

# EL MUSEO VIAJA A LA ESCUELA. MUSEO ITINERANTE: 100 OBJETOS PARA HACER HISTORIA

*The Museum travels to School.*  
Traveling Museum: 100 objects to make history

Laia Coma Quintana

DHiGeCs-Com

<https://orcid.org/0000-0003-4501-840X>

Tània Martínez Gil\*

Universidad de Barcelona

<https://orcid.org/0000-0002-6198-1063>

Elur Ulibarrena Herce

Museo Etnográfico del Reino de Pamplona (Arteta, Navarra)

## Palabras clave

Educación patrimonial  
Didáctica del objeto  
Educación Primaria  
Educación Secundaria  
Maletas didácticas

## Keywords

Heritage education  
Object based learning  
Primary School  
Secondary School  
Loan boxes

**RESUMEN:** Casa Fantikorena en la localidad de Arteta (Navarra) acoge el Museo Etnográfico del Reino de Pamplona, una instalación artística por sí misma, que destaca por su gran colección de objetos históricos. Su objetivo es conservar la memoria del pasado a partir de los relatos de cada uno de los objetos recopilados por Joxe Ulibarrena Arellano a lo largo de toda una vida. Este patrimonio objetual, y esta forma de entender la cultura material, son el eje vertebrador de la propuesta pedagógica *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia*, una actividad que viaja a la escuela y que fomenta la interrogación y análisis de objetos cotidianos para reconstruir de forma significativa la historia reciente y conectarla a la sociedad a través de la Red.

**ABSTRACT:** Casa Fantikorena in the town of Arteta (Navarra), houses the Ethnographic Museum of the Kingdom of Pamplona, an artistic installation in itself, which stands out for its large collection of historical objects. His objective is to preserve the memory of the past based on the stories of each of the objects collected by Joxe Ulibarrena Arellano throughout a lifetime. This object heritage, and this way of understanding material culture, are the backbone of the *Itinerant Museum pedagogical proposal: 100 objects to make History*, an activity that travels to school and that encourages the interrogation and analysis of everyday objects to reconstruct significant form recent history and connect it to society through the Internet.

\* **Correspondencia a / Corresponding author:** Tània Martínez Gil. Universidad de Barcelona – clara.lopez@udl.cat – <https://orcid.org/0000-0002-6198-1063>

**Cómo citar / How to cite:** Coma Quintana, Laia; Martínez Gil, Tània; Ulibarrena Herce, Elur (2024). «El Museo viaja a la Escuela. "Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia"», *Cabás*, 31, 205-219. (<https://doi.org/10.1387/cabas.26150>).

Recibido: 21 marzo, 2024; aceptado: 02 mayo, 2024.

ISSN 1989-5909 / © UPV/EHU Press



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

## 1. INTRODUCCIÓN: EL MUSEO ETNOGRÁFICO DE ARTETA, UNA INSTALACIÓN ARTÍSTICA HECHA MUSEO

Han pasado ya sesenta años desde que Joxe Ulibarrena Arellano, artista y defensor de la cultura navarra, abriese al público su colección personal de objetos históricos. Primero en la localidad de Barrioplano y, a partir de 1986, en la conocida Casa Fantikorena en Arteta, sede actual del Museo Etnográfico del Reino de Pamplona; un caserío de arquitectura tradicional del siglo xvii recuperado por el propio artista y concebido como una gran instalación artística, donde cada objeto fue seleccionado y situado minuciosamente dentro del conjunto que hoy puede visitarse. Sin duda alguna estamos ante un museo único, singular, no solo por su increíble y abrumadora colección de objetos sino también por el significado que de él se desprende. Joxe Ulibarrena, al igual que hizo Arthur Hazelious en el Skansen Museum de Estocolmo, se preocupó de preservar los vestigios de la preindustrialización con el fin de mostrarlos a la sociedad navarra y protegerlo del olvido ante la huracanada modernidad. Ulibarrena recogió todos estos objetos, testigos de modos de vida que van desapareciendo y de expresiones culturales que se van desdibujando, con el objetivo de ponerlos en valor y homenajear a nuestros/as antepasados/as, manteniendo su memoria viva en el tiempo.

**Figura 1.** Planta baja del museo



*Fuente:* autoras.

Entre las distintas salas o espacios del caserío (museo) se recogen más de ocho mil objetos de la sociedad rural preindustrial, de múltiples temáticas, distribuidos entre las distintas plantas y estancias del caserío y agrupados por oficios. Así, por ejemplo, en la planta baja se presentan objetos ordenados según los modos de vida y los oficios tradicionales como, por ejemplo, la ganadería, la agricultura, la carnicería, la herrería, la carpintería, entre muchos otros. También encontramos herramientas de forja artesanal, cantería y construcción, pastoreo y trashumancia, junto a multitud de objetos relacionadas con la elaboración de productos como el queso, el pan, el vino y la miel (ver figura 1).

La primera planta del museo es sin duda la más especial, dado que el visitante puede acceder a la vivienda del siglo xvii, conservando la cocina primitiva con todos sus utensilios y enseres, y los cuartos y las alcobas, donde el mobiliario convive con la colección de indumentaria y calzado (ver figura 2). Seguidamente, en la planta segunda, están el pajar, el granero y la segunda vivienda, ya del siglo xx, donde se conserva un baño con todos los objetos de higiene y belleza propios del momento. Por otro lado, se conservan herramientas muy singulares relacionadas con el despertar de las ciencias: medicina, farmacia, veterinaria y enfermería, así como los primeros aparatos destinados al entretenimiento en el tiempo libre como la radio, gramolas, cámaras de foto y cine, música, juegos y juguetes (ver figura 3).

**Figura 2.** Detalle de la cocina del caserío del siglo xvii



**Fuente:** autoras.

**Figura 3.** Detalle de la sala superior expositiva



**Fuente:** autoras.

Así pues, la visita al museo resulta ser un viaje en el tiempo y en el espacio; un viaje en el mundo rural y las raíces culturales fuertemente arraigadas en él. Este lugar tan singular, es ante los ojos de quienes lo visitan una instalación artística convertida en museo, donde todo lo que lo configura es auténtico y en donde no hay espacios recreados. Hay objetos por todos los rincones, formando un universo envolvente y hasta agobiante, que recoge saberes, ingenios, vivencias, historias y experiencias.

En definitiva, la instalación, colocación y ambientación de los objetos en el museo, obra de Ulibarrena, ofrece al visitante un universo envolvente y singular, que difícilmente deja indiferente. Con todo ello es fácil darse cuenta de las enormes posibilidades que el espacio, su colección y su misión tienen para la educación, y la necesidad de acercar a la sociedad a este pequeño pero gran universo de la memoria del pasado reciente.

## **2. DE LA NECESIDAD A LA ACCIÓN: LA CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO INTEGRAL PARA EL MUSEO ETNOGRÁFICO DEL REINO DE PAMPLONA**

### **2.1. Metodología y fases de trabajo**

Todo proyecto educativo que se diseñe *ad hoc* para un equipamiento cultural o patrimonial debe proseguir unas fases que configuran un camino creativo desde la necesidad hasta la acción. No podemos construir nada si antes no se estudia el equipamiento y su colección, realizando un diagnóstico que permita conocer el contexto, el punto de partida, las fortalezas, las debilidades y las posibles vías de crecimiento y expansión (fase 1). Posteriormente, el camino debe proseguir adentrándose en la fase de conceptualización del proyecto (fase 2) partiendo de los resultados y conclusiones obtenidas en la fase anterior, y realizando siempre un trabajo conjunto entre el equipo didáctico y los responsables del equipamiento. Y no hay proyecto si de la conceptualización no se pasa a la acción, de modo que en la tercera de las fases es necesario producir y ejecutar todas y cada una de las ideas recogidas en la fase conceptual, permitiendo así hacer realidad el proyecto (fase 3).

Estas son precisamente las fases y el camino recorrido conjuntamente entre el equipo de didactas y la dirección del Museo Etnográfico del Reino de Pamplona desde el 2021 hasta el 2023. El museo hacía ya tiempo que reclamaba cambios, novedades y una mayor interacción con el público escolar, y manifestaba la necesidad de conectarse como institución museística con la ciudadanía (general y en concreto educativa) desde una perspectiva global e identitaria con su patrimonio y su historia. Esta realidad se traducía en la necesidad de crear *ad hoc* un proyecto educativo integral para el museo, que contemplara diferentes propuestas o líneas de trabajo, y es este proyecto el que se presenta en el presente artículo, conjuntamente con una de las propuestas educativas más destacadas, el *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia*.

### **2.2. El punto de partida: fase de análisis y diagnóstico del valor educativo del museo**

La fase primera de evaluación diagnóstica del valor educativo del museo se centró en tres aspectos: por una parte, en el análisis de su oferta educativa y del planteamiento de las visitas guiadas ya existentes para escolares; por otra, en el análisis de la página web del museo y de los recursos pedagógicos web del Museo Etnográfico; y finalmente, en el análisis de la realidad del museo como institución patrimonial con su entorno próximo social y escolar.

El trabajo se realizó a nivel metodológico mediante la aplicación de diversas técnicas, incluyendo un análisis *in situ* de la colección del museo y de su potencial educativo a partir de la simulación de una visita guiada escolar, y la recogida de datos mediante un diario de campo por parte del equipo didáctico. Por otro lado, se diseñaron e implementaron instrumentos y rúbricas de evaluación distintas que permitieron hacer un diagnóstico real de la oferta educativa y de los recursos educativos presentes en la web del museo. Los resultados obtenidos permitieron detectar fortalezas y debilidades que sirvieron posteriormente como base para la conceptualización del nuevo proyecto educativo del museo (fase 2) y para la ejecución de una propuesta pedagógica concreta (fase 3).

Sin la intención de extenderse demasiado en esta primera fase, pero sí con la convicción de que antes de conceptualizar y proyectar para mejorar siempre hay que analizar y conocer, se exponen a continuación algunos de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica del museo.

Por un lado, los resultados evidenciaron que se trata de un museo único y singular, con personalidad, identidad propia y un alto potencial de trabajo pedagógico que puede ir más allá de las visitas guiadas «al uso» que ofrecía en esos momentos al público escolar. Este museo es un magnífico espacio para poder viajar en el tiempo, donde se pueden encontrar miles de objetos y piezas de distintas épocas que nos explican distintas formas de vida en épocas pasadas. Tanto es así, que esa riqueza entendida como potencial, puede al mismo tiempo devenir un peligro de saturación en la capacidad de atención del alumnado visitante. Por ello, se concluyó que era necesario proyectar nuevas propuestas educativas que permitieran hablar del museo y de su colección con una concreción temática y/o cronológica que permitiera concretar y no perderse en la inmensidad.

Por otro lado, del estudio diagnóstico realizado se desprendió la debilidad de ser un museo poco conectado con el territorio y las escuelas. Ello no significa que hasta el momento el museo no hubiera llevado a cabo actividades y propuestas que traspasaran las paredes del museo, pero estas no parecían ser suficientes para poder tejer una red fuerte de relaciones con las escuelas, el territorio y su gente más cercana. En este punto se detectaron pocas propuestas dirigidas a los escolares (únicamente se ofrecían visitas guiadas clásicas), acciones puntuales y efímeras basadas en propuestas expositivas para el público general, y una web que respondía a patrones unidireccionales e informacionales, y no de carácter participativo y de construcción social en red. En este sentido, de estas debilidades se desprendieron numerosas ideas de mejora. Una de ellas, y con el fin de mejorar la oferta educativa del museo y su comunicación con las escuelas, se dibujaron propuestas de futuro en las que el museo viajara a las escuelas, por ejemplo, mediante kits móviles o las denominadas maletas didácticas. Es bien sabido que no siempre es posible planificar visitas fuera del centro escolar, y por ello era acertado en este caso en pensar en recursos que permitieran hacer viajar ciertas piezas del museo a los centros educativos.

Finalmente, otra de las ideas proyectadas tomó como eje de acción las plataformas digitales para abrirlas a la participación de los escolares, en particular, y de la ciudadanía, en general, así como diseñar recursos educativos *online* que dieran vida y sentido pedagógico a la web del museo, convirtiéndola en un espacio no solo de consulta, sino también un espacio donde hallar herramientas y propuestas educativas para aprender y adquirir nuevo conocimiento.

### **2.3. Conceptualización del proyecto educativo integral del museo**

En este punto se presentan los pilares del proyecto educativo integral conceptualizado para el Museo Etnográfico Reino de Pamplona, así como las bases pedagógicas del mismo, respondiendo a las necesidades detectadas en la fase de diagnóstico inicial. En este proyecto educativo, el museo se concibe como el centro de todas las conexiones, tanto en su relación con las escuelas, como con la comunidad y su territorio. Crear lazos identitarios entre la ciudadanía y el propio museo era y sigue siendo uno de los objetivos a perseguir, pues el valor hacia lo patrimonial se construye mediante vínculos que fomenten los procesos de identificación y patrimonialización (Fontal y Marín, 2018). Solo de este modo, su colección perdurará no solo en la memoria sino también en el tiempo, como una necesidad de mantener viva nuestra historia (Mainer, 2010).

Adaptar la propuesta pedagógica a las necesidades del museo y la comunidad educativa implica generar estrategias que aborden los problemas propios de la sociedad actual; ellos son: el trabajo con la comunidad, los relatos en perspectiva de género, el uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación y variabilidad de alumnado y estrategias educativas (ver figura 4).

**Figura 4.** Esquema del Proyecto Educativo Integral



*Fuente:* autoras.

Veamos a continuación cada una de estas cuatro estrategias que dan forma y sentido al proyecto educativo integral.

- a) Se trata de un proyecto educativo conectado con el territorio y la comunidad en el que existe un diálogo multidireccional entre el museo, las escuelas y la sociedad, y en el que los distintos agentes participantes tengan un rol activo y proyectivo para tejer conjuntamente el camino hacia un museo integral. Abordando en una primera fase la comunidad educativa, y en adelante integrando otros sectores de público.
- b) Se trata a la vez de un proyecto educativo con perspectiva de género empleando un lenguaje inclusivo y creando propuestas didácticas equilibradas en temas de género. Además, la creación de la propuesta del Museo Etnográfico Virtual (que se presenta en los apartados posteriores) incluye lecturas de género y análisis de la colección pensando en todos los agentes sociales, con el objetivo de generar un proyecto educativo que refleje una historia real del territorio, combinando patrimonios, personas y cotidianidad.
- c) Asimismo, estamos ante un proyecto educativo que tiene presente las tecnologías reforzando los recursos web, el blog y las redes sociales existentes a partir de la creación de un Museo Etnográfico Virtual donde poner en valor no solo la colección del museo sino también optimizar las posibilidades de la Red como proyecto de transferencia a la sociedad. Y que, a su vez, el alumnado de los centros educativos participantes en el proyecto, como agentes participantes creadores de contenidos, vean publicada su labor educativa.
- d) Finalmente, se trata de un proyecto educativo que presenta nuevos materiales didácticos basados en la didáctica del objeto y en formato de maletas pedagógicas que viajen del museo a la escuela y de la escuela al museo (Coma y Santacana, 2011; Santacana y Llonch, 2012; McGregor, 2012; Martínez

y Martín, 2019). La escuela y las distintas líneas pedagógicas en la última centuria han teorizado las posibilidades que los objetos ofrecen en el conocimiento del pasado: son fuentes históricas y elementos materiales de la sociedad.

El Museo Etnográfico del Reino de Pamplona, conformado por objetos en su colección, debe sin duda contemplar todas estas líneas como esencia en sus acciones hacia el público en general, y en especial el público escolar. Como veremos a continuación, en la propuesta educativa *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* los objetos se presentan como fuentes materiales de la historia que aportan un conocimiento del pasado muy importante; enseñar a observar, asociar e investigar estos objetos propios de la colección del museo es uno de los principales pilares del proyecto educativo integral del museo.

### **3. MUSEO ITINERANTE: 100 OBJETOS PARA HACER HISTORIA**

#### **3.1. Presentación y objetivos**

El *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* es una propuesta educativa ofrecida por el Museo Etnográfico del Reino de Pamplona que permite conectar el museo y su colección con los centros educativos y su alumnado (de ciclo superior de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria), mediante el préstamo de maletas pedagógicas que estimulan el trabajo de la didáctica del objeto. Se trata pues de una propuesta del museo para las escuelas, lugar este dónde se desarrollan las actividades, pero que al mismo tiempo contempla en su última fase de trabajo una proyección abierta a toda la comunidad educativa y social mediante el uso de las redes sociales. Concretamente, se trata de una actividad guiada en cuatro fases de trabajo (selección, investigación, transferencia e inducción) en las que el alumnado es el encargado de interrogar e interpretar los objetos, y de fotografiarlos, para finalmente crear sus propios contenidos (vídeos) para compartirlos en la cuenta Instagram del Museo Etnográfico Virtual (@museo\_ibiltaria), aportando así al museo y a toda la comunidad educativa nuevo conocimiento.

El principal objetivo de esta propuesta es estimular y facilitar en las aulas el aprendizaje de la historia a través de 100 objetos del museo introduciendo el método y el descubrimiento del pasado más reciente a partir de la interrogación y análisis de objetos. De forma más específica, y según el nivel educativo en el que se trabaje la propuesta, los objetivos de aprendizaje se concretan en:

Objetivos específicos de aprendizaje (ciclo superior de Educación Primaria):

- Obtener información concreta y relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información aprender y expresar contenidos sobre Ciencias Sociales.
- Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates.
- Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información, las ideas y presentar conclusiones innovadoras.

Objetivos específicos de aprendizaje (Educación Secundaria Obligatoria):

- Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas.



- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes.
- Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía).
- Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas.
- Reconocer que el pasado «no está muerto y enterrado», sino que determina o influye en el presente y en los diferentes posibles futuros y en los distintos espacios.

### 3.2. Bases pedagógicas y metodología de la didáctica del objeto

Son tres las principales bases pedagógicas de la propuesta educativa *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia*. En primer lugar, facilita la conexión y el diálogo entre el museo y los centros educativos. Con el fin de conectar el Museo Etnográfico del Reino de Pamplona, y su colección, con las escuelas y centros educativos, esta propuesta educativa ofrece un diálogo multidireccional en el que los objetos del museo viajan a las escuelas. Allí es donde tienen que ser analizados e interpretados siguiendo las pautas indicadas en la guía que acompaña cada maleta pedagógica.

En segundo lugar, esta propuesta sitúa al alumnado en el centro de la acción educativa. En esta propuesta el alumnado participa en todo momento como un verdadero agente activo, y es que una vez llegan al centro educativo las maletas y sus objetos (propios de la colección del museo), el alumnado debe entrar en acción para observar, interrogar, analizar e interpretar los objetos siguiendo unas pautas orientativas de trabajo. Posteriormente, el alumnado tiene que crear nuevos contenidos relativos a los objetos interrogados (guionización y grabación de vídeos) para compartirlos a través de la plataforma Instagram del Museo Etnográfico Virtual. De este modo, los y las alumnas son en todo momento los máximos agentes activos en las actividades a desarrollar desde el inicio hasta el fin, con la ayuda y orientación del/la educador/a, si fuera necesario.

Finalmente, y en tercer lugar, el presente proyecto educativo permite trabajar en comunidad y de forma colaborativa, en red. Todas las escuelas y centros educativos que lo deseen pueden participar en este proyecto con el trabajo que se realiza fruto del préstamo de maletas pedagógicas, y aportando finalmente su granito de arena (nuevo conocimiento de los objetos) en el perfil de Instagram del Museo Etnográfico Virtual; de este modo, la colección del museo virtual va creciendo y tomando forma a medida que los y las alumnas generan nuevos conocimientos en torno a los objetos analizados. Además, el perfil Instagram creado del museo permite intercambiar puntos de vista y saberes entre los centros participantes, ofreciendo así la posibilidad de tejer entre escuelas y el propio museo un nuevo conocimiento de los objetos de la colección del museo.

Más allá de estas bases pedagógicas, hay que destacar que la propuesta educativa *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* se basa en la metodología propia de la didáctica del objeto (Bardavio y González, 2008; Llonch y Parisi, 2018; Santacana y Llonch, 2021; Tapia y Arias, 2021), centrada en el potencial educativo de los objetos para el aprendizaje del pasado. Por un lado, hay que entender los objetos como elementos funcionales de la acción educativa. Como es ya bien sabido, la denominada didáctica del objeto, o el aprendizaje a partir de los objetos, tiene un largo recorrido dentro del ámbito educativo, aunque quizás no con este nombre. Los principales teóricos de la didáctica del objeto fueron reconocidos pedagogos como Ovide Decroly o Maria Montessori, los cuales fundamentaron la enseñanza y el aprendizaje a partir de los centros de interés y en la presencia de elementos corpóreos (objetos) en la acción educativa.

Por otro lado, la propuesta defiende la idea de que los objetos constituyen verdaderos soportes de las construcciones abstractas de la Historia (Santacana y Llonch, 2021). Cuando aprendemos, no hay nada mejor que los objetos para hacer concreciones de los elementos o conocimientos más abstractos. Así, por ejemplo, es imposible imaginar la vida en la Edad Media o en una vivienda obrera del siglo XIX sin que a nuestra cabeza concurren imágenes de objetos que atribuimos a la vida diaria del período que pretendemos historiar. Por lo tanto, extrapolada esta idea a la función educativa de los museos, los objetos que en ellos se exponen constituyen verdaderos soportes de las construcciones abstractas de la Historia.

Otra de las ideas clave de la didáctica del objeto como metodología de aprendizaje radica en entender a los objetos como excelentes fuentes materiales de conocimiento del pasado. En este sentido, es evidente que muchos conceptos en Historia deberían derivar, fundamentalmente, del análisis metódico de los objetos; conceptos y objetos son dos caras de la misma moneda. Este proyecto educativo es pues una propuesta basada en esta premisa, y ello lleva a darse cuenta de que enseñar con los restos del pasado y con los objetos que forman las colecciones de los museos tiene que formar parte de la práctica habitual de la escuela, convirtiéndose así las salas de los museos en grandes laboratorios de ciencias sociales. Por ello, podemos decir que los objetos de los museos son unos materiales didácticos fundamentales. Los objetos del pasado son especialmente útiles para enseñar Historia en todas las etapas de la enseñanza, pero se convierten en imprescindibles en las primeras etapas, es decir en la Educación Primaria y en la Educación Secundaria Obligatoria.

Asimismo, en este proyecto se contempla a los objetos como indicadores del paso del tiempo: un aspecto clave para la educación. En el transcurso del tiempo la sociedad humana se enfrenta al medio de formas diferentes que la Historia recoge. Así cambia nuestra forma de trabajar, de pensar, de vestir, de comer, de relacionarnos y también nuestras ideas estéticas, nuestra forma de divertirnos ... En estos cambios hay cosas que evolucionan con gran rapidez mientras que otras se resisten a los cambios y se transforman muy lentamente. Todo esto que denominamos tiempo, solo lo percibimos por los cambios. Y los objetos depositados en los museos son los termómetros que nos muestran los cambios ocurridos en el pasado. Entender los cambios y continuidades en el tiempo es una habilidad a desarrollar mediante las fuentes materiales, y un ejercicio fundamental a realizar en las aulas.

Finalmente, esta propuesta educativa defiende también la premisa siguiente: los objetos como facilitadores del método científico en las aulas. En el caso que nos ocupa, de lo que se trata es de aprender el método de investigación propio de un laboratorio de ciencias sociales basado en la observación, la comparación, la deducción y otras habilidades relacionadas con los objetos que se analizan (Prats, 2011). No se trata de transformar la didáctica del objeto en un mercadillo escolar en el cual se juega a «adivinar» el uso de determinados artefactos. Se trata de utilizarlos correctamente como fuentes de conocimiento. Para ello, hay que plantear el estudio de los objetos de una forma sistemática y coherente, con el mismo rigor que se suele emplear en el estudio de las fuentes escritas. Es por ello que esta propuesta educativa ofrece unas pautas concretas para interrogar correctamente a los objetos, adaptadas a Educación Primaria y a Educación Secundaria.

### 3.3. Desarrollo de la propuesta educativa

Como se ha mencionado con anterioridad, el *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* introduce el método y el descubrimiento del pasado más reciente a partir de la interrogación y análisis de una selección de objetos del Museo Etnográfico del Reino de Pamplona. Todo el trabajo que se desprende de las maletas pedagógicas que conforman esta propuesta se estructura en cuatro fases de trabajo:

### Fase 1. Selección del tema y objetos

Desde el Museo Etnográfico se han diseñado un total de 10 maletas pedagógicas que albergan cada una 10 objetos extraídos de la colección del museo, por lo que el alumnado debe tener mucho cuidado a la hora de manipularlos. De este modo, se ponen a disposición de los centros educativos un total de 100 objetos de la colección del museo para conocerlos a fondo y analizarlos con detalle para acercarse al pasado más reciente y así construir Historia mediante los objetos. Cada maleta se relaciona con una temática cercana a la cotidianidad de la historia reciente, temas todos ellos presentes también en la propia colección del museo. Las temáticas son las siguientes: Oficios, Higiene, Indumentaria y textil, Ocio y tiempo libre, Alimentación, Infancia, Género, Inventos y tecnología, Fiestas y tradiciones, Mitos y creencias (ver figuras 5-6-7-8).

**Figura 5-6.** Detalle de las maletas pedagógicas «Oficios» e «Inventos y tecnología»



Fuente: autoras.

**Figura 7-8.** Detalle de las maletas pedagógicas «Mitos y creencias» y «Fiestas y tradiciones»



Fuente: autoras.

## Fase 2. Investigar y analizar los objetos

Una vez el centro educativo recibe la maleta pedagógica elegida, hay que abrirla con cuidado y dividir el grupo clase en 10 grupos, a cada uno de los cuales se asigna un objeto de la maleta. Cada objeto va acompañado de una alfombrilla y unos guantes para que puedan ser manipulados cuidadosamente por el alumnado. Este es el momento de brindar la posibilidad a los alumnos y alumnas de convertirse en detectives del pasado para que descubran todo lo posible sobre el objeto a trabajar. Para facilitarles esta tarea se ofrece una ficha de investigación que sirve de guía al alumnado para interrogar correctamente a los objetos y que se estructura en base a seis categorías: identificación, análisis morfológico, análisis funcional, análisis sociológico y análisis histórico-cultural (Santacana y Llonch, 2021).

## Fase 3. Transferir los objetos y el nuevo conocimiento al Museo Etnográfico Virtual

Esta es la fase más creativa y digital de la propuesta. Es el momento de preparar el contenido a alojar en la cuenta Instagram del Museo Etnográfico Virtual. De cada uno de los objetos investigados, los y las alumnas tienen que realizar, con la ayuda de tabletas o móviles, fotografías de todas las caras del objeto y un vídeo de no más de 2 minutos de duración. En él deben explicar los resultados de su investigación, como por ejemplo cómo es el objeto, para qué servía, quién lo utilizaba, etc., contestando a todas y cada una de las preguntas presentes en la ficha de investigación. Una vez realizados los 10 vídeos por parte del grupo clase, estos pueden enviarse al Museo Etnográfico del Reino de Pamplona, quien se encarga de subir las producciones de cada centro educativo al perfil de Instagram creado *ad hoc*, configurando así y dotando de contenido al Museo Etnográfico Virtual.

## Fase 4. Fase de inducción

A lo largo de las tres primeras fases de este proyecto educativo el alumnado puede aprender acerca del método que los y las historiadoras utilizan para conocer el pasado. En la cuarta y última fase de trabajo, se hace hincapié en la idea de que los objetos nos pueden ayudar a hablar de temas más amplios, de forma inductiva, porque se parte de lo particular —el análisis del objeto— y sobre ello se construye hacia lo general —el desarrollo del tema—. Es por ello que, como cierre de la propuesta educativa, se ofrece al alumnado distintas actividades a realizar de carácter inductivo, y que siempre deben partir del trabajo realizado sobre los objetos de su maleta pedagógica. Según el nivel educativo, se pueden desarrollar unas actividades u otras, a saber:

### ¡Un museo en el aula! Ed. Primaria (c.s.) / ESO

¿Os atrevéis a hacer vuestro propio museo en el aula? En esta última fase de inducción os proponemos crear en vuestra aula un museo en el que, además de exponer las piezas del Museo del Reino de Pamplona de vuestra caja temática, deberéis preparar los contenidos expositivos y las visitas guiadas. Para ello, en primer lugar, es necesario recopilar toda la información descubierta sobre vuestros objetos para realizar un pequeño informe escrito sobre la temática trabajada. En este caso, os podéis ayudar de nuevas fuentes de información para ampliar los conocimientos sobre el tema en cuestión. Para completar el informe se recomienda buscar fotografías de la época en la que aparezcan los objetos que van a ser expuestos en su contexto real del pasado. ¡Los archivos serán vuestros aliados en esta tarea!

A continuación, deberéis crear el museo. Con mucho cuidado tendréis que colocar los objetos de vuestra caja temática a modo de exposición, y para cada uno de ellos deberéis diseñar una pequeña cartela con el nombre del objeto, fecha y una breve descripción. Si habéis encontrado fotografías, pensad también cómo colocarlas dentro de la exposición. Como todo museo, deberéis redactar también un texto introductorio

sobre el tema que podéis colocar, en gran formato, en la entrada de vuestro museo. Y a lo largo de la exposición, podréis colocar plafones informativos que expliquen detalles o curiosidades de los objetos y la temática tratada. Y si os animáis con las tecnologías, también podréis incorporar la información extra con códigos QR, o similar, para que puedan ser escaneados por todos los usuarios del museo en el aula. Una vez creado el museo, será el momento de invitar a otros compañeros y compañeras de la escuela. ¡Preparaos bien el guion de la visita guiada! Ahora vosotros seréis los delegados del Museo Etnográfico del Reino de Pamplona para explicar parte de su colección mediante vuestra exposición.

### **¡Periodistas por un día! Ed. Primaria (c.s.)**

Habéis visto cómo aprender historia mediante el análisis e interrogación de los objetos es posible, pero para que vuestro aprendizaje sea completo y significativo tenéis que hacer un último paso: ¡explicar a los demás todo lo aprendido! Os proponemos convertirnos ahora en periodistas y que realicéis entrevistas a vuestros abuelos y abuelas, o en su defecto, a gente mayor de la localidad, en torno al tema de la caja temática trabajada. ¡La gente mayor es un pozo de sabiduría y nos pueden aportar mucha información! Antes de empezar con el ejercicio periodístico, deberéis explicar bien a las personas a entrevistar cuál es el objetivo de la entrevista y tener su consentimiento para entrevistarlas. A continuación, hay que preparar un guion con las preguntas, a las cuales siempre se podrán añadir *a posteriori* nuevas, que surjan de forma natural a lo largo de la conversación. Se recomienda grabar la entrevista, ya sea solo el audio o bien con imagen, para después poder hacer un buen análisis y extracción de la información sin olvidarse ningún detalle. En este caso, siempre se debe pedir permiso a la persona entrevistada para ser grabada. Si no da su consentimiento, será necesario tomar notas en una libreta. Una vez realizada la entrevista y analizado su contenido, es el momento de redactar como periodistas un artículo de periódico o revista de divulgación para explicar todo lo aprendido y descubierto sobre el tema de la caja trabajada. Para ello, se deberá utilizar toda la información derivada del trabajo analítico de los objetos, más la información conseguida mediante las entrevistas. ¡Para que la lectura del artículo sea amena, se pueden incorporar fotografías en él!

### **Antes y después en los objetos. ¿Qué ha cambiado? Ed. Primaria (c.s.)**

Este trabajo de inducción os invita a conectar el pasado con el presente. Mediante el análisis de los objetos de la caja temática habéis descubierto cómo se vivía en el pasado y qué objetos de la vida cotidiana estaban presentes, pero con el paso del tiempo, ¿sabéis si las cosas han cambiado mucho o poco? ¿Existen los mismos objetos? ¿Han desaparecido o se han modificado? Antes de comparar, es necesario profundizar bien en la temática tratada con los objetos de la caja, por lo que tendréis que realizar un informe de los objetos analizados y una explicación amplia del tema tratado mediante éstos. Hecho el informe, será el momento de analizar este mismo tema en el presente e investigar qué objetos vinculados a dicha temática siguen vigentes, cuáles han sufrido cambios y de qué tipo, y cuáles han desaparecido por completo y han sido sustituidos por otros. Con toda la información recopilada del mismo tema en el pasado y en el presente, os invitamos a que redactéis uno o diversos posts en clave blog. ¡Si queréis, vuestro escrito podrá publicarse en el blog del Museo! La extensión es libre, pero recordad que ha de ir acompañado del máximo de fotografías posibles, ¡cuanto más visual, más nos adaptamos a los mensajes de la Red!

### **Trabajo escrito para el blog del museo. ESO**

Dentro del proceso de la actividad es muy importante no quedarnos en el análisis de las fuentes materiales, sino hacernos la pregunta ¿qué hemos descubierto sobre el tema a partir de los 10 objetos de la caja temática? Por ello, una de las fórmulas en las que podemos iniciar esta última fase es a través

de la expresión escrita. ¿Cómo? En clave blog, es decir, teniendo en cuenta que vuestro escrito podrá publicarse en el blog del Museo y que deberá tener en cuenta los jóvenes lectores. La extensión es libre, pero recordad que ha de ir acompañado del máximo de fotografías posibles, ¡cuanto más visual, más nos adaptamos a los mensajes de la Red!

## Dibujar la historia. ESO

¿Os atreveríais a hacer un *video-scribing*? ¿No sabéis qué son? Seguro que habéis visto muchísimos ejemplos. Se trata de vídeos, con cámara fija, en los que solo aparece una mano que dibuja el relato que un narrador/a está contando. Os proponemos hacer lo mismo con los objetos de vuestra caja temática, y que nos expliquéis todo lo que habéis averiguado mediante este método tan didáctico y divertido. Primero será importante escribir el guion, leerlo y organizar qué dibujar en cada parte de nuestro relato. Para ello se aconseja crear un *storyboard*. ¡Ahora, solo os queda buscar al artista dentro del grupo clase para que haga los dibujos! No os olvidéis de colocar la cámara del teléfono móvil a una cierta altura para que pueda verse todo el lienzo en el que dibujar una parte de la historia del museo etnográfico del Reino de Pamplona. Sabemos que toda inspiración es una ayuda y, actualmente, la plataforma Academia Play nos ofrece infinidad de vídeos históricos realizados con esta técnica tan visual; los podéis encontrar en distintas redes sociales. Y pensad que ... ¡La creatividad no tiene límites!

## 4. CONCLUSIONES: MÁS ALLÁ DEL MUSEO ITINERANTE

*Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* nació de la necesidad de hacer llegar a las escuelas parte de la colección del museo de Arteta, como continuidad a la labor de Joxe Ulibarrena, en su preocupación por la recuperación de la memoria reciente y la vida tradicional navarra. Los objetos, que jalonaron su vida, se convierten no solo en elementos del museo, como artefactos originales de su época, sino también en impulsores de conocimiento histórico, antropológico y científico. La propuesta educativa, pues, propicia el desarrollo del pensamiento histórico entre nuestros jóvenes a partir de la observación y la formulación de preguntas por parte de los docentes que les ayuda a conocer los objetos en toda su dimensión; favoreciendo de este modo un conocimiento holístico de los mismos (Santacana y Llonch, 2021). La apuesta por la digitalización de este conocimiento suma sin duda habilidades competenciales entre el alumnado que a ritmo de *ree!* deben sintetizar el proceso de aprendizaje.

Con todo, las propuestas a realizar con la selección de los 100 objetos del Museo itinerante van más allá de lo hasta ahora relatado y centrado en el valor material de los mismos; hacen del museo y su colección el centro de todas las conexiones, tanto en su relación con las escuelas, como con la comunidad y su territorio. Crear lazos identitarios entre la ciudadanía y el propio museo será siempre una de las misiones a perseguir, pues el valor hacia lo patrimonial se construye mediante vínculos que fomenten los procesos de identificación y patrimonialización (Gómez, 2014); procesos en los que las emociones juegan un papel clave (Santacana y Martínez, 2018). Bajo esta premisa ¿qué significados tienen estos objetos? ¿de qué historias nos hablan? ¿qué valor tuvieron para las personas que los utilizaron? ¿pueden estos valores seguir despertando recuerdos de una vida? ¿pueden recuperar la memoria que creíamos olvidada por el paso del tiempo? Efectivamente, los objetos no solo tienen valor por su materialidad sino por su inmaterialidad, valores estos aparentemente escondidos que nos ayudan a comprender la verdadera importancia que de ellos se desprenden y nos conectan con las personas y sus historias de vida. De algún modo, conocer estas historias visibiliza los vínculos entre el patrimonio cotidiano y las personas (Fontal y Marín, 2018; Fontal, 2023).

Con esta mirada hacia la inmaterialidad y la recuperación de la memoria, y viajando a nuevos públicos no únicamente escolares, las distintas maletas pedagógicas de la propuesta *Museo Itinerante: 100 objetos para hacer Historia* también han viajado a una residencia de la tercera edad, en donde los objetos se convirtieron en los protagonistas de un trabajo intergeneracional. Jóvenes de ciclos formativos juntos a los abuelos y abuelas iniciaron un viaje conjunto por la infancia y juventud de los más mayores que, a partir de las preguntas formuladas sobre los objetos por parte los más jóvenes, dotaron de significado histórico, pero especialmente personal —inmaterial— los distintos elementos. Esta experiencia es una auténtica oportunidad para despertar los recuerdos de una vida, y poder compartir formas de vida de antes y de ahora entre las distintas generaciones. No hay duda alguna que los objetos del museo se convirtieron, en esta experiencia y en las futuras, en auténticos catalizadores de historias, de cambios y continuidades, de protagonistas materiales de líneas del tiempo y, en definitiva, en algo más allá que una simple colección de objetos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bardavio, A. y González, P. (2003). *Objetos en el tiempo: las fuentes materiales en la enseñanza de las ciencias sociales*. Horsori.
- Coma, L. y Santacana, J. (2011). *Ciudad educadora y patrimonio. Cookbook of heritage*. Trea.
- Fontal-Merillas, O. y Marín-Cepeda, S. (2018). Nudos patrimoniales. Análisis de los vínculos de las personas con el patrimonio personal. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(3), 483-500.
- Fontal-Merillas, O. (2023). *La educación patrimonial centrada en los vínculos. El origami de bienes, valores y personas*. Trea.
- Gómez-Redondo, C. (2014). El origen de los procesos de patrimonialización: la afectividad como punto de partida. *EARI*, 5, pp. 66-80. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.5.3324>
- Llonch, N., y Parisi, V. (2018). Experiencia didáctica para la enseñanza de la historia contemporánea a través de las fuentes en Educación Superior. *Panta Rei. Revista Digital de Ciencia y Didáctica de la Historia*, 161-176. <https://doi.org/10.6018/pantarei/2018/8>
- Mainer, J (2010). Memoria, historia y didáctica crítica. Los deberes de la educación histórica; por una historia con memoria. XV Congreso Colombiano de Historia, Bogotá, 26-30 julio.
- McGregor, N. (2012). *La historia del mundo en 100 objetos*. Debate.
- Martínez, T. y Martín, C. (2019). La innovación didáctica aplicada a la Arqueología y transferida a la Educación Artística: las Edulabcase y el aprendizaje procedimental y metodológico. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 18, 77-8. <https://doi.org/10.1344/ECCSS2019.18.6>
- Santacana, J. y Llonch, N. (2012). *Manual de la didáctica del objeto en el museo*. Trea.
- Santacana, J. y Llonch, N. (2021). *Fare storia con gli oggetti. Metodi e percorsi didattici per bambini e adolescenti*. Tascabili Faber.
- Santacana, J., y Martínez, T. (2018). El patrimonio cultural y el sistema emocional: un estado de la cuestión desde la didáctica. *Arbor*, 194(788), a446. <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2006>
- Tapia, F. y Arias, L. (2021). El aprendizaje basado en objetos como estrategia para la enseñanza de la historia en Educación Primaria: un estudio cuasi-experimental Espiral. *Cuadernos del Profesorado*, 14(28), 44-56. <https://doi.org/10.25115/ecp.v14i28.3928>