



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

RELEVANCIA EN EL USO DE MATERIALES EDUCATIVOS EN LA
CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL MUSEO
NACIONAL DE ARTE (MUNAL)

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

PRESENTA
OROZCO RAMÍREZ FABRICIO SAÚL

ASESORA
ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO 2022.

Resumen

El documento consiste en un proyecto en donde se proponen materiales educativos audiovisuales en formato de videos ilustrativos, los cuales fueron publicados en la página oficial de Facebook del Museo Nacional de Arte (MUNAL). Es una propuesta diseñada desde el campo de la psicología educativa para favorecer experiencias significativas durante la visita virtual del público, estimulando su percepción, sensibilidad, imaginación y creatividad. El contexto de la creación de estos materiales educativos fue dentro del entorno de “sana distancia”, por el confinamiento iniciado en 2020, a causa del virus SARS-Covid 19.

El objetivo en el diseño, planeación y realización de estos materiales educativos audiovisuales es contar con una herramienta mediadora entre la obra de arte seleccionada y los visitantes.

De esta manera, el material audiovisual servirá de punto de encuentro y detonante de saberes a través de la observación, la comparación, el análisis, el planteamiento de hipótesis, la reflexión, la didáctica, y así desarrollar aprendizaje significativo, planteando nuevas alternativas didácticas, de acercamiento a las pinturas y esculturas, desde lenguajes audiovisuales que darán distintas formas de enseñar y de sentir la experiencia junto al arte.

Se empezará por explicar la definición de museo, la cual fue emitida por el Comité Internacional de Museos creado en 1946, en sus estatutos de 1947, en donde el artículo tercero “reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite”.

De igual forma se retomará y explicará el concepto de cultura, el cual es esencial para poder entender de dónde nace el arte, puesto que a través de la cultura de diversas civilizaciones se van creando artefactos, herramientas, objetos, materiales, dibujos y representaciones, los cuales al ser modificados se convierten en reliquias que nos recuerdan cómo era esa comunidad en el pasado, y es así que nace el arte.

También se dará un repaso sobre la concepción del arte a través del tiempo y cómo es que esta se ha ido transformando a lo largo de la historia. En el pasado no se consideraba la idea de que los artistas expresaran a través del arte sus necesidades emocionales, simplemente se consideraba artista a aquellos que poseían habilidades artesanales, los cuales solo servían para trabajos específicos. Sin embargo, en la actualidad, ese concepto ha evolucionado, y ahora influyen otras muchas características, entre ellas están la estética, la funcionalidad, el significado y la idea.

A lo largo de los años, el museo ha tenido una imagen negativa. Hasta hace un siglo, el museo, surgido directamente de una simple afición a coleccionar algunos viejos tesoros y artefactos, ignorados por la mayoría de la gente.

Anteriormente, los museos giraban alrededor de sus obras y su única actividad era la conservación.

En los años 70 se introdujo un nuevo elemento en los museos, los visitantes importan lo mismo que las obras. Esto suponía dar más poder a los visitantes. Esto no se trató solamente del diseño de programas educativos sino de una certeza verdadera de que se tiene en cuenta a los visitantes, y de que ellos son el centro de la acción museística.

Es entonces que la educación en museos adquiere una nueva dimensión. Un museo en donde ya no solo se pasa información elaborada por los especialistas, sino se tiene en cuenta la experiencia de los sujetos de acuerdo a sus vivencias. Por lo tanto se integra el nuevo conocimiento resultante a los preexistentes.

En la teoría de aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel; se considera que las personas no comienzan su aprendizaje desde cero, sino que dotan de significados a ese desarrollo rescatando sus experiencias y sus conocimientos, de tal manera que estos influyen en aquello que aprenden y, si son explicitados y guiados adecuadamente, se pueden aprovechar para mejorar el desarrollo mismo del aprendizaje y para hacerlo significativo.

Es por ello que el aprendizaje significativo aplicado en museos favorecerá la adquisición de nuevos aprendizajes que puedan estar relacionados con los anteriormente asimilados, ya que estos actuarán de ideas de anclaje para la nueva información, que será más fácil de retener, al construirse sobre elementos claros y estables de la estructura cognitiva.

En la actualidad el MUNAL tiene el área de MUNAL + EDUCA en la cual se establecen dos líneas de acción que representan dos ámbitos del quehacer educativo dentro del museo: teoría y práctica en el museo.

A partir de ellos, MUNAL + EDUCA generó diversos planes educativos, entre ellos están: MUNAL + VISITAS, MUNAL + EXPERIENCIAS, MUNAL + MUSEO EXPANDIDO, MUNAL + LABORATORIO, MUNAL + FORMACION, MUNAL + INCLUSIVO, MUNAL + ENCUENTROS.

A partir del análisis de los anteriores planes educativos, llegué a la conclusión de que no existe uno que brinde materiales educativos en formato digital, que sirvan para las personas que no les sea fácil asistir de forma presencial al MUNAL o que solucionen la situación actual que está atravesando el mundo debido a la pandemia. Es por esto que emerge mi propuesta, que pienso dará solución a esta problemática.

Por medio de esta propuesta se pretende mostrar las posibilidades profesionales del psicólogo educativo frente al museo, reconocido éste como un espacio educativo con múltiples oportunidades y recursos para intervenir sobre el desarrollo integral: perceptivo, cognitivo, social, creativo y estético.

Palabras clave: educación, materiales educativos, museos, aprendizaje significativo, arte, Museo Nacional de Arte.

Índice.

1. Introducción.
 - 1.1. Descripción general del material educativo.
 - 1.2. Justificación.
 - 1.3. Objetivos y funcionalidad del material.
 - 1.4. Metodología.
2. Referentes conceptuales.
 - 2.1. Definición de museo.
 - 2.2. Cómo nace el arte.
 - 2.3. Concepción y funciones educativas del arte.
 - 2.4. Museos de arte y su función educativa.
 - 2.5. Aprendizaje significativo en el museo.
 - 2.6. Materiales educativos en los museos.
 - 2.7. Materiales educativos digitales.
 - 2.8. El audiovisual como material didáctico.
 - 2.9. Funciones de los Materiales Audiovisuales.
 - 2.10. Función del psicólogo educativo dentro del contexto museístico.
 - 2.11. Aparición del Museo Nacional de Arte.
 - 2.12. Propuesta educativa del Museo Nacional de Arte.
 - 2.13. Programas educativos dentro del Museo Nacional de Arte.
 - 2.13.1 MUNAL + VISITAS.
 - 2.13.2 MUNAL + EXPERIENCIAS.
 - 2.13.3 MUNAL + MUSEO EXPANDIDO.
 - 2.13.4 MUNAL + TALLERES Y LABORATORIOS.
 - 2.13.5 MUNAL + COMUNIDAD.
 - 2.13.6 MUNAL + FORMACIÓN.
 - 2.13.7 MUNAL + INCLUSIVO.
 - 2.13.8 MUNAL + ENCUENTROS.
3. Estructura del proyecto.
 - 3.1 Detección de necesidades.
4. Descripción del material educativo.
 - 4.1 Delimitación de contenidos.
 - 4.2 Material educativo 1. Arte Novohispano vs Arte Barroco.
 - 4.3 Material educativo 2. El retrato.
 - 4.4 Material educativo 3. Taller Luz y Sombra.
 - 4.5 Material educativo 4. Libro de leyendas y dibujos.
 - 4.6 Material educativo 5. Ideas didácticas para dar a conocer la historia del edificio del MUNAL.
5. Análisis del material y de la propuesta didáctica.
6. Evaluación y validación del material educativo.
7. Resultados.
8. Consideraciones finales.
 - 8.1. Alcances

- 8.2. Aportaciones.
- 8.3. Limitaciones.
- 8.4. Reflexiones generales.
- 8.5. Sugerencias.
- 9. Conclusiones
- 10. Referencias.
- 11. Anexos.

Introducción

1.1. Descripción general del material educativo

Como lo menciona la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) en su proyecto de formación en licenciatura, el psicólogo educativo es capaz de:

Contar con los conocimientos generales acerca del desarrollo humano y los procesos de aprendizaje para diseñar y llevar a cabo programas de intervención y apoyo psicopedagógico que fortalezcan el desarrollo autónomo y capacidad de actuación de los educandos y comunidades de aprendizaje en ámbitos escolares y extraescolares. El psicólogo educativo de la UPN da especial atención a la diversidad social y comprenderá los contextos socioculturales en que surgen las necesidades educativas, de manera sistemática y efectiva. Así mismo, cuenta con los conocimientos y habilidades para proporcionar asesorías psicopedagógicas a distintos agentes educativos, para la formulación de programas educativos preventivos y colabora con otros profesionales en la mejora de los procesos educativos (Universidad Pedagógica Nacional, 2015).

Con el objetivo de que el estudiante viva, sienta y contextualice lo aprendido durante la licenciatura, en la UPN se realizan prácticas profesionales en diversos espacios durante el último año de la carrera. Uno de los escenarios propuestos para realizar esta tarea a la generación 2018-2021, fue una institución de educación no formal: el museo.

Dentro del museo, el psicólogo educativo tiene la oportunidad de desarrollar conocimientos adquiridos durante la licenciatura como es el diseño de programas o proyectos atendiendo la diversidad social, colaborando con diversos profesionales para favorecer, e incluso ampliar, las oportunidades educativas que ofrece este tipo de espacios a los visitantes en general y estudiantes de diversos niveles educativos en particular.

Los materiales educativos que propongo en esta tesis constan de materiales audiovisuales en formato de videos ilustrativos, narrados por el personal del Museo Nacional de Arte (MUNAL) y por mí, los cuales serán publicados en la página oficial del museo. La elaboración de este tipo de materiales audiovisuales se generó dentro del contexto del confinamiento y “sana distancia”, a causa de la pandemia por SARS-Covid 19, en 2020.

En México, las instituciones que promueven una educación no formal, como lo es el Museo Nacional de Arte, se vieron obligados a detener todas sus actividades presenciales y por ende, a implementar nuevas estrategias de aprendizaje. Es en este punto cuando el MUNAL toma la decisión de crear y producir nuevos Materiales Educativos Digitales, dirigidos a todo el público.

El MUNAL es una institución que se preocupa por implicar el ámbito educativo en sus instalaciones. Desde la década de los noventa se estructura formalmente un equipo de Educación, como Área de Servicios Educativos, y se profesionalizan las actividades. A lo largo de estos años se han abierto diversos proyectos pedagógicos dirigidos a públicos de enseñanza básica, diseñando guiones y materiales educativos con base en nuevas metodologías de visita.

El MUNAL cuenta con su propio mecanismo para la construcción de conocimientos, el cual se basa en: contacto, sensibilización, indagación, activación y reinterpretación. En el museo se diseñan, elaboran y utilizan gran variedad de materiales educativos, algunos de estos sirven para dar acceso y solucionar problemas que se presenten con personas con alguna discapacidad física, visual, auditiva o intelectual.

En lo personal, bajo el enfoque de la psicología educativa, pude analizar varios de estos materiales educativos, rescatando sus fortalezas, y tratándose de extrapolar a los materiales educativos audiovisuales que propongo en esta tesis, los cuales buscan explicar y exponer de forma didáctica, datos sobre alguna o algunas obras de arte que se encuentran en el acervo del MUNAL. Proponiendo al final de cada material actividades didácticas, con la intención de promover y generar un aprendizaje significativo en los visitantes, basándome en la teoría de aprendizaje significativo, propuesta por psicólogo y pedagogo estadounidense David Ausubel, la cual nos dice que las personas no comienzan su aprendizaje desde cero, sino que dotan de significados a ese proceso rescatando sus experiencias y conocimientos.

1.2 Justificación

Es importante impulsar el aprendizaje significativo en cualquier ambiente educativo, ya sea formal o no formal. En este caso me centraré en el aprendizaje significativo en ambientes no formales, como lo pueden ser los museos. En México es común que nos pidan asistir a diversos museos a lo largo de toda nuestra trayectoria escolar, y es decepcionante que la mayoría de museos en México sigan impulsando una modalidad de Museo Sistemático que se relaciona con el modelo de aprendizaje tradicional, en estos museos los encargados determinan lo que se debe exponer y de qué manera basados en su experiencia profesional y en sus conocimientos especializados sobre el tema, consiguiendo con ello que el mensaje que pretende transmitir el museo pueda quedar lejos de la comprensión del público no experto. Pero además resultan ser museos bastante monótonos en sus recorridos, que no le permiten al visitante escoger su propio itinerario de visita, ya que todo está presentado con un orden secuencial e inflexible, por lo tanto, estos museos no permiten generar un aprendizaje significativo en sus visitantes.

Hoy en día, a partir de todo el cambio impuesto por la pandemia, es de suma importancia que los museos ya no solo se preocupen por el público que asiste de forma presencial a sus instalaciones, ahora se deben de preocupar también por los que no pueden asistir de forma presencial y buscan una forma de poder conocer lo expuesto en esos museos. Por este motivo se deben empezar a proponer ideas sobre nuevas formas de llegar a ese público, haciendo uso de todas las tecnologías a nuestro alcance.

No basta con solo proponer nuevas ideas de difusión de información sobre algunas obras expuestas en el museo, sino de tomarlo en serio y proponer materiales educativos que realmente generen un impacto en el público. Esto podría hacerse con el conocimiento y experiencia que se tenga sobre materiales educativos ejecutados de forma presencial, y encontrar la mejor forma de llevarlos a un formato digital.

Por estas razones propongo una serie de materiales educativos audiovisuales, dirigidos a un público general que esté interesado en el arte exhibido dentro del Museo Nacional de Arte, y también a un público escolar desde nivel primaria a nivel superior. Para combatir esta idea de museo sistemático, e intentar plantear nuevas alternativas didácticas, de acercamiento a las obras de arte, siempre con la intención de contribuir a la mejora de los servicios educativos del MUNAL.

1.3 Objetivos y funcionalidad del material

La funcionalidad principal en el diseño, planeación y elaboración de estos materiales educativos audiovisuales es para que sirvan como material mediador entre la obra de arte seleccionada y los visitantes.

Objetivo general.

El objetivo general de estos materiales educativos será que los visitantes del MUNAL puedan aprender sobre las distintas obras de arte y sobre sus pintores, técnicas, historias, etc. De tal manera que el público se lleve consigo aprendizajes y experiencias significativas y enriquecedoras, que puedan ser útiles en algún otro momento de sus vidas.

Objetivos específicos.

- Promover un aprendizaje significativo en los visitantes
- Facilitar el autoaprendizaje
- Ayudar a la adquisición de nuevos conocimientos
- Motivar a los visitantes a aprender
- Fomentar una identificación o un vínculo entre el visitante y el museo

1.4 Metodología

La investigación llevada a cabo tiene una metodología empírica cualitativa cuya acción principal es la observación y la revisión de diversos documentos cuya fuente es en su mayoría institucional, perteneciente al Museo Nacional de Arte. La acción de observación consistió en analizar presencialmente los diversos materiales educativos que pudiera emplear el MUNAL en sus instalaciones, por ejemplo: materiales táctiles con diferentes texturas que ayudan a la gente con debilidad visual a comprender de una mejor forma lo que se quiera transmitir de una obra de arte en específico. La acción de revisión de documentos, en su mayoría institucional, consistió en la investigación sobre la historia del recinto del MUNAL y sobre la modalidad educativa que han ido adoptando a lo largo de estos años, el documento principal de esta investigación fue el de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por Patricia Torres Aguilar Ugarte.

Referentes conceptuales

2.1. Definición de Museo

En este apartado se explicará la importancia de la investigación y para eso es muy importante retomar la primera definición de Museo, la cual surge en el siglo XX y emana del Comité Internacional de Museos creado en 1946. En sus estatutos de 1947, el artículo tercero "reconoce la cualidad de museo a toda Institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, de educación y deleite". Esta definición marcará un hito importante en el desarrollo del Museo Moderno y será un punto de referencia que tendrá resonancias prácticas en la política museística en diversos países donde se ubican los museos más importantes a nivel internacional. Será a partir de la década de los cincuenta cuando se inicien las primeras renovaciones museográficas que intentarán cambiar la imagen del Museo decimonónico.

En 1974, el ICOM vuelve a dar una nueva definición en sus Estatutos. Así, en el Título 2, Artículo Tercero, afirma que el Museo es una "Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite testimonios materiales del hombre y su medio."

La definición de 1974 amplía el concepto de Museo tanto por lo que respecta a los bienes muebles (siguiendo la línea tradicional), como a los inmuebles que ya gozaban, anteriormente, de ciertas medidas de protección. Entre los bienes muebles incluye todos los testimonios de la vida cultural, como son las representaciones más o menos realistas o simbólicas que tengan un significado religioso, político o social.

Las definiciones emanadas del ICOM determinan los ejes teóricos en los que se basa el museo de hoy y sirven de marco general al desarrollo de estas instituciones en otros países. En España, por ejemplo, el Real Decreto 620/1987 del 10 de Abril, por el que se aprueba el reglamento de los museos, en su artículo primero define a los Museos “como instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben, para fines de estudio, educación y contemplación, conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural”. Como puede verse, esta definición es copia casi literal de la del ICOM.

La elección de medios para cumplir su misión supone que el museo va a depender de la política museística de cada país. Esta política museística incidirá definitivamente en la orientación y funcionamiento de la institución y en su proyección social.

Hasta el día de hoy, México aún no cuenta con una definición legal de museo, sin embargo, ha suscrito distintos acuerdos internacionales sobre la materia que toman en cuenta la importancia de los museos en las sociedades. De acuerdo a dichas instancias internacionales, los museos son instituciones sin fines de lucro que sirven al desarrollo de la sociedad y abonan a la educación, el estudio y el goce estético de la misma. Sus funciones principales son custodiar, preservar, adquirir, catalogar, investigar y exhibir diversos materiales naturales, artísticos, históricos, científicos, arqueológicos, paleontológicos, tecnológicos y multimedia, entre otros, con el propósito de dar a conocer y promover la reflexión y el análisis sobre diversos aspectos de la humanidad, como sus manifestaciones artísticas, sus culturas, memorias, conocimientos, creencias, interacciones y relaciones con el medio ambiente.

En México, los museos son espacios dinámicos y vivos, que permiten el diálogo y el encuentro intercultural, que ponen en valor los lazos de cohesión social de las comunidades y su relación con el medioambiente. De acuerdo con el Programa Sectorial de Cultura 2020–2024, estos recintos potencializan la memoria, fundamental para el desarrollo social de la educación, así como el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural y natural.

En el caso de México se puede expresar que es un país de museos. En el ámbito de la cultura y las artes y entre la población se comparte, en general, esta percepción. Sin duda a ello han contribuido las visitas escolares que la mayoría de mexicanos residentes en zonas urbanas realizan durante la infancia a uno o más museos de su ciudad natal. Refrenda el hecho de que varios de ellos sean referencia emblemática a nivel local, estatal, nacional e internacional, algunos ejemplos de estos museos son: Museo del Palacio de Bellas Artes, Museo Nacional de Antropología e Historia, Museo Universitario de Arte Contemporáneo, Museo del Vidrio, Museo Subacuático de Arte, Museo del Ámbar, Museo Frida Kahlo, Museo de Arte Abstracto Manuel Felguérez, entre muchos otros.

La Historia de los museos en México de Miguel Ángel Fernández (Promotora de Comercialización Directa, México, 1988), que glosa el Atlas de infraestructura cultural (CONACULTA, México, 2003), señala que en 1790 se inauguró en el centro de la capital el Museo de Historia Natural, primer museo público de México.

En tanto, el primer museo nacional, el Museo Nacional Mexicano, creado mediante decreto en 1825 por el presidente Guadalupe Victoria, se ubicaba en el Real y Pontificia Universidad Nacional de México y acogía piezas arqueológicas, documentos del México antiguo, colecciones científicas y obras artísticas de coleccionistas privados.

En 1886, en la ciudad de Morelia, fue creado el Museo Regional Michoacano Doctor Nicolás León Calderón, uno de los primeros museos ubicados en una ciudad distinta a la capital del país. Otro tanto sucedió, a lo largo de la segunda parte del siglo XIX y la primera del XX, en Guadalajara, Oaxaca, Mérida y Saltillo. Para la década inicial del siglo XX, según Raquel Tibol (“México en sus museos” en El Ángel de Reforma, 19/VIII/2001, citado en el Atlas), México contaba con un total de 38 museos.

Durante los años siguientes, la creación de museos fue en ascenso, ya que como lo señala Ochoa (2010):

Lo que ha sucedido a lo largo del siglo XX es, sin exageración, una explosión de museos a lo ancho de la República. La cifra de 38 museos durante la primera década del siglo llegó a 1,058 para 2002, según el reporte del Sistema de Información Cultural del CONACULTA, para un promedio de 11.08 museos por año, casi uno por mes, a lo largo de nueve décadas. Los hay de todo tipo: nacionales, estatales, regionales, comunitarios, de sitio, públicos, privados; y de cualquier temática: antropología, arte virreinal y del siglo XIX, arte moderno y contemporáneo, ciencia, momias, economía, figuras de cera, vidrio, plumas y de lo increíble (p.2).

En la actualidad, de acuerdo con Camacho (2018), en el territorio mexicano existen mil 300 museos, de los cuales 142 pertenecen a la Secretaría de Cultura federal, muchos de ellos con hasta un siglo de existencia.

Como se puede notar, en la mayoría de las definiciones de Museo se hace hincapié en que uno de sus principales propósitos es educar a sus visitantes. Por lo cual la investigación toma importancia, porque busca analizar y proponer Materiales Educativos, que favorezcan a la educación y al aprendizaje significativo de los visitantes del Museo Nacional de Arte.

Con estos Materiales Educativos, implementados en el MUNAL, ya sean físicos o digitales, se busca que ayuden a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las obras de arte expuestas en él.

2.2 Cómo nace el arte

Para poder explicar de dónde nace el arte es importante conocer el concepto de Cultura objetiva.

El concepto de cultura objetiva, como “la cultura de un pueblo”, no surge hasta el siglo XVIII y corresponde a las culturas que han alcanzado un alto nivel de vida urbana y de conciencia nacional (García, 2012, párr. 14).

Lo que se establece como Cultura objetiva es, un conjunto de manifestaciones del espíritu de un pueblo, fruto de la historia, en cuanto que esta ha construido la identidad de ese pueblo y lo ha constituido como ser colectivo, siendo en última instancia afirmada como realidad colectiva (García, 2012, párr. 14).

Por tanto, podríamos definir el concepto de cultura como:

Sistema de conocimiento que nos proporciona un modelo de realidad, a través del cual damos sentido a nuestro comportamiento. Este sistema está formado por un conjunto de elementos interactivos fundamentales, generados y compartidos por el grupo al cual identifican, por lo que son transmitidos a los nuevos miembros, siendo eficaces en la resolución de los problemas (García, 2012, párr. 14).

El concepto de Cultura nos lleva a otro punto no menos importante, este es el de Identidad, tanto cultural como social; la primera de ellas es aquella que establece un sistema cultural de referencia a partir del cual una comunidad define su identidad grupal; mientras que la segunda es la asimilación personal que esta comunidad hace de los valores y expectativas asociadas al grupo cultural o étnico al que pertenece. Esta última nos lleva a la directa comparación con otros grupos que difieren en sus características del nuestro y es esta concepción de diferencia la que nos lleva a una sociedad multicultural y plural.

Sin embargo, y a pesar de lo extenso que puede llegar a ser este tema, nos centraremos en cómo es la producción cultural de dichos grupos.

Los productos pueden ser culturales, materiales o institucionales y además de establecer un vínculo de intercambio con el exterior, se establece como una manifestación de su identidad grupal.

Cuando los productos son modificados, los que han quedado desfasados, se convierten en reliquias que nos recuerdan cómo era esa comunidad en el pasado, convirtiéndose así este en su valor más característico.

El concepto que define esta agrupación de productos se denomina patrimonio, y su percepción ha ido también evolucionando con el paso del tiempo; en un primer momento, se consideró patrimonio a aquello exclusivamente artístico, evolucionando en un segundo concepto denominado histórico artístico, para convertirse en la actualidad en un concepto mucho más amplio que abarca tanto la cultura material como ideacional, esto es Patrimonio Cultural. El concepto de Patrimonio lleva implícito el de valor, lo que indica que el objeto patrimonializado ha sido revalorizado por el aprecio que se ha depositado en él.

Es de esta forma que nace el arte, a través de la necesidad de cada cultura de crear materiales, herramientas, pinturas o representaciones, que expongan su identidad grupal.

2.3 Concepción y funciones educativas del arte

La concepción de arte ha sufrido a lo largo de los años una notable evolución. En el pasado no se consideraba que los artistas expresaran con el arte mismo sus necesidades espirituales o emocionales, simplemente se consideraba artista a aquellos que poseían unas dotes artesanas calificadas, a los cuales se les contrataba para un trabajo puntual.

Sin embargo, hoy en día, ese concepto ha cambiado, influyen otras muchas características, como son la estética, funcionalidad, significado, idea, etc. Se ha convertido como dice Robert Irwin en, “Un continuo examen de nuestra conciencia perceptiva y una continua expansión de la conciencia del mundo que nos rodea”.

Por tanto, el arte se ha convertido en una forma de expresión, en ocasiones puramente estética, en otras provocadoras, para ejercer en el espectador un sentimiento, una emoción, en otros casos el arte se convierte en una herramienta de protesta, otras en el reflejo de una realidad económica, social, política, también puede mostrarnos un reflejo de la personalidad del artista, de sus miedos, inquietudes, fantasías, etc.

Por tanto, podemos establecer una serie de funciones que están relacionadas con el aprendizaje del arte:

- Ayuda a la reflexión acerca de la realidad. El arte desempeña un papel mediador y motor de la comunicación, ya que el artista a través de su creación transmite no sólo emociones, sino también mensajes, y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia, los problemas sociales o la vida en general.
- Es terapéutica. El arte nos puede dar paz, felicidad, amor, esperanza, etc. Por ejemplo, cuando necesitamos escuchar música para curar alguna tristeza.

- Transmite sensaciones con una intensidad y trascendencia, difícil de alcanzar en la realidad. En general, el arte comunica sentimientos y emociones que muchas veces son el reflejo de una realidad social, política y económica, o bien, de la personalidad del artista, de sus miedos, inquietudes o fantasías.
- Es un medio para la comunicación e identificación con el otro. Cada uno de los diferentes artistas, es producto de un conjunto de situaciones, ideas, vivencias y herencias culturales, tanto sociales como familiares; producto de su historia irreplicable, dueño de ideas, sentimientos y formas de expresión propias. Por lo tanto, el arte se vuelve una forma de estar en el mundo, de comunicarse con uno mismo y con los otros.

Las artes intervienen en su lenguaje propio en el desarrollo del individuo, al ayudar a estimular facultades intelectuales, motrices y afectivas; satisfaciendo necesidades del ser humano como la sensibilidad, la razón, la imaginación, la expresión y la creatividad (Terigi,2006).

De acuerdo con Ortiz y Catalano (2005), dentro del proceso educativo, la experiencia artística es un fundamento determinante para el desarrollo del ser humano, ya que permite desarrollar la percepción, la sensibilidad y el pensamiento crítico. El arte ayuda a entender la vida interior, lograr madurez, ser consciente de la condición humana y buscar el equilibrio entre lo material y lo mental.

El museo tiene muchos otros potenciales, como lo menciona Sánchez (2013), los museos pueden considerarse espacios de experiencias enriquecedoras de aprendizaje y socialización, y, por lo mismo, constituyen recursos educativos sumamente importantes.

Durante una visita del público, a partir de la mediación de los encargados del área educativa del museo, las personas pueden comprender contenidos formales e informales a través de la observación de la obras, de promover el proceso creativo, de generar una relación activa con el arte, de comparar, analizar, reflexionar y de realizar intercambios verbales de lo que perciben.

Lo anterior, no solo permite que el espectador refuerce los conocimientos formales previos con los que cuenta, sino que le ayuda a formarse un sentido de lo que lo implica y rodea.

Aunque se suele pensar que el desarrollo cognitivo de las personas sólo se da dentro del ámbito escolar, existen otros medios que ayudan a éste y se pueden encontrar en las instituciones de educación no formal.

Como lo menciona Coombs, citado por Pacheco (2007), la educación formal es incapaz de abarcar todos los ámbitos de formación de la sociedad, es por ello que surgió la necesidad de crear las instituciones de educación no formal, con la

finalidad de reforzar, ampliar y complementar. Un ejemplo de estas instituciones es el museo.

El museo puede ser un lugar donde se promueva que el visitante, no importa la edad, ponga en marcha su sensibilidad, imaginación y creatividad; asimismo, que exprese sus ideas, pensamientos, emociones y sentimientos a través del arte y pueda reconocerse a sí mismo y la diversidad cultural de su entorno.

El asistir a una institución museística puede favorecer en el visitante experiencias sensibles y educativas que serían difíciles de disfrutar en otros contextos.

Al hablar de arte y educación lo que se busca es que al conjuntar ambas disciplinas, se propicie una experiencia de contemplación, confrontación, reflexión y encuentro por parte del espectador. Más que hablar de educación en el aspecto de currículum formal o contenidos teóricos, se trata de favorecer el descubrimiento del propio espectador al entrar en contacto con la obra, el desarrollo de la apreciación y la expresión como parte de la potencialidad creativa y el pensamiento artístico del ser humano.

Como lo menciona el Centro Nacional de las Artes (2016), en su página de Internet:

El pensamiento artístico es una cualidad del pensamiento, calidad de inclinaciones en el pensar de la persona; es decir, ante una situación, hecho y/o problema, la persona no se queda "pasmada", sino, de inmediato emergen posibles soluciones, no una sola sino varias. A través de su pensamiento [artístico], la persona genera una interacción con su medio. No es exclusivo de la persona que se dedica al arte, o ejecutante artista, es una capacidad de toda persona por hallar "soluciones" de una manera singular, dígame de las acciones que innovan, re-crean, proponen alternativas diferentes. Hablar del pensamiento artístico es cualificar al arte como herramienta del pensamiento.

Como ya mencioné anteriormente, una de las funciones principales del museo, es cultivar a las clases más desfavorecidas, llevando a estos arte y tradiciones de otras culturas para así fomentar un acercamiento; sin embargo, esta primera función ha ido evolucionando hacia unas bastantes más diferentes, estas son, la caracterización del arte como criterio de estatus y riqueza, y la función del museo como un lugar de ocio; perdiendo así la función educativa para la que fue prevista, y la cual debemos volver a potenciar; hoy en día.

2.4 Museos de arte y su función educativa

A lo largo de los años, el Museo había sido desacreditado como un lugar sin valor alguno, pues de acuerdo con Almagro (1969) "hasta hace un siglo, el museo, surgido directamente de una simple afición coleccionista del hombre cultivado, era

un depósito más o menos polvoriento, y más o menos bien instalado, donde iban a parar algunos viejos tesoros, ignorados por la mayoría de las gentes"; en este sentido, la idea que se tenía o se tiene aún del Museo, como un almacén sin sentido ni significado debe ser reformulada a partir de la demostración de este no solo como institución que exhibe, conserva, colecciona y comunica, sino como un espacio educativo didáctico que permite expandir conocimientos, provocar emociones, sensaciones, percepciones y que brinda la oportunidad de imaginar, explorar y experimentar de manera libre y autónoma; y no solo con la finalidad de ser una alternativa para la educación formal, sino que se vuelva un entorno de formación cultural en el que se permite ser tal y como es, respetando sus creencias, ritmos y estilos de aprendizaje.

En los museos de arte se encuentra la historia de la creación artística, los gustos de cada época, así como las políticas culturales vigentes. Dentro de esta sección de museos, se puede entender al arte desde distintas perspectivas: "Bellas artes", en donde se exhiben varias de las obras de forma cronológica, de acuerdo a estilos y corrientes, por autores o de manera temática. Otra que hace alusión a las "Artes aplicadas", dentro de estas se exponen obras artísticas con la finalidad de sus usos, materiales y técnicas constructivas; y por último las de "Artes populares", en las cuales se dan a conocer las obras relacionadas con la artesanía, a sus procesos productivos y a sus autores.

Anteriormente, estas instituciones giraban alrededor de sus colecciones y su actividad principal era la conservación. Su imaginario fue constituirse en una suerte de enciclopedia y archivo, un compendio de todo el conocimiento humano disponible hasta ese momento; su ideal educativo, transmitir información y valores identitarios, los museos eran el lugar donde se debía acudir para enriquecer la enseñanza institucional. El museo de Louvre fue el primer museo establecido como parte del sistema de educación estatal y se constituyó como instrumento de la educación pública (Galard, 2000). En este marco la concepción del "visitante ilustrado" y erudito era solidaria con el paradigma de la educación tradicional basada en un concepto de "verdad" emanada por una autoridad incuestionable. El gran público era ajeno a los museos.

Es por esto que, como lo mencionan Santacana y Serrat (2005), en la década de 1930, en el Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés), se acordó que los museos deberían cumplir con una función específica relacionada con la educación y la difusión cultural y por ello deberían contar con un espacio específico, es decir, con un departamento de educación.

Durante el ICOM, se propuso que los servicios proporcionados dentro de los museos deben ser aptos para todo tipo de público y no para un sector en específico. Ya que es justamente la presencia y exposición de objetos seleccionados por su valor artístico, histórico, etc., lo que diferencia a la institución museística de otros contextos y le proporciona un mayor capital educativo (Pastor, 2011).

A partir de los cambios realizados en los museos, dejaron de ser simples almacenes de objetos, para convertirse en lugares de aprendizaje activo; la nueva concepción museística dejó de lado el enfoque tradicionalista para convertirlo en un espacio vivo para la acción cultural (Álvarez, 2007).

El enfoque del museo estaría dirigido hacia el servicio público y en consecuencia, la construcción del carácter educativo.

"La idea es ir más allá de usar el museo como recurso para el aprendizaje: que el mismo museo se conciba en su esencia como educativo" (Álvarez, 2007, p.109).

Es por ello que, actualmente, la intencionalidad educativa del museo no es solo la de transmitir, sino la de crear, teniendo en cuenta la diversidad y la pluralidad cultural de sus visitantes.

Como lo menciona el Consejo Internacional de Museos (2010), en su página de Internet, uno de los sectores esenciales dentro de las instituciones museísticas sin duda es el educativo, es por ello que, como lo señalan Santacana y Serrat (2005) en la década de los años 30 se estableció que el museo debe contar con un espacio dedicado a este ámbito.

Es el departamento de servicios educativos el encargado de realizar esta función, y su principal objetivo es el de extender la oferta educativa al público visitante favoreciendo nuevas formas de percibir el contenido museístico.

Maceira (2008), señala las diversas funciones que están a cargo del departamento:

Los servicios educativos buscan favorecer la comprensión y una mejor interpretación o asimilación de los temas de las exposiciones; y/o que establecen una relación de éstos con programas escolares. Las actividades para lograr estos propósitos son muy variadas; pueden ser visitas guiadas, conferencias, talleres, cursos, seminarios, proyección de películas, representaciones teatrales, actividades artísticas, la edición de materiales didácticos (audioguías, fichas de actividades en sala, historietas, juegos, videos, etc.) y de publicaciones, entre otras. Con menor frecuencia, estas áreas también hacen estudios de público, trabajan con el voluntariado, pueden en menos ocasiones de las deseables- intervenir en el diseño, planeación o evaluación de las exposiciones; y realizar actividades fuera del museo como charlas en escuelas, eventos especiales, acciones de investigación participativa en comunidades y proyectos de intervención social (p.6).

La función educativa constituye un elemento fundamental en el desarrollo institucional de los museos, ya que va dirigido al visitante, principal motor de funcionamiento de dichas instituciones, aparte de que es el departamento responsable de captar e incorporar al visitante a las actividades del museo, además de generar y mantener el interés del público en el mismo.

Ante lo establecido en el ICOM, en el año de 1974, el Museo de San Carlos fue el primero en crear un departamento de servicios educativos conformado por educadores, pedagogos y profesores; teniendo como funciones la impartición de visitas guiadas dirigidas a grupos escolares, talleres y materiales didácticos (Zabala, 2015).

Contrastando lo mencionado por Maceira y lo dicho por Zabala, se observa que la función educativa de los museos se ha ido ampliando a medida en que estos han evolucionado para convertirse en instituciones de divulgación cultural y generadoras de conocimiento.

Un gran reto que tiene el departamento de servicios educativos es que deben considerar que el público al que se dirigen es diverso y que acuden a instituciones museísticas por motivos distintos y que generalmente no tienen la clara consciencia de que se encontrarán dentro de una institución educativa.

Para poder gestionar de manera correcta las funciones a cargo del departamento de servicios educativos, es necesario contar con especialistas, para ello Pastor (2011) plantea tres grupos de trabajo que deben formar parte de este departamento:

1. El grupo informativo: integrado por especialistas en la materia a la que se dedica el museo, los cuales se encargarán de proporcionar a los educadores la información científica necesaria sobre el contenido museístico.
2. El grupo educador: integrado por especialistas en pedagogía museística, que será el encargado de transmitir y hacer accesible el contenido a los distintos tipos de público.
3. El grupo diseñador: integrado por los decoradores, iluminadores, diseñadores, etc., encargados de plasmar estéticamente agradable las exposiciones y programas educativos.

Hablando específicamente el grupo dos, el educador, Lord, Dexter y Baltart (1998), señalan que estos especialistas deben contar con los siguientes conocimientos y habilidades para desempeñar satisfactoriamente su función:

- Diseñar e implementar programas educativos
- Conocimiento de estrategias y recursos educativos de un museo
- Conocimiento de objetivos, currículo y operación de sistemas educativos
- Conocer los contenidos del museo
- Habilidad para utilizar técnicas de investigación
- Conocer métodos de evaluación educativa

Se puede decir que el objetivo de los servicios educativos es ofrecer una experiencia significativa al público visitante a partir del diseño de diversos recursos didácticos y que, aunque la perspectiva de cada museo sea diferente, coinciden en su necesidad de ofrecer al visitante nuevas formas de acercarse al museo.

La nueva museología de la década de 1970 introdujo un nuevo elemento en los museos, los visitantes son tan importantes como los objetos. Esto suponía transferir más poder a los visitantes. No se trataba solo del diseño de programas educativos y culturales destinados a variedades de públicos sino del convencimiento, al interior de las estructuras de decisión de los museos, de que:

- Es más importante tener en cuenta a los visitantes que contarlos. (Eileen Hooper Greenhill, 1988)
- “Los museos son un lugar para juntarse.” (Elaine Heumann Gurian, 1991)
- “Los museos son para alguien.” (Simon Weill, 1999)
- “Hay que pensar en lo que le falta al museo para ser atractivo para los visitantes y no a la inversa.” (Jocelyn Dood, 2002)
- “El público es el centro de la acción museística.” (Ricardo Rubiales, 2009)

Aunque no todos los museos lo reflejan en sus prácticas, hoy se considera que a los visitantes les gusta aprender, son responsables de su propio aprendizaje y desean ser educados de acuerdo con sus propias necesidades (Ileris, 2006). A partir de esta premisa, hay instituciones que se replantean su papel social incluyendo las miradas, interpretaciones, voces y agendas de los visitantes y generando proyectos museológicos que representan la construcción social de los significados como una relación entre los sujetos y los objetos. Desde esta perspectiva hacer museo es una tarea política, ética y poética a la vez, cuyos frutos se hacen visibles en esa experiencia que está “situada en el momento único y efímero cuando ambas realidades –visitantes y museo– se convierten en una misma: los visitantes son el museo y el museo es el visitante” (Falk, 2009).

La educación en museos adquiere entonces una nueva dimensión. En un museo definido como entorno constructivista ya no es cuestión de pasar la información elaborada por los especialistas, sino de tener en cuenta la experiencia de los sujetos que prueban la validez de ideas de acuerdo a sus conocimientos y experiencias previas, aplican estas ideas o enfoques a nuevas tareas, contextos y situaciones, integran el nuevo conocimiento resultante a los preexistentes e interactúan con otros visitantes, con guías o mediadores, con los recursos de información y con la tecnología. Por su parte, el museo como entorno rico en colaboración, permite considerar múltiples perspectivas al abordar ciertos temas y resolver problemas, y brinda oportunidades para que cada uno pueda reflexionar sobre su propio aprendizaje.

En los museos se debería impartir, en la mayoría de los casos, un aprendizaje libre y automotivado, esto se refiere a que el visitante pueda sentirse independiente y suelto en su recorrido, y que a la vez estas sensaciones creen motivación e interés puro por el museo, también deberán incluir una cierta cantidad de preferencias acerca de lo que el visitante quiere aprender y cómo. Según el modelo contextual elaborado por Falk y Dierking (2000), hay que tener en cuenta el contexto personal, el contexto sociocultural y el contexto físico:

- El contexto personal: es todo aquello que los visitantes traen a la experiencia de visita, sus intereses, motivaciones, preferencias en cuanto a aprendizaje y sus conocimientos previos.
- El contexto sociocultural: el aprendizaje es tanto una experiencia individual como grupal. Lo que una persona aprende está intrínsecamente ligado al contexto histórico y cultural en el cual ocurre. El contexto sociocultural define tanto lo que percibimos de nosotros mismos, como la percepción del mundo.
- El contexto físico: el aprendizaje no ocurre aislado de la experiencia en el espacio físico, sino que comprende sonidos, olores, imágenes, percepciones táctiles, etc.

La materia de trabajo de la educación en museos es la experiencia por la que pasan los visitantes. Csikszentmihalye & Robinson (1990), investigaron la naturaleza de las experiencias denominadas fluidas, es decir, aquellas actividades que las personas realizan porque les provocan un sentimiento de progreso sin esfuerzo e intensa participación lo que motiva la inversión de tiempo en hacer cosas, con un reto abordable, en las que no hay más recompensa que el solo placer de hacerlas. Para diseñar experiencias “potencialmente” fluidas en los museos es necesario que los visitantes sientan que sus intereses y expectativas, desde los más modestos hasta los más sofisticados, son tomados en cuenta al momento de ir al museo. Los autores determinaron ocho componentes de la experiencia fluida. La combinación de todos estos elementos provoca un sentimiento de profundo placer que es tan gratificante que las personas piensan que vale la pena utilizar tiempo y energía simplemente para poder sentirlo:

1. La experiencia sucede cuando nos enfrentamos a las tareas que tenemos la oportunidad de realizar.
2. Debemos ser capaces de concentrarnos en lo que estamos haciendo.
3. La concentración es generalmente posible porque la tarea emprendida tiene metas claras.
4. La actividad proporciona retroalimentación inmediata.
5. Uno participa profundamente sin esfuerzo como si eliminara de la conciencia, las preocupaciones y las frustraciones de la vida cotidiana.
6. Las experiencias agradables permiten que las personas ejerzan un control sobre sus acciones.
7. Desaparece la preocupación por sí mismo, sin embargo, paradójicamente el sentido del ser surge más fuerte después de la experiencia fluida.
8. Se altera el sentido de la duración del tiempo. Las horas parecen estirarse, los minutos parecen horas.

Es importante tener en cuenta los variados, diversos y desiguales estilos, intereses y afinidades de nuestros visitantes, y al mismo tiempo proponer múltiples lenguajes para el abordaje de los contenidos: lingüísticos (lectura); lógico-matemáticos; espaciales; musicales; corporales-kinestésicos (tocar, manipular); interpersonales

(debate y discusión); intrapersonales (reflexión). Las experiencias de “meter el cuerpo” en acción a través de juegos dramáticos, recreación de lugares, los sonidos, el ritmo, los gestos, luces, temperaturas, pesos, texturas, etc., facilitan el acceso a otros niveles de comprensión. Posibilitan y habilitan modalidades de inteligencia somática para explicar determinados contenidos, activar procesos mentales, suscitar emociones, percepciones y atribución de nuevos significados.

Concebidas de este modo, las exposiciones de los museos deberían intentar provocar experiencias sensibles, cognitivas, perceptivas, emotivas, imaginativas, asociativas, relacionales que estimulen la resonancia y la maravilla (Greenblatt, 1991) la resonancia tiene que ver con el mundo al que es remitido el visitante; la maravilla es la retención de la mirada y de la atención, la unicidad del objeto que hace que lo volvamos a mirar una y otra vez como si siempre fuera la primera vez y en cada oportunidad nos encontráramos con algo propio. La aplicación y consideración de todos estos puntos y aspectos, previamente mencionados, lograrán que consigamos experiencias significativas en museos para dejar totalmente de lado la idea de una visita sin sentido.

2.5 Aprendizaje significativo en museos

Para abordar este tema nos enfocaremos principalmente en la teoría del aprendizaje significativo desarrollada por Ausubel (1963), la cual promueve un modelo de enseñanza/aprendizaje basado en el descubrimiento, que privilegia el activismo y postula que se aprende aquello que se descubre. El autor entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos, es el aprendizaje receptivo significativo.

Este es el constructo esencial de la teoría de Ausubel; considera que las personas no comienzan su aprendizaje desde cero, sino que dotan de significados a ese proceso rescatando sus experiencias y conocimientos, de tal manera que estos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y guiados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo, por lo anterior nos basaremos en los postulados de esta teoría, ya que la investigación busca promover y proponer el uso de materiales didácticos para que los visitantes vinculen los conocimientos previos que tengan con los contenidos artísticos y culturales del Museo Nacional de Arte.

Tal como lo refiere Rodríguez (2004), cuando menciona que el origen de la teoría del aprendizaje significativo está en "el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social" (p. 25).

Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje que sea realista y viable debe ocuparse del carácter complejo y significativo del aprendizaje verbal y simbólico (este referente inicialmente se llamó teoría del aprendizaje verbal significativo). Asimismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin, es decir, debemos ver el acto educativo de manera integral, sin dejar de lado ningún factor que ayude e interfiera en el aprendizaje.

Rodríguez (2004), considera que la consecución de un aprendizaje significativo supone y reclama dos condiciones esenciales: actitud potencialmente significativa de aprendizaje de quien aprende, que haya predisposición para aprender de manera activa, y la presentación de un material potencialmente significativo. Esto requiere que:

- El material es lógico para los visitantes, esto se refiere a que sea fácil de entender y de aprender, de manera libre.
- Que existan conceptos fáciles de relacionar a las ideas previas de los visitantes, lo cual ayudará a que interaccionan fácilmente con los materiales nuevos que se expongan.

Es por ello que el aprendizaje significativo aplicado en museos favorecerá la adquisición de nuevos conocimientos que puedan estar relacionados con los anteriormente asimilados, ya que estos actuarán como ideas de anclaje para los nuevos conceptos, que serán más fácilmente comprendidos y retenidos, al construirse sobre elementos claros y estables de la estructura cognitiva. (Herrera, 2015, p. 87).

Otros beneficios de potenciar el aprendizaje significativo dentro de los museos encontramos que estimula el interés del educando por lo que aprende y el gusto por el conocimiento, además de que supone un reto individual y colectivo que propicia satisfacción ante el logro de esos aprendizajes. (Herrera, 2015, p. 87).

2.6 Materiales educativos en los museos

El uso de materiales y su empleo como recurso educativo constituyen un acercamiento entre el museo y las personas, en este caso los visitantes del Museo Nacional de Arte. Mediante estos medios se conseguirán aprendizajes basados en la didáctica.

Los materiales educativos siempre tratarán de conseguir varios objetivos como los siguientes:

- Integrar el contenido del aprendizaje con los conocimientos previos. Esto se refiere a vincular conocimientos previos de los visitantes, con los

conocimientos que se intentan transmitir en el museo. Esto ayuda a que los visitantes puedan adquirir con mayor facilidad un aprendizaje significativo dentro del museo.

- Estimular la observación y la imaginación. Varios materiales educativos son diseñados principalmente para llamar la atención de los visitantes, utilizando medios como el sonido, texturas, audiovisuales, etc. Estos recursos facilitan la estimulación de la imaginación del visitante.
- Estimular la producción de soluciones posibles y alternativas. En ciertos casos son de utilidad para dar solución a algún problema. Por ejemplo, cuando asisten personas con alguna debilidad visual, se necesitan materiales que lo ayuden a comprender de igual forma la pintura u obra expuesta.
- Favorecer el logro de experiencias dinámicas y atractivas en el Museo. Como mencione anteriormente uno de los objetivos principales de los materiales educativos es generar experiencias atractivas, para lograr un interés puro del visitante hacia el museo.
- Permitir la autonomía en la visita al Museo. Existen materiales didácticos con la única finalidad de que el visitante pueda recorrer libremente el museo sin la necesidad de que un encargado o experto lo esté guiando.
- Desarrollar habilidades de investigación. Este punto tiene que ver mucho con el anterior porque al motivar al visitante a que se haga cargo de su propia visita, se le motiva al mismo tiempo a que sea el encargado de investigar y averiguar las cosas y aspectos de su interés, siempre apoyándose de los materiales educativos existentes dentro del museo.

Como todo proceso de diseño, la creación de material didáctico transita una serie de pasos hasta ponerse en práctica en el museo. Estos son los siguientes:

1. Preparación: los docentes deberán adaptar el tema al contenido del museo que se va a visitar, teniendo siempre vigente los objetivos curriculares del aula. Además, se tendrá presente la edad del público así como su nivel cognitivo.
2. Presentación y diseño: es recomendable para conseguir una mayor motivación del visitante hacia el tema en cuestión, utilizar un formato que llame su atención y se diferencie del utilizado normalmente. Este se caracterizará por su brevedad y claridad de las indicaciones.
3. Contenido, estructurado en tres partes. La primera de ellas hará referencia a una introducción en la que será encuadrado el tema. El segundo desarrollo del tema, el cual hace referencia a los objetivos. Y por último la conclusión, que en la mayoría de las ocasiones se basará en una breve opinión valorativa.
4. Elaboración: se diseñarán actividades variadas y dinámicas sin olvidar la edad del público, utilizando un vocabulario adecuado.

5. Evaluación: es conveniente que una vez elaborado el material sea revisado tanto por el maestro como por el guía del museo. Algunos objetivos específicos de este proceso recaen en:
 - Valorar el contenido del material.
 - Comprobar que el lenguaje sea adecuado.
 - Verificar el cumplimiento de los objetivos.
 - Proponer posibles mejoras, a través de la observación de la experiencia.
 - Permitir que el material sea valorado por los visitantes para conseguir nuevas sugerencias.

En el libro Didáctica del Museo de Ángela García Blanco, se realiza un análisis de algunos materiales, de esta manera establece o nos habla de dos grupos bien diferenciados:

1. Los que se dedican a informar, es decir, reproducir literalmente los conocimientos acerca de los objetos u obras de arte con los que cuenta dicho museo. Este tipo de materiales son los que retrasan y promueven una mala idea o concepto del museo, ya que al visitante se le vuelve tediosa su visita y queda con pocas ganas de regresar.
2. Los que permiten una mayor participación del visitante, ya que forman parte de su propio aprendizaje mediante la realización de las diversas actividades planteadas durante la visita. Este tipo de materiales son los que deberían de implementar todos los museos, dado que permiten que el visitante se motive a aprender de manera significativa lo que se le quiere exponer.

Para profundizar en estos dos grupos hablaré de:

Publicaciones cuyo objeto es informar.

En este apartado las principales protagonistas son las guías didácticas que tienen por objetivo meramente comunicar. En este grupo también podemos incluir los mapas y carteles, ya que no tratan de aportar ninguna didáctica o actividad interesante para fortalecer el aprendizaje significativo de los visitantes.

Características:

- Transmiten de un modo sistemático un discurso teórico.
- La información narrada se transmite de manera general, sin dar lugar a explicaciones más específicas o posibles dudas.

Material didáctico que permite una mayor participación.

En lo que se refiere a este grupo predomina un tipo de material que pretende sobre todo fomentar la autonomía del visitante basándose así en un aprendizaje por descubrimiento, dejando a un lado la transmisión verbal. Es decir recurriremos a una de las competencias clave como es el aprender a aprender, que como dice Elena Martín: "Aprender a aprender significa que los estudiantes se comprometan

a construir su conocimiento a partir de sus aprendizajes y experiencias vitales anteriores con el fin de reutilizar y aplicar el conocimiento y las habilidades en una variedad de contextos: en casa, en el trabajo, en la educación y la instrucción".

Características:

- Fomenta la atención del visitante mediante la observación de los objetos.
- La información proporcionada en los materiales, se adapta al nivel cognitivo y a la edad del público consiguiendo de esta forma que la información transmitida sea la adecuada.

2.7 Materiales educativos digitales

El material educativo digital es un medio de facilitación del proceso de enseñanza-aprendizaje de algún tema o contenido, esto se refiere a que el material educativo siempre tendrá como objetivo principal generar experiencias o conocimientos a través de tareas y actividades fáciles de digerir por el visitante, que lo ayuden a progresar en su conocimiento (conceptual, procedimental o valoral) (García, 2010, citado por Zapata, 2012, párr. 1).

A través del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) es posible generar materiales educativos mediante la integración coherente de diferentes elementos: textos, hipertextos, imágenes, animaciones y sonidos, con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje (García, 2010, citado por Zapata, 2012, párr. 2).

Los materiales digitales se denominan Materiales Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para:

- Informar sobre un tema: expresan de manera clara y entendible el tema o acontecimiento que se quiere tratar y comunicar.
- Ayudar en la adquisición de un conocimiento: proporcionan al público un conocimiento útil que podrían llegar a utilizar en su vida cotidiana.
- Reforzar un aprendizaje: ayudan a que los estudiantes refuercen conocimientos previamente vistos en clase, o también pueden ayudar a gente fuera del ámbito escolar a reforzar un aprendizaje o conocimiento deseado.
- Remediar una situación desfavorable: en este caso pueden ayudar a que si no es posible asistir físicamente al lugar donde se brindara el conocimiento, se pueda asistir desde cualquier lugar que cuente con internet y un dispositivo de cómputo.

- Favorecer el desarrollo de una determinada competencia: ayudan a reforzar las competencias que se planean transmitir. Por ejemplo, comunicación con los demás, sensibilidad, autonomía, creación, imaginación, etc.

A diferencia de los medios que tienen un soporte tangible como los libros, los documentos impresos, el cine y la TV, los medios digitales constituyen nuevas formas de representación multimedia (enriquecida con imagen, sonido y video digital), para cuya lectura se requiere de una computadora o un dispositivo móvil y conexión a Internet.

Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades (García, 2010, citado por Zapata, 2012, párr. 5).

Entre otras ventajas de los recursos educativos digitales están:

- Su potencial para motivar a las personas a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Su capacidad para acercar a las personas a la comprensión de procesos, mediante simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan a la persona un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.
- Facilitar el autoaprendizaje al ritmo de la persona, dándole la oportunidad de acceder desde una computadora y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.

2.8 El audiovisual como material didáctico

Según palabras de González (2008), los medios o materiales audiovisuales se pueden definir como los medios técnicos que nos permiten agrandar nuestras capacidades visuales y auditivas.

Bustos (2012), menciona que lo audiovisual se puede definir como la integración plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje.

Entonces se puede decir que lo audiovisual es la relación que hay entre nuestros sentidos de la vista y el oído (Imagen-sonido) y las respuestas emitidas por ellos

mismos de acuerdo a los diferentes estímulos percibidos en su entorno. Ahora bien teniendo en cuenta eso, se puede definir a los materiales audiovisuales de la siguiente manera:

Los Materiales Audiovisuales son el conjunto de Imagen, Audio, Fotografía y otros medios digitales que se utilizan para transmitir mensajes o contenidos de suma importancia, que pueden resultar enriquecedores para el público en general, en este caso los visitantes del MUNAL. Ofrecen presentar contenidos de forma más organizada, dinámica e interactiva que facilita el proceso de aprendizaje. De esta manera, el material audiovisual sirve como un punto de encuentro y detonante de saberes a través de la observación, comparación, análisis, el planteamiento de hipótesis, la reflexión con otros, la didáctica, y así poder construir un aprendizaje significativo, planteando nuevas alternativas didácticas, de acercamiento a las obras de arte, desde lenguajes audiovisuales que darán distintas formas de aprender y de sentir la experiencia junto al arte.

Clasificación de Materiales Audiovisuales:

- **Materiales Auditivos:** Son aquellos en los que simplemente el aprendiz se predispone a escuchar.
- **Materiales Visuales:** Son aquellos en los que simplemente el aprendiz se predispone a observar.
- **Materiales Audiovisuales:** Son aquellos que integran estímulos acústicos y estímulos visuales, dan la oportunidad de interactuar a los aprendices.

2.9 Funciones de los Materiales Audiovisuales

Basándonos en las palabras de Adame Tomás, A. (2009), el uso de materiales audiovisuales permite desarrollar diversas funciones. En primer lugar, aumenta la eficacia de las explicaciones del enseñante, ya que enriquecen las explicaciones basadas en la voz y el texto impreso. Permiten, además, presentar de manera secuencial y ordenada cualquier proceso, y facilitar así la relación existente entre las partes. Ayudan también a desarrollar capacidades y actitudes en el campo del tratamiento de la información que contienen.

El uso de imágenes, diapositivas, audios y videos permite y facilita las comparaciones entre distintos elementos. Los montajes audiovisuales pueden producir un impacto emotivo que genera sentimientos favorables hacia el aprendizaje, estimulando la atención y la receptividad del visitante. Las imágenes proporcionan unas experiencias que de otra manera serían completamente inaccesibles.

Fomentan la participación, el interés por los temas y el espíritu crítico. Desarrollan la creatividad permitiendo que el visitante se ejercite en el uso integrado de

materiales, evitando el aprendizaje exclusivamente memorístico y ayudan a la comprensión del entorno.

Ventajas.

Los medios audiovisuales en el proceso de enseñanza aprendizaje son muy positivos y poseen unas cualidades positivas que muchos otros medios no pueden ofrecer: proporcionan actitudes positivas frente al aprendizaje, despiertan la atención, crean un ambiente de participación activa, fomentan la cooperación, ayudan a los aprendices a formar imágenes y conceptos, favorecen la comprensión y les ayuda a reflexionar y a formar un enfoque crítico.

Desventajas.

Los materiales audiovisuales también presentan una serie de inconvenientes, supone un extra de trabajo por parte del enseñante; es complicado encontrar materiales precisos que se ajusten a las necesidades educativas de los aprendices; en un cierto sector del enseñante (de más edad) muchas veces no comprenden ni quieren comprender cómo funcionan las nuevas tecnologías y optan por seguir con el modelo tradicional de enseñanza.

2.10 Función del psicólogo educativo dentro del contexto museístico

¿Cuál es la función que desempeña el psicólogo educativo dentro del escenario museístico?

La labor que se realizó como psicólogo educativo dentro del museo se relaciona particularmente con las materias abordadas durante la licenciatura: "Aprendizaje en contextos culturales", a través de la cual se recupera el aprendizaje social y su relación con la cultura en la que participan los seres humanos; asimismo, con la materia "Temas selectos en Diseño de estrategias y materiales para el museo" en la cual se analizaron diversas situaciones en las que teníamos que proponer materiales que dieran solución a una problemática emergente en algún museo. En ellas se adquirieron conocimientos para que el psicólogo educativo sea capaz de participar en grupos multidisciplinarios en el diseño y desarrollo de propuestas de intervención psicopedagógica para espacios culturales como son los museos.

En este sentido, la labor del psicólogo educativo dentro del Museo Nacional de Arte consistió en el diseño de materiales educativos audiovisuales que permitieran atender una necesidad educativa presente en este escenario.

Sin embargo, dentro del contexto museístico, el psicólogo educativo puede llevar a cabo diversas funciones colaborando en el área destinada al ámbito de la educación: Coordinando y/o diseñando programas y proyectos educativos, fungiendo como encargado de la mediación, guía o intérprete.

2.11 Aparición del Museo Nacional de Arte

El Museo Nacional de Arte es uno de los museos más conocidos y reconocidos a nivel nacional e internacional. Su acervo cuenta con 450 años de arte, alcanzando casi las 7 mil piezas, desde los maestros novohispanos del Manierismo en la segunda mitad del siglo XVI hasta los artistas modernos de la Escuela Mexicana de Pintura en la primera mitad del siglo XX.

En la actualidad el Museo Nacional de Arte (MUNAL) de México, se encuentra localizado en el centro histórico de la Ciudad de México. Está ubicado en un edificio marcado con el número 8 de la calle de Tacuba, en la plaza Manuel Tolsá. Es fácil identificarlo por la gran estatua ecuestre de Carlos IV de España, quien fue un monarca español justo antes de que México ganara su independencia.

El MUNAL actualmente cuenta con 33 salas permanentes, las cuales otorgan a los visitantes un vistazo a cinco siglos de historia del arte en México que contiene trabajos de artistas como Andrés de la Concha, José Juárez, Sebastián López de Arteaga, Cristóbal de Villalpando, Miguel Cabrera, Manuel Tolsá, Santiago Rebull, Felipe S. Gutiérrez, Juan Cordero, José María Velasco, Saturnino Herrán, Ángel Zárraga, Alfredo Ramos Martínez, Gerardo Murillo (Dr. Atl), María Izquierdo, Diego Rivera, Frida Kahlo, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros, por mencionar algunos.

La historia de este recinto data desde la época colonial, en 1783 el arzobispo de México creó el Hospital de San Andrés, esto como una solución a la oleada de infectados por la epidemia de viruela, se mantuvo a cargo el mismo arzobispado hasta la consumación de la Independencia.

En 1904 Porfirio Díaz creó la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas. En este departamento reunió diversas funciones de la comunicación Nacional (ferrocarriles, carreteras, correos, telégrafos, teléfonos, calzadas, lagos, canales, vías marítimas, puentes, etc.); por lo que se consideraba necesario un espacio o sede que estuviera a la altura de su papel protagónico en la entonces modernización del país, y en la transformación que generarían las innovaciones tecnológicas a nivel mundial.

Este recinto fue construido por el arquitecto italiano Silvio Contri, la corriente arquitectónica que eligió fue el eclecticismo, la cual incluye formas y estilos del pasado (gótico, clásico, etc.), dicha corriente se consolidó como modernismo debido a los significados simbólicos y el uso de las nuevas tecnologías de la época que se valían de la decoración como signo de riqueza y el empleo de estructuras metálicas que simbolizan el progreso de una sociedad en vías de industrialización; Contri empleó técnicas modernas y ante ello plasmó un estilo renacentista italiano.

En 1982 el Archivo fue trasladado al antiguo Palacio de Lecumberri, y la Secretaría de Gobernación entregó el Palacio de Telecomunicaciones y Obras Públicas al de Educación Pública para que instalará un Museo Nacional de Pintura. El 25 de julio de 1982 el Museo Nacional de Arte abrió sus puertas para mostrar al público un legado cultural y artístico, y la monumentalidad de un edificio que hoy en día nos recibe con los brazos abiertos.

Por decreto presidencial se estableció que el Antiguo Palacio de Comunicaciones sería un museo, sus primeras exhibiciones tenían las obras de otras instituciones como el Museo de Arte Moderno y el Museo Nacional de San Carlos. Gran parte de su acervo exhibía piezas nacionales del siglo XIX, momento histórico en el que a pesar de haber producido obras clave de la construcción cultural de la identidad del mexicano, no tenían un lugar para mostrarlas.

En 1999 un preciado tesoro llegó al acervo del museo. La colección de la Pinacoteca Virreinal de San Diego, estaba formada por pinturas coloniales rescatadas de congregaciones hospitalarias y conventos, clausurados por las Leyes de Reforma. Estas piezas, las cuales algunas llegaron a la compilación durante la guerra de Independencia, convirtieron al Museo Nacional de Arte en la institución responsable de conservar y exhibir este repertorio de arte colonial, más importante a nivel nacional.

Después del arribo de la colección de la Pinacoteca se hizo evidente la necesidad de darle un nuevo impulso al Museo, por lo que se diseñó el Proyecto MUNAL 2000 con el objetivo de que se adecuará tecnológicamente y poder brindarles a las obras de arte un entorno apropiado en aspectos de control de temperatura, humedad, iluminación, almacenamiento y espacios de exhibición. La mitad de los fondos para el impulso de este programa los aportó la administración de Ernesto Zedillo, y la otra mitad provino de inversores privados.

Las acciones que se llevarían a cabo en este plan iban encaminadas a adaptar el edificio a su función como espacio cultural, con cambios que respetaran su tradición histórica. También se buscaba maximizar la utilidad del recinto para asegurar su continuidad a las nuevas generaciones, y establecer vínculos que pudieran generar un diálogo cotidiano con el público en general, ante la necesidad de privilegiar y difundir su propio acervo.

Gracias a este nuevo esquema se logró optimizar el espacio del Museo Nacional de Arte para ofrecer un recorrido coherente y atractivo a sus visitantes. Hoy el recinto es reconocido como uno de los espacios culturales más importantes de América Latina para la conservación y promoción del arte mexicano. Con una vasta colección de más de 4 mil piezas de arte mexicano, su acervo sigue en aumento a 34 años de su apertura.

El Museo Nacional de Arte tiene la función de conservar, exhibir, estudiar y difundir obras de arte producidas en México entre la segunda mitad del siglo XVI y la primera

mitad del siglo XX, con lo cual ofrece una visión global y sintetizada de la historia del arte mexicano de este periodo.

Por sus colecciones y sus condiciones de exhibición, así como por la calidad de las exposiciones nacionales e internacionales, el Museo Nacional de Arte es un recinto que aporta al público experiencias novedosas para la comprensión y goce del arte.

2.12 Propuesta educativa del Museo Nacional de Arte

En la década de los noventa, se estructura formalmente un equipo de Educación, como Área de Servicios Educativos, y se profesionalizan las actividades. Entonces, se puntualizan los conceptos principales que implicaba lo educativo en el museo, metas dirigidas a una diversidad de público, siendo un momento de inflexión y fundamentación. Se abrieron proyectos pedagógicos dirigidos a públicos de enseñanza básica, diseñando guiones con base en nuevas metodologías de visita, algunas provenientes del Museo de Arte Moderno de Nueva York, MoMA.

En la actualidad el Museo Nacional de Arte cuenta con el área de “MUNAL+EDUCA” en la cual se establecen dos líneas de acción que representan dos ámbitos del quehacer educativo dentro del museo: teoría y práctica en el museo.

- Investigación Educativa. Arte e Innovación. La exploración del universo teórico del museo, la educación, en relación con los paradigmas, metodologías y activaciones aplicables al recinto y sus diversos públicos.
- Práctica Educativa. Generación de experiencias de aprendizaje. Aborda el diseño y puesta en marcha de herramientas, estrategias y recursos de proyectos de atención a los diversos visitantes que acudan al museo y fuera de él.

La metodología educativa aplicada por el MUNAL se basa en:

- La enseñanza en un museo de arte, la interpretación como experiencia, la posibilidad de integrar espacios de interpretación con los visitantes, -frente a los discursos establecidos, potenciando los sentidos, generando preguntas y respuestas, que los lleven a descubrir significados; crear lugares donde la emoción sea reconocida y la conversación, la discusión los haga pensar juntos.
- “Inteligencias múltiples y Abriendo Puertas”. Proyecto que invita a explorar el arte y a reflexionar a partir de preguntas abiertas sobre su propio pensamiento, con base en las investigaciones realizadas por Howard Gardner acerca de las Inteligencias Múltiples: Inteligencia Matemática vista como una acción al procesar información, analizar un tema, observar, y solucionar problemas. La inteligencia lingüística se experimenta al narrar un hecho, historia o experiencia; al leer un texto en cualquier formato (impreso, digital); al hablar con otras personas; al memorizar alguna información o

contenido; al improvisar sobre algún tema y al pensar sobre algo. La inteligencia espacial se detona al dibujar al pasear. La Inteligencia Interpersonal se potencia al intercambiar observaciones con otros al comunicar (aquello que pensamos, sabemos o hemos escuchado; al observar conductas, experiencias, momentos, lugares) y al empatizar (con otras personas). La Inteligencia Naturalista se observa cuando clasificamos: captar componentes significativos del entorno y coleccionar elementos naturales y culturales. La Inteligencia Corporal Kinestésica se ve en la acción de bailar, hacer teatro, escenificar la realidad, una historia o un cuadro; coordinar los movimientos del cuerpo y equilibrar los movimientos en función del ambiente y de otras personas. La Inteligencia Musical se manifiesta al cantar una canción, escuchar o componer una pieza musical, silbar, tararear o bailar. La Inteligencia Intrapersonal se experimenta al reflexionar sobre un tema, actividad o postura, planificar una actividad, soñar en el sueño y, pensar sobre algo personal, laboral, escolar, social, al evaluar o autoevaluar un hecho o experiencia.

- El desarrollo de Inteligencia a través del Arte. “Proyecto DIA”. Basado en las Estrategias de Pensamiento Visual (VTS), es un modelo educativo que inició en el Museo Nacional de Arte con el grupo mexicano “La Vaca Independiente”. Profesores y estudiantes despiertan y potencian sus habilidades perceptivas; detonan sus habilidades de pensamiento (imaginar, analizar, hacer inferencias, etcétera).
- “Jugar a Pensar” se basa en las propuestas de Filosofía para niños, planteado por el filósofo, lógico e investigador sobre pedagogía Matthew Lipman y que las directoras creativas Irene de Puig y Angélica Sátiro quienes desarrollaron esta publicación como recurso para aprender a pensar en la educación infantil. Sus propuestas abarcan el trabajo con cuentos y obras artísticas, en las que se potencian las habilidades cognitivas: Habilidades de investigación: Adivinar, averiguar, formular hipótesis, observar, buscar alternativas, anticipar consecuencias, seleccionar posibilidades, imaginar (idear, inventar crear). Habilidades de conceptualización y análisis: Formular conceptos precisos, buscar ejemplos y contraejemplos, establecer semejanzas y diferencias, comparar y contrastar, definir, agrupar y clasificar, seriar. Habilidades de razonamiento: Buscar y dar razones, inferir, reflexionar hipotéticamente y analógicamente, relacionar causa y efecto, relacionar partes y todo, relacionar medios y fines, establecer criterios. Habilidades de traducción y formulación: Explicar (narrar y describir), interpretar, improvisar, traducir del lenguaje oral al de la mímica y viceversa, del oral al plástico y viceversa, de varios lenguajes, resumir.

A partir de ellos, MUNAL + Educa generó un proceso metodológico propio de construcción de conocimiento, el cual consiste en poder transmitir aprendizajes y conocimientos a visitantes de forma efectiva, tomando en cuenta los siguientes aspectos:

- Contacto. Presentación y primer acercamiento con y entre los visitantes, el museo y el mediador, a partir de la recuperación de saberes previos, el diálogo, la observación del entorno (relacionada con la historiografía del Arte y la percepción).
- Sensibilización. Se manifiesta a partir de la interacción con recursos didácticos, contacto con el cuerpo, sentidos, emociones y mediación simbólica sobre los artistas y sus piezas.
- Indagación. Detona la construcción de sentido y juicio estético viendo al arte como mediador entre imagen, forma, objetivo, subjetivo, tiempo y espacio del visitante, frente a las obras (o sus reproducciones). Es así cómo se desarrollan las habilidades de pensamiento: observación, comparación, diálogo, análisis y reflexión.
- Activación. El aprendizaje requiere de acciones por parte de los visitantes, por lo que se proporcionan recursos didácticos que potencien experiencia estética, reflexión e imaginación. Por ejemplo: el museo reinterpretado. Un Cuadro Cubista; Hacer una receta de Top Chef; Fotomuseo; Entrevista a un objeto o Un tweet para Trending Topic, entre otras.
- Reinterpretación. Resignificación de lenguajes a partir de nuevas lecturas de los artistas y sus obras, en un intercambio de experiencias y aprendizajes con base en los ejes cuerpo, espacio y tiempo.

El Museo Nacional de Arte a través de su departamento de Comunicación Educativa propone un espacio lúdico que brinde herramientas de interpretación y desarrolle procesos creativos en niños (Museos de México, 2015).

Sus programas se basan en la teórica de la filosofía Reggio Emilia y la Experiencia de Aprendizaje Mediado.

Durante sus visitas guiadas pretenden ofrecer una experiencia diferente "Nuestra meta no es la de crear públicos informados, más bien, públicos con una sensibilidad para vivir y disfrutar el museo plenamente" (MUNAL, 2015).

Sus exposiciones procuran provocar una experiencia estética en el público, dejando que sean las propias obras de arte quienes muestran su poder de seducción, su capacidad narrativa y la vitalidad incontenible que desbordan.

Lo que se pretende es que el visitante genere su propio proceso creativo a partir de la experiencia estética. Asimismo el MUNAL ofrece una serie de actividades como talleres y conferencias cuya finalidad es despertar emociones dentro de sus visitantes (Ochoa, 2010).

Esta es la institución educativa en donde se llevará a cabo el pilotaje y la propuesta de mis materiales educativos audiovisuales.

2.13 Programas educativos dentro del MUNAL

En este apartado se detallan los programas, proyectos y talleres que fundamentan el quehacer educativo del museo, ya que como se mencionó anteriormente, el MUNAL es uno de los espacios museísticos preocupados por fortalecer su función educativa y por la formación de estudiantes que ahí llevan a cabo prácticas profesionales y servicio social, como es el caso de psicología educativa de la UPN.

2.13.1 (“MUNAL + VISITAS”)

Desde la Mediación y el Arte como un recurso, “MUNAL + Educa” pone como ejes metodológicos el provocar preguntas que lleven a incursionar, junto con los públicos, generación de conocimiento (más que respuestas establecidas, lineales y cerradas que coartan la participación y el disfrute), posibilitando así la reflexión y la transformación de cada persona y la sociedad en su conjunto.

Las visitas guiadas, mediadas o autogestivas son un elemento fundamental de la experiencia de los visitantes en el museo, por ello, los recorridos mediados implican la construcción de un vínculo directo entre la colección de obras artísticas y el público: la mediación a partir del diálogo con el arte, detona la conversación con los cuadros a partir de preguntas abiertas que potencian la observación, la participación y la escucha sensible de las experiencias de otros.

Modalidades. Las opciones del recorrido están planteadas con base en la diversidad de personas que tiene el museo:

1. Visitas Guiadas. Son aquellas que hacen un énfasis en los contenidos expositivos, a partir de la historiografía del arte, la producción y el objeto artístico en una época, o creador particular. Este modelo de recorrido promueve la profundización del acervo por parte de la gente.
2. Visitas Mediadas. Son aquellas que incluyen formatos basados en la experiencia estética, a partir del análisis del lenguaje visual y la construcción de sentido, gracias a la mediación simbólica: el objeto artístico es un elemento detonador de procesos de construcción de conocimiento.
3. Visitas dramatizadas o teatralizadas. Cuentan con un artista o educador caracterizando algún personaje y plantean un recorrido vivencial de la colección.
4. Visitas Autogestivas. Aquellas que realiza el visitante por cuenta propia, utilizando recursos didácticos y de comunicación en sala que incluyen metodologías y herramientas de interpretación.

Este programa educativo tiene un enfoque humanista, ya que a través del diálogo con los visitantes es que se generan los procesos de enseñanza-aprendizaje, aparte de que hace uso de diversas estrategias y recursos a lo largo de este proceso.

Fotografía 1. ("MUNAL + VISITAS")



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 14. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.2 ("MUNAL + EXPERIENCIAS")

Esta área genera para los visitantes experiencias significativas en sala, implica integrar aquellos recursos didácticos expositivos y autogestivos más dinámicos y participativos para ellos a lo largo de su recorrido. Plantear alternativas didácticas de acercamiento a la obra de arte, centrado la experiencia en las sensaciones, percepciones de las personas, esto refuerza la interacción desde nuevos lenguajes sonoros, escritos, visuales, que dan lugar a distintas formas de aprender y de sentir la experiencia en y con el arte.

Tipos

1. Recursos didácticos en sala. Posibilitan a los visitantes contar con apoyos físicos y móviles durante su recorrido libre por la exposición: hojas de sala, pegatinas en el piso, etc. Introducen, refuerzan o guían la mirada del visitante, amplían su experiencia sensorial y afectiva durante su recorrido.
2. Audio descripciones. Permiten el acercamiento a la obra de arte, más allá de la visión, desde otros sentidos que detonan la imaginación y la construcción de experiencias estéticas. Está dirigido a personas con discapacidad y que también sensibilizan a personas normovisuales.
3. Guías físicas y digitales de visita. Plantean a partir de un Menú de visita la posibilidad de elección de guiones de recorrido autogestivo para jóvenes y familias.

Este programa educativo tiene un enfoque humanista, ya que experimenta con recursos didácticos desde nuevos lenguajes sonoros, escritos y visuales, los cuales ayudan a crear un clima positivo para el proceso de enseñanza aprendizaje. Al igual que fomenta el desarrollo y la autonomía del visitante en su recorrido.

Fotografía 2. (“MUNAL + EXPERIENCIAS”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 16. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.3 (“MUNAL + MUSEO EXPANDIDO”)

Este programa se expande a comunidades cercanas y lejanas por cuestiones geográficas, sociales o económicas para que puedan contar con recursos diversos que les ayude a entrar en contacto con el arte.

Ejemplo.

El Proyecto “Maletas didácticas”, permite acercar el arte, la experiencia estética y de aprendizaje a espacios lejanos del museo. El proyecto plantea la importancia del enlace con las diversas comunidades, las cercanas y aquellas que se dirigen por colectivos e instituciones (Alcaldías Cuajimalpa, Gustavo A. Madero, Magdalena Contreras, Tlalpan, Xochimilco).

Este programa educativo tiene un enfoque conductista, puesto que el guía entrega estímulos, formulados y planeados por él, esperando que el visitante le dé una respuesta en base a ellos. También porque se centra en el comportamiento y respuestas que dan los visitantes, y no tanto en el desarrollo del aprendizaje.

Fotografía 3. (“MUNAL + MUSEO EXPANDIDO”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 20. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.4 (“MUNAL + TALLERES Y LABORATORIOS”)

Los laboratorios de arte comprenden una serie de exploraciones creativas vinculadas con las obras del acervo permanente y temporal, con los materiales y pigmentos que sirven de soporte, las herramientas y técnicas empleadas por los artistas, sus búsquedas y reflexiones, los temas y conceptos que se desarrollan en ellas, así como las reinterpretaciones que se pueden crear a partir de nuevos lenguajes: teatral, visual, musical, literario o de movimiento. Plantean nuevas lecturas y experiencias conjuntas, en colaboración con otros visitantes, desde perspectivas innovadoras y lúdicas.

Tipos:

Talleres. Especializados. Abordan aspectos vinculados con la producción artística: técnicas, estilos, temáticas. Constan de varias sesiones y son programadas durante el año. De verano e invierno (sabatinos). Abordan el trabajo de un artista, técnica, género o corriente artística. Consta de varias sesiones y programas durante el año.

Laboratorios de Arte. Post Visita. ¿Qué es el Arte? Reinterpretaciones sobre el arte a partir de la reflexión, el diálogo y el proceso creativo. Para escuelas de educación básica, media y superior. De fin de semana. Artistas-educación y arte. Sobre exposiciones temporales.

Ejemplos:

Taller: “Bitácora Gráfica”.

Inició el 28 de abril del 2018 y concluyó el 30 de junio del mismo año, todos los domingos de 15:00 a 18:00 hrs.

Objetivo: Aprender a observar, analizar y graficar la percepción del ojo y sus dimensiones, con el fin de saber transmitir y comunicar a través del arte.

El taller de “bitácora gráfica” es un recorrido lineal para aprender a observar, analizar y plasmar en un lienzo una idea, un sentimiento o la percepción del campo visual. A partir de ejercicios como geometrización, proporción, perspectiva y composición. Se pretende dar inicio al proceso del autoconocimiento para encontrar un estilo propio a partir de la creatividad.

“Taller de dibujo y experimentación”.

Todos los miércoles a partir del 6 de junio de 2019 al 24 de julio, de 16: 00 a 18:00 hrs.

Objetivo. Es un taller de dibujo dirigido a todo el público interesado (sepa o no dibujar) la intención es sensibilizar al público respecto a los diferentes procesos dibujísticos que tienen los artistas de tal manera que puedan aprender y desarrollar nuevas posibilidades creativas.

El desarrollo de sesiones incluye temas como: Silueta básica (Dirección y proporción y simetría; Mancha; Apreciación análisis de la forma (Densidad de la materia); Contorno ciego; Ritmo y línea; Gesto y volumen; El espacio (Positivo-Negativo) y Materia y experimentación.

Este programa educativo maneja un enfoque heurístico, dado que se realiza en un ambiente lúdico rico en medios didácticos, aparte de que el aprendizaje se produce a partir de experiencias didácticas y su propio descubrimiento.

Fotografía 4. (“MUNAL + TALLERES Y LABORATORIOS”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 18. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.5 (“MUNAL + COMUNIDAD”)

El Museo Nacional de Arte es sensible a su contexto, al movimiento cultural y a la diversidad de manifestaciones personales y sociales que hay a nivel local, regional, continental o mundial. Esto permite potenciar la memoria individual y colectiva, así como la experiencia (académica o empírica), para que se convierta en un espacio participativo, inclusivo, social, flexible y abierto.

Por ello, es importante generar lecturas transversales del espacio y sus colecciones, a partir de temas como el Día Internacional de la Mujer, el Día Internacional de los Museos. En estas fechas se ponen en juego diversos niveles de participación: diálogo, la escucha activa y la reflexión.

Ejemplo.

Como parte de la celebración del Día del Niño, el MUNAL lanzó una convocatoria del proyecto “Pequeñ@s Embajador@s del MUNAL” dirigida a niños entre 8 y 12 años. Se les pidió elaborar un dibujo o pintura con diversas técnicas (lápices de colores, crayolas, plumones, acuarelas, recortes de papel, revistas), que reflejaran su interés de convertirse en pequeño embajador del museo.

En este programa se especializan principalmente en diseñar experiencias mediadas y de interpretación que posibiliten la inclusión de todos en un nivel de horizontalidad, que construye, crece y transforma las formas de ver el arte, en un sentido personal y social.

El programa cuenta con un enfoque humanista, dado que también usa el diálogo como generador de procesos de enseñanza-aprendizaje, consiguiendo que el visitante sea activo a lo largo de este proceso.

Fotografía 5. (“MUNAL + COMUNIDAD”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 22. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.6 (“MUNAL + FORMACIÓN”)

Una de las prioridades del MUNAL es el vínculo con las demás áreas con el fin de reforzar los procesos colaborativos sobre los programas y proyectos que se tienen, en beneficio de los visitantes. Esto se logra gracias al desarrollo e implementación de sesiones puntuales, cursos y laboratorios internos, formación o actualización sobre temas sustantivos, dirigidos al personal del área de educación y otras secciones (voluntario, educador del INBAL o externo).

La relación del museo con sus públicos vinculados con la educación formal: profesores de educación básica y educación especial, así como con estudiantes de áreas artísticas, visuales, entre otras, es fundamental, para establecer acercamientos metodológicos más formales, consecutivos y sistemáticos. Analizar, y reflexionar juntos sobre las posibilidades que tiene el museo, el arte y la experiencia de aprendizaje en el museo.

Los Cursos de sensibilización, formación y actualización para profesorado, estudiantes de artes y otras personas interesadas las colecciones del museo,

permite plantear espacios dinámicos de construcción de conocimiento sobre Arte y Educación de una manera teórico-práctica, que posibilita abordar diversos paradigmas Museológicos, Pedagógicos y Artísticos vinculados con las colecciones.

Este programa tiene un enfoque cognitivista, ya que está dirigido a personas que cuenten con conocimientos de educación, para que puedan realizar sesiones puntuales, cursos y laboratorios internos, con la esperanza de que ellos puedan ejecutar estos aprendizajes en sus áreas educativas.

Fotografía 6. (“MUNAL + FORMACIÓN”)



Nota: Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 30. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.7 (“MUNAL + INCLUSIVO”)

Actualmente, el área de educación del MUNAL tiene como bases la Educación y Acción Social, desde el reconocimiento del otro, en la escucha, el respeto, la confianza, la comodidad, el compartir, incluyendo todas las voces, ideas y expresiones en un nivel de horizontalidad que construye y crece.

Dentro de la línea de investigación educativa integra el Programa de Accesibilidad e Inclusión que tiene sus bases en la generación de Buenas Prácticas sobre Accesibilidad e Inclusión. “Estas buenas prácticas implican que cada acción realizada en los museos responda a una filosofía de investigación, conservación y comunicación de los patrimonios”. De ellos se establece una serie de objetivos que guían las acciones puntuales en pro de una cultura de accesibilidad e inclusión.

Objetivos

- Definir el punto en que se encuentran frente a la accesibilidad Universal y la Inclusión Social.
- Identificar realmente las características físicas, psicológicas, intelectuales, emocionales y sociales de cada colectivo con el fin de responder a ellas.
- Fundamentar buenas prácticas sobre bases teóricas contemporáneas, en el diálogo y en la reflexión constante con otros profesionales de museos, para poder adecuar a su contexto algún programa exitoso de accesibilidad e inclusión.
- Ser reconocidos como un eslabón importante de la cadena de accesibilidad e inclusión que el museo brinda a los públicos.
- Integrar señalizaciones para personas con alguna discapacidad visual y auditiva, con macrotipos y gráficos: croquis, planos, modelos, lenguaje braille, imágenes.
- Incluir el diseño de museografía personalizada, que integre una acción centrada en las personas (materiales, soportes, cedularios, bases, mamparas).
- Crear equipos electrónicos y uso de tecnología portátil, que respondan a necesidades de audio, texto, hipertextos, sistemas de audiodescripción, videos en lenguaje de señas: apps, realidad aumentada, móviles, códigos QR, pantallas, paneles, sensores.
- Sensibilización y capacitación al personal educativo y del museo (custodia, atención a público).

Este programa maneja un enfoque humanista, ya que utiliza muchos materiales y recursos en el procesos de enseñanza-aprendizaje, que ayudan a crear un ambiente favorable para personas que tengan alguna discapacidad visual, auditiva o motora.

Fotografía 7. (“MUNAL + INCLUSIVO”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 25. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

2.13.8 (“MUNAL + ENCUENTROS”)

Para el área de Educación del Museo Nacional de Arte, es fundamental establecer redes de colaboración con otros educadores y profesionales de museos para conformar espacios de participación y reflexión sobre temas educativos en diversos niveles: investigación y práctica educativa. Estos espacios (tanto en formato presencial como virtual) permiten al MUNAL mostrar sus proyectos prácticos, así como aquellos fundamentos teóricos en distintos formatos como: encuentros, coloquios, jornadas o conferencias, tanto en la República Mexicana o en Iberoamérica.

Ejemplo.

“Jornadas. Del Museo Tradicional al museo del futuro”. Dirigidas a profesores y estudiantes de pedagogía, museología, historia, educación, en donde se reflexiona sobre la tradición en los museos y los diversos escenarios que presente, la conservación con sus colecciones y las experiencias que quieren generar en y con sus visitantes. Dialogan en conferencias sobre MUNAL + EDUCA y sobre diversos Programas Públicos y los participantes experimentan diversas activaciones que les permiten analizar y reflexionar sobre la relación del museo con las comunidades de visitantes y sobre las formas de interpretar las colecciones.

Este programa tiene un enfoque cognitivista, ya que también va dirigido a un público conocedor sobre educación y museos, lo que busca es que a través de espacios de participación y reflexión, surjan nuevas ideas de cómo mejorar la experiencia del visitante en el espacio museístico.

Fotografía 8. (“MUNAL + ENCUENTROS”)



Nota: Imagen tomada de "I Jornadas de Experiencias Pedagógicas en espacios museales latinoamericanos. Museo Nacional de Arte, Experiencias de aprendizaje" por P. Torres Aguilar Ugarte (s.f.), p. 29. [Derechos Reservados (s.f.) por el Museo Nacional de Arte] (2020)

3 Estructura del proyecto

Un proyecto educativo es un plan en el que se establece como objetivo principal resolver de manera estructurada una necesidad educativa. Para llevarlo a cabo es necesario realizar un análisis de la problemática educativa y así detectar la necesidad que se debe atender, y a partir de esto definir los objetivos del proyecto; una vez realizado esto, se lleva a cabo el diseño de un plan de acción que ayude a atender la problemática detectada, así como una estructura que ayude a la evaluación del programa (Martínez, 2013).

El presente proyecto educativo busca atender una necesidad detectada en un contexto de educación no formal como es el Museo Nacional de Arte, siguiendo la lógica propuesta por Martínez.

3.1 Detección de necesidades

En el análisis de los anteriores programas educativos que ofrece el Museo Nacional de Arte, me percaté que la mayoría de los materiales educativos son físicos, como lo pueden ser hojas de sala y pegatinas en el suelo o paredes, especialmente dirigidos a un público que le sea posible asistir de manera presencial a las instalaciones del MUNAL.

Este tipo de modalidad de materiales educativos deja fuera a un gran público que no puede asistir de forma presencial al MUNAL, lo cual es desfavorable para el museo, ya que su comunidad se queda muy limitada.

Solo un programa, de los ocho con los que cuenta el MUNAL, propone llevar los conocimientos que poseen a un formato digital, este programa es el de MUNAL + Encuentros, en él se propone llevar conferencias, jornadas y coloquios a un formato digital, como pueden ser las reuniones digitales por alguna aplicación como Zoom, Teams o Google Meet. Probablemente el fallo en esta propuesta es que simplemente se repita la información que se da de forma presencial, pero ahora de forma digital, lo cual puede caer en el modelo de educación tradicional. Una alternativa útil para romper con el esquema de enseñanza tradicional en un formato digital, es idear cómo el público pueda participar activamente en conferencias digitales, apoyándose en materiales educativos interactivos, que posibiliten desarrollar experiencias significativas en los usuarios, al mismo tiempo que el museo se mantenga activo y vigente, ofreciendo sus servicios en tiempos de pandemia como el que ahora atravesamos.

Como psicólogo educativo tuve la oportunidad de colaborar en grupos multidisciplinares para atender diversas necesidades educativas presentes dentro de un escenario relacionado con el ámbito de la educación como son las instituciones museísticas. Una de estas demandas es la falta de materiales educativos audiovisuales, que se exponen en diversas plataformas virtuales, para llegar a las personas que no les sea posible asistir al MUNAL.

En este contexto emerge mi propuesta, que pretende dar solución a la problemática arriba mencionada. Cabe aclarar que las razones principales de este trabajo, es que a través de la creación de materiales educativos audiovisuales, expuestos de forma digital en las diferentes plataformas del Museo Nacional de Arte, los visitantes puedan adquirir nuevos conocimientos que les sean útiles en algún futuro, a partir de distintas formas de aprender y de sentir la experiencia con el arte de manera significativa.

4. Descripción del material educativo

En el Museo Nacional de Arte recibí un curso de mediación, que constó de seis sesiones, una por semana, en donde me enseñaron técnicas para mejorar la experiencia del visitante dentro del museo. Al terminar con el curso me encargaron elaborar una “receta” con los pasos que a mí me parecieran más importantes para favorecer la experiencia del visitante en el museo.

Imagen 1 Mi receta para tener experiencias significativas en el Museo Nacional de Arte.

Fabrizio Saúl Orozco Ramirez

Mi receta para tener experiencias significativas en el museo de arte.

1

Tomate un tiempo para experimentar.

Quando vayas a ingresar a algún museo presta atención en ¿Qué sonidos escuchas al entrar al museo?, ¿cuáles percibes cerca y cuáles lejos?, ¿Qué aromas percibes? ¿Qué texturas forman el edificio? ¿Te recuerda algo el ambiente?

Observa y percibe todo lo que hay a tu alrededor. Identifica formas, colores, tamaños y objetos conocidos. Aunque no puedas tocar, tu mirada e imaginación pueden ayudarte.

2

Se curioso.

La curiosidad implica aventura y riesgo, salir de los límites conocidos para explorar nuevas formas de hacer las cosas, contextos diferentes y una gran diversidad de personas.

Visitar el museo con un espíritu curioso te permitirá poner en duda la información, para explorar y conocer otros aspectos de él. Más allá del recorrido lineal y tradicional que puedas hacer por las cédulas insertadas en las salas de exhibición, podrás indagar sobre las piezas que se te presentan, y hacerte preguntas como ¿por qué están ahí? ¿Quién dice que esto es importante? ¿Qué representan de la cultura para estar en el museo? ¿Qué es lo que me quieren comunicar? ¿Cómo se relaciona con lo que yo sé?

3

Observa detenidamente.

Esta es una acción intencionada para percibir nuestro entorno, el cual está conformado por una gran cantidad de información que abastece nuestro banco de imágenes y de datos que deben emplearse conscientemente. Ver implica poner atención tanto en los objetos grandes como descubrir los pequeños detalles: formas, colores, dimensiones, diseño, etcétera. Para aprender a mirar en el museo, necesitamos practicar, tener paciencia, ser selectivos y tener un objetivo para que nuestras observaciones sean significativas, es decir, tengan un impacto en nuestro ser, sentir y pensar.

4

Hazte preguntas y trata de buscarles una respuesta.

¿Cuántas veces has entrado a un museo y te cuestionas si lo que está ahí pertenece a ese lugar? ¿Es arte? ¿Es parte de nuestra historia? ¿De qué sirve a nuestra sociedad conservar estos objetos? ¿Realmente es importante para mí? Dar respuesta a estas preguntas puede ser sencillo si aprendemos a mirar sin prejuicios o preconcepciones sobre lo que debe estar o no dentro de un museo.

5

Hazte preguntas francas.

Este paso complementa el anterior, es importante cuestionarnos acerca de lo que nos encontramos a lo largo del recorrido: lo que leemos, vemos y escuchamos, así como sobre las reacciones de otros visitantes en las salas, si los objetos ejemplifican o apoyan el discurso, si hay lagunas o inconsistencias en lo que se expone o cuáles son las consecuencias de lo que se muestra. Esta postura nos permitirá encontrar nuevas rutas de información, conocimiento y experiencia.

6

Interactúa con más visitantes.

Una conversación implica compartir con otros información previa y nueva; poniendo en marcha los pensamientos al asociar ideas, imágenes, vivencias y saberes. El diálogo existe todo el tiempo en el museo, detrás de salas y en ellas. Tanto el personal como los visitantes, cada uno desde su perspectiva, tienen cuestionamientos y comentarios: desde nuestra posición o rol ¿Qué preguntas nos hacemos en nuestra experiencia museística? ¿Qué observamos, sentimos y pensamos en relación a determinada exposición, objeto o artista? ¿Por qué no compartir y dialogar entre unos y otros?

Nota: Imagen de elaboración propia "Mi receta para tener experiencias significativas en el Museo Nacional de Arte", (2021), pp. 1-3

Después de este trabajo encargado, me asignaron en el área de MUNAL + Laboratorio, en donde empecé a crear y a producir los materiales educativos audiovisuales digitales (videos), que propongo en esta tesis, los cuales describiré a continuación.

Cabe recalcar que se elaboraron los siguientes materiales educativos tomando en cuenta los siguientes criterios:

- Manejo de la información: en este punto, se evaluará que la información que brindan los materiales educativos, sea coherente con los temas que se tocan.
- Facilitan el autoaprendizaje: en este punto, se evaluará el lenguaje que se usa en estos materiales educativos y si es apto para cualquier visitante que quiera acceder a él.
- Ayuda a la adquisición de un conocimiento: en este punto, se evaluará que el material educativo verdaderamente logre transmitir el conocimiento esperado, a partir de actividades didácticas expuestas en los materiales educativos.
- Motiva a los visitantes: en este apartado se tomará en cuenta que los materiales educativos sean atractivos, creativos y de buena calidad, para así fomentar que los visitantes se sientan a gusto y motivados al usarlos.
- Fomenta la identificación con el museo: en este apartado se evaluará que los materiales educativos generen en sus visitantes un vínculo de interés por el Museo Nacional de Arte (que quieran volver a interactuar con el material).

4.1 Delimitación de contenidos

Para generar en el visitante una relación activa con el arte, se trabajó con el contenido museístico del Museo Nacional de Arte particularmente con los acervos de los pintores Sebastián López de Arteaga, Miguel Cabrera, Rafael Ximeno y Planes, Baltasar de Echave Orio y Miguel Noreña. En la tabla número 1, se muestra la selección de obras que se utilizaron como eje para el diseño de las actividades.

Tabla no.1. Obras seleccionadas

Acervo	Obra	Material educativo
Sebastián López de Arteaga	La incredulidad de Santo Tomás	Arte Novohispano vs Arte Barroco
Miguel Cabrera	La Virgen del Apocalipsis	Arte Novohispano vs Arte Barroco
José de Ibarra	Santa Catalina de Alejandría	Arte Novohispano vs Arte Barroco
Rafael Ximeno y Planes	Retrato de Manuel Tolsá	El retrato

Baltasar de Echave Orio	Retrato de La Dama	El retrato
Miguel Noreña	The lesson	Libro de leyendas y dibujos

4.2 Material educativo 1. Arte Novohispano vs Arte Barroco

Carta descriptiva 1. Arte Novohispano vs Arte Barroco

Contenido Museístico	<ul style="list-style-type: none"> • La incredulidad de Santo Tomás • La Virgen del Apocalipsis • Santa Catalina de Alejandría 		
Objetivo	Que el visitante adquiriera conocimientos sobre las características principales del Arte Novohispano y del Arte Barroco, a partir de experiencias activas, reflexivas y creativas.		
¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde? Se utilizarán los materiales educativos	Este material educativo se mostrará en un formato de audiovisual en la página oficial de Facebook del MUNAL, y servirá de apoyo a las personas que no puedan ir presencialmente al museo y quieran aprender de forma didáctica y significativa información sobre el acervo del MUNAL.		
Acervo	Descripción de la propuesta	Tiempo aproximado	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Sebastián López de Arteaga • Miguel Cabrera • José de Ibarra 	<p>El área de MUNAL + Laboratorio me solicitó hacer un material educativo pensado para niños de primaria en formato de video, en el cual pudiera explicar de manera sencilla y comprensible la diferencia entre arte Novohispano y arte Barroco, resaltando las características principales de cada etapa pictórica.</p> <p>Para desarrollar el video, primeramente investigué y estudié cada etapa pictórica a profundidad, posteriormente en un documento Word, elaboré un cuadro comparativo de dichas etapas pictóricas, resaltando en él las características principales y las diferencias de cada movimiento artístico.</p> <p>Ya con el cuadro comparativo creado en un documento Word, procedí a proponerle a mi asesor de MUNAL + Laboratorio, la idea de que podría explicar estas diferencias de cada etapa pictórica a partir de una obra de teatro, en donde tomáramos como personajes a una pintura de</p>	De 30 a 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Acuarelas • Lápices de colores • Gises

cada etapa artística. La idea le gustó y procedí a crear el diálogo de la pequeña obra de teatro.

Para el diálogo de esta obra de teatro tomé como personajes la pintura titulada La incredulidad de Santo Tomás, creada por el artista Sebastián López de Arteaga, y la pintura titulada La Virgen del Apocalipsis, creada por el artista Miguel Cabrera. En este diálogo los personajes tienen una discusión sobre qué pintura está mejor hecha, y para defenderse utilizan como argumentos sus características principales y diferenciadoras.

Diálogo:

Santo Tomás: Hola soy Santo Tomás, mi pintor fue Sebastián López de Arteaga, ¿a poco no me veo elegante?

Virgen del Apocalipsis: Pues si te ves elegante, pero creo que exageró mucho tu pintor.

ST: Pues a diferencia de ti, mi pintura se ve como una escena sacada directamente de una obra de teatro, mira, como parece que me muevo. Además, a ti también te pintaron de una manera muy exagerada y romántica.

VA: Pues sí, pero por lo menos yo me veo más bonita, sí sabías lo que significa Barroco, ¿cierto?, es muy exagerado tu cuadro, y cae en lo grotesco un poco.

ST: No es eso, solo que López de Arteaga, él que me pintó, por si ya se les había olvidado, quería que quien me viera tuviera una experiencia fuerte, que llame la atención de manera silenciosa.

VA: Pues no sé, yo solo agradezco que desde Europa llegará el Barroco a la Nueva España, para mejorarlo todo. Tal vez yo no sea una escena de obra de teatro, pero Miguel Cabrera, no les había dicho que él era mi pintor, ¿verdad?, disculpen mi mala educación; bueno, pues él quiso poner más realismo y no solo que “pareciera” obra de teatro. Checa mi pintura, ¿a poco no se ve que está sucediendo aquí en la Tierra?, -algo que podríamos considerar que es del cielo.

ST: Bueno, algo que tenemos en común es que el fondo del cuadro siempre es muy oscuro, y todo lo que está hacia adelante, es decir, en primer plano, está muy iluminado.

VA: ¡Es cierto! No se ve de dónde viene la luz, parece que sale del propio cuerpo. Y una diferencia muy importante es que siglos después, aquí en la Nueva España, se dejaría de retratar solamente partes Bíblicas, ahora retrataban escenas de la vida cotidiana, y las diferentes clases sociales.

ST: Bueno, ahora les toca a ustedes ser grandes pintores. A continuación les presentaremos una actividad, por lo cual necesitamos que presten atención a las siguientes indicaciones.

Ya con el diálogo terminado, procedí a grabar las voces del personaje de la pintura La incredulidad de Santo Tomás, para grabar estas voces utilice la aplicación de “Notas de voz” de un celular iPhone, después para juntar estas notas en un formato de vídeo utilice la aplicación de “iMovie”, uní todas las notas de voz y para ilustrar el video únicamente utilice las imágenes de las dos pinturas.

El video terminado tiene una duración de 03:02 minutos. Del segundo 00:01 al 00:48 se da una breve introducción, en donde se da la bienvenida a los niños y se les dice el tema, el objetivo y el nombre de las pinturas que se utilizaran en la actividad. Del segundo 00:49 al minuto 02:52 se expone la obra de teatro, resaltando en el diálogo las características principales de cada pintura. Y del minuto 02:53 al 03:02 se da la introducción a la actividad didáctica que tendrán que llevar a cabo los niños. La actividad didáctica consiste en que los niños a partir de la pintura “Santa Catalina de Alejandría”, creen una historia, leyenda o cuento, de lo que piensen que está sucediendo en esa pintura, y que al final representen su historia mediante un dibujo que puede ser creado utilizando hojas blancas, acuarelas, lápices de colores, gises, etc.

El fin didáctico de este material educativo es la enseñanza de las características principales del Arte Novohispano y del Arte Barroco a niños de primaria, a partir de un video que muestra una pequeña obra de teatro y al final de él propone una actividad didáctica, en la cual los niños tendrán

	<p>que hacer uso de su imaginación para crear una historia, leyenda o cuento y una ilustración de ella. Se piensa que a partir del uso de recursos como lo son la obra de teatro, la creación de historias, dibujos o ilustraciones, los niños puedan hacer uso de distintas capacidades como la imaginación, la creatividad, la libre expresión, y al mismo tiempo puedan enriquecerse de experiencias recreativas, comunicativas, interpersonales, y sobre todo significativas.</p>		
--	---	--	--

Tabla no.2. Obras seleccionadas para el material Arte Novohispano vs Arte Barroco

<p>La incredulidad de Santo Tomás</p>	<p>Fecha de creación:</p>	<p>Descripción</p>
<div data-bbox="256 716 602 1150" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="159 1184 699 1220">Pintor: Sebastián López de Arteaga</p>	<p data-bbox="797 680 1000 785">1000</p>	<p data-bbox="1024 716 1549 1881">La figura de Jesucristo resucitado es el eje compositivo de esta obra; su ademán es hierático y al mismo tiempo majestuoso, su torso desnudo es muestra de un dibujo bien cuidado que enfatiza sus líneas al ser iluminado por una luz que parece emanar de su piel. Está ataviado con un cendal rojo de alta saturación, lo cual otorga un equilibrio cromático y romántico a la composición. A su alrededor, entre las penumbras, se recortan las cabezas de los apóstoles magistralmente pintados, quienes, con pelo cano y rostros surcados de arrugas, atestiguan asombrados unos, piadosos otros, la escena de la incredulidad de santo Tomás. El evangelio de san Juan refiere que, tras la resurrección, Jesús se apareció ante sus discípulos para otorgarles el Espíritu Santo. En ese momento no se encontraba Tomás, y sus compañeros le narraron el acontecimiento. Aquél se mostró incrédulo y dijo que hasta que no metiera sus dedos en las heridas de los clavos y la mano en la llaga del costado no se convencería. Ocho días más tarde nuevamente se apareció el hijo de Dios a los</p>

		<p>apóstoles y se dirigió ante Tomás, instándole a que metiera la mano en su costado, con lo cual logró la recuperación de su fe. Además del extraordinario tenebrismo que domina en el cuadro, hay que destacar la firma del artista, en la cual consignó orgulloso su nombramiento como notario del Tribunal del Santo Oficio de la Inquisición. Para el siglo XIX, según apunta Manuel Romero de Terreros, la pintura se encontraba ubicada en la iglesia de San Agustín de la ciudad de México, justo frente a La Cena de Emaús, realizada por Francisco de Zurbarán (1598-1664). Ingresó al MUNAL procedente de la Pinacoteca Virreinal de San Diego en el año 2000.</p>
<p style="text-align: center;">La Virgen del Apocalipsis</p>  <p style="text-align: center;">Pintor: Miguel Cabrera</p>	<p>Fecha de creación: 1760</p>	<p style="text-align: center;">Descripción</p> <p>Miguel Cabrera es considerado uno de los artistas más destacados de mediados del siglo XVIII en la Nueva España. Vivió la cohesión de la población novohispana en torno a la devoción guadalupana para unificar la identidad nacional. Esta pintura representa un tema recurrente en la plástica virreinal: la virgen del Apocalipsis relatada en las visiones que san Juan transcribe en el capítulo 12 del Apocalipsis. Una bella mujer está en el centro de la composición, su cuerpo gira delicadamente con la intención de proteger al niño de la amenazante bestia de siete cabezas. Con su pie derecho pisa una de ellas, e indica la derrota del mal. En la parte izquierda es intenso el colorido, la bestia está siendo derrotada por los ejércitos celestiales, encabezados por san Miguel. La figura del arcángel, circunscrita en una elipse, denota un dinamismo que se conjunta con la fuerza que lleva este ser divino para</p>

		<p>acabar con el mal. En la parte central y coronando la escena se presenta el Padre Eterno, que con un espíritu protector abre sus brazos y toca las alas de la Virgen. En la parte derecha de la composición se perciben los ángeles, quienes portan los emblemas marianos de la pureza y la sabiduría y suavizan la fuerza de la batalla. En un segundo plano aparece san Juan Evangelista con el águila, atributo iconográfico que siempre le acompaña y se dispone a escribir las revelaciones que Dios pone ante sus ojos. De su boca emana la inscripción <i>Signum mágnum aparuit in cielo...</i> capítulo 12 versículo 10 (Vi una señal en el cielo). Otra inscripción se percibe en la parte inferior derecha: A la Devoción de Don José Reaño y Doña María Olivares, su esposa; dicho matrimonio financió la ejecución del lienzo que fue concluido en 1760. Cabe mencionar que la firma del autor al calce aparece como Michel Ángel, pues por el momento de magnificencia del autor era considerado el Miquel Ángel novohispano. La pintura fue resguardada en el edificio de la Real y Pontificia Universidad de México, posteriormente pasó a las galerías de la antigua Academia de San Carlos y más tarde se trasladó a la Pinacoteca Virreinal. Ingresó al acervo del MUNAL en el año 2000.</p>
<p>Santa Catalina de Alejandría</p>	<p>Fecha de creación: ca. 1710</p>	<p>Descripción Según la tradición, Catalina fue hija del rey Costo. Nació en Alejandría y desde su infancia se dedicó al estudio de las artes liberales, adquiriendo profundos conocimientos. Se convirtió al cristianismo como consecuencia de una visión de la Virgen con el Niño. Cuando tenía dieciocho años estalló</p>



Pintor: José de Ibarra

la persecución de Majencio contra los cristianos y Catalina se presentó ante éste para reclamarle por su tiranía. Al no poder rebatir los argumentos de la joven, Majencio reunió a un grupo de filósofos para que debatieran, más como al final la santa los convirtió a la fe, también fueron condenados por el emperador a morir en la hoguera. Majencio ofreció entonces a la santa casarla con un príncipe, a lo que ésta se rehusó, por lo cual fue golpeada y encarcelada. En la prisión convirtió a la emperatriz, a un cortesano y a soldados de la guardia; al enterarse Majencio la condenó a morir en una rueda erizada de puntas afiladas, pero no bien iba a ser martirizada, la rueda se rompió y las puntas de hierro volaron por los aires.

4.3 Material educativo 2. El retrato

Carta descriptiva 2. El retrato			
Contenido Museístico		<ul style="list-style-type: none"> • Retrato de Manuel Tolsá • Retrato de La Dama 	
Objetivo		Que los visitantes puedan adquirir conocimientos significativos de las características principales de la técnica de retrato.	
¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde? Se utilizarán los materiales educativos		Este material educativo se mostrará en un formato de audiovisual en la página oficial de Facebook del MUNAL, y servirá de apoyo a las personas que no puedan ir presencialmente al museo y quieran aprender de forma didáctica y significativa información sobre el acervo del MUNAL.	
Acervo	Descripción de la propuesta	Tiempo aproximado	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Rafael Ximeno y Planes • Baltasar de Echave Orio 	<p>Primeramente, el área de MUNAL + Laboratorio me solicitó hacer un material educativo, pensado para niños y adolescentes en formato de video, en el cual pudiera explicar y ejemplificar las características principales de un retrato, tomando como ejemplo dos retratos que estuvieran en la colección del Museo Nacional de Arte.</p> <p>Para desarrollar el video, primeramente busqué en el acervo del MUNAL los retratos y autorretratos existentes, después de revisar todos los retratos y autorretratos decidí tomar como ejemplos el Retrato de Manuel Tolsá, del artista Rafael Ximeno y Planes y el Retrato de La Dama, del artista Baltasar de Echave Orio.</p> <p>Ya con los retratos elegidos elaboré un documento Word, en el cual escribí el diálogo del video, el propósito fue explicar la historia y características principales del retrato, ejemplificando con las pinturas elegidas.</p> <p>Diálogo explicativo del video: Introducción. Hola, muy buen día a todos, mi nombre es Fabricio Saúl Orozco Ramírez y apoyo al área de MUNAL + Laboratorio. Hoy vamos a desarrollar una actividad enfocada en el retrato tomando como ejemplos el Retrato de Manuel Tolsá y el Retrato de la dama.</p>	De 30 a 60 minutos	<p>Técnica 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una hoja de acetato • Un plumón (de preferencia que sea de tinta negra) • Hojas blancas • Lápices de colores • Y una ventana en la cual te puedas apoyar. <p>Técnica 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un celular o cualquier otro dispositivo para tomar fotos • Una hoja blanca

	<p>Empezaremos por ver qué es el retrato y después analizaremos las pinturas. Para concluir realizaremos una actividad en donde tendrán que elaborar ustedes mismos su propio retrato.</p> <p>¿Qué es el retrato? Un retrato es la representación artística de una persona hecha arte, la cual puede ser presentada por medio de fotografías, pinturas, esculturas, etc., en donde lo predominante es el rostro, esto tiene como objetivo enseñar el estado de ánimo, la personalidad o ciertos rasgos de la persona. Cómo podemos observar en el Retrato de Manuel Tolsá él tiene un carácter sereno y tranquilo. De igual manera en el Retrato de una dama se muestra a una mujer de carácter sereno.</p> <p>El retrato como forma de arte es muy antiguo y se remonta por lo menos hasta Egipto en la edad antigua, donde tuvo su florecimiento aproximadamente hace unos 5000 años. Antes de que fuera inventada la fotografía en 1839, la única forma en que se podía registrar la apariencia de una persona era a través de un retrato pintado, esculpido o dibujado.</p> <p>Pero un retrato es más que un simple registro, desde tiempos remotos se ha utilizado para dar un reflejo de una determinada época o por lo general de personajes importantes para mostrar la riqueza, la importancia, el poder, la virtud y la belleza del retratado.</p> <p>En el caso de Manuel Tolsá, él era director de escultura de la Academia de San Carlos, ahí se impartieron clases y estudiaron los más prestigiosos arquitectos, pintores y escultores del país.</p> <p>En el caso de la <i>Dama</i> al ser el retrato de una mujer desconocida no se tiene mucha información sobre ella, pero se puede saber que la mujer pertenecía a las esferas más altas de la sociedad novohispana, esto se puede deducir por el tipo de vestimenta y las joyas que porta.</p> <p>Históricamente se ha representado a través del arte a los ricos y poderosos, con el tiempo se difundió</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Lápices de colores
--	--	--	--

	<p>entre la clase media el encargo de retratos de sus familias y colegas. Aún hoy persiste la pintura de retrato como encargo de gobiernos, corporaciones, asociaciones, familias o individuos.</p> <p>Dentro de la jerarquía de los géneros, el retrato tiene una postura ambigua e intermedia; por un lado, representa a una persona hecha a semejanza de Dios, pero por otro lado, al fin y al cabo se trata de glorificar la vanidad de una persona.</p> <p>Un retrato bien ejecutado se espera que represente la esencia interior del sujeto desde el punto de vista del artista y no solo la apariencia externa. Como afirmó Aristóteles, “El objetivo del arte no es presentar la apariencia externa de las cosas, sino su significado interno”.</p> <p>Los artistas pueden esforzarse por un realismo fotográfico o un parecido impresionante, pero no se trata de una caricatura, que pretende revelar el carácter a través de la exageración de los rasgos físicos.</p> <p>El Retrato de Manuel Tolsá fue pintado por Rafael Ximeno y Planes considerado uno de los representantes del neoclasicismo académico en el México de finales del siglo XVIII. Su obra es abundante y en sus trabajos de carácter religioso, mostró predilección por las representaciones de la Virgen María. En el ámbito del retrato-pintura, género que cobró importancia en este periodo, debido a que la naciente burguesía comenzó a requerir los servicios de artistas locales para dejar constancia de sus semejanzas para la posteridad.</p> <p>A diferencia de los tradicionales retratos de figura completa, el artista nos muestra a Tolsá sentado en un sillón de terciopelo rojo que contrasta con el fondo verde oscuro. El carácter distinguido del sujeto se refleja tanto en su indumentaria que es un chaleco una gorguera y una chaqueta de seda- como en su postura y porte sereno. Tiene las piernas cruzadas y la mano derecha descansa ligeramente sobre la rodilla. Tolsá sostiene bajo el brazo derecho una escultura clásica en alusión a su profesión. La</p>		
--	--	--	--

	<p>posición vertical, la cabeza erguida y la cara vista tres cuartos complementan sus gestos enérgicos.</p> <p>El Retrato de una <i>Dama</i>, pintado por Baltasar de Echave Orio, pintor y escritor español establecido en Nueva España al menos desde 1582. El cual también fue una figura destacada de las artes visuales.</p> <p>En el Retrato de una dama se muestra a una mujer representada de cintura para arriba y tres cuartos partes con los ojos hacia arriba y las manos unidas en oración, postura que durante siglos se asoció en el arte occidental con el donante, es decir, el financiador de alguna obra de arte piadosa. La habilidad del pintor nos muestra tanto la vestimenta como las joyas con gran detalle, especialmente el fino damasco negro y el corpiño. El uso de este color para la vestimenta se generalizó entre los aristócratas durante el reinado de Carlos V en la primera mitad del siglo XVI y perduró durante muchos años entre los cortesanos de España y otros países europeos. Al ser más difícil teñir las cosas de negro, la ropa de este color era máscara. Los botones de oro se adaptan a las telas opulentas y el efecto se completa con las joyas que lleva, en este caso dos anillos de oro con piedras preciosas y una cadena de oro con perlas para asegurar su tobillo. Este último artículo era un adorno diario indispensable para las mujeres en matrimonio y lo usaban las solteras cuando rezaban o asistían a la iglesia. La dama lleva dos de ellos, uno blanco diáfano adornado con encaje y encima otro negro más grueso. Un toque final al atuendo de la mujer es la gorguera almidonada y los puños a juego ambos artículos hechos de fino lino holandés y adornados con encaje.</p> <p>Al protagonista se le puede representar de cuerpo entero, medio cuerpo, cabeza y hombros o cabeza, así como de perfil, medio vuelto, tres cuartos o de frente, recibiendo la luz de diversas direcciones y quedando en sombra partes diferentes. Entre otras variaciones el sujeto puede estar vestido o desnudo; dentro de casa o en exterior; de pie, sentado, reclinado; incluso montado a caballo. Las pinturas de retrato pueden ser de individuos, parejas, padres e</p>		
--	---	--	--

	<p>hijos, familias, o grupos de colegas. Pueden crearse en medios diversos entre ellos óleo, acuarela, tinta y pluma, lápiz, carboncillo, pastel y técnica mixta. Los artistas pueden emplear una amplia paleta de colores o limitarse a casi blanco y negro.</p> <p>Crear un retrato puede llevar un tiempo considerable, y requiere generalmente varias sesiones de posado. Algunos artistas se tomaban hasta 100 sesiones.</p> <p>Con el diálogo explicativo terminado, redacté el diálogo de la actividad didáctica, consistente en que los visitantes dibujen su propio retrato, con la ayuda de una persona como modelo, una ventana o cristal que los divida y una hoja de acetato. El fin de esta actividad didáctica es que los participantes experimenten un aprendizaje significativo de lo expuesto en el video, ayudándonos del dibujo como un anclaje del conocimiento.</p> <p>Diálogo de la actividad: Actividad Bueno ahora es tiempo de que pasemos a nuestra actividad en donde tendrás que realizar tu propio retrato. Te ofreceremos a continuación dos técnicas con las cuales podrás generar este retrato si es que nunca has hecho uno. Técnica 1. Para esta técnica necesitarás los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una hoja de acetato • Un plumón (de preferencia que sea de tinta negra) • Hojas blancas • Lápices de colores • Y una ventana en la cual te puedas apoyar. <p>Para empezar pegarás tu hoja de acetato a la ventana y le pedirás al amigo o familiar que desees retratar que se posicione justo del lado opuesto. Ahora que los dos están frente a frente, divididos por la ventana, empezarás a retratarlo sobre la hoja de acetato. Ya que tienes el retrato en tu hoja de acetato pon una hoja blanca encima de él y cácalo. Ya que pasaste</p>		
--	---	--	--

	<p>tu retrato a la hoja blanca es tiempo de pintarlo a tu propio gusto.</p> <p>Técnica 2.</p> <p>Para esta técnica necesitarás los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un celular o cualquier otro dispositivo para tomar fotos • Una hoja blanca • Y lápices de colores <p>Para empezar le tomarás la foto a la persona que quieras retratar. Ya que tienes la foto puedes empezar tu retrato, si quieres un reto mayor elabóralo a simple vista o sea sin calcar nada, si se te dificulta mucho esta opción puedes imprimir la fotografía y calcar sobre una hoja blanca, para terminar píntalo a tu gusto.</p> <p>Despedida.</p> <p>Y bueno por el momento ha sido todo, esperamos que lo hayas disfrutado y te recordamos que puedes subir tu retrato a nuestras redes sociales. Hasta la próxima.</p> <p>Una vez terminados los diálogos procedí a grabarlos con mi voz, para ello utilicé la aplicación de “Notas de voz” de un celular iPhone, para juntar estas notas en un formato de vídeo usé la aplicación de “iMovie”, uní todas las notas de voz y para ilustrar el video incluí las imágenes de las dos pinturas de los autorretratos previamente mencionados, e imágenes que ilustran cómo se debía hacer la actividad.</p> <p>El video terminado tiene una duración de 10:02 minutos. Del segundo 00:01 al 00:38 se da una breve introducción, primero con la bienvenida a los visitantes, después se menciona el tema, los puntos que se abordarán a lo largo de todo el video y el nombre de las pinturas que se utilizarán. Del segundo 00:39 al minuto 08:00 se explica lo que es un retrato, abordando su historia, técnicas y características principales. Del minuto 08:01 al minuto 10:02 se dan las instrucciones para realizar la actividad didáctica.</p> <p>El objetivo didáctico de este material educativo es la enseñanza de la historia, técnicas y características principales del retrato, dirigido a niños y adolescentes, a partir de un video que explica e</p>		
--	--	--	--

	<p>ilustra estos temas y al final de él se propone una actividad didáctica, en la cual los visitantes tendrán que hacer uso de sus habilidades imaginativas, de motricidad fina, entre otras, para lograr dibujar su propio retrato. Se piensa que a partir del uso de recursos como el dibujo, los visitantes podrán representar la información extraída del video en un dibujo, o en este caso, en un retrato, de tal manera que puedan utilizar la información que se les brindó en el video y puedan trabajar de manera activa, creando así una experiencia significativa.</p> <p>De acuerdo con Delval (2002), otra forma en la cual el niño comienza a ser capaz de representar la realidad es por medio del dibujo; ya que imita movimientos y objetos o personas que lo rodean, tratando de recoger las características que le resultan más llamativas.</p> <p>Asimismo, señala que el dibujo es una actividad muy placentera en la que el niño goza al expresarse y experimentar con sus producciones, por lo que la relación entre el juego y el dibujo es muy grande. El dibujo tiene un indudable componente cognitivo que hace que refleje la comprensión que el niño tiene de la realidad, su representación espacial y cómo concibe las imágenes.</p>		
--	--	--	--

Tabla no.3. Obras seleccionadas para el material El retrato

Retrato de Manuel Tolsá	Fecha de creación:	Descripción
	<p>1000</p>	<p>Rafael Ximeno y Planes es considerado uno de los representantes del neoclasicismo académico en el México de finales del siglo XVIII. Su producción artística es abundante. En cuanto a sus obras de temática religiosa, tuvo una predilección por representar advocaciones marianas. En lo que se refiere al género de retrato, dejó ejemplos importantes como el lienzo del barón Alexander von Humboldt. Este género adquirió importancia en esta época, ya que la burguesía</p>

<p>Pintor: Rafael Ximeno y Planes</p>		<p>naciente comenzaba a requerir el servicio de los artistas locales para perpetuar sus imágenes. Manuel Tolsá, personaje prominente y figura emblemática de la Academia de San Carlos, también fue retratado por Ximeno y Planes. Tolsá propagó y consolidó las ideas ilustradas. La famosa escultura ecuestre de Carlos IV, conocida como "El caballito", y el Palacio de Minería son dos claros ejemplos de la importancia de su figura en México. A diferencia de los retratos tradicionales de cuerpo entero, el artista captó a Tolsá sentado en un sillón de terciopelo rojo que contrasta con el fondo de color verde oscuro. La distinción del personaje se aprecia tanto en su vestimenta: chaleco, gorguera, casaca color marrón con textura de seda, como en la postura y actitud serena que adopta el retratado. Su pierna está cruzada y su mano derecha se recarga con suavidad sobre la rodilla, recordando los retratos de intelectuales y allegados a la corte de Carlos III que realizó Francisco de Goya (1746-1828). Tolsá sostiene bajo el brazo derecho una escultura clásica, aludiendo a su profesión. La posición vertical, la cabeza erguida y el rostro en tres cuartos complementan el gesto enérgico y enfatizan las buenas costumbres sociales del escultor. Esta obra procede de la Pinacoteca Virreinal de San Diego; se integró al acervo del MUNAL en el año 2000.</p>
<p>Retrato de La Dama</p>	<p>Fecha de creación: 1000</p>	<p>Descripción Esta dama desconocida está retratada de medio cuerpo y tres cuartos de perfil, con las manos juntas en actitud de oración y la vista levantada, postura que durante siglos estuvo asociada en el arte occidental con el donante, es decir,</p>



Pintor: Baltasar de Echave Orio

la persona que pagaba una obra pía. Estos retratos se colocaban junto a la obra obsequiada por el personaje, de manera que toda la feligresía pudiera reconocerlos. Este privilegio les era otorgado por las elevadas sumas que erogaban, por lo que se puede pensar que la dama ocupaba un lugar privilegiado en la sociedad novohispana; idea que se ve reforzada por su lujosa vestimenta y rica joyería. El buen oficio del pintor permite apreciar muchos detalles tanto de la ropa como de las joyas; fino damasco negro de la galerilla y el jubón; el uso de este color en la vestimenta se generalizó entre los aristócratas desde el reinado de Carlos V, durante la primera mitad del siglo XVI, y continuo por mucho tiempo como uso cortesano en España y otros países europeos. El negro era más difícil de teñir y, por lo tanto, más caro. La botonadura dorada de las prendas está acorde con la opulencia de las telas y se completa con la joyería: dos anillos de oro y piedras en las manos, y una cadena de oro con perlas que sujeta la toca. Esta última era requisito indispensable para las mujeres casadas en todo momento y para las solteras cuando oraban o asistían a la iglesia. La retratada porta dos: una blanca y transparente adornada con puntas de encaje y sobre ella una negra y más tupida. El atuendo se completa con la gorguera o lechuguilla y los puños de las mangas a juego; ambos estaban hechos de lienzo fino o de Holanda y adornados con encaje en la orilla. Esta obra ingresó al MUNAL procedente de la Pinacoteca Virreinal de San Diego en el año 2000.

4.4 Material educativo 3. Taller Luz y Sombra

Carta descriptiva 3. Taller luz y sombra			
Contenido Museístico		No se trabajó con ninguna obra	
Objetivo		Que los visitantes puedan adquirir aprendizajes significativos sobre el tema de colores cálidos y fríos, y sobre la técnica de luz y sombra utilizada en la pintura.	
¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde? Se utilizarán los materiales educativos		Este material educativo se mostrará en un formato de audiovisual en la página oficial de Facebook del MUNAL, y servirá de apoyo a las personas que no puedan ir presencialmente al museo y quieran aprender de forma didáctica y significativa información sobre el acervo del MUNAL.	
Acervo	Descripción de la propuesta	Tiempo aproximado	Materiales
No se trabajó con ningún artista	<p>Primeramente, el área de MUNAL + Laboratorio me solicitó hacer un material educativo en formato de vídeo, pensado para todo el público, en el cual pudiera explicar de manera sencilla y simplificada en qué consisten los colores cálidos y fríos, para después explicar la técnica de luz y sombra utilizada en la pintura.</p> <p>Inicialmente busqué información en internet, sobre cuáles son los colores cálidos y fríos. Con la información dibujé un círculo en el cual se pudieran apreciar estos dos grupos de colores.</p> <p>Ya con el dibujo del círculo diferenciador de colores cálidos y fríos, hice un documento en Word, para desarrollar el diálogo del video, en el cual se explican características de cada grupo de colores.</p> <p>Diálogo explicativo del video:</p> <p>Hola, muy buen día a todos, mi nombre es Fabricio Saúl Orozco Ramírez y apoyo al área de MUNAL + Laboratorio. Hoy les presentaré las actividades que realizaremos en nuestro mini taller de luz y sombra. En nuestra primera actividad tendrán que elaborar su propio círculo diferenciador de colores fríos y cálidos para que puedan identificar las tonalidades y temperaturas que tiene una obra.</p>	De 30 a 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas. • Una tapa o recipiente circular. • Regla • Lápices de colores • Un lápiz • Color negro.

	<p>Y en nuestra segunda actividad harán el dibujo de un cubo con luz y sombra en donde observarán la importancia de esta técnica.</p> <p>Como pueden ver en la parte superior de nuestro círculo tenemos a los colores cálidos en los cuales se encuentran los siguientes tonos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rojo • Rojo anaranjado • Naranja • Naranja amarillento • Amarillo • Amarillo verdoso <p>En la parte inferior de nuestro círculo se pueden ver los colores fríos entre los cuales se encuentran los siguientes tonos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Violeta rojizo • Violeta • Azul violáceo • Azul • Verde azulado • Verde <p>Como podrás notar cada color nos transmite alguna sensación, en el caso de los colores cálidos transmiten sensaciones de calor, asociadas al sol y manifiestan dinamismo, movimiento y vivacidad. Por su parte, los colores fríos están relacionados con el frío que corresponden a las actitudes de introspección, seriedad, y al mismo tiempo originan sensaciones de relajación y tranquilidad.</p> <p>Con el diálogo explicativo terminado, redacté el diálogo de la actividad didáctica, consistente en que los visitantes dibujen su propio círculo diferenciador de colores cálidos y fríos, y como segunda actividad didáctica tendrán que dibujar un cubo con sombras, para poder entender la importancia de la técnica de luz y sombras en las pinturas.</p> <p>Diálogo de la actividad:</p> <p>Actividad 1. Ahora es tiempo de que realicen su propio círculo diferenciador de colores cálidos y fríos para que puedan notar todas las características mencionadas.</p> <p>Para realizar tu círculo necesitarás los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una hoja blanca. 		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Una tapa o recipiente circular. • Una regla • Lápices de colores <p>Empieza colocando la tapa o el recipiente en tu hoja blanca y marca su contorno. Ya que tienes el círculo hecho divídelo a la mitad con una línea diagonal. Ahora cada lado divídelo en 6 partes iguales (Intenta que te vaya quedando como en la imagen que se muestra). Ya que tienes tu círculo dividido empieza a dibujarlo por la parte de colores cálidos (utilizando los colores ya mencionados). Y para terminar dibuja la parte de colores fríos (utilizando los colores ya mencionados). Listo ya tienes tu círculo para identificar las diferentes tonalidades que puede tener una obra.</p> <p>Actividad 2.</p> <p>Para la actividad del dibujo de nuestro cubo necesitarás los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una hoja blanca • Un lápiz • Y un color negro. <p>Empezarás dibujando un cubo normal y simple (si gustas puedes basarte en el cubo que se te está presentando). Ahora obsérvalo bien, como puedes notar el cubo carece de sustancia. Pero si le empezamos a agregar algunas sombras este empezará a cobrar cuerpo y volumen. Ya que el trabajo de la luz en las obras es pintar los cuerpos y el trabajo de las sombras es promover el volumen.</p> <p>Espero que con este pequeño ejemplo te haya quedado claro la importancia de la técnica de luz y sombra. Y bueno por ahora ha sido todo, espero que hayas disfrutado de este mini taller de luz y sombra, y que no se te olvide subir todos tus trabajos a nuestras redes sociales y de estar atento a nuestras próximas actividades. Hasta la próxima....</p> <p>Una vez terminados los diálogos procedí a grabarlos con mi voz, para grabar estas voces utilicé la aplicación de “Notas de voz” de un celular iPhone, después para juntar estas notas, en un formato de vídeo use la aplicación de “iMovie”, uní todas las notas de voz y para ilustrar el video integré imágenes de los pasos a seguir</p>		
--	--	--	--

	<p>para realizar cada una de las dos actividades presentadas.</p> <p>El video terminado tiene una duración de 04:22 minutos. Del segundo 00:01 al 00:45 se da una breve introducción con la bienvenida a los visitantes y se les explican las actividades que se realizarán en el taller. Del segundo 00:46 al minuto 02:10 se les explica la función de los colores cálidos y fríos en una pintura. Del minuto 02:11 al 03:01 se da la explicación de la primera actividad didáctica, que consiste en que los visitantes realicen su propio círculo diferenciador de colores cálidos y fríos. Del minuto 03:01 al 03:54 se da la explicación de la segunda actividad didáctica, los visitantes elaborarán un cubo con la técnica de luz y sombra. Del minuto 03:55 al 04:22 se agradece a los visitantes por su participación y nos despedimos.</p> <p>El objetivo didáctico de este material educativo es la enseñanza del uso de colores cálidos y fríos, y el uso de la técnica de luz y sombra en obras de arte. Este material educativo en formato de video va dirigido a cualquier público de cualquier edad. Se piensa que a partir de la reproducción de dibujos específicos, los visitantes podrán representar la información extraída del video, logrando con esto que la información y conceptos extraídos trabajen de manera activa.</p>		
--	---	--	--

4.5 Material educativo 4. Libro de leyendas y dibujos

Carta descriptiva 4. Libro de leyendas y dibujos			
Contenido Museístico		The lesson	
Objetivo		Que los visitantes adquieran un conocimiento significativo sobre qué son las leyendas.	
¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde? Se utilizarán los materiales educativos		Este material educativo se mostrará en un formato de audiovisual en la página oficial de Facebook del MUNAL, y servirá de apoyo a las personas que no puedan ir presencialmente al museo y quieran aprender de forma didáctica y significativa información sobre el acervo del MUNAL.	
Acervo	Descripción de la propuesta	Tiempo aproximado	Materiales
Miguel Noreña	<p>Primeramente el área de MUNAL + Laboratorio me solicitó hacer un material educativo, en formato de vídeo, pensado para niños de primaria, en el cual se propusiera una actividad didáctica que sirviera para entender qué son las leyendas, inspirándome en la Escultura de Sátiro y cupido, que cuenta la leyenda de cómo el Sátiro corrompió el espíritu de cupido, quién es el propagador del amor.</p> <p>Para empezar a desarrollar el video, inicialmente busqué la leyenda de Sátiro y cupido, y analicé los puntos principales acerca de qué es y qué conforma a una leyenda. Una vez teniendo los puntos, se me ocurrió que la actividad didáctica, para que los niños pudieran entender estos puntos, fuese que crearan ellos mismos un libro con leyendas ilustradas, que les pudieran contar familiares, amigos o conocidos.</p> <p>Ya con la idea bien estructurada de la actividad didáctica del libro de leyendas y dibujos, desarrollé mi propio libro de leyendas que serviría para ejemplificar la actividad. Empecé tomando hojas tamaño carta y las dividí por la mitad, en cada una fui escribiendo las leyendas que me pudieron contar algunos de mis familiares, después dibujé estas leyendas, y por último cosí las hojas para que dieran un aspecto de libro antiguo.</p> <p>Una vez terminado mi libro de leyendas y dibujos hice un documento Word, en donde plasmé el diálogo del</p>	De 30 a 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas tamaño carta. • Lápices de colores. • Pluma o lápiz (para escribir las leyendas). • También puedes usar lentejuelas, brillantina o cualquier otro material para adornar tu libro de leyendas y dibujos.

video, que sería la explicación paso a paso de cómo diseñar un libro de leyendas y dibujos.

Diálogo de la actividad didáctica:

Hola muy buen día a todos, mi nombre es Fabricio Saúl Orozco Ramírez y apoyo al área de MUNAL + Laboratorio, en esta ocasión fabricaremos nuestro propio libro de leyendas y dibujos.

Esta actividad está hecha con el motivo de festejar el día del niño, y nos inspiramos en la escultura de Sátiro y Cupido.

A continuación se te mostrarán los materiales y los pasos que necesitarás seguir para completar esta actividad.

Materiales que necesitarás:

- Hojas blancas tamaño carta.
- Lápices de colores.
- Pluma o lápiz (para escribir las leyendas).
- Y también puedes usar lentejuelas, brillantina o cualquier otro material para adornar tu libro de leyendas y dibujos.

Comencemos.

Para empezar vas a dividir dos o tres hojas blancas tamaño carta por la mitad (sin cortarlas) y las acomodamos una tras otra a manera de que queden como un libro. Ya que tengas tus hojas divididas y acomodadas empezarás a preguntarle a familiares, amigos o incluso vecinos si se saben y podrían contarte alguna leyenda que ellos sepan, mientras te la relatan tú las vas escribiendo en tus hojas. Y de esta forma ve recolectando todas las leyendas que puedas. A continuación pasaremos a dibujar e ilustrar nuestras leyendas.

Por ejemplo mi abuela me contó una leyenda muy famosa de México que es la de la llorona, para ilustrar esta historia utilice lápices de colores para dibujar una luna y murciélagos para dar un aspecto tenebroso y en la parte inferior central de la hoja hice mi propia representación de la llorona. Recuerda que estos pasos de dibujar e ilustrar son completamente libres y puedes hacerlo a tu propio modo y estilo utilizando más o menos materiales.

Otro ejemplo es la historia que me contó mi abuelo que fue la de El Chupacabras, para ilustrar esta historia

	<p>dibujé una cabra y una vaca en las esquinas superiores, y dibujé la hoja de color azul oscuro para que diera un aspecto de noche. Para terminar dibujé al Chupacabras como yo me lo imagino, que es una especie de alien color verde que tiene picos que van desde su cabeza hasta su cadera.</p> <p>Y bueno ahora que tenemos nuestras leyendas ilustradas pasaremos a hacer la portada de nuestro libro. En esta portada es importante que pongas tu nombre completo ya sea en la parte superior o inferior de la hoja y en el centro pondrás el título que podría ser “Libro de leyendas y dibujos” (aunque si se te ocurre un mejor título lo puedes poner).</p> <p>Ahora es tiempo de que unas todas estas hojas y te daré dos formas de cómo lo podrías hacer.</p> <p>La primera es la más fácil, que consiste en que vayas a tu papelería más cercana y pidas las hojas con la pasta que más te guste.</p> <p>La segunda consiste en coser tus hojas con hilo y aguja (si te puede ayudar un adulto con estos pasos mucho mejor)...</p> <p>Y bueno por el momento ha sido todo, espero que hayas disfrutado de esta actividad y que no se te olvide subir la foto de tu trabajo a nuestras redes sociales y de estar atento a nuestras próximas actividades, hasta la próxima.</p> <p>Una vez terminado el diálogo de la actividad, procedí a grabarlo con mi voz, para grabar estas voces utilicé la aplicación de “Notas de voz” de un celular iPhone, después para juntar estas notas, en un formato de vídeo, utilicé la aplicación de “iMovie”, uní todas las notas de voz y para ilustrar el video utilicé imágenes de los pasos a seguir para realizar la actividad del “libro de leyendas y dibujos”.</p> <p>El video terminado tiene una duración de 05:14 minutos. Del segundo 00:01 al 00:29 se da la bienvenida a los invitados y se les explica de qué tratará la actividad que vamos a realizar a lo largo del video. Del segundo 00:30 al minuto 04:45 se da la</p>		
--	--	--	--

	<p>explicación, paso a paso, de cómo hacer un libro de leyendas y dibujos. Del minuto 04:46 al 05:14 se da un agradecimiento a los visitantes por su participación y se hace la despedida.</p> <p>El fin didáctico de este material educativo, dirigido a niños de primaria, es la enseñanza de lo que son y de lo que representan las leyendas, a través de un video que propone que los niños realicen una investigación en su entorno familiar y social, para que de esta forma vayan descubriendo por sí solos las diferentes leyendas que existen en sus comunidades, y sepan su valor, significado y origen. Se piensa que a partir del uso de recursos como el descubrimiento guiado, los niños puedan descubrir y entender conceptos de un modo activo, usando sus habilidades de observación, de escucha activa, de comparación, el análisis de diferencias y semejanzas, etc.</p>		
--	---	--	--

Tabla no.4. Obras seleccionadas para el material Libro de leyendas y dibujos

<p style="text-align: center;">The lesson</p>  <p style="text-align: center;">Pintor: Miguel Noreña</p>	<p>Fecha de creación: 1876</p>	<p style="text-align: center;">Descripción</p> <p>Dos criaturas de la mitología griega, un sátiro y un cupido adolescente, interactúan en este grupo escultórico de la segunda mitad del siglo XIX. A pesar del tema clásico, el artista abandonó la severidad y el estatismo neoclásico por la individualidad que expresa una sensualidad con fuertes cargas eróticas. La ondulación de las formas remite a un romanticismo apuntalado en la fuerza de la representación de las emociones turbadoras. Bajo este tenor e ideología de mayor apertura y tolerancia, la renovación estilística se dejó sentir en la Escuela Nacional de Bellas Artes entre los profesores de escultura como Miguel Noreña y en discípulos como Gabriel Guerra. El sátiro de Morena, con orejas puntiagudas y cuernos que aluden a su naturaleza híbrida bestial, está apenas cubierto en sus partes íntimas</p>
--	--------------------------------	--

	<p>por una piel lanuda, y sentado sobre un peñasco abraza al cupido alado para murmurar al oído un mal consejo, tal como lo expresan ambos rostros. La naturaleza pasional y desmedida del sátiro corrompe al sincero Amor-Cupido, y le manifiesta -según las lecturas de la época- que se puede obtener un romance sin usar sus flechas, y que basta con el poder del dinero y la compra del deseo que raya en el interés inmoral. Por las asociaciones homoeróticas de la pieza es probable que en su momento haya sido censurada. Cinco años después de su realización se exhibió en la XX Exposición de la Escuela Nacional de Bellas Artes de 1881. Ingresó al MUNAL en 1982 como parte de su acervo constitutivo.</p>
--	---

4.6 Material educativo 5. Recuperar y reinventar el museo

Carta descriptiva 5. Recuperar y reinventar el museo			
Contenido Museístico		No se trabajó con ninguna obra	
Objetivo		Que los visitantes adquieran un aprendizaje significativo de la historia del edificio del MUNAL.	
¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde? Se utilizarán los materiales educativos		Este material educativo se mostrará en un formato de audiovisual en la página oficial de Facebook del MUNAL, y servirá de apoyo a las personas que no puedan ir presencialmente al museo y quieran aprender de forma didáctica y significativa información sobre el acervo del MUNAL.	
Acervo	Descripción de la propuesta	Tiempo aproximado	Materiales
No se trabajó con ningún artista	<p>Primeramente el área de MUNAL + Laboratorio me solicitó hacer un material educativo, en formato de vídeo, pensado para niños de primaria, en el cual pudiera exponer acerca de la historia del edificio del MUNAL e ideas innovadoras o creativas sobre cómo transmitir esta información del edificio, desde la perspectiva de actividades estéticas y físicas como las manualidades.</p> <p>Para desarrollar el video primeramente investigué sobre la historia del MUNAL, posteriormente en un documento Word vacié toda esta información encontrada y la hice parte del diálogo del video.</p> <p>Diálogo de la explicación del edificio del Museo Nacional de Arte:</p> <p>Hola, muy buen día a todos, mi nombre es Fabricio Saúl Orozco Ramírez y formó parte del equipo de MUNAL + Laboratorio. Este taller se llama recuperar y reinventar el museo, su propósito es generar un conocimiento didáctico y significativo acerca del edificio del Museo Nacional de Arte, en los visitantes.</p> <p>Antes de pasar, con los ejemplos, es importante explicar las funciones principales del área de MUNAL + Laboratorio, este comprende una serie de exploraciones creativas vinculadas con las obras del acervo permanente y temporal, con los materiales y pigmentos que sirven de soporte, las herramientas y técnicas empleadas por los artistas, sus búsquedas y</p>	De 30 a 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas blancas • Lápices de colores. • Pegamento • Hilo • Celular o cámara (opcional) • Diamantina • Lentejuelas

	<p>reflexiones, los temas y conceptos que se desarrollan en ellas, así como las reinterpretaciones que se pueden crear a partir de nuevos lenguajes: teatral, visual, musical, literario o de movimiento. Plantea nuevas lecturas y experiencias conjuntas, en colaboración con otros visitantes, desde perspectivas innovadoras y lúdicas.</p> <p>Ahora que ya saben las funciones principales de MUNAL + Laboratorio explicaremos brevemente la historia del edificio, para después pasar con las ideas de cómo generar estos conocimientos del edificio en los visitantes.</p> <p>La historia de este recinto data desde la época colonial, en 1783 el arzobispo de México creó el Hospital de San Andrés, esto como una solución a la oleada de infectados por la epidemia de viruela, se mantuvo a cargo el mismo arzobispado hasta la consumación de la Independencia, con las leyes de Reforma este pasó a manos de las Hermanas de la Caridad.</p> <p>Para 1874 las Hermanas de la Caridad fueron expulsadas de México bajo las órdenes del presidente Sebastián Lerdo de Tejada, el hospital pasó a ser responsabilidad del gobierno, al poco tiempo de estar bajo su mando pereció ante la falta de higiene al igual que la atención de los mismos pacientes. El edificio original fue demolido en 1904, trasladando a los enfermos al Hospital General.</p> <p>En 1904 el presidente Porfirio Díaz creó la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas. En este departamento reunió diversas funciones de la comunicación Nacional; por lo que se consideraba necesario un espacio o sede que estuviera a la altura de su papel protagónico en la entonces modernización del país y en la transformación que generarían las innovaciones tecnológicas a nivel mundial.</p> <p>Este recinto fue construido por el arquitecto italiano Silvio Contri bajo el mandato del gobierno del mismo Porfirio Díaz. La corriente arquitectónica escogida por Contri fue el eclecticismo, la cual incluye formas y estilos clásicos y góticos, dicha corriente se consolidó como modernismo debido a los significados simbólicos</p>		
--	---	--	--

y el uso de las nuevas tecnologías de la época que se valían de la decoración como signo de riqueza y el empleo de estructuras metálicas que simbolizan el progreso de una sociedad en vías de industrialización; Contri empleó técnicas modernas y ante ello plasmó un estilo renacentista italiano.

El inicio de la Revolución provocó que el recinto no pudiera ser inaugurado por Porfirio Díaz. Fue hasta el 25 de Mayo de 1912, con la presidencia de Francisco I. Madero que el palacio quedaría inaugurado y tomaría las funciones que le corresponden. El palacio fue sede de la Secretaría hasta 1954. Con el gobierno de Adolfo Ruiz Cortines se movieron las oficinas de telecomunicaciones y obras públicas en la colonia Narvarte. Otra parte del edificio fue cedido a la Secretaría de Gobernación, pero quedó en el abandono.

Durante las siguientes décadas, el edificio sufrió deterioros y un gran descuido. En 1973 se cambió su uso para funcionar como Archivo General de la Nación, lo que ayudó a que se le diera restauración a algunas salas.

En 1982 el Archivo fue trasladado al antiguo Palacio Negro de Lecumberri, y la Secretaria de Gobernación entregó el Palacio de Telecomunicaciones y Obras Públicas a la Educación Pública para que instalara un Museo Nacional de Pintura. El 25 de julio de 1982 el Museo Nacional de Arte abrió sus puertas para mostrar al público un legado cultural y artístico, y la monumentalidad de un edificio que hoy en día nos recibe con los brazos abiertos.

Ya con esta parte del diálogo terminada, propuse ideas sobre cómo transmitir la información acerca de la estructura del edificio de una manera creativa, didáctica y significativa, para que de esta forma los niños pudieran comprender mejor la información.

Diálogo sobre mis ideas de cómo generar el conocimiento, de la estructura del MUNAL, en niños de primaria:

Listo, ahora que ya saben un poco acerca de la historia del edificio del MUNAL, es tiempo de pasar con las

ideas de cómo generar un conocimiento didáctico y significativo sobre el edificio del Museo Nacional de Arte en los visitantes.

Idea N. °1.

Se nos ocurre que para que los niños visitantes puedan aprender significativamente algunos datos interesantes sobre el edificio del MUNAL, podrían crear un álbum informativo, ya sea de dibujos o fotos de las partes que más les llamen la atención de la estructura del museo. Por ejemplo, podrían dibujar o tomar foto de los hermosos barandales de bronce que rodean la escalera principal con forma de medio cilindro, y debajo de este dibujo o foto podrían poner como dato curioso, que estos barandales forman parte de la arquitectura ecléctica, que se refiere a un estilo arquitectónico de los siglos XIX y XX en el que una sola obra incorpora una mezcla de elementos de estilos históricos anteriores para crear algo nuevo y original.

También puede que dibujen o tomen foto de los varios leones que están esparcidos por el museo y pueden poner como dato curioso que esos leones simbolizan seguridad y un resguardo de un gran palacio de comunicaciones y obras públicas.

Y por último puede que también dibujen o tomen foto de los medallones de bajo relieve que se encuentran dentro del vestíbulo y poner como dato curioso que estos tienen alusión a un gorro frigio, que tienen que ver con los ideales de la revolución francesa, que son: igualdad, libertad y fraternidad.

Idea N. °2.

Otra idea que podría funcionar para que el público infantil pueda aprender significativamente datos sobre el edificio del museo, es mediante la identificación de las partes de la estructura del museo que más les llame la atención, pero en vez de plasmarlos en un álbum, se podrían colocar en una especie de máscara o antifaz, en donde por ejemplo, tomen como inspiración estos barandales de bronce, mencionados anteriormente, y diga el niño "mi antifaz está basado en los barandales de bronce de las escaleras del museo, y forman parte de la arquitectura ecléctica, que se refiere a un estilo arquitectónico que incorpora una

	<p>mezcla de elementos de estilos históricos anteriores para crear algo nuevo y original”, y otro niño podría decir “mi antifaz está inspirado en los leones ubicados dentro del vestíbulo al inicio de las escalares y estos representan seguridad y un resguardo de un gran palacio de comunicaciones y obras públicas”.</p> <p>Idean N. °3.</p> <p>Otra idea que se nos ocurre, es que los niños elaboren un escudo que represente al MUNAL tomando las partes arquitectónicas más significativas del museo. Estas partes de la estructura que vayan integrando a su escudo, al final de la actividad tendrán que comentar lo que tomaron como inspiración y el por qué piensan que esa parte de la arquitectura del museo podría usarse para representarlo.</p> <p>Y bueno esas son algunas de las ideas que se nos ocurrieron desde la perspectiva y mirada de MUNAL + Laboratorio, pero nos gustaría escuchar las propuestas e ideas de los visitantes.</p> <p>Para terminar con este curso te invitamos a aplicar algunas de estas ideas o inventar las tuyas para reinventar el museo, puedes mandar un video de 30 segundos por WeTransfer al siguiente correo (marioivan.martinez@munal.inba.gob.mx) exponiendo tus ideas, el video podría aparecer en la página de Facebook de MUNAL + Educa.</p> <p>Hasta la próxima.</p> <p>Ya con los dos diálogos terminados y unidos, procedí a grabarlos con mi voz, para ello utilicé la aplicación de “Notas de voz” de un celular iPhone, después para juntar estas notas, en un formato de vídeo, utilicé la aplicación de “iMovie”, uní todas las notas de voz y para ilustrar el video puse imágenes que representan la historia del MUNAL, e imágenes que ayudarán a representar mis ideas propuestas.</p> <p>El video terminado tiene una duración de 10:12 minutos. Del segundo 00:01 al 00:45 se da la bienvenida a los visitantes y se exponen los puntos que se desarrollarán a lo largo del video. Del segundo 00:46 al minuto 01:55 se les explica a los visitantes en qué consiste el área de MUNAL + Laboratorio, mostrando así la perspectiva con la que se abordará</p>		
--	--	--	--

	<p>el video. Del minuto 01:56 al minuto 06:06 se explica la historia del Museo Nacional de Arte, enfocándonos en las diferentes etapas por las que ha pasado la estructura a través de los años. Del minuto 06:07 al minuto 07:45 se explica y expone la primera idea de cómo generar estos conceptos en los visitantes de una manera creativa y didáctica, la idea consiste en que los visitantes desarrollen un álbum de fotos, con las partes de la estructura del MUNAL que más les llamaron la atención, y que debajo de estas fotos anoten datos interesantes sobre esas estructuras o decoraciones. Del minuto 07:46 al minuto 08:58 se explica y expone la segunda idea, que consiste en que los visitantes creen una máscara o antifaz, inspirándose en partes de la estructura de MUNAL. Del minuto 08:59 al minuto 09:32 se expone la tercera y última idea, que consiste en que los visitantes diseñen una bandera o escudo, que consideren sea representativa del MUNAL, tomando como inspiración cualquier diseño, estatua o parte característica de la estructura del MUNAL.</p> <p>El fin didáctico de este material educativo, en formato de video y dirigido a niños de primaria, es la enseñanza de la historia del edificio del MUNAL, utilizando como recurso las artes plásticas, para crear productos que ayuden a que los niños aprendan de una forma más activa y significativa.</p>		
--	---	--	--

5. Análisis del material y de la propuesta didáctica

Los cinco videos educativos propuestos en esta tesis, tienen una estructura narrativa fundamental, que consiste en una descripción oral de un acontecimiento o información, con el fin de persuadir y entretener al espectador oyente. Los cinco videos están estructurados en tres partes, inicio, desarrollo y cierre. El inicio está conformado por el planteamiento de la actividad y del objetivo. El desarrollo está conformado por la explicación y narración de historias y del contenido conceptual de las pinturas del acervo del MUNAL. Por último, el cierre está conformado por la recuperación de los objetivos principales y generales de la cápsula.

Estas cinco cápsulas audiovisuales están basadas en diapositivas, en donde se manejan nada más planos descriptivos, que consisten en imágenes que representan totalmente la información o acontecimiento que se quiere explicar o narrar.

Dicho lo anterior, la forma en la cual resolví de manera audiovisual las instrucciones orales, dadas en los materiales educativos audiovisuales, fue presentando imágenes que definieran o representarían totalmente lo que se estaba explicando de manera oral. Por ejemplo, al momento de dar instrucciones sobre una actividad didáctica, en el video se iban narrando estas instrucciones y al mismo tiempo se representaron o ejemplificaron de manera visual por medio de una imagen que ayudará al visitante a comprender de una mejor manera las instrucciones.

6. Evaluación y validación del material educativo

Con la finalidad de mantener un seguimiento de lo propuesto en mis materiales educativos, así como evaluar su funcionalidad y pertinencia, fue necesario trazar criterios de evaluación para obtener información acerca los resultados alcanzados durante su implementación. Pero, ¿qué se entiende por evaluación?

Por evaluación se entiende la acción de inferir juicios sobre cierta información recogida directa o indirectamente, atribuir o negar calidades y cualidades al objetivo evaluado, así como medir la eficiencia de un método o los resultados de una actividad (Cerdeña, 2000, p.16).

La evaluación se percibe como un proceso global, es decir, en ella participan, en el caso de los museos, el público visitante, el guía y los responsables del departamento de Servicios Educativos.

Anteriormente, solo eran evaluados los aprendizajes adquiridos, en el ámbito museístico, por los visitantes, pero se debe tomar en cuenta que los resultados no dependen exclusivamente de ellos, sino que están influenciados por el funcionamiento del resto de los elementos del sistema (guías, encargados del área educativa) (Casanova, 1999).

La validación de estos materiales educativos le correspondió al encargado del área de MUNAL + Laboratorio, Mario Iván Martínez Cristóbal, él se encarga de crear actividades didácticas con diversas temáticas del acervo del MUNAL, quien con base en una lista de criterios evaluó mis materiales educativos audiovisuales antes de ser publicados en la página oficial de Facebook del MUNAL. Los criterios que tuvieron que cumplir mis materiales educativos fueron los siguientes:

Tabla no. 5. Criterios que se tomaron en cuenta para la evaluación

Criterios a evaluar	Cumple	No cumple
Que fuera atractivo: se consideraba si el material iba a ser de aprecio por el grupo meta.	Si	
Que sea fácil de comprender: el evaluador se aseguraba que el material que iba a ser publicado, fuese fácil de asimilar, de entender y fácil de aprender para el grupo meta.	Si	
Que tuviera afinidad con el grupo objetivo: se revisaba que el material contuviera personajes, paisajes, edificaciones, estructuras y demás, acordes al grupo que se quería llegar, ya que, si el grupo objetivo no se ve reflejado en el material piensa que está dirigido a otras personas, por lo tanto, el objetivo no se podrá alcanzar.	Si	
Que sea aceptable: se verificó que el material propusiera ideas que estuvieran acordes a la comunidad, a sus habitantes y a sus realidades.	Si	
Que fuera didáctico: el evaluador se aseguró de que el material promoviera la acción a través de un aprendizaje didáctico, que consiste en que los visitantes interactúen con materiales físicos que pudieran encontrar en su casa, que les permitiera ejecutar el aprendizaje que están adquiriendo.	Si	

Es importante mencionar que no se llevó a cabo una validación, por parte del público, de los materiales educativos audiovisuales antes de ser publicados. Pero también es relevante aclarar que estos materiales educativos digitales pueden servir

para medir la aceptación del público, para después ser llevados y abordados de manera presencial en las instalaciones del Museo Nacional de Arte.

7. Resultados

A continuación se presenta la respuesta que se obtuvo de cada material educativo audiovisual, por parte de los visitantes del Museo Nacional de Arte.

Tabla no. 6. Resultados de los materiales educativos

Material Audiovisual	Lugar de publicación	Evidencia	Fecha de publicación	Número de visitas	Número de me gusta
Arte novohispano vs arte barroco.	Facebook del Museo Nacional de Arte	https://www.facebook.com/munal.inba/videos/1408557089480701	06 de marzo del 2021	854	50
El retrato	Facebook del Museo Nacional de Arte	https://www.facebook.com/munal.inba/videos/895213191245089	13 de marzo del 2021	870	43
Libro de leyendas y dibujos	Facebook del Museo Nacional de Arte	https://www.facebook.com/munal.inba/videos/1167448927040621	24 de abril del 2021	597	37
Recuperar y reinventar el museo	Facebook del Museo Nacional de Arte	https://www.facebook.com/munal.inba/videos/353490552779402	15 de mayo del 2021	586	47

Lamentablemente, no se pudo encontrar el material audiovisual del taller de luz y sombra, ya que este fue presentado en un directo de la página oficial de Facebook del Museo Nacional de Arte, el cual no se subió a la plataforma.

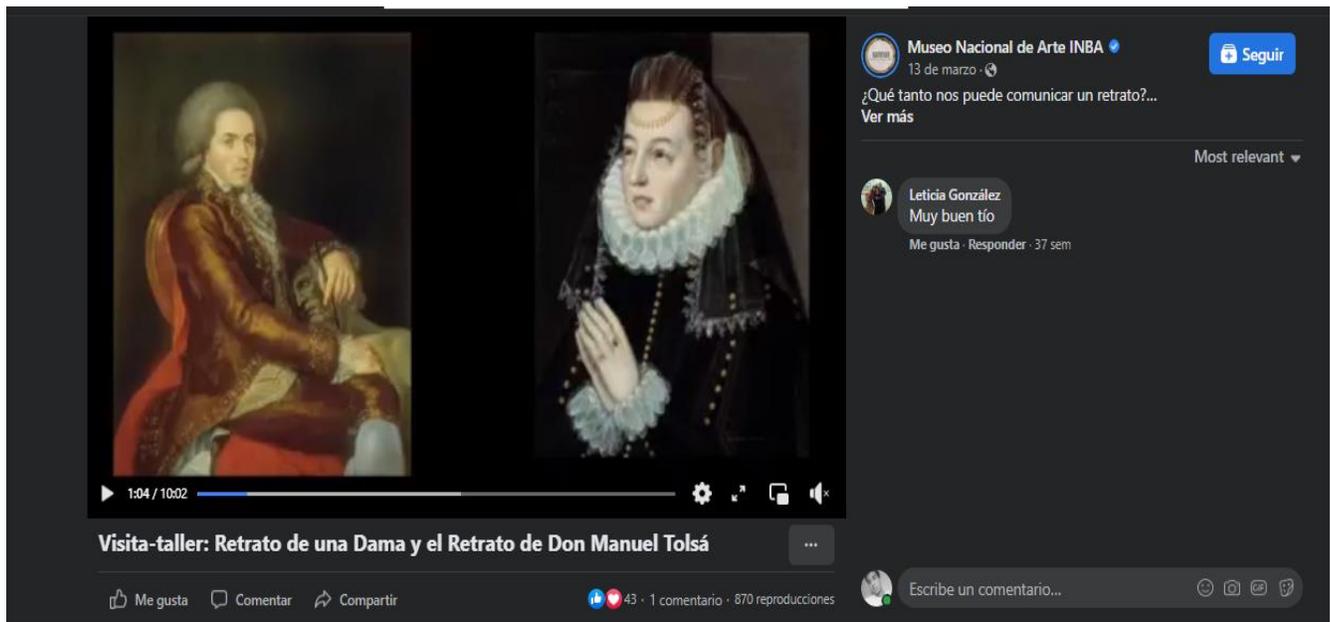
En la cuestión del análisis del resultado de número de visitas y número de me gusta, no puedo afirmar que hay una relación directa entre estos dos apartados, ya que no todos los que ven el video dejan su voto, pero esto no siempre significa que el material no fuese de su agrado. Creo que lo verdaderamente importante a remarcar en estos resultados fue que en todos los materiales educativos se alcanzó un número importante de visitas, lo cual demuestra que hay una gran comunidad dispuesta e interesada a adquirir conocimientos de forma digital o por internet.

Imagen 2 [Resultado de Material
Arte Barroco vs Arte Novohispano]



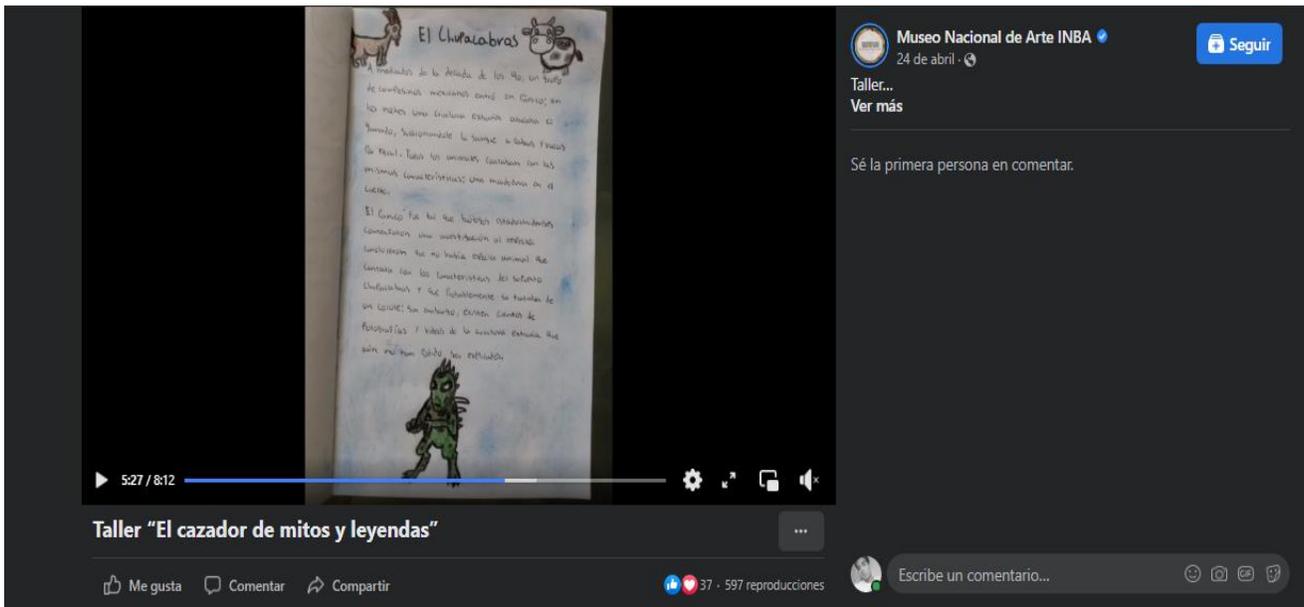
Nota: Imagen tomada de la página de Facebook del Museo Nacional de Arte INBA. <https://www.facebook.com/munal.inba/videos/1408557089480701>

Imagen 3 [Resultado de Material El
retrato]



Nota: Imagen tomada de la página de Facebook del Museo Nacional de Arte INBA. <https://www.facebook.com/munal.inba/videos/895213191245089>

Imagen 4 [Resultado de Material libro de leyendas y dibujos]



Nota: Imagen tomada de la página de Facebook del Museo Nacional de Arte INBA. <https://www.facebook.com/munal.inba/videos/1167448927040621>

Imagen 5 [Resultado de Material recuperar y reinventar el museo]



Nota: Imagen tomada de la página de Facebook del Museo Nacional de Arte <https://www.facebook.com/munal.inba/videos/353490552779402>

8. Consideraciones finales

8.1 Alcances

Los materiales educativos expuestos en esta tesis están pensados principalmente para el público infantil y adolescente, interesado en acercarse y conocer sobre temas artísticos, como pintura, escultura, fotografía, entre otros; y que tengan acceso a un equipo de cómputo y servicio de internet.

8.2 Aportaciones

Las aportaciones principales que se espera que los visitantes obtengan de estos materiales educativos audiovisuales son:

- Que los visitantes aprendan de forma didáctica datos sobre alguna o algunas obras de arte que se encuentran en el acervo del MUNAL.
- Desarrollar aprendizajes significativos, que los visitantes puedan emplear después en su vida cotidiana.
- Facilitar y fomentar la autonomía en el aprendizaje desde casa.
- Ofrecer una alternativa de conocimiento para las personas que no pueden acudir al museo de manera presencial.
- Dar a conocer la importancia de generar materiales educativos significativos dentro de espacios museísticos.

8.3 Limitaciones

Las limitaciones de estos materiales educativos audiovisuales, como ya se mencionó anteriormente, están pensados para visitantes que tengan acceso a un equipo de cómputo o acceso a internet, por lo cual estos materiales educativos quedan fuera del alcance de los visitantes que no cuenten con estas herramientas tecnológicas.

8.4 Reflexiones generales

Los cinco materiales educativos audiovisuales propuestos en esta tesis fueron planeados principalmente para un público interesado en temas de índole artístico, lo que se quiere transmitir a través de estos materiales son conocimientos de pinturas, esculturas, técnicas de pintura, técnicas de artes plásticas, entre otras, de modo que el conocimiento aprendido les resulte realmente significativo a los usuarios.

Considero que el uso de estos materiales educativos audiovisuales son de gran ayuda para las personas que no puedan asistir al museo por cualquier motivo, o en este caso por las consecuencias del COVID-19. De igual forma considero que la implementación y uso de materiales educativos digitales por instituciones educativas, son el futuro de la educación, ya que el aprendizaje no tiene que ser exclusivo de un determinado entorno o institución.

El problema con el cual se enfrentan estos materiales educativos es la gran desigualdad que existe en nuestro país, la cual desafortunadamente provoca la exclusión y el difícil acceso de muchas personas a este tipo de educación, sin embargo considero que la educación pública debe encaminarse hacia el uso intensivo de recursos tecnológicos para enfrentar los retos que hoy nos impone la sociedad del conocimiento.

8.5 Sugerencias

Universidad Pedagógica Nacional:

Si es que pertenecemos a una licenciatura que se encarga de tratar con personas, es esencial que se nos enseñe a ver y pensar las situaciones de manera sensible, y que mejor que desde el arte. Para ello es necesario que desde los principios de la licenciatura entremos en contacto con contenidos temáticos y didácticos, que ayuden a generar experiencias educativas significativas, porque actualmente somos pocos los que podemos abordar situaciones como estas y eso solo al estar por terminar la licenciatura.

Museo Nacional de Arte:

- Mejorar los materiales educativos digitales para que atiendan de un modo afectivo a ese público que no le sea posible asistir de manera presencial a sus instalaciones.
- Fomentar al personal encargado de elaborar los materiales educativos a prestar más atención en su público que se da en plataformas virtuales y ofrecerles un material con la misma calidad de uno que se exponga de manera presencial y que aparte genere experiencias significativas.
- Cuidar de no tomar al arte como una extensión de lo visto en la escuela o en cualquier otro lugar, sino como un espacio donde el visitante puede suscitar experiencias significativas.

9. Conclusiones

A lo largo de esta propuesta me encontré con diversas dificultades. La primera fue acerca de cómo crear un material audiovisual que pudiera representar un tema y una actividad didáctica que se comprendiera como si se estuviera explicando de manera presencial, la manera en que se resolvió este problema fue representado todo lo que se fuera hablando sin dejar ideas o comentarios sin representarlos visualmente. La segunda problemática enfrentada fue la de cómo adaptar ciertos materiales educativos a públicos infantiles, ya que con este tipo de visitantes hay que tener mucho cuidado en la forma en la que se transmite verbal y visualmente el mensaje, para ello se utilizó un lenguaje informal y fácil de entender para todos, y de igual forma representado con imágenes fáciles de digerir todo lo que se fuera narrando. Por último, pero no menos importante, me encontré con la problemática de cómo hacer un material audiovisual, ya que no tenía ninguna experiencia en ese campo, para ello estudié varios tutoriales de edición, de grabación de audio y de aplicaciones que sirvieran para compartir archivos de gran tamaño.

Mi experiencia en general ejecutando estos materiales educativos fue muy buena, dado que pude aprender a generar materiales audiovisuales desde cero y a adaptarlos a todo tipo de público, lo cual convirtió la tarea en una experiencia muy enriquecedora.

Mi experiencia apoyando al Museo Nacional de Arte a crear estos materiales educativos, resultó una experiencia muy valiosa y enriquecedora para mi formación como psicólogo educativo, puesto que estuve rodeado de muchos expertos en este tipo de actividades educativas, lo cual me permitió aprender mucho de ellos, gracias a la excelente comunicación que se estableció desde un principio, y aunque no fue de manera presencial, lo pudimos resolver de la mejor manera posible.

Pienso que esta propuesta tiene importancia tanto en el campo de la educación no formal, como los museos, así como en la educación en línea, dado que se proponen materiales educativos audiovisuales desplegados de forma digital, que favorecen a la educación y al aprendizaje significativo, y se describe el proceso que se puede emplear para desarrollar estos materiales educativos desde cero.

En el campo de la psicología educativa esta tesis resulta ser enriquecedora, ya que en los últimos años se ha visto un aumento considerable en el uso de las TICs para educar a diversos sectores de la población, pero desde que se dio el confinamiento a causa del SARS-Covid 19 en el 2020, este modelo de educación es fundamental para nuestro futuro. De esta manera la tesis sugiere estrategias y conocimientos de cómo adaptar materiales didácticos físicos, con los que puede contar el MUNAL, a un formato digital, que ayude y proponga nuevas formas de transmitir conocimientos de manera significativa.

Durante esta tesis se pudo observar y ahora se puede concluir que la teoría de aprendizaje significativo puede llegar a ser muy útil en el proceso enseñanza-

aprendizaje, debido a que este tipo de aprendizaje busca cautivar al aprendiz, despertar y mantener su interés por el conocimiento e impulsar y modificar su estructura cognitiva mediante reajustes de la misma para integrar la nueva información, consiguiendo con esto individuos más competentes.

El aprendizaje significativo no sólo beneficia a los aprendices, sino también a la institución que lo imparta, debido a que mejora la calidad de la educación que se les brinda a las personas, además de que les proporciona las habilidades y capacidades necesarias para su desarrollo personal.

Dicho lo anterior se puede concluir que el material educativo audiovisual se ha convertido en un auxiliar muy poderoso de la educación formal y no formal, logrando establecer un punto de encuentro detonante de saberes a través de la observación, comparación, análisis, el planteamiento de hipótesis, la reflexión con otros y la didáctica, permitiendo que el visitante pueda adquirir nuevos conocimientos y conceptos que les sean significativos. Además, el uso de materiales educativos audiovisuales expuestos de forma digital ha permitido desarrollar diversas funciones que otros no han logrado. Por ejemplo, aumenta la eficacia de las explicaciones del enseñante, ya que enriquece las explicaciones que están basadas en la voz y el texto impreso. Presentan también cualquier proceso de manera secuencial y ordenada, facilitando así la relación existente entre las partes. También facilita el autoaprendizaje al ritmo del visitante permitiéndole regresar al material educativo cuantas veces quiera o cuantas veces le sea necesario. Este tipo de cualidades no las pueden ofrecer materiales que tengan un soporte tangible como los libros, documentos impresos o un pizarrón de clases.

Es importante que como educadores concibamos al museo como un espacio educativo dirigido principalmente a los visitantes y no solamente como un lugar que alberga objetos culturales e históricos de un país. Dado que el visitante no es solo un espectador de las obras de arte, sino también es el que establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando sus cualificaciones profundas, agregando de este modo su propia contribución al proceso creativo.

Es por esto que como visitantes debemos demandar espacios y exposiciones, digitales o presenciales que generen experiencias sensibles, cognitivas, perceptivas, emotivas e imaginativas, para dejar atrás la idea del museo como un sitio monótono y aburrido.

Referencias

- Alderoqui, S. (1996). Museo y escuela: una sociedad posible. En Alderoqui, S. (Coord.) Museos y escuelas: Socios para Educar. (pp. 29-43). Argentina: Paidós.
- Alderoqui, S. y Pedersoli, C. (2011). La educación en los museos. De los objetos a los visitantes. Argentina: Paidós.
- Alemán, A. (2006). Los museos como instrumentos educativos. Revista Cultura, 20 (1), 13-30. http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_20_1_los-museos-como-instrumentos-educativos.PDF
- Calvo, M. (2006). La educación por el arte. En: Akoschky, J.; Brandt, E.; Calvo, M.; Chapato, M.; Harf, R.; Kalmar, D.; Spravkin, M.; Terigi, F. & Wiskitski, J. Artes y escuela. (pp.281-310). Argentina: Paidós.
- Camacho, M.F. (2007, agosto 24 y 25). Aprender en el museo: los programas educativos de los Museos del Banco Central [ponencia]. IX Congreso Nacional de Ciencias. Exploraciones fuera y dentro del aula, Cartago, Costa Rica.
<https://www.cientec.or.cr/exploraciones/ponencias2007/FeliciaCamacho.pdf>
- Carmona, F. (2018). Museos y formación del pensamiento social en educación primaria: una propuesta de intervención didáctica [tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio UAB <http://hdl.handle.net/10803/650279>.
- Castañeda, A. A. (2021). La comunicación como fundamento de la educación sensorial. Los aprendizajes culturales mediante el cine. En J. H. Hidalgo, N.I. Medina, L. M. Garay, L. Hinojosa, L. Navarro, E. Andi6n, R. Dom6nguez, J.

- Repoll, A. Vega y J. Hernández (Coords.). Investigar la comunicación y las nuevas alfabetizaciones en la era posdigital. (pp. 225-244). Ria Editorial.
- Centro Nacional de las Artes. (2016) ¿Qué es el pensamiento artístico? Recuperado de <http://educacionenlinea.cenart.gob.mx/bitacoras/educartistica/2016/10/09/qu-e-eS-el-pensamiento-artistico-18/>
- Consejo Internacional de Museos. (2010). Definición del museo. Recuperado de <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>
- Consejo Internacional de Museos. (2010). Historia del ICOM. Recuperado de <http://icom.museum/la-organizacion/historia/L/1/>
- Díaz, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5 (2), 1-13.
- Frega, A. (200G). Pedagogía del arte. En: Pedagogía del arte. (pp. 41-60). Buenos Aires: Bonum.
- García, C., y León, C. (2014). Los museos como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en educación primaria [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional TESIUPN
- Gonzales, B., Romero, M., Serrano, S., y Estrella, C. (2014). El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del área ciencia, tecnología y ambiente del cuarto grado de educación secundaria en el centro experimental de aplicación de la Universidad Nacional de Educación Lurigancho-Chosica, 2014 [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú].

Hernández, F. (1992). Evolución del concepto de museo. Revista General de Información y Documentación, 2 (1), 85-97.
<http://esferapublica.org/museo.pdf>

La educación en los museos del siglo XXI (2015). En ciencia, Arte y tecnología. Enfoques plurales para un abordaje multidisciplinar (pp: 17:36), Universidad Nacional de Lanús, EdunLa.

Morgado, A. (2007). La educación artística y el museo: elementos de mediación entre la pedagogía y la cultura. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Museo Nacional de Arte. (2015). Visita. Recuperado de <http://munal.mx/visita>

Nolasco, K. (2017). El potencial de los servicios educativos en el Museo Dolores Olmedo para favorecer experiencias estéticas [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional TESIUPN

Ochoa, G. (2010). Los museos en México. Recuperado de <http://www.ilam.org/ILAMDOC/sobi/Los%20museos%20en%20Mexico-Mus%20y%20P.pdf>

Ochoa, J., y Jarita, M. (2018). El uso de los materiales audiovisuales y su influencia en el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Politécnico Huascar de Puno [tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú]. Repositorio Institucional UNA.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8444/Terraza_Ochoa_Juan_Eduar_V%C3%A1squez_Jarita_Magda_Est%C3%A9fani.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Ortiz, C. y Catalano, N. (2005). Aprender desde el arte Una experiencia transformadora. Buenos Aires. Papers Editores.
- Pacheco, M. (2007). Educación no formal. Recuperado de <https://comenio.files.wordpress.com/2007/08/noformal.pdf>
- Read, H. (2010). Educación por el arte. Barcelona: Paidós Educador.
- Sánchez, M. (2013). LA RELACIÓN MUSEO-ESCUELA: tres décadas de investigación educativa. En: Aguirre, C. El Museo y la escuela. Conversaciones de complemento. Recuperado de <http://www.pedagogiademuseos.org/wp-content/uploads/2013/08/Museo-Escuela-Libro-digital-Explora.pdf>
- Serrat, N. (2005). Acciones didácticas y difusión en museos y centros de interpretación. En; Santacana J. y Serrat, N. (Coords.). Museografía didáctica (pp. 103-206). España: Ariel.
- Universidad Pedagógica Nacional, (2015). Licenciatura en Psicología Educativa. Recuperado de <http://www.upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/psicologia-educativa>
- Zabala, M. (2015). Servicios educativos. Recuperado de <http://www.museosdemexico.org/museos/entradamuseo.php?idMuseo=67&idMenu=58Tipo=0>

Anexos

Anexo 1. Cuadro comparativo de arte Novohispano vs Barroco

Barroco VS Novohispano

Arte Novohispano	Arte Barroco
Nueva España.	Apareció principalmente en la Europa occidental
Llegó a la Nueva España en el siglo XVI. Pero tomó fuerza y su propio estilo en los siglos XVIII y principios del XIX.	Abarcó todo el siglo XVII y principios del XVIII
Postura en contra de la irracionalidad.	Es elegante y extravagante.
	Tiene mucho detalle detalle
Buscaba un equilibrio basado en la tensión entre la mortalidad y la inmortalidad, la sensualidad y el ascetismo, la juventud y la vejez.	Busca la espiritualidad, las sensaciones y las pasiones internas. Lo divino podía estar en la Tierra.
Fondos muy oscuros, y primeros planos muy iluminados.	Busca un contraste entre luces y sombras. Se centra en las formas naturales, los espacios, colores y luces.
	Las pinturas parecen que se mueven
	Es oscura, compleja y sensual
Sorprender al espectador, mediante juego de luces y sombras, lo repentino e inesperado.	Su propósito era producir una experiencia emocional fuerte, aunque silenciosa.
Representación del Nuevo Testamento, para la evangelización.	Representación de milagros religiosos.
	Parece un escenario teatral.

Anexo 2. Actividad del dibujo de Santa Catalina de Alejandría

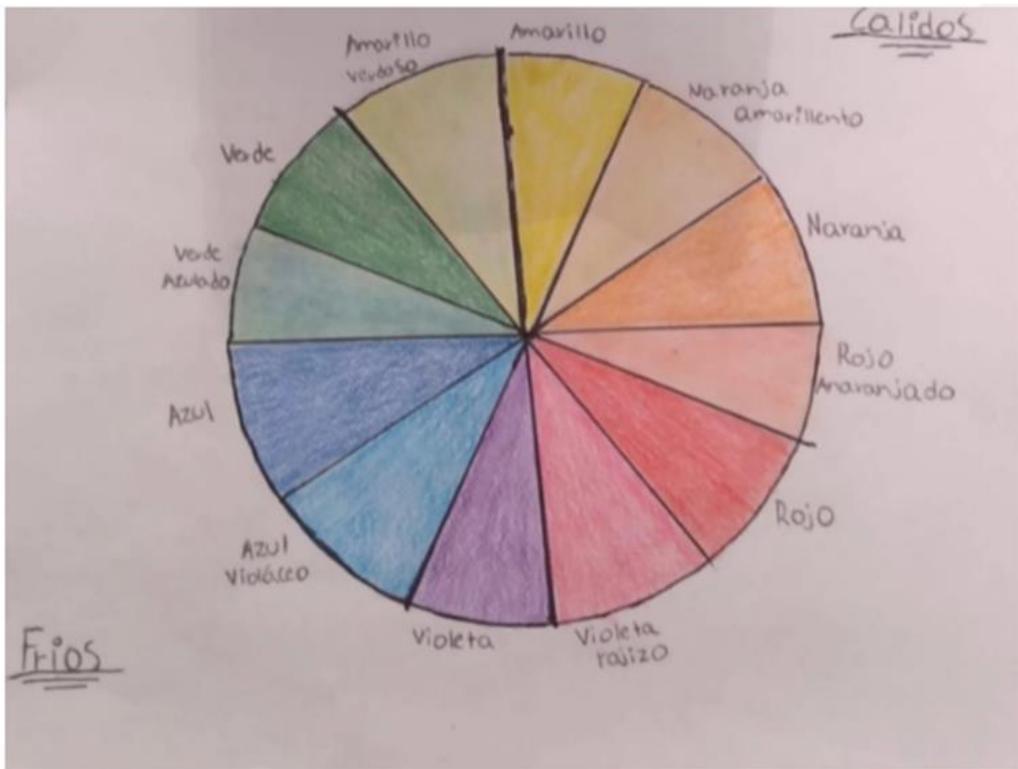


Anexo 3. Actividad del retrato

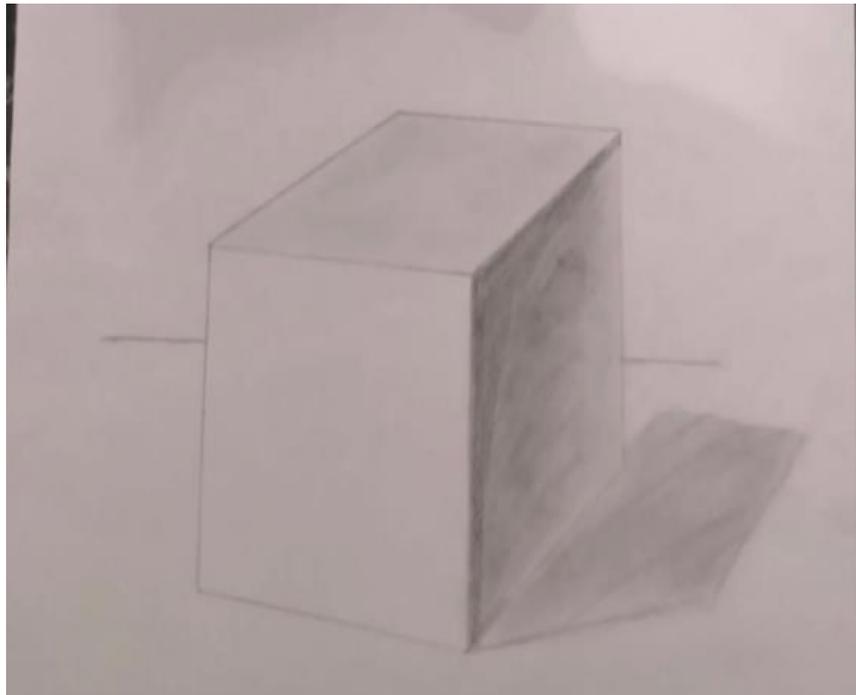




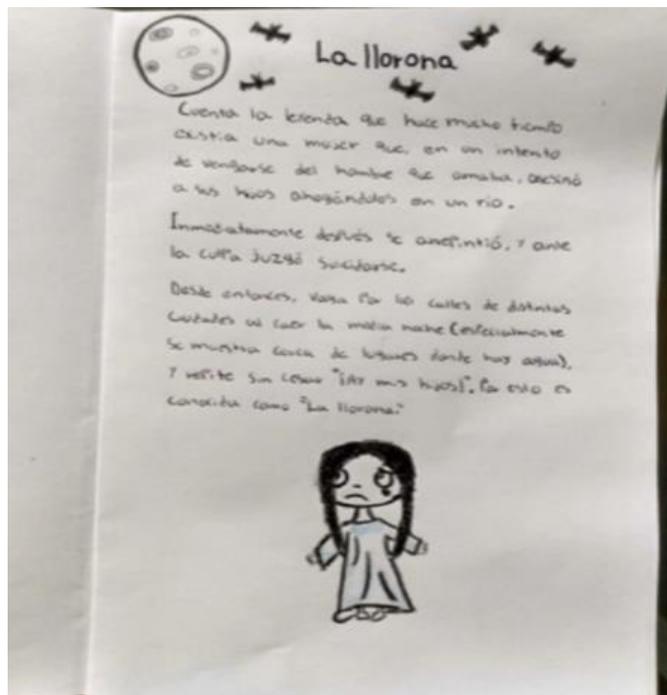
Anexo 4. Circulo diferenciador de colores cálidos y fríos

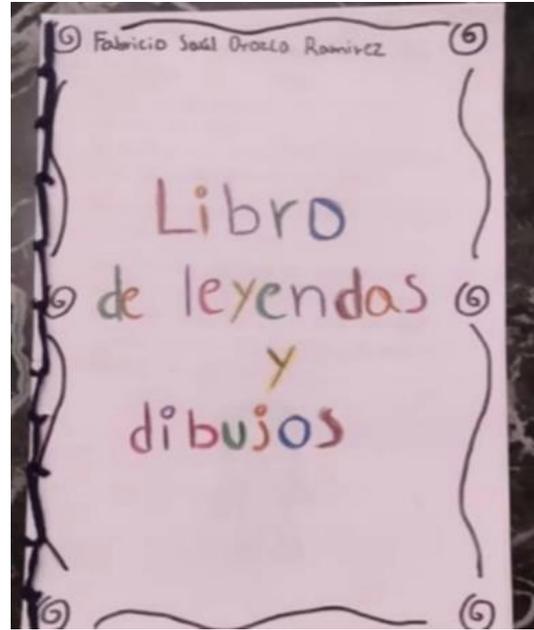
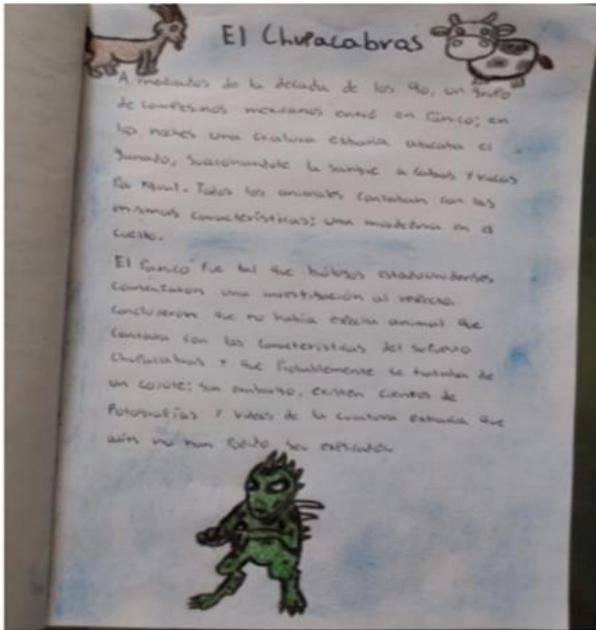


Anexo 5. Actividad de luz y sombra



Anexo 6. Libro de leyendas y dibujos





Anexo 7. Antifaz representativo del MUNAL

