

Introducción al uso de maletas didácticas

JOAN SANTACANA MESTRE

Quizás el motivo por el que se me pide que encabece este manual es que yo soy de los que casi no pueden ir a una clase o dar una conferencia sin tener algo en la mano, algún objeto, o de los que, directamente, entran con una maleta de objetos. La experiencia me ha enseñado que llevar un objeto consigo despierta la atención, la gente se pregunta qué es aquello, para qué lo llevo, qué extravagancia resultará del objeto. Y estos interrogantes previos despiertan expectación y ayudan a captar el interés.

Hace un tiempo leí una anécdota ocurrida durante la jornada de montaje de la feria ARCO en Madrid. En una esquina de un *stand* apareció una maleta. Se trataba de un clásico *trolley* rodeado por tres tiras de cinta adhesiva azul. El color azul intenso contrastaba con el blanco inmaculado del *stand*. La maleta no estaba custodiada. ¿Qué era aquello? ¿Se trataba de un objeto artístico no identificado que formaba parte de la exposición? ¿Era una maleta de algún artista que la había perdido? ¿Era una alegoría a un viaje interrumpido por alguna razón? ¿Era una metáfora de las medidas antiinmigración? Nadie sabía si era una obra de arte en venta, en tal caso, tampoco su precio, o si contenía una bomba.

En realidad, la maleta de la cinta azul sirve para renovar la eterna pregunta sobre qué es arte. También me sirve como objeto de interrogación y me recuerda una historia que viví en un museo de Ciudad de México, en una visita realizada en el año 2011; se trataba del Museo Interactivo de Economía (MIDE). En una sala había una gran fotografía de una estación ferroviaria, con sus clásicos anuncios, horario de trenes y bancos para sentarse; en el suelo había alguna maleta, aparentemente abandonada, un macuto lleno de cosas y un saco. De pronto se presentaron dos chicas vestidas a la usanza de los ferroviarios de principios del siglo XX y nos preguntaron a los que estábamos en la estancia de quién era aquello; nos invitaron a abrirlo todo y a descubrir de quién podía ser. ¡Era un ardid didáctico para situarnos en el contexto de la Revolución mexicana!

Ambas situaciones son ejemplos de la estrategia didáctica de «la maleta perdida», que cumplen una misión: en el primer caso, interrogarnos sobre qué es arte y qué no lo es; en el segundo, plantearnos el contexto de la Revolución de México. A la vez sugieren la múltiple utilidad didáctica del concepto de la maleta didáctica.¹

En esta introducción al concepto de MD, tres ítems nos parecen relevantes: en primer lugar, hay que destacar la relación existente entre este concepto y el de *modelo*; en segundo lugar, hay que señalar la íntima conexión con la teoría de la didáctica del objeto y, finalmente, las potencialidades de las MD en el contexto de la creatividad.

Una idea basada en el concepto clásico de modelo

La idea de MD es sin duda muy antigua; si esto es así, se debe a que es una idea eficaz. El concepto se ha basado siempre en la idea de modelo (Marked, 2002). Un modelo es una simplificación de la realidad y las MD asumen esta limitación; no son la realidad, pero la sugieren. La MD, por lo tanto, al partir del concepto de modelo, asumen las cualidades propias de un grupo y se convierten en la base u origen de copias futuras. Por esta razón siempre han gozado del favor del profesorado. Así, a principios del siglo XX, en los museos alemanes existían colecciones de réplicas de objetos prehistóricos que mostraban los principales prototipos de las culturas a las que representaban. No eran elementos auténticos, pero se convertían en la base para interpretar las numerosas variantes existentes de cada uno de los objetos.

Otra característica del modelo es que tiene un significado práctico y, por lo tanto, es imitable o copiable. En las escuelas de arquitectura siempre se han utilizado modelos en miniatura de edificios emblemáticos con esta misma idea. Estos modelos, que se transportaban en maletas, servían para hacer copias o réplicas de un edificio en distintas partes del mundo (Manzano, 1989).

Además, a veces, los modelos nos ayudan a comprender aquello que no podemos ver; por ejemplo, los átomos. Para explicar su composición y funcionamiento, se suele recurrir a modelos corpóreos, materiales, es decir, auténticas MD que sirven para mostrar los distintos modelos atómicos y su evolución. El átomo y su estructura se deduce del estudio de la materia, no se puede ver, sin embargo, mediante los modelos atómicos lo hacemos comprensible.

Los modelos son instrumentos habituales para contextualizar la ciencia o el arte y en muchos casos se basan en analogías. Cuando nos hallamos ante un concepto teórico o abstracto, para el cual no existen ejemplos que se puedan percibir, el recurso de utilizar objetos concretos o modelos corpóreos para generar analogías no solo facilita

¹ En adelante se utilizarán las siglas MD.

la transición de lo concreto a lo abstracto, sino que a la vez facilita la memorización y el recuerdo de la información, además de que permite la contextualización del objeto con el entorno.

Una idea que se alimenta de la teoría de la didáctica del objeto

El concepto de kit o MD conecta directamente con la teoría de la didáctica del objeto (Santacana y Llonch, 2012). Cuando hablamos de *kit* nos referimos a un conjunto de objetos acompañado de instrucciones para su uso o montaje. La palabra proviene del inglés y se refiere a un conjunto de objetos que cuando se unen —guiados por una serie instrucciones— adquieren todo su sentido o utilidad. Así, hay kits que hacen referencia a un conjunto de objetos, en una maleta o contenedor, que están pensados para realizar un tipo de trabajo o actividad: kits de mecánica, de primeros auxilios, de pintura, etc.

Cuando hablamos de kit didáctico, es evidente que nos referimos a un conjunto de objetos cuya función es hacer comprensible un tema al máximo número de personas de una forma eficaz y amena.

Es sabido que la didáctica del objeto tiene referentes claros en autores como Decroly o Montessori, además de otros (Álvarez, 2017). Lo más importante en este tipo de didáctica es la metodología de análisis de los objetos, que parte de la observación-descripción de estos desde todas las ópticas posibles: son importantes los materiales empleados, la morfología, las técnicas, los usos y funciones, así como los valores. Cuando el objeto lo requiere, hay que pasar a un segundo nivel, que es el de formular las diversas hipótesis y, en algunos casos, acudir a analíticas, fuentes primarias, comparaciones y analogías e incluso testigos para corroborarlas. En todo caso, en la base de esta didáctica se hallan conceptos importantes, como *inclusor* de la mente (Ausubel, Novak y Hanesian, 1983, p. 37). Un *inclusor* es el elemento previo que se activa para acceder a una nueva información. El *inclusor* ya existe en la estructura cognitiva de las personas, lo tenemos incorporado, actúa como una especie de anzuelo que permite incorporar nuevos conceptos, nueva información. Cada vez que aprendemos algo, el *inclusor* sirve de enlace y el concepto al que pertenece la información recibida queda modificado. En realidad, todo aprendizaje consiste en un proceso continuo de inclusiones, es decir, de crecimiento. Los objetos, por su materialidad, por su naturaleza visible, observable, incluso manipulable, actúan como *inclusiones*. Cuando tejemos la red de *inclusiones* en la mente, las sucesivas modificaciones introducidas progresivamente la van densificando, hasta crear un sistema de red mental cada vez más tupido. Este concepto de *inclusor* fue introducido por Ausubel, lo definió como las ideas relevantes que posee cualquier persona y que le permiten adquirir nueva información.

Por lo tanto, siempre se produce una interacción entre lo existente (inclusor) y aquello que incorporamos.

Los inclusores, cuando se basan en objetos, suelen someterse a un proceso de subordinación relativamente sencillo en la mayoría de las ocasiones, lo que redundará en la eficacia del aprendizaje. Gracias a los inclusores, siempre aprendemos sobre lo que sabemos.

La MD, un elemento capaz de desencadenar un proceso creativo

Los kits didácticos, en determinadas circunstancias, pueden actuar como desencadenantes de procesos creativos; en realidad, estos procesos surgen como resultado de una sucesión de ideas que conducen a veces a crear algo nuevo. Pero nadie es capaz de crear en el vacío; siempre creamos sobre algo previo; siempre tenemos ideas nuevas cuando conectamos entre sí ideas anteriores de una nueva forma. Por lo tanto, la creación en cualquier campo de conocimiento no es un proceso mágico que surge por generación espontánea; por el contrario, suele ser el resultado de acciones conscientes, en las cuales intervienen factores endógenos y exógenos. Las MD suelen actuar como factores exógenos al proporcionar ideas que pueden enlazarse entre sí. En ocasiones, el proceso creativo surge también de la necesidad de resolver problemas; las maletas o kits didácticos pueden ser una auténtica fábrica de preguntas, cuya resolución conduce a soluciones más o menos creativas a través de pasos lógicos o bien mediante enfoques informales, pero que resultan eficaces.

Lo que hay que tener muy presente en el uso de estos materiales es que toda idea nueva se fundamenta y se basa en la combinación de ideas existentes; por lo tanto, no es un plagiador quien, mediante el cruce de ideas, de objetos, de diseños o de conceptos obtiene algo diferente a los modelos de base. Muy al contrario, esto es una creación.

Cualquier proceso creativo mediante kits en el campo de las artes visuales o plásticas suele tener unas fases fáciles de determinar; el primer paso consiste en observar y manipular los elementos del kit. Después hay que plantear qué es lo que nos proponemos realizar y, en virtud de esto, hay que generar todas las alternativas posibles, desde las más conocidas a las aparentemente más absurdas.

Después habrá que valorar cuáles de las ideas barajadas son más viables o atractivas. La MD puede y ha de servir para desencadenar este proceso.

El planteamiento didáctico de los kits implica siempre un aprendizaje colaborativo; es útil para fomentar el trabajo entre todos los participantes, aprendemos poniendo en común las ideas, deduciendo juntos, buscando todas las hipótesis posibles de forma conjunta, se trata de herramientas didácticas colaborativas, en las cuales el

docente actúa como conductor del grupo. En cualquier caso, su uso implica trabajar con grupos relativamente pequeños. En estas circunstancias es cuando resulta más eficaz. El kit es una buena herramienta para provocar un *feedback* entre todos los miembros del grupo.

Por otro lado, poner al alcance de públicos variados los contenidos y los elementos que almacena y expone un museo requiere a veces elementos de mediación *in situ* que complementen los mensajes de las exposiciones, que no siempre son accesibles a todo tipo de público (Armengol, 2000).

Finalmente, existe la posibilidad de que las MD se conviertan en pequeñas exposiciones itinerantes, con actividades lúdicas; en este caso la maleta estará equipada con paneles para montar la exhibición itinerante, folletos explicativos del tema, esculturas pequeñas y material didáctico para actividades recreativas.