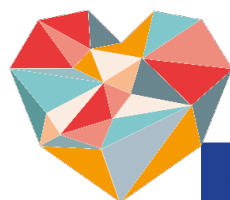


# Una caja con (sus) historias

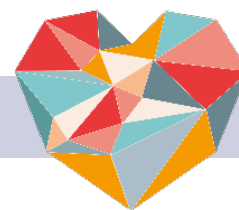


Dementia  
in Cultural Mediation



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# La actividad



## Nombre de la actividad

El título de la actividad es “Una caja con (sus) historias”.

## Sumario

“Una caja con (sus) historias” es una caja física con la que se pueden contar historias. La caja puede tener diferentes temas.

En el museo Hunebedcentrum, la caja puede utilizarse para presentar la historia del museo. El uso de la caja es interactivo: el guía del museo puede responder a las historias y preguntas de las personas con demencia y ajustar la conversación en función de sus aportaciones. En el museo, la caja puede ayudar a iniciar las interacciones y permitir que las personas compartan su historia. Después de la visita al museo, la caja puede ayudar a los visitantes a compartir su experiencia con los demás y posiblemente evocar recuerdos de la visita al museo.

Dentro de la caja se pueden encontrar objetos que inspiren historias, evoquen recuerdos y estimulen las interacciones. Los objetos se dirigen a todos los sentidos: ver, oír, saborear, sentir y oler. Se pueden combinar varios objetos para utilizar diferentes sentidos. Esta combinación de objetos remite a una historia concreta o a una historia vaga que crea mucho espacio para que la gente la haga suya. Es de esperar que la combinación de todos estos objetos estimule los recuerdos y haga surgir la sensación de familiaridad. No hay una historia o un sentimiento equivocado o correcto que la gente asocie con el objeto.

Se puede dar un tema a la caja, por ejemplo los *hunebeds* -lápidas de piedra prehistóricas- y sus constructores. A continuación, se colocan en la caja objetos relacionados con los *hunebeds*. Esos objetos podrían traer recuerdos e historias sobre los *hunebeds*. La caja contendrá piedras para que los participantes puedan palpar la superficie de los muladares, algo que quizá hayan hecho mucho de pequeños. Las piedras pueden servir para contar cómo se construían los *hunebeds* y los participantes pueden intentar construir su propio mini *hunebed*.

Otro objeto puede ser una postal antigua o una foto de gente posando con los *hunebeds*. Quizá los propios participantes se hicieron una foto similar durante sus vacaciones o enviaron una tarjeta a casa.

Otro objeto puede ser un "*schoolplaat*" (un imagen en el aula) sobre los *hunebeds*. Todas las aulas tenían ese cuadro desde los años cincuenta del Siglo XX.

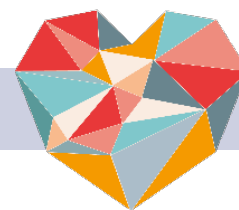
El sentido del gusto se utilizará con la degustación de alimentos prehistóricos. Por ejemplo, insectos, frutos secos, cultivos, plantas silvestres, setas, frutas y miel. Los orígenes y la producción de estos alimentos se sitúan en la prehistoria. Los participantes experimentarán nuevos sabores y reconocerán alimentos. La combinación de alimentos conocidos, o con un sabor familiar, les

recuerda la vida cotidiana de los constructores de hunas y su propia juventud.

En la caja también se incluye un MP3 en el que los participantes pueden escuchar sonidos de animales, música y ruidos ambientales. Unos conocidos y otros que estaban presentes en la época de los constructores de *hunebeds*.

Los olores de la naturaleza y del trabajo ilustrarán la prehistoria con otro sentido. La cerámica con olor a humo y aromas naturales evocará recuerdos del pasado.

# Contenido



## Grupo destinatario

Esta actividad es adecuada para las personas con demencia en todas sus etapas. La caja puede utilizarse en el propio museo o en otro lugar (una residencia de personas mayores, por ejemplo).

Los objetos de la caja pueden dirigirse a todos los sentidos: vista, oído, gusto, tacto y olfato. Así, si una persona con demencia tiene una diversidad funcional auditiva o visual, puede seguir participando en la actividad.

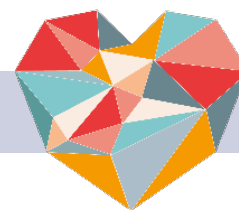
## Objetivo

El objetivo de la actividad es evocar recuerdos e inspirar a los participantes a compartir sus historias con los demás.

## Colaboradores

Si la actividad es en el propio museo Hunebed, no se necesitan colaboradores. Dependiendo del lugar donde se organice la actividad, se necesitan colaboradores o organizaciones adicionales.

# Práctica



## Lugar

“Una caja con (sus) historias” puede utilizarse en cualquier lugar y en el propio museo. Por lo tanto, será accesible para todo el mundo, también para las personas que no puedan acudir al museo. La caja también puede servir como elemento adicional en un programa más amplio.

- **El lugar debe acoger a unos 15 participantes.**
- **El grupo debe ser lo suficientemente grande para interactuar y lo suficientemente pequeño para que los participantes puedan compartir sus historias.**
- Se debe facilitar un espacio con un buen plano de la **configuración de las mesas y las sillas** (el plano debe **mejorar la comunicación dentro del grupo, con el supervisor y con los anfitriones**).
- Debe haber suficiente aparcamiento y transporte público en las cercanías.
- Este debe ser **accesible** para las personas con **diversidades funcionales o para personas que utilizan un andador o una silla de ruedas**.
- El local debe **tener electricidad y tener un equipo electrónico para poder compartir los sonidos** dentro de la caja.

## Día, hora y duración

La actividad puede organizarse en varios lugares.

En residencias u otras organizaciones (culturales) se puede organizar un programa de 1,5 a 2 horas por la mañana y por la tarde. La actividad tendrá una introducción con café o té, la actividad propiamente dicha con el grupo y, si es posible, información adicional a través de historias adicionales o una breve lectura.

En el museo se puede organizar un programa de 1,5 a 2 horas por la mañana. La actividad tendrá una introducción con café o té, la actividad en sí con el grupo y una visita al museo.

## Tamaño del grupo

La actividad funciona mejor en grupos pequeños o uno a uno. Los grupos más grandes probablemente crean demasiados estímulos y los participantes dentro del grupo se distraen más fácilmente. El tamaño máximo del grupo es de 15 participantes, pero esto también puede depender del espacio disponible en el lugar.

## Supervisores y Anfitriones

Para esta actividad se necesita al menos un anfitrión. Se les **formará para organizar la actividad** y se **centrarán en el bienestar de los participantes**. La actividad puede ser realizada por un solo anfitrión, pero si **ayudan más supervisores**, la calidad de la actividad puede mejorar porque **se generan más momentos de interacción**. El anfitrión explica el programa al inicio de la actividad, involucrando a los cuidadores y familiares que estén presentes.

Los supervisores recibirán formación en el museo para convertirse en anfitriones. La formación consiste en ayudar con la actividad/grupos a aprender todo paso a paso - primero un supervisor, segundo un anfitrión para una parte específica en el programa, tercero como supervisor pero con un anfitrión para ayudar y finalmente pueden hacer la actividad solos.

## Materiales e Instalaciones

Hay algunos materiales e instalaciones necesarios para la actividad, como:

- Un ordenador o portátil con conexión HDMI.
- Un proyector para mostrar la presentación, imágenes, vídeos y audio.
- Un equipo de audio para el sonido de los vídeos y el audio.

Los materiales necesarios para la caja dependen de la historia que se cuente. "Una caja con (sus) historias" puede tener varios temas.

Por ejemplo, los diferentes temas de historia y geología del museo Hunebedcentrum son: lechos de heno, edades de hielo, prehistoria, arqueología, geología, piedras, etc.

Algunos materiales, por ejemplo:

- La historia de los *hunebeds* se puede contar con piedras, fotos, "schoolplaat" y postales antiguas.
- La historia de los *hunebeds* de caza puede contarse utilizando ropa, tejidos o pieles, fotografías, zapatos y alimentos prehistóricos.
- La historia de las edades de hielo puede contarse utilizando imágenes de hielo, huesos de animales de la edad de hielo, fotos de animales de la edad de hielo, un hacha de mano o un cráneo de un neandertal.

Al inicio de la actividad se ofrece té, café y algunos dulces. Cada participante recibirá al menos una consumición, pero una segunda taza no debería suponer ningún problema.

## Costes

Si la actividad se organiza en el museo, cuesta la entrada (12,50 euros) y, si es necesario, una pequeña cantidad para el programa. Dependiendo del tamaño del programa.

Cuando la actividad se organiza en una residencia o en otra organización (cultural), sólo se necesita una pequeña contribución para cubrir algunos gastos. Esta cantidad depende del número de participantes en el grupo, las horas invertidas y el nivel de apoyo en el lugar.

## Tarjetas identificativas

Dentro de la caja se incluyen etiquetas especiales con los nombres para que los participantes, el anfitrión y el supervisor puedan dirigirse directamente a los demás.

## Recuerdos

Al final de la actividad, se hace una foto de los participantes con el monumento, sólo con su aprobación. Pueden compartir esta foto más tarde con su cuidador y su familia.

Otra posibilidad es que los participantes escriban una postal con su propia historia y la envíen o regalen a alguien.

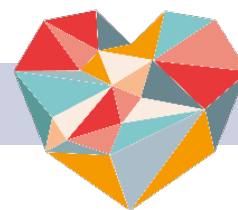
## Después

Durante la actividad, se tomarán fotografías (tras pedir el consentimiento) y se publicarán en el sitio web del museo Hunebedcentrum ([www.hunebedcentrum.eu](http://www.hunebedcentrum.eu)) y/o se compartirán en cualquier otra plataforma y canales de medios sociales pertinentes.

Después de la actividad, el museo Hunebedcentrum hará un artículo sobre la actividad. Éste se publicará en [www.hunebedcentrum.eu](http://www.hunebedcentrum.eu), pero también se podrá compartir en los canales de las redes sociales con otras organizaciones implicadas o interesadas.

El objetivo es colaborar con los socios de forma sostenible. Cada vez que se realiza la actividad, se evalúa con los socios implicados. Como servicio adicional, se comparten fotos de la actividad en el lugar o de la visita al museo.

# Comunicación y Registro



## Comunicación

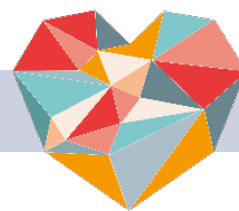
Habrà una cooperaci3n constructiva con los colaboradores. Los colaboradores promocionarán la actividad de diferentes maneras: online y offline. Las actividades para particulares seràn promovidas por el departamento de marketing y relaciones pùblicas del museo Hunebed.

## Registro

Los participantes pueden inscribirse a travès de la pàgina web ([www.hunebedcentrum.eu](http://www.hunebedcentrum.eu)). Ademàs, tambièn por correo electr3nico o por telèfono a travès del departamento de reservas. Siempre reciben una confirmaci3n.



# Descripción y Programa



## **Preparación**

Antes de realizar la actividad, se discute qué tema debe tener la caja. En función del tema, se llenará la caja con los materiales adecuados.

La organización (las personas que imparten la actividad) y la dirección del local (donde se realiza la actividad) prepararán juntos la sala.

Los participantes se sientan en una silla en una mesa con una disposición en forma de U para que haya suficiente espacio para la interacción. La presentación tiene lugar en una pantalla (proyector).

Los participantes se sientan de forma que todos puedan seguir bien la presentación.

## **Día de la actividad**

El día de la actividad, se comprobará cuidadosamente que la caja contiene los materiales correctos. También se realizará una prueba de sonido.

## **Bienvenida**

Cuando los participantes están sentados, se les ofrece una taza de café o té con un pequeño refrigerio. Después, se da una cálida bienvenida a los participantes. Se explica brevemente la actividad y se puede empezar.

## **Programa**

El programa depende del lugar donde se realice la actividad. En el museo, la caja se combina con una visita al museo y en otro lugar, como una residencia de personas mayores, la actividad tiene lugar en una sala.

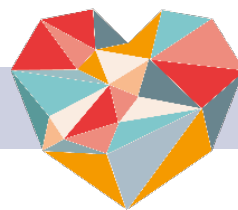
En ambos casos, la actividad comienza con una historia contada por el anfitrión. La historia coincide con el tema de la caja y se apoya en los materiales de la caja, los sonidos y las imágenes. Entre medias, los participantes tienen la oportunidad de compartir su historia. Cuando la actividad tiene lugar en el museo, los participantes dan un paseo guiado por el museo. También se cuentan y comparten historias durante la actividad.

## **Final del programa**

Al final de la actividad, se pregunta a los participantes qué les ha parecido la actividad y tendrán la oportunidad de compartir su historia y su opinión. Cuando la actividad tenga lugar en el museo, se hará una foto de grupo en el monumento. Por supuesto, esta foto se enviará por correo electrónico a todos como recordatorio.

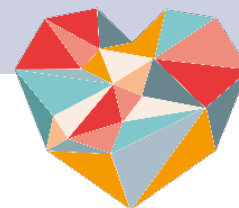
Por último, se agradece a todos su presencia y se da por finalizada la actividad.

# Evaluación



La actividad se evalúa: dentro de la organización (supervisor / anfitrión / coordinador), con los participantes, y con los cuidadores y profesionales. Se pide al último grupo que rellene una evaluación. Mientras con el resto se discute y se apunta.

# Lista de verificación: cuándo hacer qué.



## Un mes antes de la actividad

- Reunirse con la entidad que da el espacio cuando la actividad tiene lugar en un sitio diferente.
- Acordar la fecha, la hora y el espacio/sala.
- Organizar una sala y comprobar si el equipo necesario (proyector, audio, pantalla, mesas y sillas) está disponible allí.

## Dos semanas antes de la actividad

- Contactar con la sede para saber cómo van las inscripciones (cuántos participantes).
- Comprobar las inscripciones para el propio museo (cuántos participantes).
- Difundir la actividad en el museo a través de la página web y las redes sociales.
- Organizar al anfitrión y los supervisores de la actividad.

## La semana anterior a la actividad

- Disponer de todos los materiales necesarios: la caja y los materiales para el interior de la caja (según el tema).
- Comprobar el equipo de audio del museo (PowerPoint, comprobación de audio, etc.).
- Volver a promocionar la actividad en el museo a través de la página web y las redes sociales.

## El día anterior a la actividad

- Comprobar si todos los materiales están presentes en la caja y en el museo.
- Comprobar las inscripciones (cuántos participantes hay) y compartirlo con el anfitrión y supervisores.
- Planificar el viaje y el tiempo de desplazamiento a la residencia, para llegar a tiempo.

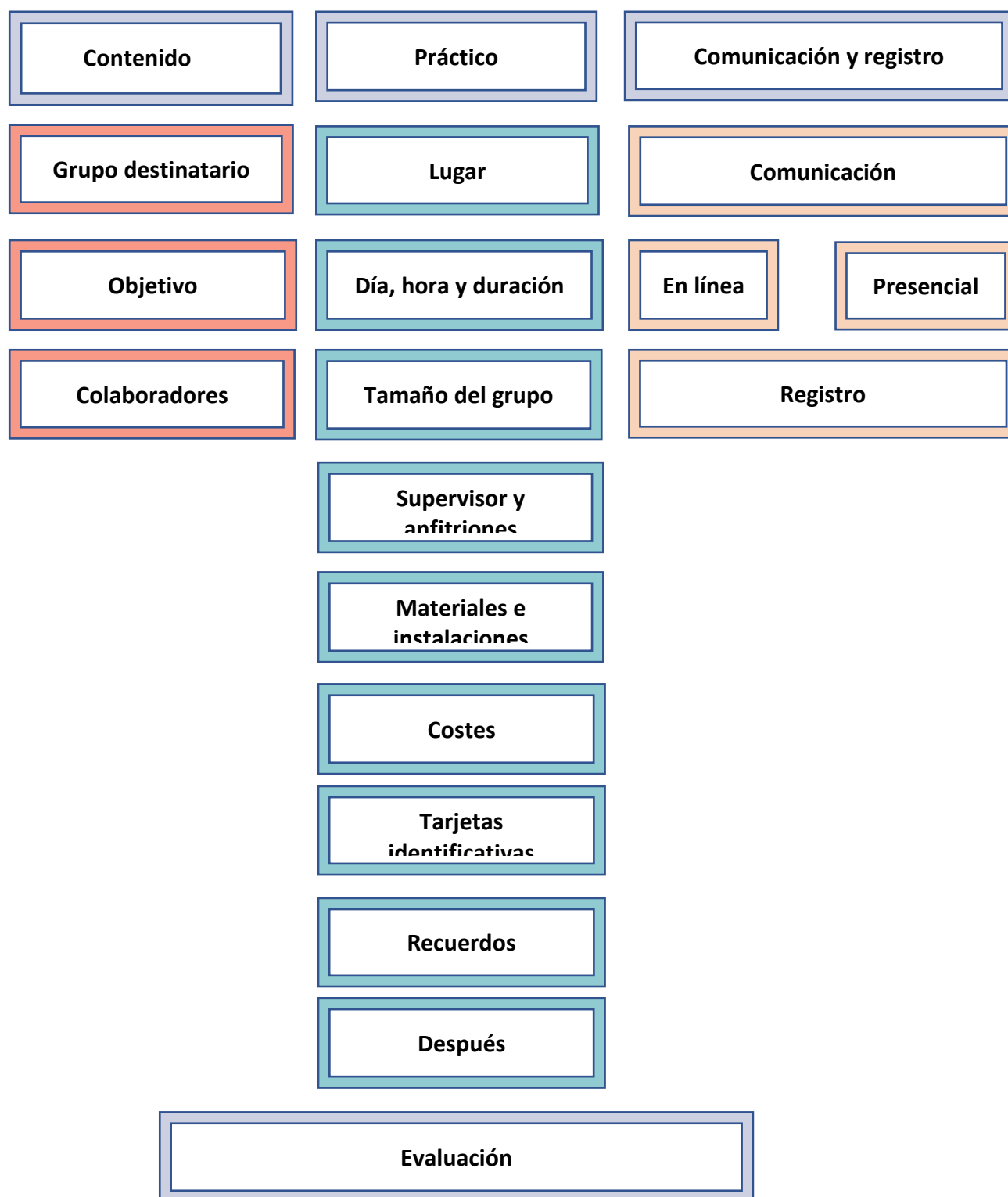
## Día de la actividad

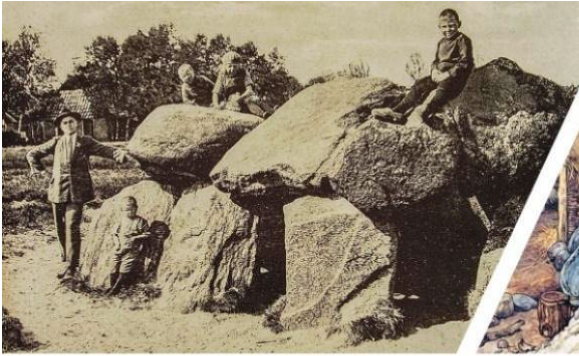
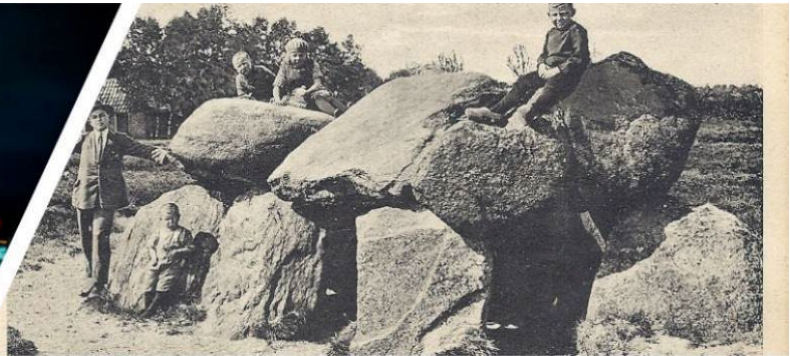
- Acudir 60 minutos antes del comienzo de la actividad.
- Instalar y comprobar todo: vídeo y audio.
- Preparar la habitación y tener a mano el café/té y la merienda.

## **Coronavirus**

La actividad puede realizarse con una distancia de 1,5 metros y con un grupo más pequeño.

# Puntos de atención







# Neanderthal Culture

