comunes relacionadas con contenidos	¿Qué hacemos cuando hace mucho frío? ¿Qué elemento distintivo llevan las personas con algún puesto importante en el país?
		Contenido: conceptos y procesos	¿Por qué es importante el mono o la rana?
		Alto orden: busca generar explicaciones y cuestionamientos	¿Por qué utilizaban los indígenas las figuras de ranas y aves en sus artefactos?

Descriptivas	Se busca la caracterización de un objeto o tema.	Cualitativa: se centra en las características y cualidades subjetivas de un objeto o acontecimiento. Busca darle un significado y contexto.	¿Cómo es un puma? ¿Cómo se ve la aldea en la maqueta? ¿Cuántas casas pueden observar? ¿Cuántas figuras tiene la imagen?
Predictivas	Formulan una situación hipotética.		¿Qué pasaría si esos animales existieran en la actualidad?
Explicativas	Establecen relaciones causales entre los objetos.	Se pueden utilizar después de una pregunta cerrada, para verificar los aprendizajes e introducir la explicación a partir de los conocimientos previos.	¿Por qué creen que las personas indígenas cuidaban tanto el medio ambiente? ¿Cómo crees que esta práctica se relaciona con nuestra vida actual?
Imaginativas	Fomentan la creatividad y la conexión con el tema museográfico entre los participantes.		Si usted fuera orfebre ¿qué pieza de oro le gustaría fabricar? ¿Qué figuras les hubiera gustado representar en una pieza? ¿Qué se imaginan que hace un arqueólogo, un chamán, etc.? ¿Qué simboliza este objeto para ti?

Fuente: Elaborado a partir de Alzate y Guevara, 2021.



### RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

- **Personajes para sorprender:** la persona mediadora puede utilizar elementos sorpresas en algunas secciones del Museo como son las visitas o personajes teatralizados, los cuales suponen una actividad con recursos didácticos sorpresivos para la persona visitante. Se refiere a actores representando personajes relacionados con la exposición y haciendo un diálogo con los niños y las niñas. Estos pueden intervenir en cualquier momento de la visita con el fin de relatar alguna historia de forma divertida o realizar una breve actividad de forma lúdica, como, por ejemplo, una representación de cómo se usaban sellos precolombinos, demostrar herramientas o utensilios de cierta época, entre otros similares. Estos actores pueden utilizarse en el Museo para efemérides, por ejemplo, Día Internacional de los Monumentos y Sitios Históricos (18 de abril), Día de la Persona Indígena Costarricense (19 de abril), Día Nacional e Internacional de los Museos (18 de mayo), entre otros, o en los meses de mayor visitación de grupos escolares.
- **Recuerdos especiales de gratitud:** al finalizar el recorrido, la persona mediadora puede entregar algún recuerdo final del Museo a cada uno de los niños y las niñas. Pueden ser plegables, tarjetas con imágenes de piezas del Museo o pulseras, entre otras opciones creativas. Este gesto no solo muestra aprecio por su participación e interés, sino que también demuestra que su presencia es importante.

### 3.2.1. Explorando el aprendizaje a través de los dispositivos: recursos didácticos

En este apartado se presentan diversas técnicas didácticas y lúdicas utilizadas por las personas mediadoras en los diferentes dispositivos de los MBCCR. Además, se encuentran otras actividades y recursos sugeridos por la autora para enriquecer la experiencia de visita guiada.

Estas técnicas y recursos didácticos están diseñados para estimular la participación activa de los niños y las niñas, facilitar el aprendizaje mediante el juego y lograr una conexión con las exposiciones del Museo. El propósito es crear una experiencia enriquecedora basada en la exploración, el cuestionamiento y la interactividad.

Se ofrece una clasificación de los recursos disponibles que no pretende ser exhaustiva: maqueta, panel impreso, diorama, objeto original o replicado, recurso audiovisual, video, otros recursos creados por la persona mediadora. En la tabla 2 se especifica la acción utilizada en cada dispositivo, su descripción y su simbología.




**Tabla 2. Simbología y descripción de las acciones utilizadas en la Guía de Recursos Didácticos, MBCCR, 2023**

ACCIÓN/ USO DE LOS SENTIDOS	SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
Observación		Se utiliza para dispositivos en los que se realizan actividades de observación, como, por ejemplo, observar cuidadosamente detalles como formas, figuras, colores, etc.
Escucha		Se utiliza para dispositivos que contienen algún sonido de animales, idiomas, música.
Tacto		Se utiliza para dispositivos en los cuales las personas pueden manipular alguna réplica, material o textura.

Fuente: Elaboración propia a partir de Ríos-Cabrera, 1999 y Wagensberg, 2005.

En la tabla 3 se detallan los tipos de actividades, su simbología y su descripción que pueden implementarse para cada dispositivo.

**Tabla 3. Simbología y descripción de las actividades utilizadas en la Guía de Recursos Didácticos, MBCCR, 2023**

TIPO DE ACTIVIDAD	SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN
Exploración		En estas actividades se busca examinar, reconocer e investigar un objeto o lugar desconocido. Para ello puede utilizarse la observación, el tacto o la escucha.
Diálogo/ Cuestionamiento		Se busca generar el diálogo de las personas participantes mediante la generación de preguntas y el intercambio de ideas, con la finalidad de construir conocimiento en conjunto. Proponer ideas, pruebas y dudas sobre lo que se observa y se conversa.
Interactividad		Se busca generar la interacción de la persona visitante con el objeto y los recursos del Museo mediante el diálogo, los sentidos, las actividades y los recursos. Se divide en 3 tipos de interactividad:  -Interactividad manual o de emoción provocadora: se utiliza la parte sensorial, en este caso, el tacto para acercarse al niño o niña con la exposición.  -Interactividad mental o de emoción inteligible: se busca lo distintivo de un proceso, lo esencial, en este caso, son actividades mentales mediante el cuestionamiento y el diálogo.  -Interactividad cultural o de emoción cultural: prioridad a las identidades colectivas del entorno del Museo. Se busca el sentido de pertenencia y de identidad del grupo a través de actividades y el diálogo.

Fuente: Elaboración propia a partir de Ríos-Cabrera, 1999 y Wagensberg, 2005.

### 3.2.1.1. Maqueta: un viaje de observación e interacción cultural

Es un modelo a escala de un objeto, artefacto, edificio, comunidad o ciudad que permite tener una comprensión detallada de diversos aspectos. En el caso de una comunidad se puede explorar estilos de vida, actividades, etnias, fauna, vestimentas y el entorno natural (EVE Museos e Innovación, 2022).

Fotografía 1. Maqueta de los diferentes tipos de asentamientos precolombinos de Costa Rica, MBCCR, 2022



Fuente: Museo de Oro del Banco Central de Costa Rica.  
Tomada por María Fernanda Arguedas A. (19/10/2022).

Tipo de actividad



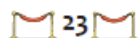
### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1.Observación y diálogo en grupo:** se inicia con un ejercicio de observación y preguntas en grupos, por ejemplo, ¿qué están haciendo las personas?, ¿cómo es su entorno?, ¿cómo son las viviendas?, ¿qué animales se observan?, ¿por qué creen que viven de esa manera?, ¿qué formas les llama la atención? ¿qué les gustaría hacer si vivieran allí? Estos comentarios del grupo de escolares se toman como ejemplos para conectar con sus experiencias y sus ideas.

**2.La maqueta como herramienta contextual:** con la maqueta se explica el contexto económico, social y político en que los objetos que se están viendo fueron elaborados y utilizados, y permite una contextualización visual general de lo que se va a observar dentro del Museo.

**3.Espacio para consultas y contribuciones:** es fundamental dedicar un breve espacio al final de cada dispositivo para las consultas, los comentarios, las ideas o las dudas del grupo de estudiantes. Esto no solo aclara información, sino que también fomenta la participación activa a partir de sus contribuciones.

Con este dispositivo se busca una interacción mental y cultural, al realizar preguntas constantes, permitir que los niños y las niñas exploren mediante la observación, la descripción e interpretación de lo que ven y así poder explicar la contextualización de las poblaciones indígenas y sus objetos.



### 3.2.1.2. Panel impreso: un viaje informativo por la época precolombina

Los paneles impresos actúan como guías informativas, proporcionando datos esenciales que orientan a los visitantes a lo largo del recorrido en el Museo de Oro Precolombino. Estos paneles son ventanas al pasado, revelando periodos históricos, actividades de las personas que habitaron cada época, materiales trabajados e imágenes de animales, personas y objetos.

Fotografía 2. Panel impreso sobre la megafauna, MBCCR, 2022.



### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1.Ejercicio de observación reflexiva:** se realiza un ejercicio de observación que invita al grupo de estudiantes a reflexionar por medio de preguntas abiertas ¿qué observan en la imagen?, ¿qué les llama la atención?, ¿qué significa la marca en el mapa?, ¿qué actividades se pueden identificar en las imágenes? Incluso, se incluye actividades de descripción detallada de las imágenes.

**2.Vínculo entre imágenes y objetos:** se explica la relación de las imágenes y la información de los paneles con los objetos de las vitrinas. Esta vinculación permite a cada estudiante ir tejiendo relaciones entre diferentes partes de la exposición, construyendo gradualmente un panorama más completo.

**3.Mapas que cuentan historias:** la contextualización geográfica se presenta a través de mapas que desempeñan un papel vital. Estos mapas no solo indican la ubicación, sino que también ofrecen una comprensión de las características de cada lugar de procedencia. De esta manera, se explica la importancia de los artefactos y se teje una narrativa histórica con detalles.

Este dispositivo va más allá de la simple observación; busca una interacción mental y cultural. Las preguntas constantes, las explicaciones detalladas y los relatos sobre diversas temáticas tienen como objetivo contextualizar y explicar los significados de los objetos expuestos en el Museo.

### 3.2.1.3. Diorama: un viaje inmersivo al pasado

Los dioramas son un tipo de maqueta que representan una escena del mundo real de forma tridimensional. Estos recursos son invaluable para los museos, ya que permiten adentrarse en contextos y momentos particulares, proporcionando una sensación palpable de realidad y profundidad (Museo Nacional de Historia Natural, 2013).

Fotografía 3. Diorama de escena del cacique y su aprendiz, MBCCR, 2022



Acciones  
utilizadas



Fuente: Museo de Oro del Banco Central de Costa Rica.  
Tomada por María Fernanda Arguedas A. (19/10/2022).

Tipo de actividad



### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1.Preguntas generadoras iniciales:** la introducción a los dioramas comienza con un par de preguntas que despiertan la curiosidad del grupo de estudiantes: ¿quiénes creen que se encuentran representados? y ¿qué papel tenían en la época precolombina? Estas preguntas establecen las bases para una exploración más profunda.

**2.Exploración descriptiva y relacional:** la persona mediadora realiza preguntas descriptivas y explicativas: ¿qué están haciendo las personas representadas en estos dioramas?, ¿qué llevan puesto?, ¿por qué utilizan esos objetos?, ¿por qué creen que era importante en esa época? La conexión con el presente se fortalece al relacionar estas preguntas con hechos actuales: ¿en la actualidad hay alguna actividad similar?, ¿qué personajes llevan adornos u objetos para resaltar su puesto?

**3.Enfoque en lo simbólico:** se destaca la importancia de explicar la parte simbólica de los objetos y sus funciones dentro de esta representación visual. Los dioramas son especialmente atractivos para los niños y las niñas, ya que les permiten identificar objetos dentro de un contexto histórico y simbólico.

Estos recursos visuales se convierten en una ventana que les ayudan a relacionar la información recibida durante el recorrido con representaciones visuales de personas y acontecimientos. Se busca una interacción mental y cultural.

### RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

#### ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema:** Creación de historias creativas con los dioramas y objetos del Museo

**Objetivo:** motivar la imaginación y la interactividad mental de los niños y las niñas, a través de la exploración y la apreciación de los objetos del Museo, su significado y su relación con los personajes importantes de la época de manera divertida.

**Procedimiento:** se dividen a los niños y a las niñas en subgrupos de 5-6 personas para que seleccionen 3 objetos observados en el recorrido y los relacionen por medio de una breve historia a uno de los dioramas del Museo. Incluso, pueden ponerles nombres, inventar lugares e incluir otros personajes.

**Tiempo aproximado:** 15 min.  
**Se busca una interactividad mental y cultural.**

Acción utilizada	
Tipo de actividad	

#### ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema:** Entrevista los personajes del Museo

**Objetivo:** involucrar a los niños y a las niñas con la exposición a partir de la interacción con los personajes representativos de la época por medio de la generación de preguntas.

**Procedimiento:** se hacen pequeños grupos de 4-5 estudiantes para que formulen de 1-3 preguntas a un personaje importante de la época. La idea es que entre los otros grupos traten de responderla con ayuda de la persona mediadora. La idea es hacer preguntas y respuestas creativas por medio de la imaginación. Las preguntas pueden estar relacionadas a su rol en la comunidad, su vida, sus logros, sus pensamientos o sus experiencias. Al final se puede hacer una reflexión final para compartir sus experiencias y sus aprendizajes con las entrevistas ficticias.

**Tiempo aproximado:** 15 min.  
**Se busca una interactividad mental y cultural.**

Acción utilizada	
Tipo de actividad	

### 3.2.1.4. El objeto original o replicado: tesoros culturales en los MBCCR

Los bienes arqueológicos son los elementos funcionales, simbólicos y representativos de la cultura material de un pueblo. La inclusión de un objeto en una exposición va más allá de su singularidad; requiere información científica sólida y un contexto museográfico, el entorno físico y conceptual en el que se presenta. Esto busca transmitir un mensaje coherente y establecer conexiones significativas entre los objetos expuestos. Para que la experiencia del visitante sea completa, es esencial que obtenga la información necesaria para relacionar estos objetos con sus conocimientos y experiencias (Santacana y Llonch, 2012). Es aquí donde entran en juego otros recursos y elementos de apoyo, como maquetas y paneles, que proporcionan información relevante y facilitan la comprensión y la apreciación del objeto. Cada pieza arqueológica es una puerta al pasado, y la información circundante actúa como el marco que completa la imagen.

Fotografía 4. Objetos arqueológicos expuestos en el MBCCR, 2022



Fuente: Museo de Oro del Banco Central de Costa Rica.  
Tomada por María Fernanda Arguedas A. (19/10/2022).

#### Tipo de actividad

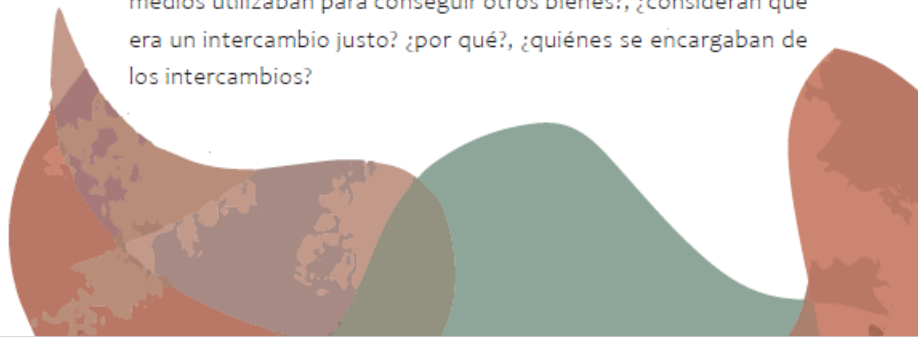


### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1. Contextualización de los objetos:** antes de presentar un objeto, se lleva a cabo una cuidadosa contextualización mediante recursos informativos y visuales previos que se encuentran en la entrada de la sala, como la maqueta y los paneles impresos, que complementan lo que se va a observar en las vitrinas. Este enfoque asegura que, al mostrar los objetos a los niños y las niñas, tengan un acercamiento más contextual y significativo, al permitir al grupo de estudiantes comprender mejor el valor cultural intrínseco de cada pieza. Cada elemento informativo actúa como un pilar, construyendo gradualmente un puente entre el pasado y el presente, para que la experiencia sea educativa, enriquecedora y significativa.

**2. Preguntas estratégicas:** en el Museo de Oro Precolombino, la persona mediadora utiliza preguntas estratégicas con los grupos escolares, estructuradas en 3 niveles (Santacana y Llonch, 2012):

- Preguntas de producción: se centra en la producción de bienes o servicios, ¿qué objetos producían las comunidades indígenas?, ¿cuáles técnicas utilizaban para elaborar las piezas? ¿de qué material está hecho?
- Preguntas de distribución: exploran la forma en que los bienes se distribuían entre los diferentes grupos o comunidades, ¿qué medios utilizaban para conseguir otros bienes?, ¿consideran que era un intercambio justo? ¿por qué?, ¿quiénes se encargaban de los intercambios?



- Preguntas de consumo: se centran en el comportamiento de los consumidores: ¿qué bienes se utilizaban en esa época?, ¿para qué creen que se utilizaba ese objeto?, ¿qué creen que significaba para esa población?<sup>6</sup>

A partir de estas preguntas, la persona mediadora teje una narrativa vinculada al objeto, utilizando la información arqueológica, la imaginación y la creatividad.

**3. Exploración participativa:** en algunos espacios del Museo, el grupo de estudiantes se organiza en una fila para explorar detalladamente una sección con vitrinas y puedan observar las particularidades de las piezas con mayor detenimiento. Posteriormente, participan en una dinámica de descripción y preguntas, enfocándose en las formas y aspectos más destacados de las piezas.

Este enfoque activo no solo educa, sino que también transforma la visita en una experiencia participativa e interactiva mentalmente. Se busca una interacción mental y cultural con los grupos escolares.

---

<sup>6</sup> Para ampliar sobre la temática de la economía de bienes simbólicos y museos, ver Clavijo et al., 2019.

## RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

### ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema:** Experiencia sensorial con réplicas de objetos

**Objetivo:** crear una experiencia de interacción manual, mental y cultural que permita que los niños y las niñas se conecten de manera sensorial y emocional mediante el uso de réplicas que recreen texturas, formas y materiales?

**Materiales:**


- Réplicas de objetos hechas de materiales similares a los originales
- Mochila o bolso sorpresa para llevar estas réplicas
- Información, fotos o láminas relacionadas con estos objetos

**Procedimiento:** se solicita al grupo de estudiantes sentarse en forma de círculo. Se les asigna un par de réplicas para que las vayan pasando entre ellos y puedan explorarlas con sus manos. Se les solicita sentir las texturas, ver las formas y los colores. Esto permitirá que tengan un acercamiento más real y emocional con los objetos. Estas réplicas pueden llevarse en una mochila o bolso sorpresa del cual la persona mediadora va sacando el material en el momento que considere adecuado. Sería recomendable que las réplicas estuvieran hechas del material de los objetos originales o similar, para que los niños y las niñas tengan la experiencia sensorial más real.



Asimismo, se puede incluir una dinámica con preguntas abiertas sobre la experiencia, ¿cómo se sintieron?, ¿qué les gustó de los objetos?, ¿qué creen que significaban esos objetos en su época?, si tuvieran la posibilidad de crear un objeto de oro o tumbaga, ¿qué hubieran elaborado? ¿por qué?

**Tiempo aproximado:** 10-15 min.

**Se busca una interactividad mental, manual y cultural.**

Acción utilizada	
Tipo de actividad	

<sup>7</sup> El Departamento cuenta con réplicas de objetos hechos en diferentes materiales que actualmente se utilizan para la atención de grupos de personas con discapacidad.

<b>ACTIVIDAD RECOMENDADA</b>	
<b>Tema: Aprender mediante el juego</b>	
<b>Objetivo:</b> reforzar temáticas del Museo mediante actividades lúdicas con el fin de fomentar el aprendizaje	
<b>Materiales:</b> -Pizarra acrílica o papel -Pilot	
<b>Procedimiento:</b> implementar alguna técnica de gamificación como un acróstico, una lluvia de ideas o una sopa de letras en tamaño gigante. Se les solicita a los niños y las niñas hacer grupos y que se identifiquen con algún tema relacionado al Museo: pueblos indígenas, nombres de volcanes, tipos de flores, animales, entre otros. Esta actividad les permitirá aprender a través del juego y repasar lo aprendido en la visita. Para la realización de este tipo de actividades es importante tener en cuenta el tiempo disponible y el tamaño de los grupos, la propuesta es que sean actividades sencillas y rápidas de implementar. Se sugiere realizar esta actividad al finalizar la visita, en un espacio o sala designada para el uso de pilots y materiales, con el objetivo de preservar la integridad de las salas de exposición.	
<b>Tiempo aproximado: 10-15 min.</b> <b>Se busca una interactividad mental y cultural.</b>	
<b>Acción utilizada</b>	
<b>Tipo de actividad</b>	

### 3.2.1.5. Recurso audiovisual: explorando la innovación en espacios museísticos

Los recursos audiovisuales son un elemento de apoyo de forma digital e interactiva, con el fin de incluir la tecnología y la innovación dentro de los espacios museísticos. Estos recursos no solo complementan la labor de la persona mediadora, sino que también ofrecen una experiencia única al fusionar sensaciones y significados a través del sonido y la imagen (Campos, 2017).

Estos elementos de apoyo digital añaden una magia adicional a la narrativa, sumergiendo a los visitantes en una experiencia sensorial enriquecedora. La combinación de tecnología y contenido significativo permite que la historia cobre vida de una manera que va más allá de las palabras y las imágenes estáticas.

Fotografía 5. Recurso audiovisual basado en la Casa Úsulé, casa cósmica de los bribris y cabécares, MBCCR, 2022



### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

Los MBCCR ofrecen un recurso audiovisual único centrado en la casa tradicional de los pueblos Bribri y Cabécar, conocida como la casa cósmica ÚsuLé. Esta representación visual y auditiva captura los diversos componentes de su cosmovisión, revelando cómo simbolizan y conciben el universo (Hernández, 2012).

**1.Exploración multisensorial:** la persona mediadora comienza sentando al grupo de estudiantes en el interior de la casa cósmica formando un círculo, proporcionando una breve explicación sobre su significado. Luego realiza una demostración interactiva de los diferentes estratos o mundos que la componen, utilizando una proyección inmersiva con los audios y las imágenes del recurso. La idea es sumergir a cada estudiante en relatos en otro idioma, sonidos evocadores e imágenes atractivas que los transporten a cada mundo y su significado.

**2.Preguntas para despertar la imaginación:** a lo largo de la experiencia, la persona mediadora plantea preguntas abiertas, descriptivas y explicativas para fomentar la participación activa del grupo: ¿qué ven o escuchan?, ¿por qué creen que esa imagen o sonido era relevante en esa época?, ¿cómo describen la imagen?, ¿que sienten con ese sonido?, ¿qué idioma creen que se está hablando?, ¿qué piensan o se imaginan con esos sonidos o con esas imágenes?, ¿lo relacionan con algo de la actualidad, algún libro, película o juego?

Esta experiencia no solo educa, sino que también despierta la imaginación y conecta a los estudiantes con una cosmovisión única. Cada pregunta es un hilo que teje una conexión más fuerte entre el pasado y el presente. Se busca una interactividad mental y cultural.

### 3.2.1.6. Video didáctico: conociendo la actualidad de las poblaciones indígenas

El video didáctico es un recurso audiovisual diseñado para impartir conocimiento e información que facilite el aprendizaje de los grupos escolares. Este recurso no solo presenta datos e imágenes, sino que también se convierte en el punto de partida para técnicas y actividades específicas que fomentan la participación y el entendimiento (Morales y Guzmán, 2014-2015). En los MBCCR, el enfoque educativo va más allá de la simple observación; se centra en las técnicas y actividades que se derivan de la experiencia visual y auditiva ofrecida.

Fotografía 6. Video sobre la actualidad de las poblaciones indígenas en Costa Rica, MBCCR, 2022



## ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1.Espacio de atención y diálogo:** la persona mediadora conduce al grupo de estudiantes a la sala, los invita a tomar asiento y les proporciona una breve introducción sobre la temática y el contenido del video didáctico. Se les insta a prestar atención al material visual, ya que al finalizar se abrirá un espacio para preguntas y comentarios. Una vez concluido el video, se inicia una interacción reflexiva con preguntas como: ¿qué pensaron cuando vieron el video?, ¿qué fue lo que más les llamó la atención y por qué?

Este momento se convierte en un espacio valioso donde los niños y las niñas comparten sus impresiones, pensamientos y preguntas. Se busca una interactividad mental y cultural. La persona mediadora agradece la visita y se despide del grupo, cerrando así una experiencia educativa enriquecedora en interacción y aprendizaje.

### 3.2.2. Otros recursos para la persona mediadora: la increíble fusión entre conocimiento y creatividad

En este apartado se incluyen otros recursos y actividades que son diseñados o implementados por la persona mediadora con el objetivo de complementar el proceso de mediación en el Museo.

A partir de sus conocimientos, experiencia y estudios, la persona mediadora puede buscar y diseñar recursos adicionales con el apoyo del Departamento de Educación, los cuales faciliten su labor a través de la interacción y la creatividad. Este enfoque personalizado no solo añade un toque único a la experiencia, sino que también refleja el compromiso y la pasión por compartir conocimientos de manera diferente e interactiva.

## RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

### ACTIVIDAD RECOMENDADA

#### Tema: Mochila sorpresa

**Objetivo:** promover una mejor conexión con la exposición del Museo a través de la curiosidad y la interacción de los grupos escolares con los objetos y los recursos sorpresas durante la visita guiada.

#### Materiales:

-Mochila o bolso

-Objetos varios: réplicas de piezas arqueológicas, granos, figuras, fotografías, dibujos, sombreros, cuentos, palabras en otro idioma, telas y otros que se relacionen con el recorrido.

**Procedimiento:** antes de empezar el recorrido, la persona mediadora elige tres objetos que puede utilizar durante la visita. La idea es que tenga a disposición varias opciones a elegir para que pueda variarlos en cada visita o cada día. Asimismo, tiene la opción de seleccionar aquellos bienes con los que se sienta más cómodo y familiarizado. Igualmente, se puede ir incluyendo más artefactos e ideas conforme sienta que es necesario diversificar. Esta mochila puede utilizarse en cualquier momento del recorrido y como apoyo con cualquier dispositivo, de acuerdo con los intereses y la experiencia de la persona mediadora.

Se busca una interactividad manual, mental y cultural.

Acción utilizada	
Tipo de actividad	



## ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema: Caracterización de personajes**



**Objetivo:** ofrecer una experiencia inmersiva en la cual el grupo escolar pueda involucrarse en una historia por medio de un personaje, a través de las diferentes secciones del Museo.

**Materiales:**

- Vestuarios y objetos distintivos de un personaje para la persona mediadora.
- Información sobre el personaje

**Procedimiento:** la idea es que la persona mediadora narre una historia que involucre varias secciones del Museo. Este personaje puede ser de índole histórico o relacionado con la temática de museos, por ejemplo, un cacique, un arqueólogo, un científico, entre otros. Se busca que los niños y las niñas participen en la construcción de la historia por medio de preguntas y juegos, que sea una construcción colaborativa de la narración.

Se busca una interactividad mental y cultural.

<b>Acción utilizada</b>	
<b>Tipo de actividad</b>	

## ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema: Viaje en el tiempo**

**Objetivo:** fomentar la imaginación y el aprendizaje sobre la historia al permitir que los niños y niñas experimenten vistiéndose con réplicas de vestuarios u objetos de la época precolombina o historia antigua.

**Materiales:**

- Réplicas de vestuarios de personajes de la época: chamán, guerrero, orfebre, etc. Pueden ser vestuarios dorados, pulseras, collares, máscaras.
- Carteles informativos que expliquen la historia y la importancia de los objetos y vestuarios disponibles.

**Procedimiento:** la persona mediadora coloca las réplicas de vestuarios y objetos en el piso o en una mesa para que los niños y niñas puedan explorarlos fácilmente. Anima a los niños y niñas a elegir un vestuario que les llame la atención y les proporcione información sobre estos. Al finalizar la actividad, organiza una pequeña sesión de reflexión donde los niños y niñas compartan lo que aprendieron y disfrutaron durante su viaje en el tiempo.

**Tiempo aproximado: 10-20 min.**

Se busca una interactividad manual y cultural.

<b>Acción utilizada</b>	
<b>Tipo de actividad</b>	

### 3.3. LA POSVISITA: REFORZANDO EL CONOCIMIENTO

La posvisita se convierte en una valiosa actividad de cierre, dirigida por la persona docente en el aula, después de la visita al Museo. Este momento se enriquece con materiales y recursos didácticos diseñados por el Museo para fomentar el diálogo y el juego. El objetivo es abrir un espacio dedicado a la reflexión sobre las experiencias y percepciones adquiridas durante la visita al Museo.

Las actividades posvisita se estructuran en torno al juego y el diálogo, creando un ambiente propicio para que los estudiantes compartan sus impresiones, realicen conexiones con los conceptos aprendidos y expresen sus pensamientos de manera interactiva. Esta fase no solo consolida el aprendizaje, sino que también fortalece el vínculo entre la experiencia del Museo y el aula, garantizando que las lecciones perduren más allá de las paredes del Museo.

#### ACTIVIDADES Y RECURSOS UTILIZADOS EN LOS MBCCR

**1. Integración significativa en el entorno educativo:** como cierre estratégico tras la visita guiada, se proporciona a la persona docente una guía de posvisita<sup>8</sup>. Este documento está diseñado para permitir que el personal docente repase la experiencia y consolide con el estudiantado los conocimientos adquiridos durante la visita al Museo. La guía abarca varias secciones, incluyendo recomendaciones, un apartado metodológico y diversas actividades diseñadas para reforzar los contenidos que se abordaron en la mediación.

---

<sup>8</sup> Disponible en <https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/03/posvisita-como-estuvo-la-experiencia-en-el-Museo.pdf>

Entre las actividades propuestas se encuentran juegos de memoria, la creación de historias relacionadas con temas del Museo y la facilitación de diálogos entre los estudiantes. Estas actividades no solo refuerzan el aprendizaje, sino que también fomentan la creatividad y la participación activa de los estudiantes, asegurando que la experiencia del Museo perdure y se integre de manera significativa en el entorno educativo.

### RECOMENDACIONES DE LA AUTORA

#### ACTIVIDAD RECOMENDADA

**Tema:** Uso de códigos QR® para ampliar información y motivar la Interactividad mental

**Objetivo:** fomentar el aprendizaje y la participación de los grupos escolares sobre temáticas relacionadas al Museo por medio del acceso a actividades interactivas y educativas para realizar después de la visita en el aula en conjunto con el maestro o maestra.

**Materiales:**

- Hojas o cartulinas con códigos QR® impresos

**Procedimiento:** antes de empezar el recorrido se les indica a los grupos que se incluirán códigos QR® en algunos dispositivos del Museo para que sean escaneados y utilizados posteriormente en sus casas o por el personal docente en su clase. Estos códigos pueden llevarse en forma separada en hojas o carteles por la persona mediadora en la mochila sorpresa. También pueden ser entregados en un panfleto a la maestra o maestro para que pueda utilizarlo como material de apoyo en sus clases o se les sugiere durante la visita que le tomen una fotografía.



Dado que el Museo aborda diversas temáticas y dispositivos, es imposible abarcarlos todos, debido a las limitaciones de tiempo que conlleva una visita escolar. Por esta razón, se recomienda incluir recursos y opciones que les permitan ampliar las temáticas en clase mediante actividades lúdicas. Esta propuesta apoya a la labor del docente al brindar material asociado a sus temáticas curriculares o a ampliar otros temas relacionados al Museo.

**Contenido de los códigos QR®:**

1. Dinámicas de preguntas: un juego con preguntas y selección de respuestas múltiples para repasar conceptos básicos utilizados en el recorrido.
2. Palabras en otro idioma: audios con palabras en idioma bribri, maleku o cabécar.
3. Relatos: acceso a audios con historias sobre mitos, rituales o creencias de las poblaciones indígenas precolombinas.
4. Temáticas relacionadas: incluir información de la época precolombina que no se encuentra disponible en la exposición (tipos de plantas, uso de plantas, platos o alimentos, herramientas).
5. Se pueden incluir recursos didácticos y lúdicos elaborados para exhibiciones temporales.

**Tiempo aproximado:** 10 min.

**Se busca una Interactividad mental y cultural.**

<b>Acción utilizada</b>	
<b>Tipo de actividad</b>	

#### 4. REFLEXIÓN FINAL

A lo largo de esta guía, se exploraron una diversidad de recursos y estrategias didácticas utilizadas en las mediaciones educativas del Museo del Oro Precolombino de Costa Rica. Además, se han integrado sugerencias derivadas de la investigación y sistematización de prácticas, con el propósito de respaldar la labor del Museo en la mediación entre los objetos, los recursos expositivos complementarios y los grupos de estudiantes. El objetivo principal ha sido crear un texto claro y sencillo que fomente un aprendizaje activo a través de un espacio interactivo y lúdico.

La implementación de técnicas como la creación de juegos, la caracterización de personajes, el uso de réplicas y de audiovisuales, la narración y creación de historias creativas, o el uso de una mochila sorpresa, busca estimular la imaginación, la creatividad y la curiosidad en los procesos educativos. Estos recursos didácticos son el lazo que une a sus visitantes con el conocimiento y la cultura, fomentando un aprendizaje significativo que perdura después de salir por las puertas del museo.

La creatividad y la imaginación son recursos ilimitados, y la clave radica en seguir innovando en la educación en museos. La creación constante de nuevos recursos y estrategias didácticas busca impulsar un enfoque interactivo y participativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dirigido a todos los públicos visitantes.

La búsqueda de novedosas estrategias didácticas es un compromiso constante. A través de la innovación, la experimentación y la colaboración continua, se puede seguir inspirando la curiosidad y el amor por el aprendizaje en las generaciones presentes y futuras. La creatividad, entonces, no solo es una herramienta, sino un motor que impulsa la transformación educativa de los museos hacia horizontes expansivos y participativos.

## 5. REFERENCIAS

Alzate, M. y Guevara, M. (2021). La indagación como herramienta de enseñanza en el museo de ciencias naturales: Un estudio de caso acerca del fortalecimiento de las prácticas de guía. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 18(3).  
[https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2021.v18.i3.3103](https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2021.v18.i3.3103)

Campos, M. (2017). Audiovisuales en el Museo Arqueológico Nacional: estrategias expositivas y educativas. *Tarbiya*, 45, 23-38.  
<http://www.man.es/dam/jcr:d9bc9dob-daad-4d95-b0c8-d6f953987d12/2017-tarbiya45-campos.pdf>

Clavijo, J., Ospina, J., Sánchez, V. y Forero, E. (2019). Economía de los bienes simbólicos y estudios de público en museos: Propuesta metodológica para entender el consumo de la cultura. *NOVUM, revista de Ciencias Sociales Aplicadas*, 11 (9), 122-146.  
<https://www.redalyc.org/journal/5713/571360752007/html/>

Eve Museos e Innovación (2022). *Museos: recursos materiales-maquetas*. Museología.  
<https://evemuseografia.com/2015/11/16/museos-recursos-materiales-maquetas/>

Hernández, R. M. (2012). 193. *La casa cósmica de los bribris y cabécares*. Semanario Extensionista. Universidad Estatal a Distancia.  
<http://semanarioextensionista.blogspot.com/2012/05/193-la-casa-cosmica-de-los-bribris-y.html>

Herrero, M. (2015). *Diseño de una maleta didáctica. El cuerpo, el arte y la identidad* [Trabajo final de graduación de grado]. Facultad de Educación de Palencia, Universidad de Valladolid.  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/15995>

Martín, M. J. y Cuenca, J. M. (2011). La enseñanza y el aprendizaje del patrimonio en los museos: la perspectiva de los gestores. *Revista de Psicodidáctica*, 16 (1), 99-12.  
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17517217006.pdf>

Morales, L. A. y Guzmán, T. (2014-2015). *El vídeo como recurso didáctico para reforzar el conocimiento*. Memorias del Encuentro Internacional de Educación a Distancia.  
[https://www.researchgate.net/publication/282034087\\_EL\\_VIDEO\\_COMO\\_RECURSO\\_DIDACTICO\\_PARA\\_REFORZAR\\_EL\\_CONOCIMIENTO](https://www.researchgate.net/publication/282034087_EL_VIDEO_COMO_RECURSO_DIDACTICO_PARA_REFORZAR_EL_CONOCIMIENTO)

Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (2022). *Museo de Oro Precolombino. Guía para el recorrido por la exhibición*.  
[https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/10/GUIA\\_SALA\\_DEL\\_MUSEO\\_DEL\\_ORO\\_PRECOLOMBINO.pdf](https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/10/GUIA_SALA_DEL_MUSEO_DEL_ORO_PRECOLOMBINO.pdf)

Museo Nacional de Historia Natural (2013). *Dioramas en museos*.  
<https://www.mnhn.gob.cl/noticias/dioramas-en-museos>

Ríos Cabrera, P. (1999). El constructivismo en educación. *Revista Laurus*, 5 (8), 16-23.  
[https://www.researchgate.net/publication/299594207\\_El\\_constructivismo\\_en\\_educacion](https://www.researchgate.net/publication/299594207_El_constructivismo_en_educacion)

Santacana, J. y Llonch, N. (2012). *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Ediciones Trea.  
[http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/lxii/2mandid\\_objmus.pdf](http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/lxii/2mandid_objmus.pdf)

Wagensberg, J. (2001). Principios fundamentales de la museología científica moderna. *Cuaderno Central*, 55, 22-24.  
[https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/53801/mod\\_resource/content/1/Wagensberg\\_2001.pdf](https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/53801/mod_resource/content/1/Wagensberg_2001.pdf)

Wagensberg, J. (2005). The “total” museum, a tool for social change. *História, Ciências, Saúde - Manguinhos*, 12, 309-321. Fundação Oswaldo Cruz.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3861/386137988015.pdf>



### 3. CONCLUSIONES

La elaboración de esta Guía de Recursos Didácticos para los Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR), específicamente para el Museo del Oro Precolombino, surgió como una necesidad de brindar herramientas de apoyo a los procesos educativos que se implementan en nuestras instituciones educativas y culturales. Para lograrlo fue vital tener en cuenta el contexto actual de la institución, al proponer actividades de acuerdo con la realidad en términos de recursos humanos, económicos y de espacio.

Este proyecto se basó en la Antropología de la Educación, tal como lo expuso Pérez (2011). Esta subdisciplina busca mejorar los procesos de enseñanza en contextos concretos de forma aplicada. En el caso de la visita guiada en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, se logró comprender su funcionamiento y relevancia desde la percepción de las diferentes partes involucradas, con el fin de identificar actividades, recursos y técnicas que pudieran incluirse en un documento educativo práctico.

El proyecto se alineó significativamente con el paradigma emergente señalado por Zavalo (2006), en los estudios de educación museográfica. La aplicación práctica de este enfoque se ha traducido en una redefinición del papel del museo como un espacio educativo no formal, adaptado a las necesidades de cada visitante. La interacción entre el contexto del visitante y la experiencia de la visita se ha convertido en un punto central, lo cual permite que la exposición se convierta en un diálogo significativo y participativo.

Además, se buscó dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad dentro de la experiencia educativa para propiciar la construcción de significados como un proceso recíproco en el que se comparten la conciencia, las experiencias y el conocimiento, en este caso, entre el grupo de estudiantes, docentes y la persona guía. Este proyecto ha validado la pertinencia y la eficacia del paradigma emergente de Zavalo (2006), al reafirmar que la educación museográfica debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos, centrándose en la construcción de significados, la participación y la conexión con el museo y el patrimonio cultural.

Para estructurar la Guía, fue relevante el concepto del ritual expuesto por Blaza-García (2009), al definirlo como un proceso mediante el cual se transmiten las nociones que describen y ordenan fenómenos naturales y culturales, a través de objetos y símbolos,

convirtiéndolos en canales de aprendizaje y en un mecanismo cognitivo fundamental para establecer y procesar conocimientos.

La organización y el orden en que se segmenta un proceso ritual se convirtió en un elemento clave para la experiencia. Esta división se reflejó en la Guía, estructurándola en los tres momentos primordiales que intervienen en toda visita guiada: previsita, visita, posvisita. Además, se identificaron elementos clave (dispositivos y recursos adicionales) dentro de cada momento, los cuales eran vitales para contextualizar y comprender los objetos y la información expuesta en el museo. Un ejemplo destacado es la maqueta, que se presentaba al inicio de toda visita guiada, ya que permitía contextualizar las poblaciones precolombinas, sus estilos de vida, los personajes importantes y su relación con el medio ambiente. De esta manera, los demás dispositivos como dioramas y réplicas cobraban una mejor comprensión de su significado por parte de los niños y las niñas.

Aunado a lo anterior, se encuentra la mediación constructivista (Saban, 2017), la cual coloca a la persona visitante como protagonista y participante activa en su aprendizaje. Esto implicó incorporar actividades educativas dentro de la Guía que fomentaran la participación, la iniciativa y la creatividad. Asimismo, la teoría constructivista, arraigada en la interacción entre sujeto y objeto se vincula con la mediación en museos, donde el personal del museo que realiza las visitas guiadas son agentes mediadores que desempeñan un papel clave. La labor de la persona guía como facilitadora de experiencias educativas en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR va más allá de transmitir información; es un compromiso con la transformación educativa. La persona guía se convierte en una narradora de historias, en una diseñadora de juegos educativos y en una facilitadora de diálogos, creando conexiones entre el pasado y el presente.

Otras de las corrientes teóricas utilizada fue la Museología Total propuesta por Wagensberg (2001), en la cual la interactividad, tanto a nivel manual como mental y cultural, se erige como una herramienta vital en este proceso, al permitir al estudiantado participar activamente en la construcción de su experiencia en el museo. Durante el proceso investigativo, se observó la presencia de interactividad mental y cultural durante las visitas guiadas. Estas interacciones se llevaron a cabo a través del diálogo y las preguntas constantes por parte de las personas guías con los grupos escolares, quienes participaron activamente mediante comentarios y consultas sobre los diferentes temas.

En cuanto a la interactividad manual, no se identificaron dispositivos o actividades que la incorporaran, ya que los niños y las niñas no interactuaban de manera física con los objetos o los dispositivos. Por esta razón, se recomendaron actividades o recursos que motivaran la manipulación y la experimentación con réplicas u objetos durante el recorrido, con el propósito de que cada estudiante se convierta en parte activa de la narrativa y la exposición. Estas sugerencias se basaron en las recomendaciones recopiladas a través de las entrevistas a estudiantes, docentes y a personas expertas, con el fin de lograr una contribución colaborativa con todas las partes involucradas en el proceso.

Además, en la corriente de Museología Total (Wagensberg, 2001), es relevante la dimensión sensorial, lo que implica aprovechar los sentidos para fomentar la interactividad. Para evidenciar su incorporación y relevancia en las actividades sugeridas y en los dispositivos dentro de la Guía, se incluyeron símbolos de observación, escucha y tacto. También, se incorporaron otros símbolos para señalar el tipo de actividad expuesta: exploración, diálogo e interactividad. La Guía propuesta se centró en recursos y actividades que permitieran generar cuestionamientos y reflexiones por medio de los tres tipos de interacción mencionados.

En el caso de la validación (Tejada, 1998), se consideraron aspectos como la adaptabilidad para grupos escolares, la facilidad de implementación y la factibilidad en términos de recursos. Se formularon estos tres criterios considerando que los recursos económicos eran limitados, el personal poseía una gran carga de trabajo y no había una buena infraestructura tecnológica. Lo anterior permitió delimitar la Guía a aquellas actividades que reunieran estos tres criterios para que su implementación sea sencilla y adaptable fácilmente a cualquier visita escolar.

Además, la relevancia de la Antropología Aplicada para identificar y resolver necesidades o problemáticas de instituciones o comunidades es vital en tiempos donde las áreas educativas y culturales del país están siendo limitadas por políticas y decisiones estatales correspondientes a recortes presupuestarios. Por esta razón, es importante la cooperación entre instituciones estatales que puedan aportar mediante proyectos al mejoramiento de procesos educativos y culturales, a través de aportes didácticos para estudiantes, como en este caso, entre los MBCCR y la Maestría Profesional en Antropología

de la UCR, con lo cual se logró realizar un proceso investigativo que se tradujo en un insumo de utilidad práctica como lo es la Guía de Recursos Didácticos.

Este proyecto fue un complemento y apoyo a esa labor educativa inherente de los museos para mejorar y complementar la labor de las personas guías durante las visitas guiadas. La intención fue vincular los conocimientos del estudiante con el acervo cultural e histórico resguardado en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR, brindando a los maestros y las maestras una opción para complementar su programa de estudios con un acercamiento real y más didáctico de la materia.

Se insta al personal de los MBCCR a que consulten constantemente a las personas visitantes sobre las posibilidades de mejora y la implementación de los recursos didácticos y lúdicos más apropiados para utilizar con la población meta, sea con la metodología implementada en la presente investigación u otra, de manera que el museo pueda adaptarse a los cambios culturales, didácticos y contextuales.

#### 4. RECOMENDACIONES

Durante el desarrollo del proyecto, se debieron considerar ciertos aspectos para lograr cumplir con el objetivo establecido, con el fin de alcanzar un impacto significativo y una utilidad práctica, tanto para las personas guías del Museo del Oro Precolombino de los MBCCR como para otras instituciones interesadas en las actividades propuestas.

Debido a que el enfoque de la Guía es solamente para un público específico centrado en estudiantes de 9-12 años en segundo ciclo de Educación General Básica, sería importante considerar a futuro la posibilidad de elaborar otras guías para los diferentes niveles educativos, con el fin de generar material de apoyo adicional que se adapte a las habilidades cognitivas de cada edad. La metodología utilizada en la recolección de información y en el análisis de datos de este proyecto puede servir de base para la elaboración de otros documentos similares, enfocados a los diferentes niveles educativos.

Otro enfoque para futuros proyectos es la elaboración de una guía centrada en actividades o recomendaciones para los niños o las niñas con algún tipo de discapacidad, debido a que por su amplitud y especificidad sería merecedor de una propuesta dedicada para los diferentes tipos de discapacidad, con otros tipos de metodología y con el apoyo de especialistas en cada área.

En este sentido, es importante destacar la necesidad de una colaboración estratégica entre el museo y entidades educativas, con el fin de llevar a cabo las recomendaciones propuestas. La asociación con instituciones educativas como universidades podrían llevar cabo este tipo de estudios para plantear guías para públicos específicos. Para ello se debe incentivar la inclusión de las temáticas de museos en Trabajos Finales de Graduación, Trabajo Comunal Universitarios y prácticas profesionales. Se pueden contemplar diversas disciplinas para estos proyectos: Antropología, Historia, Educación no formal, Diseño Gráfico, Gestión de proyectos culturales y educativos, entre otras. Otra manera de lograr asociaciones estratégicas es por medio de convocatorias para la participación de estudiantes en proyectos de investigación y diseño de actividades educativas. De esta manera se busca fomentar la creatividad y el intercambio de ideas entre el museo y la comunidad académica.

Durante la implementación de la Guía, sería importante llevar a cabo una evaluación continua de las actividades y recursos utilizados, a través de una retroalimentación realizada al personal docente y a los grupos de estudiantes que asisten a las visitas guiadas, ya sea con

una breve entrevista o una encuesta al finalizar los recorridos. La idea es realizar una mejora constante y una adaptabilidad a las necesidades cambiantes de los públicos visitantes. Además, los recursos y los enfoques pedagógicos pueden cambiar con el tiempo, por lo que la revisión y la actualización es primordial para mantener su vigencia.

Otro punto para considerar es que la Guía es un material de apoyo, no es un lineamiento estricto de la dinámica de las visitas guiadas. Por esta razón, las personas guías de museos deben adaptar sus recorridos de acuerdo con las exposiciones, el guion curatorial, su área de especialización, sus habilidades didácticas y el tiempo con el que disponen para llevarla a cabo. Al tener claro esta particularidad, esta Guía se diseñó para abordar una variedad de recursos disponibles y ofrecer propuestas que se adapten a diferentes personas y grupos.

A pesar de que el aspecto tecnológico no fue relevante en las entrevistas a estudiantes y docentes, se puede evaluar su inclusión con alguna dinámica lúdica grupal a futuro, como piezas en 3D o trivias. Además, en este caso, debido a las limitantes de recursos económicos y de personal, no se consideró como algo factible. Sin embargo, a largo plazo puede ser una de las herramientas a considerar en el apoyo de la educación de museos en el país.

## REFERENCIAS

- Arriaga, A. (2011). Desarrollo del rol educativo del museo: narrativas y tendencias educativas. *Revista Digital do LAV*, 4 (7). Universidade Federal de Santa Maria. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337027039002>
- Barbosa, J., Barbosa, J. y Rodríguez, M. (2013). Revisión y análisis documental para estado del arte: una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. *Investig. Bibl.*, 27 (61), 83-105. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2013000300005&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2013000300005&script=sci_abstract)
- Bellido, M. L. (2013). Los museos y los nuevos medios: paradigmas del conocimiento y la difusión. *Boletín de la Sociedad de Amigos de la Cultura de Vélez-Málaga*, 12, 27-30. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4284339.pdf>
- Blaza-García, R. (2009). Los sistemas de aprendizaje y la función ritual. Una mirada antropológica de las prácticas educativas: esbozos críticos. *Opción*, 25 (59). [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1012-15872009000200007](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1012-15872009000200007)
- Cabrera, M. J. (24-25 de noviembre de 2011). *De ayer en adelante. Programas educativos y culturales del museo del romanticismo*. Actas de las 5as Jornadas de Museología. La difusión en museos: colecciones del siglo XIX. Museo Sierra-Pambley, León, España. <https://blogmuseosypatrimonioliceus.wordpress.com/2013/04/30/actas-de-las-5as-jornadas-de-museologia-la-difusion-en-el-museo-colecciones-del-siglo-xix-museo-sierra-pambley-2011/>
- Chang Vargas, G. (2010). Patrimonio Cultural: Bienes Materiales e Intangibles que nos identifican. En Giselle Chang Vargas (ed.), *Patrimonio cultural: diversidad en nuestra creación y herencia* (pp. 91-102). Ministerio de Cultura y Juventud. Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural. [http://www.patrimonio.go.cr/biblioteca\\_digital/publicaciones/2010/patrimonio\\_cultural\\_02.pdf](http://www.patrimonio.go.cr/biblioteca_digital/publicaciones/2010/patrimonio_cultural_02.pdf)
- Consejo Internacional de Museos (ICOM) (24 de agosto de 2022). *Informe final del Comité Permanente para la Definición de Museo, ICOM Define*. [https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/07/ES\\_EGA2022\\_MuseumDefinition\\_WDoc\\_Final-2.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/07/ES_EGA2022_MuseumDefinition_WDoc_Final-2.pdf)

- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2011). *Guía. Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal*. Sección de Infraestructura, Departamento de Planificación y Presupuesto. Gobierno de Chile. <https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/634>
- Dos Santos Quirós, A. (2012). El papel de los museos como las estructuras orgánicas de la educación no-formal. *Series Iberoamericanas de Museología*, 2. [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11470/57001\\_4.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11470/57001_4.pdf?sequence=1)
- Feridouni, A. (2019). *Nuevos Espacios de Aprendizaje. Incorporación adecuada de las TIC para tender puentes entre el museo y la escuela* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/688458>
- García, N. (2023). *Dioramas: arte y escultura*. Veo Arte en Todas Partes. <https://veo-arte.com/2023/02/13/dioramas/#:~:text=Los%20dioramas%20son%20representacion es%20tridimensionales,escenas%20en%20un%20mismo%20espacio>.
- Garrido, N. (2017). EL Método de James Spradley en la investigación cualitativa. *Enfermería*, 6, 37-42. <https://doi.org/10.22235/ech.v6iespecial.1449>
- González Jiménez, L. y Hernández, A. (2012). Producción cultural en Costa Rica: nuevos aportes para su conocimiento. En Consejo Nacional de Rectores (Ed.), *Estado de la Nación* (pp. 279-296). Programa Estado de la Nación. [https://repositorio.conare.ac.cr/bitstream/handle/20.500.12337/101/30.%20Producci%C3%B3n%20cultural%20en%20CR\\_XVIII%20Informe\\_capitulo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.conare.ac.cr/bitstream/handle/20.500.12337/101/30.%20Producci%C3%B3n%20cultural%20en%20CR_XVIII%20Informe_capitulo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- González, M. y Martínez, N. (2007). Un Modelo Didáctico en un Contexto No Formal: El Museo. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 15, 1-19. <https://www.redalyc.org/pdf/2750/275020546021.pdf>
- Gómez-Redondo, C. (2017). El objeto patrimonial como símbolo identitario en el museo. *Dossier temático “Objetos e museus: biografías, narrativas e vínculos identitários”*, 8. Museos e estudios interdisciplinares. <https://journals.openedition.org/midas/1216>
- Grinder, A. y McCoy, E. (1985). *The Good Guide. A sourcebook for interpreters, docents and tour guides*. Ironwood Publishing.
- Hein, G. E. (1995). The Constructivist Museum. *Journal for Education in Museums*, 16, 21-23. [https://www.billabbie.com/fieldtrips/1b\\_Hein1995\\_ConstructivistMuseum.pdf](https://www.billabbie.com/fieldtrips/1b_Hein1995_ConstructivistMuseum.pdf)

- Hijonosa, A. (2019). Desarrollo del concepto de museo. *Revista de Divulgación Científica y Tecnológica de la Universidad Autónoma de Nuevo León*, 98. <http://cienciauanl.uanl.mx/?p=9476>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (2017). *Encuesta Nacional de Cultura 2016: Principales Resultados*. Instituto Nacional de Estadística y Censos, Ministerio de Cultura y Juventud, Costa Rica. [https://sicultura-live.s3.amazonaws.com/public/2021-08/encuesta\\_nacional\\_de\\_cultura\\_2016.pdf](https://sicultura-live.s3.amazonaws.com/public/2021-08/encuesta_nacional_de_cultura_2016.pdf)
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano-CINDE. <https://centrodeinvestigacionclacsoriummex.files.wordpress.com/2019/04/libro-sistematizaciocc81n-de-oscar-jara.pdf>
- Jiménez-Blanco, M. (2021). *Una historia del museo en nueve conceptos*. Ediciones Cátedra. [https://www.catedra.com/primer\\_capitulo/una-historia-del-museo-en-nueve-conceptos.pdf](https://www.catedra.com/primer_capitulo/una-historia-del-museo-en-nueve-conceptos.pdf)
- Lebrún Aspíllaga, A. M. (2015). La educación formal, no formal e informal: una tarea pendiente en los museos del Perú. *Consensus*, 20 (2), 25-40. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/consensus/article/view/405/362>
- Ley No. 2160 de 1957. Ley Fundamental de Educación. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica. 02 de octubre de 1957.
- Ley No. 7739 de 1998. Código de la Niñez y la Adolescencia. Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica. 06 de febrero de 1998. La Gaceta nro. 26.
- López, M. (2014). *El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica*. [Tesis de Maestría, Universidad Jaume I]. <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/107198>
- Luján, M. (2015). *Diseño de un modelo de gestión de procesos socioeducativos para el Museo Regional de San Ramón (Museo+UCR) de la Universidad de Costa Rica*. [Tesis de Doctorado no publicada]. Universidad Latina de Costa Rica.
- Luna, U. (2018). Aprender en el museo. Un recorrido por la historia de los museos de Gipuzkoa. *Enseñanza de los Estudios Sociales. Investigación Educativa*, 17, 37-49. <https://www.raco.cat/index.php/EnsenanzaCS/article/vicoew/343293/434412>

- Maceira, L. M. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo *Revista Electrónica Sinéctica*, 32, 1-17. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99812141007.pdf>
- Martín, M. J. y Cuenca, J. M. (2011). La enseñanza y el aprendizaje del patrimonio en los museos: la perspectiva de los gestores. *Revista de Psicodidáctica*, 16 (1), 99-12. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517217006.pdf>
- Martínez, M. (2012). El museo total, donde el talento hace brillar los principios de Freeman Tilden. *Boletín de Interpretación*, 26. <https://boletin.interpretaciondelpatrimonio.com/index.php/boletin/article/view/285>
- Mendoza, M. L. (s.f.). *Museo y ocio. Nuevos paradigmas para el museo del siglo XXI*. Biblioteca Digital de Facultade de Letras Universidade Do Porto. <https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/10372.pdf>
- Ministerio de Cultura y Juventud (2014). Política Nacional de Derechos Culturales (2014-2023). La Gaceta N°6. Decreto Ejecutivo No. 14. [https://mcj.go.cr/sites/default/files/2019-12/politica\\_nacional\\_de\\_derechos\\_culturales\\_2014\\_-\\_2023.pdf](https://mcj.go.cr/sites/default/files/2019-12/politica_nacional_de_derechos_culturales_2014_-_2023.pdf)
- Ministerio de Educación Pública (MEP) (2018). Datos de la Educación en Costa Rica. *Boletín 05-18*. Dirección de Planificación Institucional, Departamento de Análisis Estadístico. [https://www.mep.go.cr/indicadores\\_edu/BOLETINES/05\\_18.pdf](https://www.mep.go.cr/indicadores_edu/BOLETINES/05_18.pdf)
- Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (2022a). *Acerca de los Museos del Banco Central*. <https://museosdelbancocentral.org/acerca-de-los-museos-del-banco-central/>
- Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (2022b). *Educación. Construyendo experiencias y emociones*. <https://museosdelbancocentral.org/area-educacion/>
- Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (2022c). *Materiales del Departamento de Educación. Ficha 2. Visita. Un viaje en el tiempo*. <https://museosdelbancocentral.org/wp-content/uploads/2022/03/visitamop-un-viaje-en-el-tiempo.pdf>
- Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (2022d). *Exhibiciones del Museo del Oro Precolombino*. MBCCR. <https://museosdelbancocentral.org/exhibiciones/museo-del-oro-precolombino/>

- Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) (s.f.). *Guía para el recorrido por la exhibición*. <https://museosdelbancocentral.org/exhibiciones/exhibicion-itinerante-oro-precolombino/>
- Novillo, M. A., Costa, O., Barrientos, A., Pericacho, F., Arigita, A. y Sánchez, R. (2018). Gamificación: Un recurso para la motivación y la fidelización en los museos. *CLIO. History and History teaching*, 44. <http://clio.rediris.es/n44/articulos/11Novillo2018.pdf>
- Perera Díaz, I. (2010). La Educación y la Cultura (un cuento breve comentado in extenso). En Giselle Chang Vargas (ed.), *Patrimonio cultural: diversidad en nuestra creación y herencia* (pp. 91-102). Ministerio de Cultura y Juventud. Centro de Investigación y Conservación del Patrimonio Cultural. [http://www.patrimonio.go.cr/biblioteca\\_digital/publicaciones/2010/patrimonio\\_cultural\\_02.pdf](http://www.patrimonio.go.cr/biblioteca_digital/publicaciones/2010/patrimonio_cultural_02.pdf)
- Pérez, P. M. (2011). Antropología: contribución al estudio de la Educación. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, extra-serie, 35-43. [https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1647-8614\\_Extra-2011\\_3/751](https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1647-8614_Extra-2011_3/751)
- Rekalde, I., Vizcarra, M. y Macazaga, A. (2014). La Observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XXI*, 17 (1), 201-220. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Ríos Cabrera, P. (1999). El constructivismo en educación. *Revista Laurus*, 5 (8), 16-23. [https://www.researchgate.net/publication/299594207\\_El\\_constructivismo\\_en\\_educacion](https://www.researchgate.net/publication/299594207_El_constructivismo_en_educacion)
- Rodríguez, K. (2011). Estudios de visitantes a museos. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 2 (11), 1-37. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44720020009.pdf>
- Rodríguez, V. (2018). *Memoria y dispositivos museales. Estudio de caso Museo Casa de la Memoria de Medellín*. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/69557/memoria%20y%20dispositivos%20museales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Saban, J. (2017). Estrategias de mediación en Museos de Arte. [Tesis de Doctorado, Universidad de Murcia]. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/55923/1/TESIS%20JUDITH%20SABAN.pdf>
- Schep, M. y Kintz, P. (2017). *Guiding is a profession. The museum guide in art and history museums*. Faculty of Social and Behavioural Sciences UvA, Research Institute of Child Development and Education, Inter-faculty Teacher Training Programmes. Faculty of Humanities Uv, Amsterdam Centre for Cultural Heritage and Identity, Department for Media and Culture. Dutch Centre for Social Studies Education, Dutch Centre for Art education, Dutch Centre for History education. <https://www.lkca.nl/wp-content/uploads/2020/02/guiding-is-a-profession.pdf>
- Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social*. Editorial de la Universidad Nacional de la Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/49017>
- Solís, O., Murillo, P., Martínez, R. y Calleja, J. C. (comp.). (2015). Diagnóstico 2014: Resultados del Proceso. Programa de Museos Regionales y Comunitarios. Museo Nacional de Costa Rica. <https://es.scribd.com/document/363236187/Diagnostico-Nacional-de-Museos-2014>
- Soto González, M. (2015). *Espacio de inclusión e implicaciones educativas entre escuela, museo y universidad. Análisis desde la investigación-acción*. [Tesis de Doctorado, Universitat de València]. [https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/49929/TESIS\\_SOTO\\_M%c2%aa\\_DOLORES\\_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/49929/TESIS_SOTO_M%c2%aa_DOLORES_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Spradley, J. (1979). *La entrevista etnográfica*. Harcourt Brace Jovanovich College Publishers. <https://silo.tips/download/la-entrevista-etnografica-the-ethnographic-interview-james-p-spradley-harcourt-b>
- Taborda, F. y Brausin, J. (2020). Fundamentos éticos en el proceso de investigación social. *Saberes y prácticas. Revista de Filosofía y Educación*, 5 (2). <http://portal.amelica.org/ameli/journal/386/3862147022/html/>

- Tejada, J. (1998). *La evaluación de programas: consideraciones generales*. UAB. <https://docplayer.es/69924988-1-la-evaluacion-de-programas-consideraciones-generales.html>
- Universidad de Costa Rica (2000). Reglamento ético científico de la Universidad de Costa Rica para las investigaciones en las que participan seres humanos. *La Gaceta Universitaria*, 6-2000. [https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/etico\\_cientifico.pdf](https://www.cu.ucr.ac.cr/normativ/etico_cientifico.pdf)
- Universidad de Costa Rica (2022). Lineamientos operativos del Comité Ético Científico de la Universidad de Costa Rica para investigaciones con seres humanos, biomédicas y socioculturales. CEC. <https://vinv.ucr.ac.cr/sites/default/files/files/Lineamientos%20operativos%20del%20Comit%C3%A9%20C3%89tico%20Cient%C3%ADfico.pdf>
- Valdés, C. (24-25 de noviembre de 2011). *La difusión en los museos*. En Patricia Centeno del Canto (coord.), *Actas de las 5as Jornadas de Museología. La difusión en museos: colecciones del siglo XIX* (pp. 6-17). Museo Sierra-Pambley, León, España. <https://museosp.files.wordpress.com/2013/04/actas-5-jornadas-museo-sierra-pambley-2011.pdf>
- Wagensberg, J. (2001). Principios fundamentales de la museología científica moderna. *Cuaderno Central*, 55. [http://www.bcn.cat/publicacions/bmm/quadern\\_central/bmm55/5.Wagensberg.pdf](http://www.bcn.cat/publicacions/bmm/quadern_central/bmm55/5.Wagensberg.pdf)
- Wagensberg, J. (2005). The “total” museum, a tool for social change. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, 12, 309-321. Fundação Oswaldo Cruz. <https://www.redalyc.org/pdf/3861/386137988015.pdf>
- Zavalo, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, 22 (50), 128-141. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31005006>

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### FORMULARIO ENTREVISTA GRUPAL PARA NIÑOS Y NIÑAS QUE REALIZAN VISITAS GUIADAS EN LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE COSTA RICA

#### **EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EL MUSEO: LA VISITA GUIADA PARA GRUPOS DE II CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Nombre de el/la investigador/a principal: María Fernanda Arguedas Abarca

Nombre del centro educativo:

---

Tipo de centro:

---

Grado: \_\_\_\_\_ Cantidad de estudiantes: \_\_\_\_\_

Objetivo del instrumento: Analizar la experiencia de la visita guiada en los MBCCR por parte de los grupos escolares a partir de las actividades y los recursos utilizados por la persona guía.

Hola. Mi nombre es María Fernanda, soy estudiante de la Universidad de Costa Rica y me encuentro haciendo mi trabajo final de graduación, el cual consiste en observar y estudiar el recorrido que acaban de hacer en el Museo. Para mí es muy importante tomar en cuenta lo que ustedes opinan de la visita guiada para poder incluirlo cuando regresen de nuevo. Voy a hacerles unas breves preguntas y espero que me puedan ayudar.

Preguntas generadoras:

- 1) ¿Qué les pareció la visita con la persona que les dio el recorrido? ¿Felices, aburridos, entretenido, interesante, sorprendente?
- 2) ¿Qué fue lo que más les gustó de lo que hizo la persona guía? ¿Y que no les gustó de la visita?
- 3) ¿Cómo les gustaría que los atendiera la persona guía?
- 4) Mencionen 2 ideas que les llamaron la atención de lo que contó la guía durante el recorrido por el Museo del Oro
- 5) ¿Qué artefactos o aspectos les llamó más la atención? ¿Por qué les gustó más?
- 6) ¿Qué actividades les gustaría que se incluyeran en el recorrido para la próxima visita?

## ANEXO 2

FORMULARIO PARA LA ENTREVISTA A DOCENTES QUE REALIZAN  
VISITAS GUIADAS EN LOS MUSEOS DEL BANCO CENTRAL DE  
COSTA RICA

Nombre de el/la investigador/a principal: María Fernanda Arguedas Abarca

Nombre del/la participante: \_\_\_\_\_

Medios para contactar a la/al participante: números de teléfono \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Puesto laboral \_\_\_\_\_

**Objetivo del instrumento:** Evaluar las técnicas y los recursos utilizados por la persona guía durante la experiencia de visita guiada en el Museo del Oro Precolombino de los MBCCR por parte de los maestros y las maestras de los grupos escolares.

Mi nombre es María Fernanda Arguedas Abarca, estudiante de la Maestría Profesional de Antropología de la Universidad de Costa Rica. Este proyecto es el trabajo final de graduación de mi carrera y se estará enfocando en la experiencia en el proceso de aprendizaje de grupos escolares. Este trabajo tiene como objetivo reunir su experiencia y su opinión sobre el papel del guía como mediador entre estudiantes-museo con el fin de elaborar una Guía de Recursos Didácticos para visitas guiadas escolares. Se pretende encontrar y proponer técnicas y métodos didácticos con el fin de lograr una mayor motivación y participación por parte del estudiantado y profesorado.

Preguntas generadoras:

- 1) ¿Qué le pareció el recorrido de hoy?
- 2) ¿Qué fue lo que más le gustó de lo que realizó el/la guía?
- 3) ¿Le parece que hubo algo que pudo realizarse y no se hizo?
- 4) ¿La información brindada por el/la guía fue de forma clara y de fácil comprensión para su grupo?
- 5) Si usted fuera guía del museo ¿Qué actividades o recursos le gustaría hacer para su grupo?  
¿Qué haría diferente y qué mantendría?
- 6) ¿Qué temática u objetos del museo considera usted deben enfatizarse más durante el recorrido?
- 7) ¿Qué recomendaciones brindaría usted para una mayor participación de los niños y las niñas?
- 8) ¿Utiliza usted las fichas y los materiales brindados por el museo antes y después de las visitas guiadas? Si la respuesta es afirmativa ¿Qué le parecen? ¿Cambiarían o no algo? ¿Agregarían información? Si la respuesta es negativa ¿Sabía de su existencia? Si sabía ¿Por qué no las utiliza? ¿Lo haría en el futuro?

## ANEXO 3

FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO DE  
 FUNCIONARIOS Y FUNCIONARIAS DEL DEPARTAMENTO DE  
 EDUCACIÓN DE LOS MBCCR SEGÚN EL “REGLAMENTO ÉTICO  
 CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA PARA LAS  
 INVESTIGACIONES EN LAS QUE PARTICIPAN SERES HUMANOS”

**EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EL MUSEO: LA VISITA GUIADA EN LA  
 EDUCACIÓN FORMAL**

Nombre de el/la investigador/a principal: María Fernanda Arguedas Abarca

Nombre del/la participante: \_\_\_\_\_

Medios para contactar a la/al participante: números de teléfono \_\_\_\_\_

Correo electrónico \_\_\_\_\_

Contacto a través de otra persona \_\_\_\_\_

**A. PROPÓSITO DEL PROYECTO**

Mi nombre es María Fernanda Arguedas Abarca, estudiante de la Maestría Profesional de Antropología de la Universidad de Costa Rica. Este proyecto es el trabajo final de graduación de mi carrera y se estará enfocando en la experiencia en el proceso de aprendizaje de grupos escolares. Este trabajo tiene como objetivo reunir su experiencia y su opinión en la visita guiada a los Museos del Banco Central de Costa Rica con el fin de elaborar una guía de recursos didácticos que será utilizada por las personas guías escolares del museo. Se pretende encontrar y proponer nuevas técnicas y métodos didácticos con el fin de lograr una mayor motivación y participación por parte del estudiantado y profesorado. Para este proyecto se seleccionarán 5 grupos escolares de cuarto, quinto y sexto de educación primaria para la recolección de información que servirá de apoyo para la elaboración de la guía.

**B. ¿QUÉ SE HARÁ?**

Su participación consistirá en una entrevista para conocer el funcionamiento interno del Departamento de Educación del museo y los métodos empleados en las visitas guiadas. Más adelante se le harán otra entrevista sobre su opinión de la guía de recursos didácticos.

Con la información brindada se pretende analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los grupos escolares dentro del museo y los recursos disponibles para implementar nuevas

técnicas de participación y motivación en el recorrido de las visitas guiadas a partir de los Programas de Estudios Sociales del Ministerio de Educación Pública (MEP). Con su colaboración ayudará a mejorar esta experiencia dentro del museo y será una opción de apoyo a la educación en las aulas.

Las entrevistas tendrán una duración de 15-20 minutos dentro del espacio brindado por el museo para este fin. Asimismo, se accede a la grabación del audio de estas entrevistas para realizar posteriormente el análisis de la información para el único propósito de este proyecto. Posteriormente, esta información será eliminada.

### **C. BENEFICIOS**

Con este estudio se pretende brindar nuevos recursos y metodologías que permitan que las visitas guiadas escolares sean más participativas, entretenidas y brinden un mayor apoyo a las clases de Estudios Sociales. Se busca que la visita guiada sea un espacio para promover el conocimiento y el reconocimiento de la identidad nacional para los niños y las niñas, siendo un medio de apoyo educativo para el maestro o maestra. Por esta razón, se pretende desarrollar una Guía de Recursos Didácticos que sea de uso para las personas guías de los museos como mediadora entre el espacio museográfico y el grupo escolar.

### **D. VOLUNTARIEDAD**

La participación en este estudio es voluntaria, puede negarse en cualquier momento de su participación.

### **E. CONFIDENCIALIDAD**

La información brindada será de uso exclusivo para este estudio académico. Su información será confidencial y será analizada solamente por la persona investigadora y su equipo asesor. En caso de publicarse algún artículo o texto en publicaciones de carácter educativo y académico, los datos serán publicados de manera anónima.

La información estará disponible en formato digital en la Base de Datos de la Universidad de Costa Rica en la sección de Trabajos Finales de Graduación.

### **F. INFORMACIÓN**

Si quisiera más información, puede obtenerla llamando a María Fernanda Arguedas Abarca, al teléfono 8860 50 30 en el horario de lunes a sábado de 12 md a 7 pm. Cualquier consulta adicional puede comunicarse con la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica a los teléfonos 2511-4201, 2511-1398, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.

## CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído toda la información descrita en esta fórmula antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y estas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, declaro que entiendo de qué trata el proyecto, las condiciones de mi participación y accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

**\*Este documento debe de ser autorizado en todas las hojas mediante la firma, (o en su defecto con la huella digital), de la persona que será participante o de su representante legal.**

---

Nombre, firma y cédula del sujeto participante

---

Lugar, fecha y hora

---

Nombre, firma y cédula del/la investigador/a que solicita el consentimiento

---

Lugar, fecha y hora

## ANEXO 4

FORMULARIO PARA EL CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL  
PERSONAL DOCENTE SEGÚN EL “REGLAMENTO ÉTICO  
CIENTÍFICO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA PARA LAS  
INVESTIGACIONES EN LAS QUE PARTICIPAN SERES HUMANOS”

**EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN EL MUSEO: LA VISITA GUIADA PARA**

Nombre de el/la investigador/a principal: María Fernanda Arguedas Abarca

Nombre del/la participante: \_\_\_\_\_

Medios para contactar a la/al participante: números de teléfono \_\_\_\_\_

Correo electrónico \_\_\_\_\_

Contacto a través de otra persona \_\_\_\_\_

**A. PROPÓSITO DEL PROYECTO**

Mi nombre es María Fernanda Arguedas Abarca, estudiante de la Maestría Profesional de Antropología de la Universidad de Costa Rica. Este proyecto es el trabajo final de graduación de mi carrera y se estará enfocando en la experiencia en el proceso de aprendizaje de grupos escolares. Este trabajo tiene como objetivo reunir su experiencia y su opinión en la visita guiada a los Museos del Banco Central de Costa Rica con el fin de elaborar una guía de recursos didácticos que será utilizada por las personas guías escolares del museo quienes realizan la visita guiada. Se pretende encontrar y proponer nuevas técnicas y métodos didácticos con el fin de lograr una mayor motivación y participación por parte del estudiantado y profesorado. Para este proyecto se seleccionarán 5 grupos escolares de cuarto, quinto y sexto de educación primaria para la recolección de información que servirá de apoyo para la elaboración de la guía.

**B. ¿QUÉ SE HARÁ?**

Su participación consistirá en una entrevista posterior a realizar la visita guiada en los Museos del Banco Central de Costa Rica. Más adelante se le harán otra entrevista sobre su opinión de la guía de recursos didácticos.

Asimismo, se hará una entrevista grupal a su grupo de estudiantes para conocer sobre la opinión de su experiencia en la visita guiada. Las preguntas serán de carácter educativo y solamente sobre sus percepciones de la actividad, es decir, qué les gustó más, cómo se sintieron, que incluirían, que aprendieron sobre los temas vistos en clase.

Con la información brindada se pretende analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los grupos escolares para implementar nuevas técnicas de participación y motivación en el

recorrido de las visitas guiadas a partir de los Programas de Estudios Sociales del Ministerio de Educación Pública (MEP). Con su apoyo ayudará a mejorar esta experiencia dentro del museo y será una opción de apoyo a la educación en las aulas.

Las entrevistas tendrán una duración de 15-20 minutos cuando se halla realizado la visita guiada, dentro del espacio brindado por el museo para este fin. Asimismo, se accede a la grabación del audio de estas entrevistas para realizar posteriormente el análisis de la información para el único propósito de este proyecto. Posteriormente, esta información será eliminada.

La entrevista grupal tendrá una duración de 20-25 minutos posterior a la visita guiada, dentro del espacio brindado por el museo para este fin. Asimismo, se accede a la grabación del audio de esta entrevista para realizar posteriormente el análisis de la información para el único propósito de este proyecto. Posteriormente, esta información será eliminada.

### **C. BENEFICIOS**

Con este estudio se pretende brindar nuevos recursos y metodologías que permitan que las visitas guiadas escolares sean más participativas, entretenidas y brinden un mayor apoyo a las clases de Estudios Sociales. Se busca que la visita guiada sea un espacio para promover el conocimiento y el reconocimiento de la identidad nacional para los niños y las niñas, siendo un medio de apoyo educativo para el maestro o la maestra.

### **D. VOLUNTARIEDAD**

La participación en este estudio es voluntaria, puede negarse en cualquier momento de su participación.

### **E. CONFIDENCIALIDAD**

La información brindada será de uso exclusivo para este estudio académico. Su información será confidencial y será analizada solamente por la persona investigadora y su equipo asesor. En caso de publicarse algún artículo o texto en publicaciones de carácter educativo y académico, los datos serán publicados de manera anónima.

La información estará disponible en formato digital en la Base de Datos de la Universidad de Costa Rica en la sección de Trabajos Finales de Graduación.

### **F. INFORMACIÓN**

Si quisiera más información, puede obtenerla llamando a María Fernanda Arguedas Abarca, al teléfono 8860 50 30 en el horario de lunes a sábado de 12 md a 7 pm. Cualquier consulta adicional puede comunicarse con la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica a los teléfonos 2511-4201, 2511-1398, de lunes a viernes de 8 a.m. a 5 p.m.

## CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído toda la información descrita en esta fórmula antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y estas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, declaro que entiendo de qué trata el proyecto, las condiciones de mi participación y accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio

**\*Este documento debe de ser autorizado en todas las hojas mediante la firma, (o en su defecto con la huella digital), de la persona que será participante o de su representante legal.**

---

Nombre, firma y cédula del sujeto participante

---

Lugar, fecha y hora

---

Nombre, firma y cédula del/la investigador/a que solicita el consentimiento

---

Lugar, fecha y hora

## ANEXO 5

FORMULARIO PARA LA OBSERVACIÓN A PERSONAS GUÍAS DEL  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN DE LOS MUSEOS DEL BANCO  
CENTRAL DE COSTA RICA

Nombre de el/la investigador/a principal: \_\_\_\_\_

Nombre de la persona guía: \_\_\_\_\_

Grado y escuela del recorrido: \_\_\_\_\_

Tiempo de duración: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Cantidad de estudiantes: \_\_\_\_\_ Rango de edades \_\_\_\_\_

Estudiantes con necesidades especiales: \_\_\_\_\_

Objetivo del instrumento: Estudiar el uso de los recursos educativos y del lenguaje utilizados por las personas guías de los Museos del Banco Central de Costa Rica (MBCCR) para motivar la participación y vincular a los grupos escolares de segundo ciclo de educación general básica con la exposición.

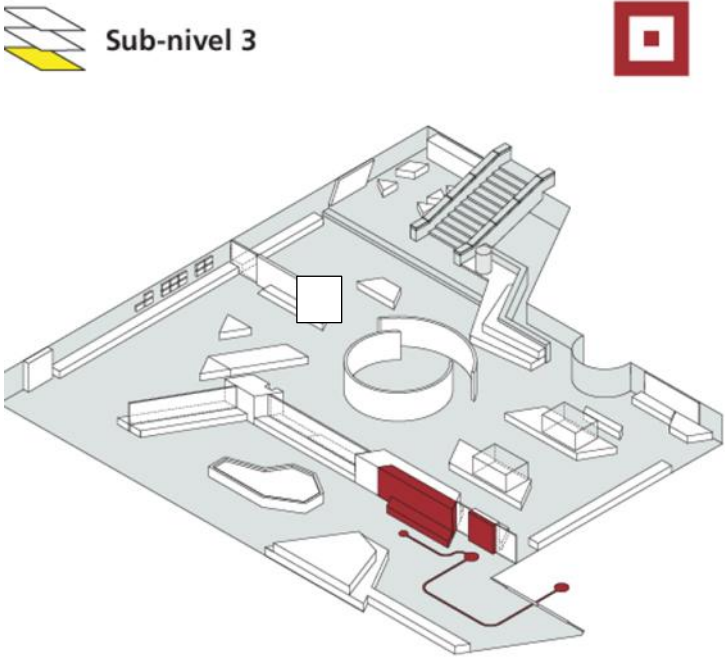
<b>USO DE RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	
<p>1. Énfasis en los objetos. ¿Qué recursos utiliza la guía para ponerle énfasis a un objeto?</p> <p>Preguntas ( ) Historia ( ) Tabletas o medios digitales ( ) Juegos o dinámicas ( ) Cuál? _____ Otro _____</p>	<p>2. Énfasis en los objetos. ¿Qué información brinda y resalta del objeto?</p> <p>Rasgos físicos ( ) Construcción ( ) Diseño ( ) Función ( ) Valor ( ) Historia ( ) Otro _____</p>
<p>3. Recursos visuales: ¿Qué recursos digitales o visuales utiliza la guía para apoyar la exposición de algún tema?</p> <p>Pantallas/recursos audiovisuales ( ) Paneles impresos ( ) Maquetas ( ) Otro _____</p>	<p>4. Recursos visuales: ¿Qué aspectos resalta con esos recursos?</p> <p>Diseño ( ) Organización ( ) Rasgos físicos ( ) Otro _____</p>
<p>5. Recursos visuales: ¿Qué estrategias utilizan para el uso y accesibilidad del recurso?</p>	<p>6. Recursos interactivos visuales: ¿Qué tipo de la interacción se da con el objeto?</p> <p>Individual ( )</p>

<p>( ) Juegos o dinámicas Cuál? _____</p> <p>( ) Solicita hacer fila para que todos puedan observar</p> <p>( ) No se preocupa por la accesibilidad al recurso</p> <p>Otro: _____</p>	<p>Grupal ( )</p>
<p>7. Interacción con otros recursos: ¿Qué otros recursos expositivos del museo utilizan la persona guía?</p> <p>Juegos o dinámicas ( ) Cuál? _____</p> <p>Audios ( )</p>	<p>8. Interacción con otros recursos: ¿Cómo involucra a los estudiantes con estos recursos?</p> <p>Preguntas ( )</p> <p>Historia ( )</p> <p>Juegos o dinámicas ( )</p> <p>Otros _____</p>
<p>09. Interacción con otros recursos: ¿Logra que los estudiantes interactúen con esos recursos?</p> <p>El total de los estudiantes responden a las indicaciones y actividades de la persona guía ( )</p> <p>Una parte de los estudiantes responden a las indicaciones y actividades de la persona guía ( )</p> <p>Ninguno de los estudiantes responden a las indicaciones y actividades de la persona guía ( )</p> <p>Otros _____</p>	<p>10. Mantener atención de los grupos escolares: ¿La persona guía debe utilizar alguna técnica para obtener la atención de los grupos y evitar que se dispersen?</p> <p>Sí ( ) Pasar a observación 11</p> <p>No ( ) Pasar a observación 12</p>
<p>11. Mantener atención de los grupos escolares: ¿Qué técnicas utiliza?</p> <p>Utiliza la voz para redirigir la atención ( )</p> <p>Utiliza palmadas para redirigir la atención ( )</p> <p>Utiliza algún aparato con sonido ( )</p> <p>Otros _____</p>	

<b>USO DEL LENGUAJE</b>	
<p>12. Estrategia de lenguaje utilizada. ¿Cómo involucra a los y las estudiantes con el objeto?</p> <p>Realiza preguntas ( )            Cuenta historias o mitos sobre los objetos ( )            Uso de anécdotas relacionadas con algún tema actual ( )            Otros            _____</p>	<p>13. Uso del tono de voz: ¿La información llega adecuadamente a todos los estudiantes durante el recorrido?</p> <p>La información es escuchada por todo el grupo y el estudiantado hace preguntas e interactúan con la persona guía ( )</p> <p>Los estudiantes solicitan que repitan la información o se encuentran poniendo atención a otros recursos ( )</p>
<p>14. Uso de preguntas y método de indagación: ¿Qué tipo de preguntas realiza?</p> <p>Cerradas ( )            Abiertas ( )            Descriptivas ( )            Predictivas ( )            Explicativas ( )</p>	<p>15. Uso del lenguaje para niños y niñas ¿Cómo es el lenguaje de la guía al momento de dirigirse a los estudiantes?</p> <p>Sencillo con palabras de uso cotidiano ( )            Claro, oraciones cortas y directas ( )            Ameno y servicial ( )            Complejo, con uso de tecnicismos ( )            Confuso ( )            Grosero ( )</p>
<p>16. Empatía: la guía mantiene una actitud cordial, servicial, amena y alegre con los grupos de estudiantes ¿Logra la persona guía interactuar con los estudiantes?</p> <p>Los estudiantes participan de las actividades con la guía del museo ( )</p> <p>No hay participación de los estudiantes en las actividades ( )</p>	<p>17. Manejo de cada una de las preguntas y consultas de los estudiantes: ¿Cómo maneja la guía las consultas, las curiosidades y los comentarios de los niños y las niñas?</p> <p>Devuelve las preguntas al grupo para ver si alguien conoce la respuesta ( )</p> <p>Brinda directamente información para responder la pregunta ( )</p> <p>Utiliza historias o elementos actuales para responder ( )</p> <p>Brinda ejemplos ( )</p> <p>Lo relaciona con algún tema que vieron en el recorrido ( )</p>

	Otro _____
--	---------------

**RECORRIDO REALIZADO (Resaltar puntos en los que se enfoca la persona guía)**

Temática	Secciones visitadas
Poblamiento de América Complejización de sociedades Metalurgia	 <p>Sub-nivel 3</p>

