

Adivina quién soy: evaluación de aprendizaje informal en un museo

Adriana Nachieli Morales Ballinas²⁷

María del Rocío Pérez Méndez²⁸

Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México

Resumen

El aprendizaje informal se presenta como detonador en la experiencia de visita al museo para la adquisición de contenidos de manera lúdica. En una experiencia de verano y con una muestra representativa de 30 niños participantes, se aplicó una escala Likert con la intención de comprobar la obtención de contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales de manera cuantitativa. Estos datos se enriquecieron con la valoración cualitativa a través del método de *focus group*, involucrando a los guías que participaron en la experiencia, obteniendo así una metodología integrada de formato mixto.

Al finalizar no sólo se obtuvieron los niveles de adquisición de contenidos durante la visita, además se identificaron los métodos más efectivos para

²⁷ Dra. en Creatividad Aplicada, Consejera Ciudadana de Cultura del Municipio de Puebla, Profesora de Tiempo Completo adscrita al Departamento de Artes y Humanidades de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Correo electrónico: adriananachieli.morales@upaep.mx

²⁸ Pedagoga, encargada del área de servicios educativos del museo de la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla. Correo electrónico: mariadelrocio.mendez@upaep.mx

valorar la obtención de contenidos museísticos durante una exposición lúdica.

Palabras clave: museo, aprendizaje informal, valoración de contenidos.

Abstract

Presented the informal learning like a stimulation into the experience of a museum's visit for obtaining content in a playful way.

In summer time and with a sample of 30 kids whose participated, was applied a likert scale, with the intention of prove the levels of attitudinal, procedimental, conceptual meanings in a quality way.

This information were been enriched with a qualitative valuation trough the focus group method, where the guides were involved, finding then a mix methodology.

In the ending not just obtaining the levels of informal learning in addition we obtain the better and effective methods to value the contents in a museum during a playful exposition.

Keywords: museum, informal learning, contents value.

Introducción teórica

La primera instrucción informal se da en la infancia temprana, en los contactos iniciales y, posteriormente, el aprendizaje se enriquece y modifica cuando somos inser-

tados en un sistema formal de educación; es entonces cuando se deben conciliar los sistemas y procesos propios del aprendizaje informal con las instrucciones formales recibidas durante la formación escolar.

Proponemos la definición de aprendizaje informal, que tiene como origen a los clásicos estudiosos del tema, como un serie de pasos conscientes, encaminados y motivados intrínsecamente, por la novedad, indagación, operación, inventiva, consumación del quehacer y relación humana (Screven, 1974).

Hein (1998) coincide con Screven en el concepto propuesto confirmando que es un proceso autodirigido; sin embargo, agrega elementos conceptuales en los que predominan la interacción con materiales u objetos y el hecho de que se dirige a aprendices muy diversos; no tiene un currículo jerárquico, no requiere asistencia y no certifica el dominio de conocimiento específico conseguido. Bitgood (1994) complementa esta definición agregando que el aprendizaje informal tiende a ser de corta duración y sin estructura.

Explícitamente, el objetivo del aprendizaje informal suele ser débil y la eficacia más fuerte en el sentido de que la experiencia del aprendizaje en contexto, a la larga, tiene mayor trascendencia en la vida cotidiana en comparación con aquella que ha sido obligada por un proceso de aprendizaje formal; esto explica el planteamiento que

hacen Asensio y Pol (2002) colocando a ambos tipos de aprendizaje (formal e informal) en una paradoja que se complementa, más que contraponerse. Al respecto, la revisión de los trabajos de aprendizaje informal y también las revisiones del aprendizaje formal muestran tres fenómenos interesantes (Asensio y Pol, 2002; p. 42):

1) Se ha producido un notable acercamiento entre las posiciones del aprendizaje formal e informal. Hace algunos años tanto la reflexión teórica, como la intervención real, eran prácticamente irreconciliables, hablaban de cosas distintas, usaban diferentes conceptos y argumentaciones. Por el contrario, si ahora toma usted un libro sobre aprendizaje formal (por ejemplo, Lave, 1988), podrá comprobar que sus propuestas cada vez se confunden más con las tradicionalmente consideradas como propias del aprendizaje informal.

2) Durante toda la década de los 90, se ha ido avanzando en la delimitación de las características que favorecen el aprendizaje y que van más allá de las variables tradicionalmente consideradas. Muchas de estas manifestaciones provienen de expe-

riencias realizadas en programas de aprendizaje informal.

3) Se han ido desarrollando algunas técnicas específicas (muy ligadas a la práctica) que facilitan la planificación del aprendizaje y que ayudan a prever qué aspectos concretos hay que manipular para mejorar la eficacia de los programas.

En este contexto, en cuanto a los contenidos, suelen enfatizarse los de tipo procedimental, donde lo importante es el medio no el fin, siendo menor la presencia de contenidos conceptuales, en los cuales el rigor de la definición, muchas veces resultado de un proceso de memoria a corto o mediano plazo, no refleja el verdadero aprendizaje significativo al que se suele llegar con estímulos que implican procedimientos de elaboración de manera que no sólo es el saber, sino el saber hacer. Esto se refiere no únicamente a los procesos manuales que normalmente se asocian con desarrollos científicos o tecnológicos, sino a fases del pensamiento implicadas en análisis y síntesis de operación para el logro de resultados.

Asimismo, para la verificación del aprendizaje, tanto la evaluación cualitativa como la cuantitativa son fundamentales, siendo

más importante el proceso que el resultado en sí mismo, permitiendo periodos de autoevaluación o de evaluación grupal, los cuales incrementarían el nivel de conciencia individual sobre lo aprendido y sus repercusiones a nivel social y cultural.

Surge entonces la pregunta ¿cómo se valora la adquisición de contenidos museísticos (actitudinales, procedimentales y conceptuales) en una experiencia lúdica de museo en verano? y es sólo a través de una evaluación con método mixto que podemos tener la certeza de que hemos incluido todos los elementos necesarios para su valoración y así, a su vez, enriquecer los programas futuros.

Es importante aclarar que el título de la exposición en cuestión, se dio a propósito del centenario de la Revolución, haciendo un juego de relación con el juego de mesa ¿adivina quién soy? teniendo como elemento expositivo un personaje “misterioso” que solo al terminar el recorrido por la exposición, se “adivinaba” quien era.

Objetivo

El presente trabajo tuvo como objetivo general identificar los métodos más efectivos para valorar la adquisición de contenidos museísticos durante una exposición lúdica durante el verano del 2010, y como objetivos específicos:

- Diseñar instrumentos cuantitativos para valorar contenidos museísticos.
- Aplicar el método cualitativo del *focus group* para valorar contenidos museísticos.
- Integrar en método mixto los resultados obtenidos.
- Demostrar la importancia del aprendizaje informal a través del museo para la obtención de contenidos.
- Innovar en métodos de valoración.

Metodología

Debido a la aplicación del método de investigación mixto, es importante considerar que no hubo un control estricto de variables; la intención era realizar una investigación situada de acercamiento más cotidiano que científico. Como nota al pie, es

importante acotar que los métodos bajo los cuales se valoran los contenidos museísticos hoy en día rondan en los tradicionales.

Estrategias

Las estrategias de valoración van en razón de los objetivos generales del proyecto en el que está implícita esta exposición y su valoración:

- Colaborar en el desarrollo de habilidades de observación, creatividad e imaginación, a través de contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales, que promuevan el aprendizaje histórico, cultural y artístico de una manera no formal.
- Valorar las expresiones locales del patrimonio cultural, tangible e intangible, a través de la interacción generada durante la visita a la exposición en cuestión, para promover el hábito de la visita frecuente al museo.

Eventualmente se tomó registro fotográfico y en video de la experiencia de visita con la intención de valorar a *posteriori* procesos de creatividad individual y grupal con el método de *focus group* involucrando a los

guías que participaron en la experiencia; el resultado de este registro se puede revisar en *YouTube* en la siguiente dirección:

http://www.youtube.com/watch?v=KDKH0_uhAB4&feature=mfu_in_order&list=UL

Como parte de la metodología, era importante que los guías participantes tuvieran claros los conceptos relacionados con los contenidos a evaluar de no ser así, proporcionarles los conocimientos necesarios.

Sujetos

- 30 niños de 5 a 12 años de edad, evaluados al azar
- 2 grupos de 5 guías participantes en dicha exposición, durante el periodo de verano 2010.

Material e instrumentos

Cuestionario de opción múltiple de 18 reactivos, enriquecido con Likert, para valorar contenidos y diseñado *ex profeso* para esta investigación, exposición y museo.

Hoja de registro para *focus group*, con la idea de evidenciar cada una de las paredes del museo así como la actividad realizada

en ellas para tener consistencia con el diseño del instrumento cualitativo.

Procedimiento

- a) De las múltiples posibilidades de valoración, se seleccionó aquella que pareció más pertinente en congruencia con los objetivos del proyecto y los planteamientos iniciales.
- b) Se constituyó el equipo central de especialistas para el reporte de evaluación.
- c) Se diseñó el cuestionario de valoración cuantitativa.
- d) Se obtuvo la calendarización de grupos.
- e) Basados en la agenda de grupos, se obtuvieron los materiales audiovisuales necesarios para el *focus group*.
- f) Se aplicaron los cuestionarios tipo Likert para la valoración cuantitativa.
- g) Se realizó el *focus group*.
- h) Se analizaron los datos.
- i) Se redactaron los resultados y conclusiones.

Resultados

Contenidos conceptuales

La intención con este tipo de contenidos era que el niño adquiriera conocimientos que le permitan la formación de elementos propios del pensamiento convergente que remiten no solo a procesos cognitivos básicos de memoria a corto, mediano y

largo plazo, sino que también puedan construir a *posteriori* procesos de pensamiento de corte convergente por lo que se diseñó un instrumento de opción múltiple en el que se ponía a prueba la adquisición de este tipo de contenidos en base y relación a las categorías de la misma exposición, tal como se presenta a continuación en la Tabla 1.

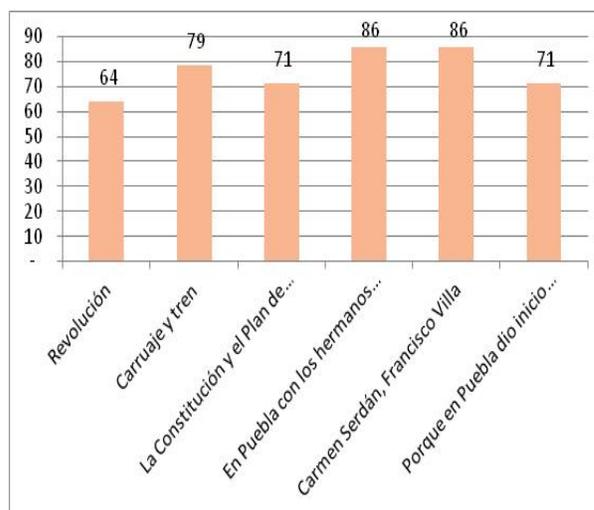
Tabla 1. Valoración de contenidos conceptuales

Tema	Contenidos conceptuales
Porfiriato /Progresos Serpientes escaleras	De qué se trata la exposición
Porfiriato /Retrocesos Serpientes y escaleras	a) Independencia b) Revolución c) De los presidentes de México
Vida cotidiana en la Revolución Lotería	Cómo se transportaban en la época de la Revolución a)Carruaje y tren b) Camión y motos c)Avión y metro
Planes promulgados Memorama	Los documentos más importantes del movimiento revolucionario son: a)La constitución y el Plan de San Luis b) Plan de Veracruz c)El convenio de los insurgentes
Inicio formal de la Revolución Teatro guiñol	Dónde y con quién inicia la Revolución: a) En Puebla con los hermanos Serdán b) En Dolores con el cura Hidalgo c) En Guanajuato con “El Pipila”
Rutas de los movimientos revolucionarios.	Algunos de los personajes más importantes de la Revolución son: a) Carmen Serdán, Francisco Villa

Adivina quién soy	b) Hidalgo y Morelos c) Hernán Cortes y Cuauhtémoc
Integración de contenidos Maratón	¿Por qué se denomina "Puebla cuna de la Revolución"? a) Porque es uno de los estados más importantes de la República b) Porque aquí nacieron los principales protagonistas de la Independencia c) Porque en Puebla dio inicio la Revolución armada

En el Gráfico 1 se puede interpretar que la adquisición de estos contenidos se presenta de acuerdo a los niveles esperados, destacando elementos que tienen que ver con la ciudad anfitriona, Puebla²⁹, ya que ésta juega un papel importante dentro de la exposición.

Gráfico 1. *Contenidos conceptuales*



Contenidos actitudinales

Entendemos a este tipo de contenidos del aprendizaje como aquellos que predisponen una conducta o decisión, una postura frente algún fenómeno particular; en la Tabla 2 se presentan las variaciones de escala Likert con las que se midieron dichas posturas respecto a los contenidos de la exposición.

²⁹ Puebla ha sido nominada como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO (2005) y siempre ha habido cierto orgullo de sus habitantes, el que se sumó a las celebraciones del centenario de la ciudad al ser nombrada como "Cuna de la Revolución Mexicana" en el año 2010.

Tabla 2. Valoración de contenidos actitudinales.

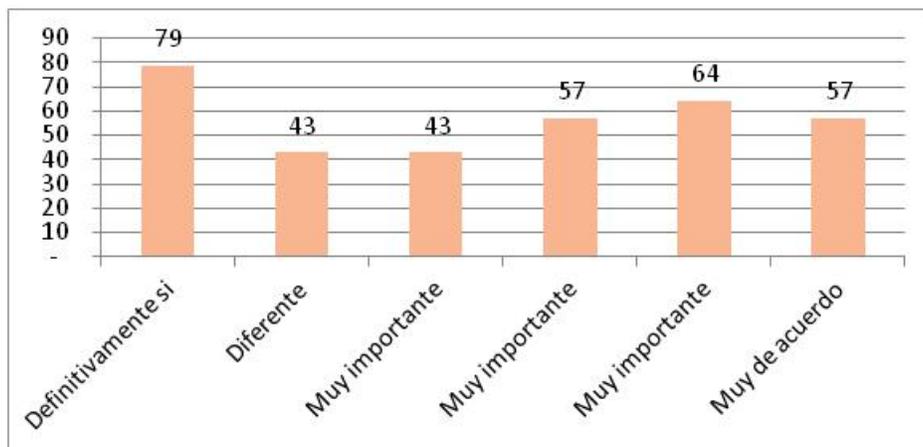
Tema	Contenidos actitudinales
Porfiriato /Progresos SERPIENTES ESCALERAS Porfiriato /Retrosesos SERPIENTES Y ESCALERAS	Te parece interesante que exista un personaje misterioso <ul style="list-style-type: none"> • Definitivamente sí • Probablemente sí • Indeciso • Probablemente no • Definitivamente no
Vida cotidiana en la Revolución LOTERÍA	La vida diaria de esa época, en comparación con la nuestra, era: <ul style="list-style-type: none"> • Muy diferente • Diferente • Normal • Parecida • Muy parecida
Planes promulgados MEMORAMA Inicio formal de la Revolución TEATRO GUIÑOL Rutas de los movimientos revolucionarios ADIVINA QUIÉN SOY	Conocer los datos generales de los documentos más importantes de la Revolución te parece: <ul style="list-style-type: none"> • Muy importante • Importante • Indiferente • Poco importante • Nada importante
Integración de contenidos MARATÓN	Visitar el museo en verano es divertido <ul style="list-style-type: none"> • Muy de acuerdo • De acuerdo • Neutral • En desacuerdo • Muy en desacuerdo

La interpretación de los porcentajes representativos a nivel actitudinal (ver Gráfico 2), de derecha a izquierda, tiene que ver con los siguientes planteamientos:

- Personaje misterioso (79%)
- Diferencia en vida diaria (43%)
- Documentos (43%)
- Leer la historia (57%)
- Personajes (64%)
- Diversión al visitar museo en verano (57%)

Podemos notar que al 79% de los visitantes infantiles *definitivamente si* les parece interesante que exista un personaje misterioso, esto es importante ya que es el tópic primordial del diseño de la exposición, observando que la implicación lúdica del juego de “adivina quién” captó la atención de los participantes, como se corrobora en la evaluación cualitativa a través del *focus group* donde los guías comentaron que este elemento misterioso era interesante para los niños porque se involucraban en el seguimiento de datos para poder deducir la identidad del personaje.

Gráfico 2. *Contenidos actitudinales*



Contenidos procedimentales

Se refieren a los contenidos de aprendizaje que facilitan la elaboración, comprensión y aplicación de procesos, en cada una de sus diferentes implicaciones, es decir, se puede saber hacer, pero no comprender o comprender pero no hacer.

Para valorar este tipo de contenidos, y dado que el diseño lúdico de la exposición estaba basado en juegos de mesa, se valoró la adquisición de procedimientos, normas y formas de ganar, obteniendo una estructura de indagación, datos que se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3. Valoración de contenidos procedimentales

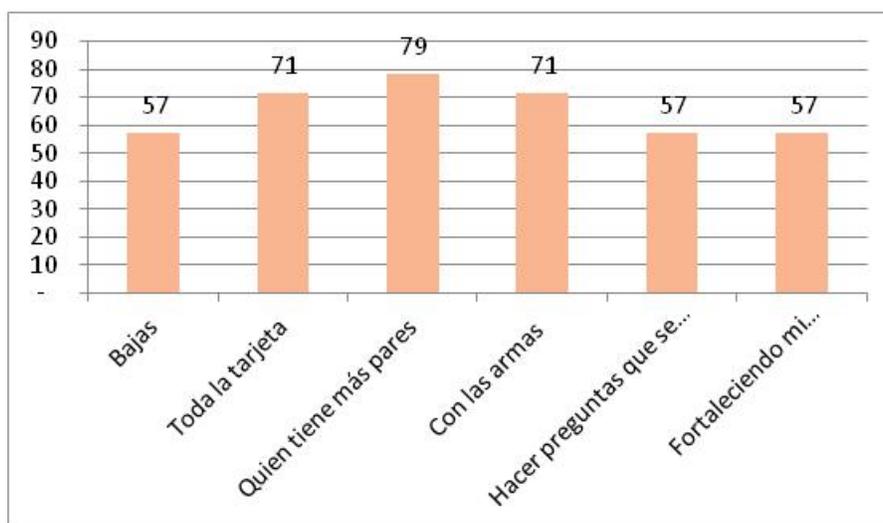
Tema	Contenidos procedimentales
Porfiriato /Progresos SERPIENTES ESCALERAS	Qué pasa si caes en un rifle a) Bajas b) Subes c) Es pregunta
Porfiriato /Retrocesos SERPIENTES Y ESCALERAS	
Vida cotidiana en la revolución LOTERÍA	Para ganar la lotería hay que: a) Hacer una línea b) Toda la tarjeta c) 5 casillas
Planes promulgados MEMORAMA	Quien gana el memorama a) Quien tiene más pares b) Quien saca el último par c) Quien saca el primer par
Inicio formal de la revolución TEATRO GUIÑOL	Cómo se inicia la Revolución a) Negociando b) Con las armas c) Firmando un papel

Rutas de los movimientos revolucionarios. ADIVINA QUIÉN SOY	La instrucción primordial del juego es: a) Hacer preguntas que se respondan con sí o no b) Decir características del personaje c) Hacer mímica con las características del personaje
Integración de contenidos MARATÓN	Cómo beneficia el conocimiento de la historia en tu vida personal a) Fortaleciendo mi identidad como mexicano b) Para pasar mis exámenes en la escuela c) Para presumir a mis amigos

La interpretación de los porcentajes representativos procedimentales, de derecha a izquierda, tiene que ver con los siguientes planteamientos:

- Ganar lotería (71%)
- Memorama (79%)
- Como inicia la Revolución (71%)
- Adivina quién se basa en... (57%)
- Beneficio de la historia (57%)
- En rifles y escaleras al caer en un rifle (57%)

Grafico 3. Contenidos procedimentales



La valoración y adquisición de los contenidos procedimentales va más allá de la simple comprensión de la norma; cuando hablamos de un pensamiento sistemático en la infancia, podemos posibilitar el desarrollo de un pensamiento estratégico en la adultez, por lo cual el niño que desarrolla de manera adecuada y temprana el procedimiento como estructura mental, estará teniendo la posibilidad de destacar y/o ir un paso adelante a nivel generacional.

Sin embargo, que el porcentaje más representativo (79%) corresponda a que la mayoría de la población comprendió la regla de que “quien tiene más pares en *memorama* es quien gana”, es muy básica ya que a nivel psicocognitivo este es un elemento de funciones básicas que se desarrollan a temprana edad y primera infancia (Papalia y Wendkos, 2005).

Conclusiones

Es de gran importancia encontrar cada vez más efectivos y eficientes métodos de diseño y evaluación de procedimientos museísticos; la difusión e incremento de los niveles de cultura dependen de qué tan atractivos y estratégicos se vuelvan los espacios culturales, de modo que puedan

lograr que cada vez más público se determine como fiel a ellos, hábito que idealmente sea resultado de la calidad y cualidad de sus exposiciones.

En verano, el público infantil requiere de una particular atención, es el momento de ocio y tiempo libre de mayor trascendencia en su ciclo de desarrollo y además de mayor extensión cronológica, por lo que los museos, y a su vez espacios culturales, deben estar cada vez más conscientes de que no pueden seguir haciendo las exposiciones como lo han hecho durante años, deben innovar, transformar y no conformarse con los primeros resultados exitosos.

Otro público que requiere especial atención, y que se recomienda para futuras aplicaciones, son el universitario y el familiar; si proponemos la cultura no solo como una experiencia de aprendizaje informal, sino también de convivencia, la calidad de vida de los ciudadanos de todo entorno tenderá a desarrollarse y elevar sus niveles de calidad de vida, distribución de tiempo libre y, por qué no, administración general.

Referencias

- Asensio, M. y Pol, E. (2002). *Nuevos escenarios en educación*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Bitgood, S. (1994) Informal science learning in science museums [Aprendizaje informal de la ciencia en museos de ciencia]. En Crane, V., Nicholson, H., Chen, M. y Bitgood, S. (Eds.). *Informal science learning*. Washington, EEUU: Research communications Ltd.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum* [Aprendizaje en el museo]. New York, EEUU: Routledge.
- Papalia, D. y Wendkos, S. (2005). *Desarrollo humano*. México: Diana.
- Screven, Ch. G. (1974). *The measurement and facilitation of learning in the museum environment*. Washington, D.C.: The Smithsonian Institution.
- UNESCO. (2005). *Patrimonios culturales*. URL disponible en:
<http://whc.unesco.org/en/list/416>