



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**UNIDAD AJUSCO**

**EL MUSEO COMO ESPACIO DIDÁCTICO, VINCULADO A LA  
ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN ALUMNOS DE CUARTO  
GRADO DE PRIMARIA**

**MODALIDAD**

**DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTAN**

**OLGUIN MORALES JAQUELINE  
RÍOS ESPINOSA MARÍA ESTELA**

**ASESORA**

**MTRA. NAYELI DE LEÓN ANAYA**

**CDMX 2023**

## *Agradecimientos*

*A mis padres por darme la vida, mamá gracias por siempre alentarme a seguir, papá, aunque ya no estás en este plano terrenal sé que dónde te encuentras estás orgulloso de mis logros.*

*A mi asesora Maestra Nayeli, por ser mi guía en este camino, por sus consejos y orientación en todo momento, toda mi admiración y respeto para usted.*

*A mis hijos Beto y Mariana, quienes son mi mayor tesoro, los amo con todo mi ser, gracias por siempre echarme porras.*

*A mi esposo y compañero de vida, gracias por tu paciencia y comprensión para lograr este sueño.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias a mis padres porque son lo más sagrado que tengo en la vida, por ser siempre mis principales motivadores y los formadores de lo que ahora soy, sin ustedes y sus consejos, su amor yo no habría llegado hasta donde estoy. Gracias por todo su apoyo. Los amo.

A mi abuela, que ahora es un ángel en mi vida y sé que se encuentra muy orgullosa de su nieta y desde donde esta me bendice y me lleva por el camino del bien.

A mi asesora, profesora Nayeli quien me ha guiado en el complicado proceso con su experiencia y sabiduría me impulsó a seguir con el objetivo. Que Dios la bendiga.

A mi pareja, tu ayuda ha sido fundamental, has estado conmigo en todo momento. Este proyecto no fue fácil, pero estuviste motivándome y ayudándome hasta donde tus alcances lo permitían, gracias por tu paciencia y estar siempre que lo necesito. Te lo agradezco muchísimo amor, te amo.

## ÍNDICE

Introducción.....	6
Capítulo 1. Referentes conceptuales	
1.1 Educación.....	10
1.2 Educación formal, no formal e informal.....	11
2 Museo	
2.1 ¿Qué es un museo?.....	14
2.2 El museo en México.....	15
2.3 Tipos de museo.....	17
2.4 El Museo de Antropología e Historia.....	18
3 La enseñanza de la historia	
3.1 Historia de México.....	20
3.2 El museo como espacio de enseñanza y aprendizaje.....	26
3.3 El museo como mediador didáctico.....	30
3.4 Contenidos que se trabajan en la enseñanza de la historia.....	36
4 Aprendizaje significativo	
4.1 Tipos de aprendizaje significativo.....	41
4.2 El uso de estrategias para fomentar el aprendizaje significativo.....	42

## 5 Plan y programas de estudio 2018

5.1 Objetivos educacionales de la SEP.....	43
5.2 Historia de México cuarto grado.....	45

## Capítulo 2 Procedimiento para el diseño

1. Diseño de material didáctico.....	49
2. Proceso de validación.....	48
3. Material didáctico.....	49
4. Cartas descriptivas.....	52
5. Rúbricas.....	62
6. Conclusiones.....	72
7. Alcances y limitaciones.....	74
8. Referencias.....	75
9. Anexos	
9.1 Anexo 1. Cuadernillo de actividades versión para el docente.....	85
9.2 Anexo 2. Cuadernillo de actividades versión para el alumno. ....	85
9.3 Anexo 3. Materiales de las sesiones.....	85
9.4 Anexo 4. Carta de petición para el proceso de validación. ....	89
9.5 Anexo 5. Hojas de evaluación.....	92

## INTRODUCCIÓN

Hablar de educación, sin duda, implica que se retomen temas tales como: el proceso de enseñanza, la adquisición de aprendizaje, los planes y programas de educación y los recursos de los que hace uso el docente para facilitar su enseñanza.

Entre los contenidos de los aprendizajes escolares encontramos la asignatura de historia, que es impartida por primera vez en la educación primaria. Esta presenta dificultades para lograr que el estudiante consiga llevarse un aprendizaje real que le sirva para entender cómo es que suceden los acontecimientos del mundo. Con la intención de ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura se presenta “El museo como espacio didáctico, vinculado a la enseñanza de la historia en alumnos de cuarto grado de primaria”, ya que es el cuarto grado en donde los alumnos estudian por primera vez la historia de México como materia explícita. (Arista, Bonilla, Lima, 2010)

Los museos como espacio educativo no han sido explotados de forma correcta, es por eso que se deben generar estrategias para vincular los conocimientos que en ellos se aprenden, con los generados dentro del contexto escolar, y de esta manera favorecer el aprendizaje significativo. Este aprendizaje tiene la virtud de completar la educación formal y muchas veces llenar los vacíos del currículum escolar. (Garduño, 2019)

Actualmente el museo es considerado un lugar que por él mismo puede lograr aprendizajes, así como la utilización de técnicas muy particulares como son los recorridos a través del recinto, la interacción de los objetos expuestos, talleres, actividades culturales, etc.

Sin embargo, los usuarios, que para efectos de este trabajo son los docentes y los alumnos de nivel primaria, no llegan a visualizar los beneficios directos que proporciona el uso del museo como recurso y apoyo al docente en la enseñanza de la historia de este nivel.

A través de la elaboración de un material didáctico se pretende lograr la vinculación entre escuela y museo facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje en la materia de historia en alumnos de cuarto grado de primaria y el museo Nacional de Antropología.

Es trabajo del Psicólogo Educativo generar ambientes en los cuales se puedan potenciar los conocimientos que el museo como espacio educativo puede lograr, el aprendizaje de la historia muchas veces es enseñado de forma tradicionalista dentro del contexto escolar

y es nuestra función ofrecer un abanico de posibilidades en donde a través de los objetos exhibidos en el museo se pueda abrir una ventana a sensibilizar de forma artística a los estudiantes, y de esta forma conocer su historia. (Arango, Arvilla, Palacio, 2011)

En México existen más de mil 156 museos, la mayoría son de historia, arte y arqueología, más de la mitad ofrecen acceso gratuito. Según la Estadística de Museo que realizó el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2017) sólo el 65% de la población mexicana visitó un museo. Se encuestaron a 171 mil visitantes, quienes contestaron los motivos por los que no asisten.

- 23.3% por falta de difusión y publicidad
- 22.8% por “falta de cultura”
- 15.5% por qué no tiene interés

El recorrer los museos permite a quien los visita adquirir nuevas experiencias, puede unir el pasado con el presente y enriquece su cultura ya que se conocen otras miradas. Pero, ¿qué pasa cuando los museos no son visitados? Se corre el riesgo entonces de que sean cerrados y podemos perder muchas cosas como la experiencia, conocimientos, aprendizaje, identidad, memoria histórica, riqueza, cultura, entre otras cosas importantes (García, 2012).

La historia de México es percibida muchas veces como un hecho irrelevante, que se tiene que aprender por obligación y que no se tiene gusto por dicha materia, todas estas razones ocasionan que al alumno se le complique el proceso de aprendizaje y la materia se haga tediosa y difícil de comprender. (Lerner, 1998)

¿Qué podemos hacer para que a los niños les guste aprender historia?

Esta problemática nos hace reflexionar sobre el uso de distintas estrategias educativas que favorezcan el gusto por aprender historia mediante estrategias de aprendizaje significativo, que se propone en el diseño de este material.

Por tal motivo justificamos la elaboración de este material educativo dirigido a la forma de enseñar la historia de México a partir de una perspectiva diferente y de proporcionar información más variada sobre muchos otros aspectos que la tradicional enseñanza

basada principalmente en la memorización mecánica. Además de proponer un método con adecuaciones del constructivismo por el cual enseñar esta variedad de información con el objetivo de llevar a un proceso de comprensión de la relación pasado-presente entre los estudiantes.

Creemos que la historia debe enseñarse de manera distinta, ir más allá de fomentar la identidad nacional, función a la que se le había dado énfasis, olvidando el aspecto cognitivo de esta disciplina escolar. Ofrecer a los estudiantes una visión más amplia de las sociedades del pasado y no solo de sus figuras ilustres, conjugando los aspectos culturales que surgieron en el camino del desarrollo de las sociedades con la finalidad de explicarse y comprender los temas históricos, en este caso, las culturas mesoamericanas, ya que elegimos el bloque II del libro de texto de historia de cuarto grado de primaria titulado Mesoamérica, es el propósito que se persigue con el presente trabajo.

Todo lo anterior por medio de una selección de escritos, imágenes y actividades didácticas que aporten nuevas técnicas de enseñanza, aprendizaje y evaluación para que los estudiantes comprendan mejor una unidad temática, y al mismo tiempo, el docente tenga en sus manos más herramientas para colaborar en la transformación de esta información en conocimientos. Todo esto se transforma en materiales diseñados de forma sencilla, con los cuales buscamos que faciliten el aprendizaje de los alumnos en el tema antes mencionado.

Un último recurso que consideramos es que el profesor debe tener muy claro lo que quiere hacer y la manera en que la puede realizar, es decir, es tarea del profesor conocer aquello que quiere enseñar y la manera de cómo hacerlo, por lo tanto, es importante definir con claridad tanto los recursos como las estrategias para manejarlo y este trabajo busca aportar ayuda precisamente a esta cuestión.

En conclusión, podemos contemplar que este tipo de trabajos son importantes porque ayudan a complementar y resolver los aspectos disciplinares y didácticos antes mencionados. Además de que tanto material como estrategias buscan despertar el interés por el conocimiento histórico entre los estudiantes, para que los mismos tengan una actitud positiva frente a estos recursos y los utilicen en conjunto para la construcción de su propio conocimiento.



Con base en lo anterior el objetivo general de este trabajo es: “Diseñar un material que permita utilizar el museo como espacio didáctico, vinculado a la enseñanza de la historia en alumnos de cuarto grado de primaria”.

Para alcanzar el objetivo planteado, la presente tesis cuenta con dos capítulos que nos permite llevar de manera adecuada el proceso de diseño.

El capítulo I, lleva por nombre Referentes conceptuales, en donde se mencionan los diferentes tipos de educación, así como también hablamos del museo, la enseñanza de la historia, el museo como espacio didáctico y los planes y programas de estudio.

En el capítulo II, se relaciona con el procedimiento para el diseño, en donde se menciona el tipo de validación del material, así como la forma en que debe usarse.

Finalmente tenemos las conclusiones, en donde se abordaron los alcances y las limitaciones de este proyecto, así como la importancia del papel del psicólogo educativo.

## **Capítulo 1. REFERENTES CONCEPTUALES**

### **Tipos de educación**

#### **1.1 Educación**

La palabra educación es un término polisémico que tiene doble origen etimológico, es decir proviene de dos vocablos latinos diferentes: educere y educare. Estos términos pueden ser comprendidos de forma complementaria o antagónica según el enfoque que se haga al respecto. Por un lado, encontramos que Educere quiere decir sacar, llevar fuera o extraer. Desde esta perspectiva, el término puede ser entendido como la tarea de encauzar las potencialidades propias del individuo promoviendo su desarrollo intelectual y cultural, volviéndolo agente capaz de accionar sobre su propio proceso de crecimiento y evolución. Mientras que Educare significa criar, nutrir o alimentar, se refiere a la acción de guiar desde fuera, proporcionando lo necesario para construir conocimiento en el individuo. (Celorio, 2007)

En el caso de la forma educere se promueve la visión de un sujeto individual y único. Por el contrario, la acepción educare está relacionada con una función adaptativa que pretende la inserción de los sujetos a la sociedad mediante la transmisión y adquisición de determinados conocimientos culturales (Pozo, 2004). De este último planteamiento se desprende la forma de concebir la educación del sociólogo francés Durkheim. Para él, la educación se concretaba con la inclusión de los sujetos en la sociedad a través de procesos sociales. Así define la educación como:

"La acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto suscitar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como el medio ambiente específico al que está especialmente destinado."(Durkheim, 2001, p.54).

A lo largo del tiempo, la teorización de los procesos educativos ha sido trabajada bajo una de estas dos posturas, ya sea desde la individualización o desde la socialización. En la actualidad, la tendencia es complementar estas dos visiones. Así lo hace el teórico educativo español José Luis Castillejo, cuando comprende a la educación como un proceso de interacción entre el sujeto, su capacidad personal para desarrollarse, y las influencias propias del medio (Torres, 2011).

En definitiva, a pesar de que encontrar una definición única de educación es un hecho complejo, podemos destacar algunas características comunes que pueden confluir en un

concepto acertado para ser usado en esta disertación. Así, nosotras entenderemos la educación como un proceso humano de perfeccionamiento, vinculado a determinados valores sociales y potencialidades individuales, y que tiene como finalidad la individualización y la socialización del individuo.

No podemos dejar de mencionar la concepción de la educación dentro del contexto museal. El Diccionario de Conceptos Claves de Museología define la palabra educación como la práctica de metodologías apropiadas que aseguren la formación y el desarrollo del ser humano y sus facultades. De la misma, entiende la educación museal como “un conjunto de valores, conceptos, conocimientos y prácticas cuyo objetivo es el desarrollo del visitante; trabajo de aculturación que se apoya principalmente en la pedagogía y en el completo desarrollo, así como en el aprendizaje de nuevos saberes” (Desvallées, 2010, p.32).

## **1.2 Educación formal, no formal e informal**

Las organizaciones internacionales y sus investigadores también han hecho su aporte a la ampliación del concepto de educación. En 1973, se definieron claramente tres diferentes ámbitos de la educación y los denominaron educación formal, educación no formal y educación informal. A partir de 1975, estas definiciones fueron utilizadas por la UNESCO en sus documentos, informes y declaraciones oficiales; lo que contribuyó a que su uso se extendiera por el mundo. (Pastor, 2001)

a) El término de educación formal se puede entender de distintas maneras, como educación escolarizada, educación sistemática, educación reglada, educación institucionalizada, educación estructurada, educación del Estado, etc. En la actualidad, en la mayor parte de los países del mundo la responsabilidad de educar recae en este tipo de educación, organizada principalmente por los poderes públicos y el Estado, debido sobre todo a la tendencia general a contar con organismos públicos para satisfacer necesidades sociales. También se considera al Estado –aun cuando se admita y estimule la iniciativa privada-, como quien debe asumir la responsabilidad global de la política educacional. Además de que numerosos gobiernos, conscientes de la importancia del papel político de la escuela, están interesados en ejercer su control. Se sobreentiende que la forma de manejar los asuntos escolares parte de ciertas determinaciones, como:

Forma presencial de la enseñanza; sistema de distribución y agrupamiento de los sujetos; espacio propio; organización de tiempos y espacios; roles asimétricos definidos por las posiciones de saber y no saber, formas de organización del conocimiento a los fines de su enseñanza y conjunto de prácticas que obedecen a reglas sumamente estables (Ávila, 2007, p. 25).

La educación formal es aquella actividad de aprendizaje promovida por los sistemas educativos altamente institucionalizados, cronológicamente graduada y jerárquicamente estructurada, que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de universidad. Anteriormente fue conocida como educación sistemática (Coombs, 1973 citado por Celorio, 2007). Cuando hablamos de educación formal, nos referimos a la educación que se imparte dentro de una institución educativa, es decir, la escuela. Es una educación obligatoria y tiene un horario específico, está estructurada por objetivos didácticos y tiene una duración que concluye con una certificación (Pastor, 2001).

Como recalca Hein (2006), los museos incluso cuando cumplen una función educativa, no están sometidos por los parámetros rígidos del sistema escolar; es decir no responden a un currículo prefijado por un Ministerio de Educación, no evalúa los conocimientos de los visitantes, no exige la asistencia a sus instalaciones entre otras características de la educación escolar. Sin embargo, muchos autores coinciden que, aunque el museo sea un espacio más relacionado con la educación no formal e informal, no deja de ser un gran aporte para el aprendizaje formal de las disciplinas relacionadas con sus colecciones. Esto se debe a que ofrecen a los alumnos la oportunidad de ver, a veces manipular, contactar y analizar los objetos originales entendidos como documentos o fuentes de información primaria de los temas estudiados en el aula (García, 1997).

**b)** La educación informal, por su parte, es descrita por Coombs como “un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento, mediante experiencias diarias y su relación con el medio ambiente” (Coombs, 1975, p. 25). Sus principales características son la espontaneidad y la no intencionalidad o planificación, es la forma más antigua de aprender y es así como se ha producido la transmisión cultural (Celorio, 2007).

Screven, (1993) conocido psicólogo norteamericano, experto en evaluaciones de exposiciones y en los procesos cognitivos y emocionales de los visitantes, las

exposiciones de los museos son espacios idóneos para conseguir procesos de aprendizaje informal; porque en ellas, el aprendizaje es voluntario y autodirigido, es impulsado por la curiosidad, el descubrimiento, la exploración libre y el intercambio de experiencias con los compañeros. Para Screven, el hecho de aprender en los museos es orientar el tiempo de ocio hacia la interacción con los objetos en las exposiciones.

c) La educación no formal surge de la necesidad de complementar la educación formal, no es obligatoria, se desarrolla paralelamente o independiente a la educación formal, pero no por ese hecho quiere decir que los métodos pedagógicos que se utilizan no sean convencionales, es una educación flexible y fomenta el autoaprendizaje. Por su parte, la teórica española María Inmaculada Pastor, aporta a la definición de educación no formal al referirse a ella como:

"Todo proceso educativo diferenciado de otros procesos, organizados, sistemáticos, planificado específicamente en función de unos objetivos educativos determinados, llevado a cabo por grupos, personas o entidades identificables y reconocidos, que no formen parte integrante del sistema educativo legalmente establecido, y que, aunque esté de algún modo relacionado con él no otorgue directamente ninguno de sus grados de titulación" (Pastor, 2001, p.541).

La educación no formal afecta a todas las personas, pues tanto hombres como mujeres mantienen a lo largo de toda la vida la capacidad para seguir adquiriendo conocimientos y así acumular aprendizajes. Coombs (1975) menciona que "la educación no formal es toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños"

Los autores citados coinciden en que este tipo de aprendizaje tiene como características ser voluntario, intencional, programado y dirigido por personas que, sin disponer de títulos oficiales, son expertos reconocidos socialmente en la materia que imparten. La educación no formal puede ser impartida a través de charlas, conferencias, cursos presenciales y virtuales, talleres y seminarios. Los programas educativos no formales suelen ser de corta duración y focalizados en la adquisición de conocimientos o procedimientos específicos. Pueden ser organizados por asociaciones, organizaciones e instituciones culturales, tales como los museos.

Gracias a los conceptos referidos sobre la educación no formal, podemos concluir que los museos y sus programas educativos aportan enormemente a la concreción de mucha de la oferta educativa no formal actualmente existente. Las características de estos programas suelen ser la libre y voluntaria participación de los visitantes, en concordancia con sus intereses y tiempo disponible; sus contenidos están referidos a las colecciones expuestas en las salas de los museos. Además, suelen proponer actividades de corta duración que persiguen el fin de complementar el aprendizaje con la satisfacción de aprender.

En definitiva, conviene recalcar que las acciones educativas de los museos se adaptan a todo tipo de público y abarcan los tres tipos de educación, esto los convierte en lugares privilegiados para el nacimiento de procesos inclusivos de desarrollo social y personal de los ciudadanos que acuden a este espacio.

## **2. Museo**

### **2.1 ¿Qué es un museo?**

El concepto de museo ha ido evolucionando con el paso del tiempo, lo que antes se conocía como mausoleo o santuario, se ha convertido en una institución permanente de estudio e investigación, donde se exhiben objetos y colecciones con valor histórico, artístico o científico, con el fin de estudio, educación o simplemente para el deleite de quien lo visita (Alemán, 2014). La primera forma etimológica registrada de la palabra museo viene del griego mouseion que significa casa o templo de las musas. Esta institución concebida en Alejandría del siglo V a.C, era un centro científico y universal del saber que estaba formado por un parque botánico y zoológico, una sala de anatomía e instalaciones dedicadas a las observaciones astronómicas (Fernández, 1999).

Más adelante, en la época romana, la palabra museum era utilizada para denominar a un lugar en particular donde se realizaban reuniones filosóficas precedidas por las musas. En el Renacimiento, se pasa a la concepción del museo-colección, la cual se parece más al contenido semántico que la palabra museo tiene en la actualidad (Hernández, 1998). Al llegar la Ilustración, en el siglo XVIII, trajo consigo la idea del museo público, sobre esta noción, es que se ha venido definiendo el concepto actual de la institución museística.

En el Diccionario de Museología impulsado por el Consejo Internacional de Museos (ICOM), se define a la palabra museo como “un término que puede designar tanto a la institución como al establecimiento o lugar generalmente concebido para proceder a la selección, el estudio y la presentación de testimonios materiales e inmateriales del individuo y su medio ambiente (Desvallées, 2010). Esta forma de entender el museo es la más común en la mayoría de la sociedad. Sin embargo, la definición formal del ICOM es la siguiente:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo (ICOM, 2007).

Esta es la más aceptada y aplicada en la mayoría de los museos de occidente, por esta razón, a lo largo del trabajo nos guiaremos sobre este concepto, matizando con los aportes de teóricos que han profundizado sobre el tema de la gestión museológica y su finalidad educativa. En la actualidad para los museos la educación es la función primordial.

“La educación consiste en preparación y formación para inquirir y buscar con sabiduría e inteligencia, aumentar el saber, dar sagacidad al pensamiento, aprender de la experiencia, aprender de otros” (León, 2007).

El museo tiene un papel fundamental en la difusión del conocimiento y constituye un excelente entorno para el aprendizaje, son espacios que proporcionan una muy buena oportunidad para aprender de manera autónoma o como actividad integrada a la enseñanza escolar complementando así la educación formal.

## **2.2 El museo en México**

Ante la expansión del museo como espacio promotor de la cultura y la memoria colectiva de un país, muchos países del mundo adoptaron y asumieron su responsabilidad como generadores de estos espacios. México no fue la excepción, y al igual que muchos de los cambios que se han dado en el mundo, la evolución de los museos se dio a partir de los movimientos políticos y sociales. Aquí, se creó una institución encargada de regular los museos, especialmente los museos de historia y de las Bellas Artes cuyos recursos provienen, en su mayoría, del Gobierno Federal.

A finales del 2015, surgió la nueva Secretaría de Cultura, la cual llegó a sustituir al extinto Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta). Sin embargo, la reciente creación de la Secretaría le obliga a trabajar con algunos fundamentos de Conaculta, por ello, en esta investigación se retomará el antecedente más directo de esta última institución. En diciembre de 1988 se creó Conaculta "con el fin de coordinar las políticas, organismos y dependencias tanto de carácter cultural como artístico". Conaculta brinda apoyo y patrocinio a distintos eventos que propicien arte y cultura, a su vez procura la promoción de diversas expresiones de diferentes regiones y grupos sociales del país. De esta forma preserva y enriquece los bienes artísticos, culturales y patrimonios históricos con los que cuenta la Nación. A partir de su creación, Conaculta anexa todas las instituciones, entidades y dependencias de otras secretarías de carácter cultural (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes [Conaculta], 2013).

Uno de los espacios que quedaron a cargo de Conaculta son los museos, escenarios que demuestran la asociación entre los tres tipos de educación, y que al igual que el concepto de educación se han ido transformando y ajustado a las nuevas necesidades de la sociedad. Como se señaló con anterioridad, a Conaculta se anexaron y crearon instituciones que facilitaron el control y difusión de los objetivos que perseguían. En especial, para los museos quedaron como instituciones rectoras el Instituto Nacional de Antropología e Historia y el Instituto Nacional de Bellas Artes.

El primero, Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), se fundó en 1939 con la misión de "investigar, conservar y difundir el patrimonio arqueológico, antropológico, histórico y paleontológico de la nación con el fin de fortalecer la identidad y memoria de la sociedad." Tiene a su cargo más 110 mil monumentos históricos, 121 museos, la Escuela Nacional de Antropología e Historia, la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía "Manuel del Castillo Negrete", la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia, el Sistema Nacional de Fototecas y la Fonoteca. Todos estos con la intención de proteger y conservar el patrimonio cultural tangible e intangible, acercando a las personas a su propia historia de diferentes formas (Institución Nacional de Antropología e Historia, 2014). Desde su fundación, el INAH tiene como función la salvaguarda y difusión del patrimonio histórico y arqueológico de México. Para lograr su objetivo, ha utilizado a los museos como medios de acceso a la identidad nacional. A su cargo tiene 114 espacios museológicos, seis salas de diversos tipos y un museo virtual,



un total de 121 recintos. Los 114 espacios museísticos se pueden clasificar según las colecciones y temáticas que abordan.

Varios de los museos cuentan con exposiciones permanentes relatan el devenir histórico de México. Muchas de las piezas que éstos resguardan también han formado parte de exposiciones nacionales e internacionales de carácter temporal sobre diversos temas. Por otro lado, el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) (2014) es un organismo cultural del gobierno mexicano responsable de estimular la producción artística, promover la difusión de las artes y organizar la educación artística en todo el territorio nacional. Fue creado por decreto presidencial el 31 de diciembre de 1946, durante el gobierno del presidente Miguel Alemán Valdés, para conformar un organismo nacional que se ocupara de las diferentes ramas de las Bellas Artes.

La misión del INBA es preservar y difundir el patrimonio artístico nacional, así como promover la creación de las artes e impulsar la educación e investigación artística con la participación de los tres niveles de gobierno y de la sociedad. Todo ello con el fin de mejorar la calidad de vida de los mexicanos. Como objetivo principal tiene fomentar, estimular, crear e investigar las Bellas Artes en las ramas de la música, las artes visuales, el teatro, la danza, la literatura y la arquitectura en todos sus géneros (INBA, 2014). El patrimonio artístico del INBA se integró con pinturas, esculturas y obras de arte que eran propiedad del Gobierno Federal. Además, cuenta con edificios públicos que albergan dichas obras, las instalaciones de las principales escuelas de formación en las diversas ramas de las artes y todos aquellos bienes artísticos que el Instituto adquiriera o recibiera por herencia o donación.

### **2.3 Tipos de museo**

De acuerdo con Albelo (2015) existen diferentes tipos de museos, en los que sobresalen los siguientes:

-Museos de arte: son dedicados a las diferentes disciplinas artísticas, en ellos se exhiben principalmente pinturas y esculturas.

-Museos arqueológicos, etnográficos y antropológicos: donde podemos observar a las civilizaciones del pasado, a través de colecciones que provienen de excavaciones que sirven para hacer estudios etnográficos y antropológicos.

-Museos de ciencia y tecnología: los objetos que ahí se exhiben sirven como instrumento de estudio y difusión de la ciencia, sus instalaciones suelen ser interactivas en donde se pueden manipular ciertas piezas.

-Museo de sitio: no son museos muy conocidos, suelen encontrarse en los lugares donde han ocurrido acontecimientos importantes, de carácter histórico o arqueológico o en lugares en donde se desea preservar alguna área natural en peligro de desaparecer.

-Museo temático: se centra en un autor o en algún tema en particular, pueden ser de ciencia, arte o hasta de comida.

## **2.4 El Museo de Antropología e Historia**

“Mexicano contéplate en el espejo de esa grandeza; comprueba aquí, extranjero, la unidad del destino humano” son las palabras de Jaime Torres Bodet que reciben a todos los visitantes del Museo Nacional de Antropología, quienes quedan asombrados al contemplar la majestuosidad de este recinto histórico, encargado de albergar un gran tesoro de las culturas prehispánicas.

Fue en el año de 1822 cuando Lucas Alamán solicitó al entonces emperador Agustín de Iturbide, establecer un Conservatorio de Antigüedades y un Gabinete de Historia Natural, todo esto con la finalidad de construir un Estado sólido con una identidad con un pasado prehispánico, llevó por nombre Museo Nacional Mexicano.

Décadas después, en 1865, Maximiliano de Habsburgo, le asignó un nuevo espacio, en donde anteriormente se acuñaba el dinero, en la calle de la moneda.

A finales del siglo XIX, Porfirio Díaz, usó el nacionalismo como instrumento político, por lo cual se interesó en la arqueología y el 16 de septiembre de 1887 se inauguró dentro del mismo museo el salón de monolitos.

En el año de 1909 el nombre del Museo cambió a Museo Nacional de Arqueología Historia y Etnografía.

Por decreto presidencial, el 3 de febrero de 1939 se creó el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), que fué el encargado de cuidar, estudiar, difundir y proteger el patrimonio arqueológico, antropológico e histórico de nuestro país, se fundó

también la Escuela Nacional de Antropología, lo cual permitió que por primera vez en México se realizará una carrera en arqueología, mediante un acuerdo con la SEP, la INAH fué la encargada de impartir la enseñanza de la antropología y la historia.(INAH, 2021)

El Museo Nacional de Antropología pertenece a la red de museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH, 2012) que es la dependencia gubernamental dedicada a la investigación, preservación, protección y difusión del patrimonio arqueológico, antropológico e histórico de México.

La sede del Museo Nacional de Antropología fue inaugurada el 17 de septiembre de 1964, y por más de cinco décadas, ha cumplido con la misión de investigar, conservar, exhibir y difundir las colecciones arqueológicas y etnográficas más importantes del país.

Cuenta con repositorio, un espacio de reflexión sobre la rica herencia indígena de nuestra nación multicultural. Sus 22 salas y sus más de 45 mil metros cuadrados de construcción lo convierten en el museo más grande de México y en uno de los más destacados del mundo.

Este importante recinto alberga los testimonios arqueológicos y antropológicos forjados por múltiples grupos culturales durante cientos de años de historia; a su vez, rinde un homenaje a los pueblos indígenas del México de hoy a través de un nutrido acervo que rescata los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y tradiciones que son patrimonio intangible de la nación y legado que pertenece a toda la humanidad. (INAH, 2014)

Las salas del Museo de Antropología e Historia que los alumnos tendrán que visitar para el presente trabajo son las siguientes:

Sala 4, Teotihuacán

Sala 5, Los Toltecas

Sala 6, Mexicas

Sala 7, Culturas de Oaxaca

Sala 8, Culturas de la costa del Golfo

Sala 9, Maya

Aunque pudiera parecer que son demasiadas salas para visitar en un día, el Museo está diseñado de tal forma que permite al visitante descansar y despejar la mente un momento entre cada sala, cuenta con un patio central en donde puede descansar antes de entrar a la sala siguiente, el visitante puede circular libremente sin agobiarse, pero para realizar estas actividades se le sugiere hacer dos visitas.

### **3. La enseñanza de la Historia**

#### **3.1 Historia de México**

La historia, disciplina cuyo objeto de estudio es el paso de los hombres, es decir, conocer la transformación a través del tiempo de la vida, obra y acumulación de experiencias del ser humano desde años atrás hasta nuestros días, puede ser relevante para aquellos académicos que se dedican a su estudio, pero también para la sociedad en general.

La enseñanza de la historia en México se enfrenta a dos grandes barreras; el exceso de contenidos que se tienen que revisar en el contexto escolar es mucho y generalmente no se alcanza a cubrir todos los contenidos, y la otra es la forma de la enseñanza, muchos de los maestros siguen enseñando de la misma manera que los profesores de hace treinta años, la memorización de fechas que se suelen olvidar con el paso del tiempo y nombres de personajes importantes hacen que la materia se vuelva tediosa o aburrida. (Lerner, 1998).

El poseer un conocimiento sobre la historia no es más ni menos importante que el de otros saberes, el hombre podrá existir y sobrevivir con o sin él, pero eso no significa que no habrá diferencias entre el que tiene y aplica el conocimiento al que no lo ha adquirido o al que lo tiene, pero no lo aplica. Estas diferencias se ven reflejadas al momento que el sujeto se cuestiona su existencia y su función dentro de un contexto determinado, al momento de tomar decisiones, al realizar acciones que lo lleven a un cambio importante o simbólico como individuo o al grupo al que pertenece.

“La inquietud por el conocimiento de la Historia está íntimamente relacionada con la preocupación por asimilar el significado y el sentido del ser humano, por conocernos, comprendernos, concientizarnos, respetarnos, aceptarnos, amarnos...” (Arias, 2004)

La adquisición de la identidad no sólo queda en la parte del autoconocimiento, sino que lleva implícita una formación de valores que los alumnos adquieren. Valores como el respeto y la tolerancia de los escolares hacia las personas que los rodean, comunidad donde viven y a todas esas piezas e historias que hoy en día los forman como país; aceptan, valoran, comprenden y también muestran un respeto ante la diversidad cultural y aman lo que representan y lo que son. Auto conocerse con ayuda de la historia, es vital para que el alumno pueda crear una conciencia de que él es parte del mundo en el que vive, es decir, darse cuenta de su situación como sujeto, la importancia de su existencia en la sociedad a la que pertenece y su influencia sobre esta.

“...no es solamente que esté solamente rodeado por el mundo, sino que él es el mismo mundo que capta, que imagina, que siente, pero, si no se da cuenta de él mismo, ¿cómo entonces podría darse cuenta de la realidad del mundo?” (Hurtado, 2001)

La historia no es sólo útil sino necesaria para comprender la sociedad en la que vivimos y para formarnos una conciencia histórica, que nos permita ubicarnos como protagonistas responsables y por tanto capaces de realizar los cambios que se requieren para alcanzar una vida más democrática e igualitaria (Arce, 2009).

El estudio de la historia permite a los alumnos comprender el mundo que los rodea, desarrollar un pensamiento crítico sobre los acontecimientos actuales de la sociedad, promueve la aceptación de la diversidad cultural y el desarrollo de un sentido de identidad nacional. En la actualidad tenemos en el país una población joven y adulta que en gran porcentaje desconoce la historia, no sólo del mundo o de su país si no de su estado, su ciudad y hasta de su propia familia, al no inculcar este conocimiento, sin darnos cuenta les quitamos a los niños y jóvenes contemporáneos la posibilidad de despertar y desarrollar su conciencia histórica, les negamos la oportunidad de elegir si desean o no hacer el intento, y resulta un riesgo que los muchachos con poca o nula conciencia de su pasado sean los adultos responsables del México del futuro.(Arias, 2004)

Como mencionan Arista, Bonilla y Lima (2010)

“Sin lugar a duda existen muchas respuestas a la pregunta de para qué sirve la historia, los niños y adolescentes de hoy requieren comprender lo que acontece en el mundo en que viven, conocer el porqué de sus constantes cambios y sus diversos problemas sociales, políticos, económicos y culturales, para ello es necesario voltear la mirada al pasado para encontrar respuestas. Generalmente los alumnos, piensan que el presente es el único que tiene significado, sin embargo, es importante hacerles notar que el presente es producto de un pasado y por ello, la enseñanza de la historia adquiere relevancia, pues aporta los conocimientos, desarrolla habilidades y valores que facilitan la búsqueda de respuestas a las interrogantes del mundo actual”. (p. 2)

Es por lo que la noción de pasado ha sido dominada por la tradición positivista en la escuela: donde el pasado es lo que realmente aconteció y se supone que lo que hacemos los seres humanos desde el presente es recuperar ese pasado, restituir y comunicarlo a nuestros contemporáneos. (Carretero, 2006)

Lo cierto es que la enseñanza de la historia que se había distinguido hasta hace algunas décadas por la presencia de viejos sistemas memorísticos de fechas, batallas, reyes, gestas nacionales, etcétera, en los que la asimilación de contenidos sólo requiere de la memorización rutinaria o pasiva sin enfrentarse al análisis o razonamiento de los acontecimientos o procesos, se han ido superando. (Lima y Díaz, 2012)

Con el paso de los años la formación de los estudiantes en las instituciones educativas se ha intentado transformar la visión que se tiene de la historia donde sólo se aprende por medio de la acumulación de contenidos de manera memorística, es decir, el estudiante se la pasa repitiendo fechas, de manera que en el examen pueda repetir de forma correcta, pero que con el paso de los años todos esos datos se olvidan, ya que cumplen con su función de acreditar el examen, y no se hilan con la vida del escolar, por lo que estos datos carecen por completo de una importancia para su vida.

Salazar (1999) plantea que:

“En la didáctica tradicional-suficientemente conocida, y padecida, por alumnos y maestros-, el profesor se encarga de transmitir una serie de contenidos que

pretende "aprendan" sus alumnos; éstos a su vez captan las enseñanzas "elaboradas" por el profesor y las reproducen de manera similar cómo este las entiende" (Salazar, 1999, p.60)

La Secretaría de Educación Pública (SEP) en su reforma educativa de educación básica del año 2011, nos habla de lo que propone lograr en los alumnos para dejar atrás este método. Elaborando una serie de propósitos para innovar en la enseñanza de la historia.

### **Propósitos del estudio de la Historia para la Educación Básica**

Con el estudio de la Historia en la Educación Básica se pretende que los alumnos:

- Desarrollen nociones espaciales y temporales para la comprensión de los principales hechos y procesos históricos del país y el mundo.
- Desarrollen habilidades para el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos.
- Reconozcan que son parte de la historia, con identidad nacional y parte del mundo para valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural.
- Participen de manera informada, crítica y democrática en la solución de problemas de la sociedad en que viven." (Programas de estudio 2011 / Guía para el Maestro Primaria)

Bajo esta perspectiva de enseñanza de la historia el estudiante puede analizar el presente y construir su futuro acercándose a la historia no como un simple espectador sino como un sujeto activo y participe que es capaz de reconocerse como un colaborador de la formación de la historia. La historia permite hacer del aprendizaje un proceso de construcción permanente, tanto personal como social, mediante el desarrollo y fortalecimiento de los valores para la convivencia, contribuye a la formación de la identidad nacional y del legado histórico de la humanidad.

Lo anterior se logra con una serie de recursos didácticos que colaboran en el trabajo docente facilitando su proceso de enseñanza, para esto se requiere que el profesor use una diversidad de recursos y estrategias didácticas que estimulen la imaginación y la creatividad del alumno, permitiéndole que se sitúe en los acontecimientos y procesos históricos, relacionándose con estos hechos, dejándole ver que lo que pasó antes los trae a su presente y este los conducirá a su futuro, el profesor debe considerar cómo es que las

nuevas tecnologías influyen en el desarrollo cognitivo de sus alumnos, por lo que debe aprovechar su uso para favorecer los procesos de enseñanza aprendizaje de la historia. Entre los recursos que el docente puede emplear para un aprendizaje significativo y para ofrecer una variedad de experiencias de aprendizaje están:

**-Sitios y monumentos históricos.** Los sitios arqueológicos, conventos e iglesias, casas y edificios, plazas, fábricas, etc., albergan distintos vestigios de la actividad humana de otras épocas y culturas. Todo espacio es factible de convertirse en un recurso para que los alumnos analicen la relación entre el ser humano y la naturaleza. Aquí se pueden desarrollar habilidades relacionadas con la ubicación temporal y espacial, valorar el espacio geográfico, así como la comprensión de los fenómenos artísticos del pasado.

**-Museos.** Estos recintos acercan a los alumnos a objetos de otras épocas. La visita a estos lugares les permite observar y describir los objetos que les ayudan a conocer sus características, uso e importancia en el pasado y reconocer lo que está vigente, con el fin de que comprendan porque forma parte del patrimonio cultural. Permite al alumnado tener una participación activa dentro de la historia.

**-Tecnologías de la información y la comunicación** (como videos, canales de TV especializados, paquetes computacionales, Internet, música e imágenes.) Estas estrategias favorecen la innovación tanto del docente como de los alumnos, se puede construir conocimiento a través de herramientas de comunicación y principalmente se presentan como un desafío para el alumnado.

**-Esquemas.** Su uso en la enseñanza de la historia resulta útil porque son representaciones gráficas que facilitan la comprensión o la expresión de ideas complejas; resaltan los acontecimientos y las relaciones de una época o proceso histórico; promueven la habilidad de sintetizar acontecimientos y procesos; además, sirven como referente de evaluación porque muestran el conocimiento que el alumno tiene sobre un tema o acontecimiento. Funcionan para que los alumnos aprendan a sintetizar la información y se acostumbren a relacionar, sin la necesidad de tener que memorizar.

**-Gráficas y estadísticas.** Son recursos que posibilitan trabajar con la noción de tiempo histórico mediante la observación de los cambios cuantitativos y cualitativos de distintos sucesos y procesos relacionados con la población o la economía de una sociedad, entre otros. Además de que junto con los mapas ayudan a contar una historia.



**-Mapas.** Este recurso contribuye al desarrollo de la noción de espacio, pues mediante su lectura, interpretación y elaboración se obtiene y organiza la información histórica, se describen relaciones espaciales y se comprende por qué un suceso se produce en un lugar específico. Ayudan a la reconstrucción de los hechos del pasado, muestran los cambios o la evolución de los distintos períodos.

Esta propuesta de diseño de material se ha intentado trabajar en las aulas, aunque desafortunadamente hay factores que no han permitido que se concrete entre las que se encuentran:

- El exceso de contenidos en los programas y el elevado número de alumnos a los que atienden.
- Hay un desconocimiento de los materiales con los que cuentan las escuelas para utilizarlo en el aula.
- El libro de texto se emplea de manera mecánica.
- Los maestros desconocen el desarrollo cognitivo de los alumnos y su relación con la complejidad de la disciplina.
- Se diversifican poco las estrategias de enseñanza, aún se sigue privilegiando la exposición oral, el dictado, el copiado y la evaluación centrada en la memorización. (Lima y Díaz, 2012)

En las aulas los profesores siguen con la misma práctica pedagógica enfocada a la memorización y la utilización del libro de texto como lo menciona Lima y Díaz (2012), de una forma mecánica donde solo se hacen las lecturas de los temas y se contesta el cuestionario al final de la unidad, sin aplicar adecuadamente el programa adaptándolo a las características y necesidades educativas del estudiante. Esto ocurre entre otras causas por la deficiencia en la formación y actualización docente.

Se propone trabajar con la información significativa para el alumno, para que este pueda establecer puentes cognitivos entre la nueva información y las ideas previas de su estructura cognitiva. A partir de estos datos relevantes, el alumno estará en condiciones de elaborar un concepto nuevo. (Murillo, 2007)

La comprensión de la historia es fundamental en la formación de los jóvenes y niños porque les permite explicar los orígenes de la vida actual, y además tener elementos para

analizar, juzgar y decidir acerca de su presente y su futuro, como individuo de hoy y como futuro ciudadano mañana.” (Guía para el Maestro, 2011)

La enseñanza de la historia también nos exige que reflexionemos sobre qué historia enseñar, qué contenidos incluir y, lo más importante, cómo enseñar a pensar históricamente. Pensar históricamente significa que el alumno pueda explicar las causas y consecuencias de los acontecimientos, la relación causal de unos hechos con otros. (Murillo, 2007).

Para Seixas y Morton (2013), el pensamiento histórico es generar narrativas históricas a través de interpretar de forma creativa las fuentes del pasado.

Pensar históricamente va mucho más allá de solo acumular información sobre hechos pasados, se necesitan habilidades, como la crítica hacia las fuentes primarias y secundarias de información y las interpretaciones que se le da a los acontecimientos de la historia, toda esta información se tiene que revisar y analizar, todo esto lleva un proceso,

De acuerdo con Carretero y Montanero (2008)

“Lo histórico se fundamenta, ante todo, en el establecimiento de un sentido de continuidad y cambio entre el pasado y el presente. El proceso de adquisición de los esquemas de tiempo histórico parte de la conciencia del propio tiempo personal en los niños; continua con la asimilación de las diversas categorías de orientación temporal y de códigos de medición (como el calendario); y culmina con la asimilación de las nociones esenciales para comprender el tiempo histórico (como el orden y la sucesión de los hechos, la simultaneidad, la continuidad, la duración), así como de habilidades, uso de códigos y representaciones cronológicas”

### **3.2 El museo, espacio de enseñanza y aprendizaje.**

El papel del museo como espacio de experiencias de conocimiento es de mucha importancia ya que puede complementar las lagunas que pueden surgir dentro de la escuela. El papel del museo siempre ha sido claro en su papel de depositario de conocimiento, pero este conocimiento es dirigido muchas veces a personas que cuentan con amplios conocimientos en distintas áreas o que son muy ilustrados, es momento de

hacer una transposición didáctica, para que este conocimiento pueda llegar a todas las personas y no solo a las que conocen del tema.

Todo el patrimonio de los museos, moviliza los saberes de quién los visita, proporciona información y genera conocimientos, permite conocer las sociedades del pasado, así como a valorarlas y respetarlas, genera distintas interacciones ya sea con los objetos o con las personas que lo visitan, explota distintas emociones o recuerdos, que a través de una adecuada mediación se convierte en aprendizaje significativo. (Maicera, 2008).

Cuando se habla de educación, se puede decir que a través de ella:

Lo que se pretende es llegar a desarrollar, potenciar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del ser humano. Y este desarrollo no se produce exclusivamente en la escuela, se trata de una labor que trasciende los formales parapetos escolares. Torres, 2010).

Ahora bien, existen distintos tipos de educación, los cuales cuentan con características diferentes, pero que en conjunto logran un desarrollo significativo. Varios son los autores que retoman este tema, y en su mayoría hacen uso de la siguiente clasificación: educación formal, no formal e informal. A pesar de estas posturas, se sintetiza únicamente a dos tipos de educación, para dar cuenta del trabajo que se hizo. Éste abarca solamente la educación formal y la no formal.

Por un lado, está la educación formal utilizada por la escuela, y por el otro lado la educación no formal experimentada dentro de un museo. El tipo de contexto permite detectar una de las diferencias que se manifiestan al momento de ser comparados estos tipos de educación.

Dentro de un sistema educativo se habla de una educación formal, cuando se imparte mediante planes y programas educativos en tiempo y forma, sin olvidar que estos planes van a depender del grado escolar en el que se encuentre el alumno a partir del sistema oficial.

Torres (2007), citando a Trilla (1998), menciona que la educación formal se caracteriza de la siguiente manera:

“- Constituye una forma colectiva y presencial de enseñanza y aprendizaje, ya que es necesario que el alumno se encuentre dentro de un salón de clases para lograr esto.

- Supone la definición de un espacio propio (la escuela como lugar), es decir que en otro contexto no se va a poder lograr este tipo de educación.
- Implica el establecimiento de unos tiempos prefijados de actuación como son horarios, calendario lectivo, etcétera.
- Establece una separación institucional de dos roles asimétricos y complementarios maestro-alumno.
- Supone la preselección y ordenación de los contenidos que se trafican entre ambos por medio de planes de estudio, currículos, etc.
- Entraña la descontextualización del aprendizaje como son los contenidos se enseñan y aprenden fuera de los ámbitos naturales de su producción y aplicación”. (p.16).

En el campo de la educación no formal, de donde destacan los museos, se puede decir que abarca diferentes criterios. De acuerdo con Vázquez (1998) estos son:

- Tiene una extensión de contenidos, es decir que la duración asignada para este trabajo es ilimitada.
- Como tal, afecta a todas las personas, pero cada una de las acciones a través de las que se especifica está concebida y va dirigida a una persona en concreto o a un grupo con las mismas finalidades.
- Puede desarrollarse tanto dentro de las organizaciones como fuera de ellas, puesto que no necesariamente se debe encontrar en una institución específica como la escuela.
- Hace uso de la organización y la sistematización en cuanto a los contenidos que se pretenden trabajar sin dejar de lado los niveles educativos presentes. (p.12).

A partir de estas características, se detecta que la educación no formal cuenta con elementos distintos a los de la educación formal por lo tanto sería recomendable trabajar simultáneamente para la formación integral de todo individuo.

Esto ayudará a darse cuenta que la escuela no solo cumple con formar al alumno dentro de un salón de clases, sino que también se encarga de darle herramientas para que puedan

reforzar sus conocimientos con apoyo de la educación no formal, en específico con contenidos escolares vinculados con la información museística.

Ya se habló de la definición de museo y cuáles son las características con las que cuenta una institución como esta, también se abordó el tema de la educación y los tipos que existen. Ahora es momento de hablar sobre la función educativa del museo.

El campo de la educación es muy amplio y requiere de diferentes herramientas de apoyo para manejar nuevos conocimientos. Dentro de las herramientas centradas en el campo de la educación, se encuentran los museos, los cuales se encargan de participar como nuevos escenarios de educación, aunque el contexto de trabajo es distinto.

Un museo es, en sí mismo, un medio educativo. Independientemente de si cuenta o no con un programa de actividades específicamente pedagógicas, en la medida que cumpla con sus funciones más tradicionales, elementales y primarias (conservar y mostrar obras de valor artístico, histórico, científico, cultural, etc.), el museo está generando efectos de educación: en concreto, educación de la que hemos llamado informal. (Trilla, 1993, p.120).

Se entiende que los museos son espacios que generan un intercambio cultural, donde el objetivo general es que el público adquiera un nuevo aprendizaje, independientemente de los conocimientos previos con los que cuenta este sujeto.

Estos espacios culturales de los que se habla brindan herramientas para que los alumnos aprendan a partir de un trabajo colaborativo entre el profesor, el alumno y la persona encargada de dar el recorrido dentro del museo, ya que cada uno de ellos cuenta con una función diferente, pero que en conjunto puede adquirir un mayor aprendizaje dentro de un museo.

El aprendizaje no sólo se da en quien está explícitamente en situación de aprender, también se da en quien propicia la situación. Aquí está el cambio principal, la posibilidad de establecer canales de comunicación y retroalimentación en la escuela, entre el maestro y el alumno, en los espacios culturales como el museo. (Silva, 2002, p.23).

Estos contextos logran generar una relación museo-escuela, la cual brinda un sinnúmero de elementos claves para que se pueda generar un nuevo aprendizaje, pero es importante mencionar que el papel de cada uno de ellos es diferente, pero se complementan entre sí, esto lo explica a detalle Spravkin (1996):

Si la escuela es la encargada de introducir al niño en el mundo de la cultura (en sentido amplio) y los museos de arte de mostrar una parte específica de esa producción cultural, no hay duda de que ambas instituciones han sido socialmente designadas para asumir algún tipo de función en la relación niño-cultura. (p.242).

Es aquí donde se detectan semejanzas y diferencias, en relación con los contenidos que se manejan dentro de un contexto escolar y un contexto museístico, el primer contexto se encuentra regido por planes y programas de estudio, cuentan con horarios y lugares específicos para trabajar y dar respuesta a problemáticas educativas. En cambio, dentro del contexto museístico no hay un plan de estudios que seguir, y las actividades educativas pueden ser abiertas, dan rienda suelta a la curiosidad, trabajan básicamente con exposiciones y talleres, etcétera. Dentro de las semejanzas se puede comentar que ambos, elaboran actividades educativas, hacen uso de un proceso de enseñanza-aprendizaje y aplican la didáctica dentro de sus actividades.

Este apartado permitió llegar a la conclusión de que el museo se va a encargar de reforzar los conocimientos adquiridos dentro del salón de clases, ampliar los conocimientos culturales, así como aportar al individuo algunos referentes que resulten familiares y conocidos para alcanzar un buen nivel de desarrollo de los alumnos. Situaciones que se verán reflejadas más adelante en la descripción del procedimiento de este proyecto de vinculación educativa. En el siguiente apartado se hablará de la didáctica y la relación que tiene con el campo de los museos, ya que es importante que se conozcan las cualidades que ha de tener un museo para que cumpla su función educativa.

### **3.3 El museo cómo mediador didáctico**

El museo es un recurso para fortalecer los saberes obtenidos dentro de la educación formal, a través de actividades como juegos, visitas guiadas, cursos, talleres, conferencias, seminarios o actividades culturales. La escuela y el museo se complementan, una y otra aportan conocimientos para el proceso de aprendizaje, la

interacción entre escuela y museo debería ser más profunda, sin embargo, no están tan ligados uno con otro. Es necesario que exista un mediador didáctico, para que exista una relación entre ambas partes.

De acuerdo con Fernández (2003) un mediador didáctico debería:

- Coordinar los diversos agentes sociales implicados en la difusión, la promoción y la explotación de un patrimonio que trabajan con un objetivo final común, en este caso la educación.

- El mediador sería el puente entre la escuela y el museo; tendría suficiente conocimiento del funcionamiento y las necesidades de la escuela y del funcionamiento y las ofertas del espacio cultural, en este caso el museo. Todo ello facilita el trabajo y las relaciones entre ambas instituciones.

- Aplicar los principios de la didáctica del patrimonio a los proyectos y actividades relacionadas desde el museo para la escuela, enfatizando la visión sistémica del patrimonio.

- Destacar la importancia de la mediación didáctica respecto a los saberes disciplinares que haga posible la transferencia de los conocimientos de las disciplinas referentes a un elemento mediador, guías, material informativo, elementos interactivos, etc, para hacerlos comprensibles.

- Evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto desde las necesidades de la institución museística que no tiene porqué coincidir con los escolares, cómo desde el centro de enseñanza, para analizar las fortalezas y debilidades observadas y poder prever acciones modificadoras.

La didáctica participa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no solo basta con dar la información o hacer alguna actividad, éstas deben llevar una planeación para que se puedan relacionar con los contenidos vistos, utilizando estrategias necesarias para que siempre exista un aprendizaje. Es de suma importancia saber a qué se refiere cuando se hace uso de esta palabra. Se entiende como “el diseño, planificación, puesta en práctica y teorización de programas, artefactos y materiales a disposición de la tarea de enseñar, y dirigidos a mejorar la tarea de aprender (centrada ésta en la figura del docente)” (Serrat, 2005, p.114).

Para complementar esta primera definición, se retoman las ideas que plantean los siguientes autores:

La didáctica es una disciplina caracterizada por su finalidad formativa y por su aportación de modelos, enfoques y valores intelectuales más adecuados para organizar las decisiones educativas y hacer avanzar el pensamiento base de la instrucción y el desarrollo reflexivo del saber cultural y artístico. (Medina y Salvador, 2002, p.5).

Las anteriores definiciones permiten ver a la didáctica de una manera más general, la cual se encarga de generar cierta influencia en el individuo, organizar y presentar los contenidos de la enseñanza para intervenir en el desarrollo educativo e iniciar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Independientemente de las características, esta disciplina pretende el fomento de una mejora en los sistemas educativos para dar respuesta a las demandas detectadas dentro de cada institución.

Ahora bien, si tomamos en cuenta que la didáctica se encuentra en diferentes contextos, sería interesante conocer cómo participa dentro de los museos. Aquí se trabaja partiendo de la búsqueda de métodos y técnicas para mejorar la enseñanza y definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma eficiente a los educandos.

La didáctica de museos, permite que se manifieste el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que de alguna forma los alumnos adquieren conocimientos en el transcurso de la visita guiada, como se mencionó. Es por esto que el museo propone actividades didácticas que se relacionan tanto con el contenido proporcionado por el museo, como el que los estudiantes están abordando en la escuela, para llevar a cabo una vinculación de contenidos. Lo anterior se va a lograr, al considerar cada una de las características físicas e intelectuales de los alumnos dependiendo el grado y la etapa de desarrollo en la que se encuentren, de esta forma ellos tendrán actividades acordes a su edad.

Y ya que no existe una sola didáctica, resulta relevante definir la didáctica del patrimonio propuesta por Santacana (2006)

Si por una parte la didáctica se trata de la transmisión de conocimientos de forma eficaz, en la que se usan distintas técnicas, y si el patrimonio es todo bien inmaterial o material que algún lugar posee, entonces la didáctica del patrimonio es un conjunto de técnicas que faciliten la comprensión o interpretación del patrimonio, este conjunto de técnicas debe de ser entendible para todas las personas.



Los siguientes autores mencionan que:

Una de las razones por las que se plantea una didáctica en el museo, es porque los objetos son elementos concretos que pueden ser observados desde todos los ángulos posibles, ya que quizá para la mayoría es más sencillo observar el objeto y comprender para qué fue usado o qué se hacía con él. Además de que todo aquello que se enseña a través de la imagen de una pieza o de un objeto atrae la atención del alumnado con más facilidad y actúa como soporte de la memoria (Santacana y Llonch, 2012, p.27).

Se entiende que el museo se compone de diferentes exposiciones, dependiendo de la temática que se esté trabajando en este, las cuales van a iniciar un proceso de comunicación con los visitantes, dentro de esta comunicación se encuentra presente la didáctica, que tiene la función de atraer la atención de todo tipo de visitantes.

Una didáctica de museos, debe tomar en cuenta el tipo de público que acude a la institución, esto con la intención de saber cómo dirigir el recorrido al grupo visitante. Después el mensaje expositivo que será manejado dentro de una visita y que ayudará a que los contenidos museísticos estén adaptados al nivel cognitivo de los visitantes. Y por último el contexto expositivo que utilice el guía para proceder a la construcción de nuevos conocimientos, puesto que esto servirá para que los espectadores logren vincular sus conocimientos escolares con los museísticos.

Como se mencionó al inicio del capítulo, un museo requiere de un gran equipo de trabajo para llevar a cabo cada una de sus funciones, para esto necesita de un departamento que se encargue de dirigir todos los asuntos relacionados con el proceso formativo o de enseñanza-aprendizaje. Se habla del Departamento de Servicios Educativos, Alderoqui y Pedersoli (2011), mencionan que:

(...) desde este lugar se conduce y coordina la formación y trabajo de los guías y se articula con los otros profesionales del museo. Se definen las modalidades de visitas guiadas y los programas destinados al público. Se establecen acuerdos con las escuelas y otras instituciones culturales. Se diseñan actividades anexas con las exposiciones. Incluye la participación cultural de las comunidades y la generación de procesos de investigación y acción cultural para relacionar los museos con las diversas culturas en las que están insertos. (p.31).

Aunque las actividades a realizar dentro de este departamento son varias, como las visitas guiadas, capacitación del personal, talleres, exposiciones temporales, diseño de materiales, etcétera, aquí solo se pondrá especial atención a lo referido a las visitas

guiadas, capacitación del personal y diseño de materiales, aspectos del campo educativo en que se estuvo trabajando.

Es responsabilidad del Departamento de Servicios Educativos, tomando como base la didáctica de museos, organizar las visitas guiadas solicitadas por el público para recorrer el museo y de igual manera tener presente el tipo de público que va a ser atendido, ya que de esto dependerá que tan significativa vaya a ser la visita y la forma en que se adecuará a la información del museo.

Augustowsky (2012) menciona que, “La visita escolar a los museos es una oportunidad para que los chicos, chicas y jóvenes observen, conversen sobre las obras y en un sentido más amplio, reflexionen sobre lo que miran y cómo lo hacen.” (p.105).

Para complementar la información acerca de las tres actividades elegidas del Departamento de Servicios Educativos, se retoman algunas ideas de la autora Serrat (2005), quien menciona que las visitas guiadas tienen por objetivo:

- La transmisión e intercambio de conceptos e ideas, esto va a permitir potenciar un diálogo constante entre lo expuesto y el visitante.
- El cambio respecto a las ideas y esquemas cognitivos previos, aquí se hace uso de la participación directa mediante la modificación de sus estructuras cognitivas en cuanto a los conceptos claves de la exhibición.
- Fijar la atención, en relación a los aspectos mostrados a lo largo del recorrido expositivo.
- El apoyo en la observación de detalles, esto ayudará a adquirir la comprensión del mensaje expositivo.
- Despertar el interés y la curiosidad, se sabe que la visita guiada tiene como misión despertar el interés y la curiosidad respecto a los contenidos expuestos. (p.153).

Las visitas guiadas, participan como acompañamiento para lograr ampliar los conocimientos de los visitantes, pero esto requiere de una persona capacitada para manejar con facilidad tanto la información que debe brindar el museo, como la interacción con grupos de diferentes niveles de pensamiento.

La persona capacitada está representada como el guía del museo, quien debe estar dotado de una formación específica para lograr cada una de las funciones mencionadas con anterioridad. Es necesario precisar cuáles son las características generales con las que debe contar un guía. Santacana (2005), enlista algunos principios didácticos referidos a este personal del centro o museo:

1. Los educadores deben mostrar entusiasmo en lo que explican y comentan, ya que de esto depende el interés que le pongan los visitantes a lo que les están explicando.
2. A los visitantes hay que hacerles sentir cómodos, tratando de adquirir una actitud amable y respetuosa por parte de los guías.
3. Los educadores deberían conocer muy bien aquello que han de explicar, puesto que de eso depende qué tanto va a entender el público los contenidos del museo.
4. Es importante conocer todas las novedades que afectan a la investigación referente. Un educador no debería ser un simple repetidor de mensajes.
5. Los educadores deberían poder entregar siempre algún elemento escrito con un resumen de lo comentado.
6. La visita al museo debería concebirse como un pequeño espacio de diálogo y no de discurso. (p.96).

Si bien estas características no son las únicas que deben estar presentes en una persona asignada a impartir los recorridos dentro de un museo, si toman en cuenta lo que deben llevar a cabo de forma general.

Por parte del diseño de materiales, éstos van más enfocados a las herramientas a utilizar para aplicar la didáctica dentro de este contexto, debido a que los materiales participan en desarrollar las diversas acciones por parte del museo para cubrir sus necesidades educativas, respondiendo así a las expectativas de cada uno de los visitantes. Esto coincide con lo que dice Serrat (2005), quien describe a los materiales didácticos como instrumentos, objetos o recursos a partir de los cuales se puede generar una mejor comprensión del mensaje expositivo.

El tipo de servicios que brinda el museo, buscan favorecer el aprendizaje de los alumnos que visitan una institución como ésta, sin dejar de lado que serviría como complemento a partir de lo que aprenden dentro de su contexto escolar creando así una comunidad de

aprendizaje. Cuando se habla de una comunidad como ésta, se podría decir que este concepto se encuentra presente en el momento que se manifiesta la relación museo-escuela, dado que en ambos contextos se genera cierto aprendizaje, aunque el tipo de educación será de manera distinta en cada uno.

Para que los museos se transformen en espacios promotores y productores de aprendizaje significativos, es fundamental que estas visitas no queden relegadas solamente a la responsabilidad de los museos. Es aconsejable que estos trabajos no empiecen y terminen con la experiencia en el museo mismo, sino que formen parte de un proyecto pedagógico que las incluya y que les otorgue sentido. (Serulnicoff, 1996, p.294.).

No solo es importante que se lleve a cabo una buena visita guiada, sino que también es de suma importancia realizar un seguimiento por parte de la escuela. En un principio es necesario que se introduzca al alumno en lo que va a observar dentro del museo, y luego relacionar esto con los contenidos temáticos que está revisando en su grado escolar. Posteriormente sería pertinente hacer una conexión de ideas y conceptos a partir de lo que se aprendió durante la visita al museo, aunque para lograr dicha vinculación, es necesaria la participación y compromiso del docente.

### **3.4 Contenidos que se trabajan en la enseñanza de la historia.**

Al hablar de contenidos nos estamos refiriendo al conjunto de saberes que se relacionan con lo cultural, lo social, político, económico, científico, y tecnológico, cuya asimilación se considera esencial para el desarrollo y socialización de los alumnos. (Coll, 1998). Son considerados tres tipos de contenidos, conceptual, procedimental y actitudinal, estos contenidos no se pueden abordar de forma separada, ya que el conocimiento se aprenderá dependiendo de la actitud que se tenga para poder seleccionar el procedimiento y así hacer factible el aprendizaje, en la historia principalmente se trabajan los contenidos conceptuales y actitudinales, ya que los contenidos procedimentales están más enfocados en el uso de las matemáticas.

## **Contenidos conceptuales**

Se refieren a datos, hechos, conceptos, principios y leyes que necesitan ser adquiridos de forma significativa y se relaciona con los conocimientos que ya se poseen con anterioridad.

Estos contenidos se refieren a tres categorías bien definidas:

- 1.Hechos, son eventos que acontecieron en la historia.
- 2.Datos, es información concisa y precisa.
- 3.Conceptos, son nociones o ideas que se tienen de algún acontecimiento que es cualquier evento que sucede, y de un objeto que es cualquier cosa que existe y que es observable.

## **Contenidos procedimentales**

Hablar de estos conocimientos es la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades o métodos para realizar acciones u operaciones.

## **Contenidos actitudinales**

Los constituyen los valores, normas, creencias y actitudes que están dirigidas al equilibrio personal y la convivencia social. Son de importancia porque guían el aprendizaje de diversos contenidos y facilitan la incorporación de valores en el alumno.

## **4.APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

El aprendizaje significativo pretende que se valore el aprendizaje de los estudiantes como un proceso de interiorización del conocimiento, más que el de dar respuestas acertadas en cierto momento, como al presentar una evaluación, por lo cual el aprendizaje es continuo y debe salir a flote en cualquier momento de la vida o cuando se necesite aplicar en la resolución de problemas o en diversas situaciones se necesita entonces, enseñar para la vida.

Con referencia a lo anterior, numerosos estudios prueban que los elevados índices de fracaso escolar, deserción, repetición y marginalidad educativa que afrontan los países de

todo el orbe, más que por falta de inversión en la construcción de escuelas, en la compra de libros o contratación de maestros, se deben fundamentalmente según lo señala Martínez (2008), “a la falta de una educación significativa para la vida; una educación que responda al que se educa, que le dé un conocimiento de calidad, que le enseñe para la vida”. (p.11)

Sucede que cuando el aprendizaje no tiene sentido o significado para la vida cotidiana del estudiante; los jóvenes olvidan fácilmente los conceptos en los que no se ha hecho un verdadero ejercicio de comprensión; de ahí que no la apliquen en su vida cotidiana y no puedan argumentar o explicar teorías o tener respeto a la patria. De acuerdo con Ausubel (2002) las personas adquieren conocimientos, principalmente a través de la recepción más que a través del descubrimiento. Los conceptos, principios e ideas son presentados y son recibidos; no descubiertos. (Woolfolk,1990).

Para que se comprenda contenido de historia y se utilicen conceptos para un manejo del lenguaje propio en su cotidianidad; los conceptos deben aprenderse en forma activa y participativa; para que se generen estas condiciones, es importante que desde el aula se diseñen tareas y trabajos aplicables con claridad a su vida cotidiana, por ejemplo:

- Dar y recibir la opinión de los demás con el debido respeto
- Resolver problemas a través del diálogo
- Despertar la curiosidad

De esta manera, según Good y Brophy (1996), señalan que “se despierta el interés y el estudiante encuentra sentido a lo que hace a través de lo aprendido en el aula, denomina a esto trabajo auténtico, que es tareas significativas e importantes, en contraste, con aquellas triviales o mecánicas” (p.45).

Novak (1997), en su libro Teoría y práctica de la Educación aclara que la teoría de Ausubel no es una teoría completa, pues si lo fuera pronto se volvería obsoleta; es una teoría en construcción, un aporte que puede ser enriquecido por una práctica pedagógica que sabe hacia dónde se dirige y que se renueva a sí misma.

En efecto esto se explica, según Díaz y Hernández (2010) puesto que:

“Aprender un contenido quiere decir que el alumno le atribuye un significado, construye una representación mental a través de imágenes o proposiciones verbales, o bien elabora una especie de teoría o modelo mental como marco explicativo de dicho conocimiento, construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimiento que se poseen previamente; esto se logra al introducir nuevos elementos o establecer nuevas relaciones entre dichos elementos” (p.17).

Ausubel (2002) centra su atención en el aprendizaje, tal como ocurre en la sala de clases, día a día, en la mayoría de las escuelas. Para él, la variable más importante que influye en el aprendizaje es aquello que el alumno conoce. Nuevas informaciones e ideas pueden ser aprendidas y retenidas en la medida en que existan conceptos claros e inclusivos en la estructura cognoscitiva del aprendizaje que sirvan para establecer una determinada relación con la que se suministra.

Como lo aclara Ausubel (citado por Novak, 2001), en el aprendizaje por recepción, el contenido principal de la tarea de aprendizaje simplemente se le presenta al alumno: él únicamente necesita relacionarlo activa y significativamente con los aspectos relevantes de su estructura cognoscitiva y retenerlo para el recuerdo o reconocimiento posteriores, o como una base para el aprendizaje del nuevo material relacionado. En el aprendizaje por descubrimiento, el contenido principal de lo que ha de aprenderse se debe descubrir de manera independiente antes de que pueda asimilar dentro de la estructura cognitiva. (p.42)

Diversos autores han postulado que mediante la realización de aprendizajes significativos el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal. De esta manera, los tres aspectos clave que debe favorecer el proceso de instrucción serán; el logro del aprendizaje significativo, la memorización comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido.

Desde la postura constructivista, de acuerdo a los autores Díaz y Hernández (2010):

“se rechaza la concepción del alumno como un mero receptor o reproductor de los saberes culturales, así como tampoco se acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos” (p.16).

Se menciona a Coll (citado por Díaz Barriga y Hernández 2002) que “la finalidad última de la intervención pedagógica es desarrollar en el alumno la capacidad de realizar aprendizajes significativos por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias” (aprender a aprender p.133).

Por tanto, para el aprendizaje necesariamente debe tener significado para el estudiante si queremos que represente algo más que palabras o frases que repite de memoria en un examen. Por eso, la teoría de Ausubel se llama aprendizaje significativo ya que para este autor “algo que carece de sentido no solo se olvidará rápidamente, sino que no se podrá relacionar con otros datos estudiados previamente, ni aplicarse a la vida de todos los días” (Méndez, 1988. p. 91)

Es importante que los estudiantes, encuentren significado a lo que aprenden para que lo apliquen en su cotidianidad; es decir, hallen significado a lo aprendido en la escuela, lo conecten con su propia realidad. Se pretende enlazarlo con los intereses de los niños y niñas y partir de problemas de su entorno y, en general, se busca que desarrollen un Aprendizaje Significativo; según Mayer (2004), la enseñanza debe “ser un proceso activo, en el que se exhorta a los aprendices a iniciar adecuadamente cada uno de los procesos cognitivos que se desarrollan durante el aprendizaje” (p.118).

En este sentido, Ausubel (2002), considera que el aprendizaje significativo es relevante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas y de información que constituye cualquier campo de conocimiento. La adquisición y la retención de grandes corpus de contenidos son un fenómeno extremadamente impresionante, si se tienen en cuenta las siguientes consideraciones:

- Que los seres humanos, a diferencia de los ordenadores, sólo pueden captar y recordar de inmediato unos cuantos ítems discretos de información que se presenten una sola vez.
- Que el recuerdo de listas aprendidas de una manera memorista, que reciben múltiples presentaciones, está claramente limitado, tanto en relación con el tiempo como en relación con la longitud de las listas, a menos que se hallan sobre aprendido mucho y se hayan reproducido con frecuencia.



Por lo tanto, es importante que los docentes no enmarquen su papel en que los estudiantes se llenen de una gran cantidad de contenidos, sino más bien que realicen constantemente una analítica de contenidos con miras a formar, en educación ambiental, individuos con una gran concientización y una sensibilización de su realidad social, económica, política ideológica, que asuma colectivamente un papel crítico ante los problemas del país y del mundo; del entorno en que hayan nacido, de procesos de diálogo en la escuela y que, llevado a la práctica, conduzca a cambios en sus comunidades en la que los alumnos viven. Cómo se adquieren los conocimientos previos, para insertar o presentar el nuevo tema, por ejemplo, no podemos aprender de Mesoamérica sin antes aprender del poblamiento de América.

#### **4.1 Tipos de Aprendizaje Significativo**

Ausubel (1981) “distingue tres tipos básicos de aprendizaje significativo: el aprendizaje representacional, el aprendizaje de conceptos, el aprendizaje de proposiciones” (p.140).

En primer lugar, se encuentra el aprendizaje representacional, que es el más elemental, del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos; al respecto Ausubel dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan. (Ausubel, 1981, p.46)

Igualmente, es la atribución de significados a determinados símbolos, y se relaciona, de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Otro tipo es el aprendizaje conceptual, cuya base es que el estudiante desarrolle conceptos que se definen como “objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”, a partir de ello se puede afirmar que, en cierta forma, también es un aprendizaje de representaciones. (Ausubel, 1981, p. 61)

Existen dos métodos generales para aprender conceptos: la formación; de conceptos, que se da principalmente en los niños pequeños; y la asimilación de conceptos, que es la forma predominante de aprendizaje de conceptos en los escolares y los adultos. (Ausubel, 1981, p.26)

El aprendizaje de conceptos se da a través de dos procesos: por formación; es decir, se adquieren por experiencia directa, por medio de atributos (características) en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis; y por asimilación, cuando se produce a medida que el individuo amplía su vocabulario; los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando combinaciones disponibles.

Finalmente, otro tipo de aprendizaje es el proposicional, citado por Ausubel, que va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones; el aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario; luego se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado, que se asimila a la estructura cognoscitiva; es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición. (Ausubel, 1981, p.47).

Los aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria, a no ser que se suministre una ayuda específica a través de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructiva. (Coll, 1988 citado por Díaz Barriga, y Hernández 2002, p.21)

#### **4.2 El uso de estrategias para fomentar el aprendizaje significativo**

Toda intervención educativa se tiene que apoyar en conocimientos teóricos vinculados a la práctica, es necesario promover actividades que desarrollen el pensamiento crítico y

promuevan el crecimiento personal del alumno, lograr que el alumno pueda relacionar los contenidos que se pretenden enseñar con los contenidos previos, cuando al alumno se le dificulta alguna asignatura, es necesario fomentar el uso de estrategias que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando involucrar al alumno en las actividades planeadas con anterioridad, esto ayudará a despertar su interés por seguir investigando que se está revisando, los temas serán más fáciles de comprender si el alumno tiene la oportunidad de participar activamente, utilizando sus conocimientos previos y relacionándolos con los aprendizajes nuevos, de esta forma encontrarán significados y lo podrán aplicar a su propia realidad.

El docente se encargará de generar ambientes para los alumnos, fomentando la construcción de aprendizajes nuevos vinculados a los anteriores, el uso de estrategias que se mencionan en el cuadernillo de actividades incluidas en esta investigación, será de gran utilidad en el aprendizaje de la asignatura de la historia, pero por supuesto debe de existir una disponibilidad por parte del alumno de visitar los museos vinculados a las distintas estrategias de aprendizaje que deseamos utilizar.

## **5. Plan y programas de estudio 2018**

Este currículo está centrado en los aprendizajes clave, estos permitirán aprender de manera constante, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes, de acuerdo a la propuesta que presentan. El plan de estudios 2018 cuenta con distintos objetivos a desarrollar, sin embargo, para este trabajo se toman en cuenta objetivos del plan anterior 2011, ya que es importante el ir construyendo el conocimiento histórico desde los primeros años escolares de forma escalonada.

<b>Permanece del currículo anterior</b>	<b>Los nuevos retos</b>
<p>-Se retoman fortalezas curriculares previas acerca del tiempo histórico.</p> <p>-Reconoce que en los primeros grados de educación primaria los niños construyen conocimientos sobre el lugar en donde viven y el paso del tiempo, mediante la observación, la exploración y la representación de los rasgos de la naturaleza y la sociedad de la que forman parte.</p> <p>-Se retoma como idea central el proceso de construcción del conocimiento que siguen los niños acerca del mundo que los rodea, ampliando el rango que conocen mediante experiencias escolares y extraescolares de años anteriores.</p>	<p>-Se fortalecen las capacidades y habilidades para la exploración y la comprensión del mundo natural y social, lo que sirve como preámbulo a las asignaturas de historia.</p> <p>-Se promueve que los niños participen activamente e investiguen de forma directa o en distintas fuentes, contrasten información y elaboren explicaciones sencillas para comunicarlas a otros.</p>

El contenido que se trabajará es la asignatura de historia para cuarto grado de primaria, específicamente el bloque II del libro de texto que lleva por título Mesoamérica.

### **5.1. Objetivos educativos de la SEP**

La reforma educativa propuesta por el ex presidente de México Enrique Peña Nieto, fue aprobada en el año 2012, la cual busca más calidad y equidad en los servicios educativos para que los alumnos aprendan más y mejor. La forma de lograr este objetivo es capacitando y evaluando constantemente al personal docente, como parte de la reforma se revisaron planes y proyectos educativos.

Uno de los objetivos de esta reforma es que la educación además de ser laica y gratuita sea de calidad, con equidad e incluyente, es decir, todos los niños y jóvenes deben de recibir una educación que les proporcione aprendizajes significativos, independientemente de su entorno socioeconómico, origen étnico y género.

Aunque los planes y programas de educación, constantemente están teniendo modificaciones, los contenidos siguen siendo los que se revisaban con anterioridad.

Es tarea de todos lograr que el alumno que egresa de la educación básica sea un alumno motivado y capaz de lograr su desarrollo personal, laboral y familiar, dispuesto a mejorar su entorno natural y social para seguir aprendiendo. Debe de existir una cooperación entre todos los involucrados en la educación de los estudiantes (familia, alumnos, profesores, personal administrativo) para lograr los objetivos establecidos dentro del programa educativo.

El alumno aprenderá de forma progresiva a lo largo de su educación, es decir, los aprendizajes logrados en un nivel educativo serán las bases de los aprendizajes del siguiente nivel.

El mundo se vuelve cada vez más complejo y difícil, es por lo que se les deben proporcionar las mejores herramientas a las futuras generaciones, los libros de texto no son suficientes, se deben de generar estrategias para tener un aprendizaje significativo.

## **5.2. Historia de México cuarto grado**

La asignatura de historia pretende que los alumnos tengan un acercamiento con los procesos históricos más importantes de México, favoreciendo el pensamiento para comprender que el pasado influye en nuestro presente y futuro.

Además de brindarle las herramientas para llevar a cabo los siguientes objetivos.

Los propósitos generales del plan y programas de estudio para la educación básica son los siguientes:

1. Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y del mundo.
2. Utilizar fuentes primarias y secundarias para reconocer, explicar y argumentar hechos y procesos históricos.
3. Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos y grupos sociales en el pasado, y hacerse consciente de sus procesos de aprendizaje.

4. Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural.

5. Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional y como ciudadano del mundo

Indiscutiblemente el trabajo del psicólogo educativo es de suma importancia para que estos objetivos educacionales puedan lograrse. Se debe generar interés en el estudiante por la materia de historia, con ayuda de la amplia gama de materiales que ofrecen los museos, estas herramientas serán las encargadas de motivar al alumno y alcanzar el aprendizaje significativo de la historia de México.

## **Capítulo 2. Procedimiento para el diseño.**

### **1. Diseño de material didáctico**

El material didáctico propuesto se trató de diseñar de forma sencilla, se propuso la adaptación de los contenidos escolares de educación básica y el Museo de Antropología e Historia. Es de suma importancia el uso de museos como una herramienta para comprender la historia, ya que los alumnos tienen la oportunidad de observar de forma directa el patrimonio cultural que se encuentra dentro de los recintos históricos, además que de esta manera se fomenta su identidad y al estar en contacto con los objetos del museo pueden unir el pasado con el presente, se tiene la oportunidad de viajar a otros lugares, a otras épocas con solo una visita al museo.

La propuesta educativa consiste en implementar un cuadernillo de actividades para la materia de Historia, es un material de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje de esta asignatura en la educación de cuarto grado de primaria, acercando a las instituciones museísticas a los niños en particular, visualizándolas como espacios educativos que cuentan con diversidad de recursos didácticos, mismos que pudieran ser utilizadas de diferentes maneras por los públicos que tienen acceso a dichos centros de forma real o potencial.

En este sentido, se abordará la importancia de los museos como recurso didáctico, donde las nuevas tecnologías tienen su importancia, ya que es necesario aglutinar a los museos y al público, y en especial a los niños, por lo que es necesario buscar un museo en donde el niño tenga algún interés, en este caso algo que tiene que ver con los temas que está revisando dentro de la escuela, generar en él la curiosidad, decir que es lo que puede encontrar en este lugar, preparar la visita de forma en que se pueda enfocar en algún tema en particular, de esta forma la visita será algo placentero para el estudiante. En cuanto a la enseñanza, ofrece una propuesta de fichas de trabajo con actividades didácticas que dan continuidad a las propuestas de planeación distribuidas en los ciclos escolares, por lo que los temas serán revisados de forma escalonada. Para apoyar el aprendizaje de los alumnos, ofrece distintas formas de trabajar los contenidos de los temas, de una forma creativa, en que al alumno se le facilite la construcción de conocimiento para contribuir a la comprensión de la historia, a entender que las sociedades cambian a través del tiempo

y que esos cambios ocurren por las acciones de los seres humanos de cada época o periodo del desarrollo de la humanidad.

Las fichas de actividades se pueden trabajar durante el desarrollo de los temas, están explicadas de forma sencilla, pues guardan una secuencia que rescata los conocimientos previos de los alumnos, para luego pasar a la exploración del tema nuevo, consultando el libro de texto o invitando a investigar en fuentes diversas como enciclopedias o internet. Se incluyen actividades para ser trabajadas colaborativamente en equipos o a nivel grupal, así como de manera individual. Otras pretenden desarrollar la curiosidad por el conocimiento histórico, promoviendo la búsqueda de datos e información entre los miembros de la comunidad en la que los alumnos viven.

Al realizar las actividades de cada tema, aprenderán a elaborar y utilizar distintas herramientas para presentar la información histórica., ellos podrán ir construyendo sus propias ideas y conocimientos sobre el pasado, presente y futuro de la humanidad.

## **2. Proceso de validación**

Es importante mencionar que se decidió validar mediante jueces. Esto nos permitió determinar la validez del material por medio de un panel de jueces expertos en el área curricular en la que se trabajó. Fueron un total de 3 jueces cuya formación está relacionada dentro de la docencia y planeación curricular.

Para llevar a cabo esta valoración por jueces, se le dio seguimiento a los criterios de revisión que exige la comisión de titulación, considerando que a partir de la validación se hicieron las siguientes consideraciones: alcances, aportaciones y limitaciones del material educativo, reflexiones generales sobre lo aprendido en el diseño, elaboración y validación del material.

Es importante mencionar que la metodología fue elegida por la situación de pandemia que atraviesa nuestro país, esto impidió aplicar nuestras actividades de forma presencial, es por ello que se requirió validar la información recopilada haciendo una consulta a expertos, a los jueces se les entregó el material y una hoja de evaluación (ver anexo 5) de manera física, y días más tarde hicieron entrega de sus comentarios, sugiriendo algunos cambios tanto en la forma como en el contenido.



Los cambios que sugirieron de forma son los siguientes:

-El memorama de las culturas de México estaba hecho con material de color negro, ellos propusieron cambiarlo por un color claro, el cambio se hizo de color negro a color verde.

-Las tarjetas utilizadas para la línea del tiempo estaban elaboradas únicamente en cartón, los jueces pidieron que se plastifiquen y así se hizo.

-El mapa desarmable de las áreas culturales se pidió que se recortará con la forma específica de un rompecabezas.

Los cambios sugeridos de contenido son los siguientes:

-Únicamente se solicitó que la redacción de las instrucciones de los cuadernillos fuera más clara.

Todo lo mencionado anteriormente se realizó en un primer proceso de validación, sin embargo, a través de la revisión de los sinodales se decidió el cambio del material casi en su totalidad, ya que se consideró que no tenía vinculación con el Museo de Antropología e Historia, por lo que se realizaron cambios tanto en material didáctico, en fichas descriptivas, rúbricas y en los dos cuadernillos de actividades.

La segunda versión se presenta ya con los cambios pertinentes.

### **3. Material didáctico**

Se presenta como una propuesta de material de apoyo que incluye 10 cartas descriptivas que se usan en 10 sesiones, su contenido se centra en el aprendizaje de la historia en la etapa de cuarto grado de primaria, específicamente en el bloque II, con el tema de Mesoamérica. Su elección se justifica porque, sintetizando los argumentos ya presentados en el marco teórico, se busca trasladar conocimientos históricos relevantes en el alumno ajustándose a su etapa de aprendizaje y basados en las metodologías activas y participativas.

Después de la visita al Museo de Antropología e Historia ubicado en la Ciudad de México, el alumno tendrá diversas tareas con las que se fomentará el aprendizaje significativo con ayuda de los materiales contenidos en el cuadernillo de actividades, generando aprendizajes participativos de la mano del libro de texto de historia, de esta manera el alumno se apropia de los contenidos a tratar en dicha asignatura, la intención del material además de facilitar el aprendizaje de la historia, tiene la finalidad de motivarlos a seguir investigando los distintos temas que se van revisando, así como de pensar a los museos como espacios lúdicos para aprender.

El material didáctico propuesto, está elaborado de forma sencilla y tiene la función de despertar el interés del alumno y estimular los procesos educativos, de esta forma su aprendizaje será acompañado, permitiendo aprender haciendo, pues se busca la comprensión de temas a partir de que sean significativos para la vida de los estudiantes.

Este material será un medio de facilitación y apoyo al docente para el proceso de enseñanza-aprendizaje con contenido conceptual y actitudinal, ya que son estos dos contenidos esenciales que se trabajan en la asignatura de historia.

Los cuadernillos de actividades se trata de un material didáctico de la materia de historia, versión docente y versión alumno, cada uno se compone de 10 sesiones, permiten la diversificación de estrategias de enseñanza y la consolidación de aprendizajes, es un recurso fundamental para apoyar a los maestros y alumnos ofreciendo actividades basadas en aprendizajes esperados que fortalecen la tarea docente del día a día, mismas que puede establecer dentro de sus planes de clase debido a que están centradas en contenidos de los programas de estudio, los cuales serán fortalecidos con la vinculación al museo, ya que es una herramienta de educación no formal que permite fortalecer los aprendizajes del contexto formal, y así vivenciar la historia.

Otro elemento más con el que contribuye nuestro material didáctico, es la evaluación del trabajo de los alumnos, pues ayuda a identificar sus necesidades y brinda al docente información necesaria para retroalimentar en áreas que se requiera durante la ejecución de las actividades propuestas. (Ver anexo 1 y 2)

Conceptuales		Actitudinales
1	Conocimiento de las diferentes culturas mesoamericanas.	Interés y respeto por las principales culturas de Mesoamérica. -Olmecas -Mayas -Teotihuacanas -Zapotecas -Mixtecas -Toltecas -Mexicas
2	Comprensión de los diferentes elementos culturales, políticos y sociales que predominan en cada una de las culturas mesoamericanas.	Valoración de las diferentes culturas de Mesoamérica. -Olmecas -Mayas -Teotihuacanas -Zapotecas -Mixtecas -Toltecas -Mexicas
3	Interiorización de la importancia y utilidad de objetos e información de los museos, para la construcción del relato histórico.	Apreciar las aportaciones del Museo Nacional de Antropología.
4	Cambios y características de las culturas mesoamericanas	Comprensión y respeto hacia el patrimonio histórico de los museos.

A continuación, se presentan las cartas descriptivas para cada una de las actividades

<b>SESIÓN: 1</b>	<b>TÍTULO:</b> ¿Cómo se hace la historia?	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 minutos	
<b>OBJETIVO:</b> Integrar el conocimiento de la historia en la formación del alumnado mediante las obras artísticas del museo de antropología.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> -Identificar aspectos de la historia especialmente de las culturas mesoamericanas aplicando el museo de antropología. -Valorar la importancia de las culturas mesoamericanas.			
<b>CONTENIDOS</b> -Conocimiento de los diferentes tipos de objetos que exhiben los museos. (Conceptuales) - Apreciar las aportaciones de los museos. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El docente comienza preguntando a los alumnos qué saben sobre la Historia y sobre si conocen un museo que hable de ella. Por grupos el alumnado hará una lluvia de ideas y después las expondrán. El docente apuntará en la pizarra mágica y las completará.	pizarra colores  cuaderno	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	El docente hará una breve explicación sobre los museos y su importancia en la humanidad y expondrá algunos ejemplos en la pizarra mágica. Durante la exposición el docente hará preguntas para comprobar el seguimiento de la clase en sus explicaciones:  - ¿Qué podemos encontrar en un museo? - ¿Qué debemos hacer en un museo? - ¿Qué te gustaría encontrar en el museo de antropología? - ¿Has asistido a un museo?	pizarra  plumones	15 minutos
<b>CIERRE</b>	El docente presentará una cámara fotográfica con imágenes de exhibiciones de las culturas mesoamericanas que se encuentran en el museo de antropología. Por grupos de 4 personas el alumnado tendrá que crear un pequeño cuento histórico referente a las imágenes presentadas. El relato podrá ir acompañado de dibujos.	Cámara fotográfica. (Ver anexo 3A)  Hojas de colores.  Colores	30 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases. -Mesa en grupo de 4. -El profesor debe desarrollar habilidades para interesar y motivar al grupo.			

<b>SESIÓN: 2</b>	<b>TÍTULO:</b> Nuestra primera visita al museo. Cultura Olmeca.	<b>TEMPORALIZACIÓN: 180 minutos</b>	
<b>OBJETIVO:</b> Adquirir un conocimiento relevante de los principales acontecimientos y procesos de la Cultura Olmeca.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> -Distinguir las características de la Cultura Olmeca. -Reconocer los aportes de la Cultura Olmeca y su relación con la naturaleza			
<b>CONTENIDOS</b> - Comprensión de los diferentes elementos culturales, políticos y sociales que predominan en cada una de las Culturas Mesoamericanas. (Conceptual) - Apreciar las aportaciones del Museo Nacional de Antropología. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	Durante la salida al museo el docente dará varias preguntas en una hoja para incidir sobre el respeto hacia el legado cultural y la importancia del museo, preguntas como:  ¿Que tiene que ver el museo con la escuela?  ¿Por qué es importante visitar un museo?  ¿Qué cultura mesoamericana te llama más la atención?  Después comentarán su respuesta para debatir en grupo.	Pluma  Hojas de preguntas. (Ver anexo 3B)	120 minutos
<b>DESARROLLO</b>	Posteriormente el alumno en pareja deberá recrear la cabeza colosal con plastilina, según la recuerden haber visto en el museo de antropología en la sala de la cultura Olmeca.	plastilina	40 minutos
<b>CIERRE</b>	Para finalizar al azar el profesor seleccionará parejas, para que pasen exponer brevemente un poco de la cultura olmeca y los objetos que observaron en el museo.	plumones	20 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases. -Mesas en grupo de 4. -Dar asesoría y seguimiento a los alumnos a lo largo de toda la actividad. -Evitar ser repetitivo en el uso de la técnica.			

<b>SESIÓN: 3</b>	<b>TÍTULO: Cultura Maya</b>		<b>TEMPORALIZACIÓN: 90 minutos</b>
<b>OBJETIVO:</b> Identificar las principales aportaciones de la Cultura Maya.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Reconocer los aportes que destacaron a la Cultura Maya. Distinguir las principales características de la Cultura Maya.			
<b>CONTENIDOS</b> - Interiorización de la importancia y utilidad de objetos e información de los museos, para la construcción del relato histórico. (Conceptual) - Interés y respeto por las principales culturas mesoamericanas. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El docente le entregará una hoja con escritura jeroglífica maya a cada alumno.  El alumno deberá escribir el nombre de tres objetos que más le interesaron o recuerde de la sala maya, en escritura jeroglífica.	hoja con escritura jeroglífica. (Ver anexo 3C)	35 minutos
	Posteriormente se realizará un intercambio grupal. El alumno tendrá que traducir lo que su compañero le puso en la hoja, al lenguaje español y tendrá que dibujar el objeto como lo recuerde haber visto en el museo en la sala de la cultura Maya.	hoja con escritura jeroglífica.  colores	35 minutos
<b>CIERRE</b>	Para finalizar el profesor comentará con los alumnos que tan difícil fue escribir con escritura jeroglífica y que piensan de la cultura maya.	cuaderno	20 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón clases -Mesas en forma de círculo alrededor del aula. (Para un lugar amplio que permita la fácil circulación de los estudiantes).			

<b>SESIÓN: 4</b>	<b>TÍTULO:</b> Teotihuacan.		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 90 MINUTOS
<b>OBJETIVO:</b> Integrar el museo al proyecto educativo institucional con base en los centros de interés de las áreas básicas del currículo.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Ubicar temporal y espacialmente la Cultura de Teotihuacan. Reconocer los aportes principales en las construcciones de la Cultura Teotihuacan.			
<b>CONTENIDOS-</b> -Cambio y características de las culturas mesoamericanas. (Conceptual) -Comprensión y respeto hacia el patrimonio histórico de los museos. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El alumno debe tomarse fotografías en la sala de la cultura Teotihuacan, en objetos, pirámides o dioses que recuerden que aparecen en el texto del libro de historia.  Posteriormente debe ponerlas en su cuadernillo de actividades y anotar su nombre correspondiente.	cuaderno pegamento tijeras	30 minutos
<b>DESARROLLO</b>	El alumno tendrá que ser muy creativo en equipos 4 integrantes y deberá recrear la estrofa de una canción mencionando las ideas principales de la cultura de Teotihuacan.	colores cuaderno	30 minutos
<b>CIERRE</b>	En equipos de 4 personas, utilizando cajas de cartón deberá conseguir construir una pirámide. Para finalizar el grupo debe juntar su trabajo y tratar de hacer una zona arqueológica como observaron en el museo.	Cajas de cartón Pegamento Tijeras	30 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases. -Mesas en grupo de 4. -Patio de la escuela para la actividad de cierre. -Que los roles y las características de los mismos sean identificadas claramente. -Que el profesor desarrolle habilidades para el diseño.			

<b>SESIÓN: 5</b>	<b>TÍTULO:</b> Segunda visita al museo. Cultura zapoteca.		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 70 minutos
<b>OBJETIVO:</b> Adquirir un conocimiento relevante de los principales acontecimientos y procesos de la Cultura Zapoteca.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Distinguir las características y de la cultura zapoteca. Reconocer los principales aportes.			
<b>CONTENIDOS:</b> - Comprensión de los diferentes elementos culturales, políticos y sociales que predominan en la cultura zapoteca. (conceptual) - Apreciar las aportaciones del Museo Nacional de Antropología. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El docente llevará 5 metros de papel kraft.  Los alumnos deberán pintar o trazar un glifo (signo compuesto por imágenes o símbolos que expresan ideas o palabras y a veces sonidos) que observaron en el museo de antropología en la exhibición de la Ciudad de Monte Albán, tumbas o edificios.	papel kraft plumones colores	30 minutos
<b>DESARROLLO</b>	El alumno en equipos de cuatro integrantes, deberá crear un corte comercial donde mencione los centros religiosos, edificios, dioses, oficios, actividades que menciona el libro de historia y vieron en el museo de antropología en la sala de la cultura zapoteca.	cuaderno Plumas	25 minutos
<b>CIERRE</b>	Al final el docente les pedirá que, por iniciativa, compartan su trabajo con sus demás compañeros.	cuento	15 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases con bancas en la parte de atrás para la primera actividad -Mesas en grupos de 4 para el desarrollo y cierre de la actividad. -Dar asesoría y seguimiento a los alumnos a lo largo de toda la actividad. -Que los juegos y simulaciones en que se participen sean congruentes con los contenidos del curso. -Retroalimentar constantemente a los alumnos sobre su participación en la solución del problema			



<b>SESIÓN: 6</b>	<b>TÍTULO:</b> Cultura Mixteca.		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 100 minutos
<b>OBJETIVO:</b> Valorar las propuestas didácticas de los diferentes museos para analizar qué y cómo se enseña la historia a los alumnos de primaria.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Investigar aspectos de la Cultura Mixteca. Distinguir las características de la Cultura Mixteca.			
<b>CONTENIDOS:</b> Interiorización de la importancia y utilidad de objetos e información de los museos, para la construcción del relato histórico. (Conceptual) Valoración de las diferentes culturas mesoamericanas. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El alumno deberá hacer una representación de alguna joya: anillos, collares o adornos para las orejas, que está exhibida en la sala de la cultura mixteca con material que le facilitará el docente.	bolitas de unicel piedras de colores hilo hojas de colores triangulares hojas de colores cuadradas.	60 minutos
<b>DESARROLLO</b>	El docente le pedirá al alumno que en parejas creen una adivinanza que contenga unas ideas principales del texto que viene en el libro de historia de la cultura mixteca y se encuentre exhibido en la sala de Cultura Mixteca en el Museo de Antropología.	cuaderno plumas	25 minutos
<b>CIERRE</b>	El profesor elegirá al azar que los alumnos lean su trabajo y comenten sus ideas principales sobre el texto del libro de historia y la sala del museo sobre la cultura mixteca.	hojas blancas colores plumas	15 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Buena organización. -Tener en cuenta los intereses del alumno. -Adoptar los temas al programa de estudio. -Las actividades deben ser de carácter exploratorio, tanto educativo como recreativo, que estimulen la curiosidad y la creatividad.			

<b>SESIÓN: 7</b>	<b>TÍTULO:</b> Cultura Tolteca.	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 minutos	
<b>OBJETIVOS:</b> Analizar la importancia de los Toltecas para toda Mesoamérica y sus principales aportaciones.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Reconocer los aportes de la Cultura Tolteca. Distinguir las características principales que destacaron en la Cultura Tolteca.			
<b>CONTENIDOS</b> - Comprensión de los diferentes elementos culturales, políticos y sociales que predominan en la cultura Tolteca. (Conceptual) - Interés y respeto por las principales culturas de Mesoamérica. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El docente entregará una hoja “pinta y pega” donde el alumno tendrá que colorear los dibujos de la derecha y posteriormente pegarlos donde correspondan.	hoja pinta y pega. (Ver anexo 3D).	20 minutos
<b>DESARROLLO</b>	El docente entregará la plantilla de un Atlante de Tula a escala, para crearlo, parecido al que se encuentra en la sala de la cultura tolteca.	Atlante armable. (Ver anexo 3E).  cartón.  pegamento.	30minutos
<b>CIERRE</b>	Para finalizar el alumno tendrá que poner la importancia de la figura (Atlante de Tula), que recuerde que vio en el museo de Antropología.	hoja  plumas	10 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases para la actividad de inicio. -Patio de la escuela para las actividades de desarrollo y cierre. -Buena organización -Que los roles de los participantes sean claramente definidos y se promueva su rotación.			

<b>SESIÓN: 8</b>	<b>TÍTULO:</b> Cultura Mexica.		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 70 minutos
<b>OBJETIVOS:</b> Identificar las aportaciones de la cultura mexicana y comprender su importancia en Mesoamérica.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Reconocer los aportes realizados por la Cultura Mexica. Formar una caracterización total de su civilización.			
<b>CONTENIDOS</b> - Interiorización de la importancia y utilidad de objetos e información de los museos de un aprendizaje significativo. (Conceptual) - Apreciar las aportaciones del Museo Nacional de Antropología (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO Y DESARROLLO</b>	El docente les pedirá a los alumnos que hagan equipos de 3 integrantes, tendrán que hacer su propia creación del calendario azteca con la variedad de materiales que el docente proporcionará recordando la pieza que está en exhibición en la sala de la cultura mixteca.	materiales.	50 minutos
<b>CIERRE</b>	Para finalizar el docente les solicitará a los equipos que hagan preguntas con respuestas sobre la Cultura Mexica, posteriormente jugarán entre ellos y si no contestan correctamente, se les va a pintar una peca y así retroalimentar el contenido.	cuaderno colores plumas plumón	20 minutos
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Salón de clases -Mesas en círculo pegadas al salón -Expresión creativa. -Participación rotativa.			

<b>SESIÓN: 9</b>	<b>TÍTULO:</b> Creando un museo	<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 60 minutos Primera sesión	
<b>OBJETIVOS:</b> -Integrar el Museo al Proyecto Educativo Institucional con base en los centros de interés de las áreas básicas del currículo.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Reconoce los temas en cómo se organizan algunos museos y los objetos que se incluyen en cada uno. Definir las temáticas de su propio museo y el nombre que le asignará.			
<b>CONTENIDOS</b> -Cambios y características de las culturas mesoamericanas. (Conceptual) - Comprensión y respeto hacia el patrimonio histórico de los museos. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	El docente explicará a la clase que deben estar en grupos de 5, que cada grupo realizará un cartel y tres figuras con material reciclable o que tengan en casa para exponer de un tema en concreto. Los temas a repartir serán los siguientes:  Aspectos claves.  -Olmecas -Mayas -Teotihuacanas	Libre: todo lo que los alumnos deseen y dispongan.	60 minutos
<b>DESARROLLO</b>	-Zapotecas -Mixtecas -Toltecas -Mexicas		
<b>CIERRE</b>	Cada grupo utilizará la información de su cuaderno y su creatividad para realizar los carteles. Esta es la primera parte de la sesión, en una segunda sesión se realizarán visitas al museo creado.		
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Patio de la escuela (Un lugar amplio para que el estudiante pueda desplazarse fácilmente y desempeñar mejor su trabajo). -Dar asesoría y seguimiento a los alumnos a lo largo de toda la actividad. -Aclarar al grupo el objetivo del panel y el papel que le toca a cada participante. -Deben incluir las colecciones de los compañeros que se trabajaron anteriormente según su tema.			

<b>SESIÓN: 10</b>	<b>TÍTULO:</b> Nuestro museo		<b>TEMPORALIZACIÓN:</b> 80 minutos Segunda sesión
<b>OBJETIVOS:</b> Motivar la conservación y protección del patrimonio cultural, histórico y artístico desde el ámbito escolar.			
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS:</b> Reconoce los temas en cómo se organizan algunos museos y los objetos que se incluyen en cada uno. Definir las temáticas de su propio museo y el nombre que le asignará.			
<b>CONTENIDOS</b> -Conocimiento de las diferentes Culturas Mesoamericanas. (Conceptual) -Comprensión y respeto hacia el patrimonio histórico de los museos. (Actitudinal)			
	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>DURACIÓN</b>
<b>INICIO</b>	Los grupos ordenarán los carteles y acomodarán sus colecciones de forma cronológica y creativa.	mesas	80 minutos
<b>DESARROLLO</b>	Se invita a visitar la exposición a clases y familias que lo deseen, cada grupo podrá dar una breve explicación.	cinta	
<b>CIERRE</b>	Los participantes de cada grupo desarrollarán un rol diferente en cada exposición unos preguntarán, otros harán de guía, etc. Por último, se les preguntará si les gusto la actividad.		
<b>ESPECIFICACIONES:</b> -Patio de la escuela (un lugar amplio que permita la fácil circulación de los visitantes, con buena iluminación y que sea seguro). -Que el profesor desarrolle las habilidades para la facilitación de la presentación. -Que la participación sea equitativa y rotativa. -Los carteles quedan firmes para que se puedan apreciar.			

A continuación, se presentan las rúbricas para cada una de las actividades

ACTIVIDAD 1 ¿Cómo se hace la historia?				
<b>OBJETIVOS:</b> Integrar el conocimiento de la historia en la formación del alumnado mediante las obras artísticas del Museo de Antropología e Historia.				
CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno sabe qué es la historia.	Conceptualiza de manera verbal o escrita lo que es la historia	Tiene la noción de lo que es la historia.	No conoce el concepto de historia	
Identifica qué es un museo de historia.	Describe correctamente lo que es un museo de historia	Tiene la noción de lo que es un museo de historia.	Ignora lo que es un museo de historia	
Conoce la importancia de los museos.	Entiende el valor que tiene un museo	Tiene la idea del valor de un museo.	No comprende el valor de un museo	
Conoce las culturas mesoamericanas	Entiende el valor que tienen las culturas mesoamericanas	Tiene la idea del valor de las culturas mesoamericanas	No comprende el valor de las culturas mesoamericanas	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 2: NUESTRA PRIMERA VISITA AL MUSEO. CULTURA OLMECA

OBJETIVOS

Adquirir un conocimiento relevante de los principales acontecimientos y procesos de la Cultura Olmeca.

CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno identifica la cultura Olmeca	Explica de manera correcta las características de la cultura Olmeca	Tiene la noción de las características de la cultura Olmeca	No puede explicar las características de la cultura Olmeca	
Identifica las aportaciones de la cultura Olmeca	Reconoce las aportaciones de la cultura Olmeca	Identifica algunas de las aportaciones de la cultura Olmeca	No reconoce las aportaciones de la cultura Olmeca	
El alumno relaciona su relato escrito con lo que observó en el museo	Expresa de manera clara su relato con lo que observó en el museo	Su relato escrito tiene poca relación con lo que observó en el museo	El relato escrito del alumno no tiene relación con lo que observó en el museo.	
El alumno valora la importancia de la historia.	Comprende la importancia de la historia para entender el presente que vivimos	Tiene noción de la importancia de la historia.	No conoce la importancia de la historia.	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 3: CULTURA MAYA

OBJETIVOS

Identificar las principales aportaciones de la Cultura Maya.

CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
Identifica las principales aportaciones de la cultura Maya	Reconoce las principales aportaciones de la cultura Maya	Tiene noción de las principales aportaciones de la cultura Maya	No identifica las principales aportaciones de la cultura Maya	
Conoce las principales características de la cultura Maya	Describe las principales características de la cultura Maya	Tiene noción de las principales características de la cultura Maya	No identifica las principales características de la cultura Maya	
El alumno relaciona su relato escrito con los objetos del museo	Relaciona de forma clara su relato escrito con los objetos del museo.	El relato del alumno tiene poca relación con los objetos del museo	El relato del alumno no tiene relación con los objetos del museo	
El alumno valora la importancia de la cultura Maya	Conoce el valor de la cultura maya	Tiene noción del valor de la cultura Maya	Desconoce el valor de la cultura Maya	
Trabaja activa y participativamente	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL



ACTIVIDAD 4: TEOTIHUACAN

OBJETIVOS

Integrar el museo al proyecto educativo institucional con base en los centros de interés de las áreas básicas del currículo.

CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno identifica las principales aportaciones de la cultura teotihuacana	Identifica las principales aportaciones de la cultura teotihuacana	Tiene noción de las principales aportaciones de la cultura teotihuacana	No logra identificar las principales aportaciones de la cultura teotihuacana	
Conoce las características de la cultura teotihuacana	Describe de manera verbal y escrita las características de la cultura teotihuacana	Conoce algunas de las características de la cultura teotihuacana	Desconoce las características de la cultura teotihuacana	
El alumno identifica lo que es una zona arqueológica	Identifica de manera correcta lo que es una zona arqueológica	Reconoce algunas de las características de una zona arqueológica	No sabe lo que es una zona arqueológica	
Valora las expresiones artísticas.	Presenta un trabajo con gran originalidad y creatividad.	Presenta un trabajo novedoso.	El trabajo carece de creatividad.	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 5: SEGUNDA VISITA AL MUSEO. CULTURA ZAPOTECA				
OBJETIVOS Adquirir un conocimiento relevante de los principales acontecimientos y procesos de la Cultura Zapoteca				
CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno reconoce las principales aportaciones de la cultura Zapoteca	Reconoce de manera clara las principales aportaciones de la cultura Zapoteca	Tiene una idea de las aportaciones de la cultura Zapoteca	No tiene idea de las aportaciones de la cultura Zapoteca	
El alumno reconoce las principales características de la cultura Zapoteca	Reconoce de manera clara las principales características de la cultura Zapoteca	Tiene noción de las principales características de la cultura Zapoteca	Desconoce las características de la cultura Zapoteca	
Valora la importancia de los museos para comprender el presente.	Comprende la importancia de los museos para entender el presente que vivimos	Tiene noción de la importancia de los museos para entender el presente que vivimos.	Desconoce la importancia de la historia para entender el presente que vivimos.	
Identifica las actividades que realizaba la cultura Zapoteca	Describe correctamente la forma de vida de la cultura Zapoteca	Describe algunas de las características de vida de la cultura Zapoteca	Desconoce el modo de vida de la cultura Zapoteca	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 6: CULTURA MIXTECA				
OBJETIVO Valorar las propuestas didácticas de los diferentes museos para analizar qué y cómo se enseña la historia a los alumnos de primaria.				
CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno identifica las principales características de la cultura Mixteca	Identifica las principales características de la cultura Mixteca	Tiene noción de las características de la cultura Mixteca	Desconoce las características de la cultura Mixteca	
El alumno identifica las principales aportaciones de la cultura Mixteca.	Identifica las principales aportaciones de la cultura Mixteca	Tiene noción de las principales aportaciones de la cultura Mixteca	Desconoce las principales aportaciones de la cultura Mixteca	
Comprende la importancia de los objetos e información de los museos.	Reconoce que la información y objetos del museo son de gran importancia.	Tiene noción de la importancia de la información y objetos del museo.	Desconoce la importancia de los objetos e información del museo.	
El alumno estimuló la curiosidad y la creatividad con su visita al museo Nacional de Antropología.	El trabajo resultó creativo y novedoso.	El trabajo es creativo.	El trabajo carece de creatividad.	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 7: CULTURA TOLTECA				
OBJETIVO Analizar la importancia de los Toltecas para toda Mesoamérica y sus principales aportaciones.				
CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno logra identificar principales características de la cultura Tolteca	Identifica las principales características de la cultura Tolteca	Identifica algunas de las características de la cultura Tolteca	No identifica las características de la cultura Tolteca	
El alumno identifica las aportaciones de la cultura Tolteca	Identifica las principales aportaciones de la cultura Tolteca	Reconoce algunas de las aportaciones de la cultura Tolteca	No reconoce las aportaciones de la cultura Tolteca	
El alumno relaciona su relato escrito con lo que observó en el museo de Antropología	Relaciona de forma clara su relato escrito con lo que observó dentro del museo	Tiene algo de relación su relato escrito con lo que observó dentro del museo	Su relato escrito no tiene ninguna relación con lo que observó dentro del museo	
Identifica los diferentes elementos de la cultura Tolteca	Identifica y explica los diferentes elementos de la cultura Tolteca	Tiene noción de los elementos de la cultura Tolteca	Desconoce los distintos elementos de la cultura Tolteca	
Trabaja activa y participativamente	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 8: CULTURA MEXICA

OBJETIVO

Identificar las aportaciones de la cultura mexicana y comprender su importancia en Mesoamérica

CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno identifica las características de la cultura Mexica	Describe de forma correcta las características de la cultura Mexica	Describe algunas de las características de la cultura Mexica	Desconoce las características de la cultura Mexica	
Reconoce las principales aportaciones de la cultura Mexica.	Logra identificar las principales aportaciones de la cultura Mexica	Reconoce algunas de las aportaciones de la cultura Mexica	No reconoce las características de la cultura Mexica	
Comprende la importancia de la cultura Mexica	Reconoce la importancia de la cultura Mexica	Reconoce un poco la importancia de la cultura Mexica	No reconoce la importancia de la cultura Mexica	
El alumno estimuló su creatividad con la visita al Museo de Antropología e Historia	El trabajo resultó creativo y novedoso	El trabajo resultó poco creativo	El trabajo carece de creatividad	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas labores de la clase	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 9 CREANDO UN MUSEO				
OBJETIVOS -Integrar el Museo al Proyecto Educativo Institucional con base en los centros de interés de las áreas básicas del currículo.				
CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno integró el museo al proyecto educativo.	Construyó un museo usando la creatividad y fomentando el trabajo colaborativo	Construyó un museo de forma creativa.	Se le dificulta la construcción del museo.	
El alumno aprecia el patrimonio histórico.	Conoce y valora todo el patrimonio histórico.	Tiene noción de lo que es el patrimonio histórico.	Desconoce qué es el patrimonio histórico.	
Conoce la importancia de los museos en el ámbito escolar.	Reconoce que la información y objetos del museo son de gran importancia para fomentar el aprendizaje.	Tiene noción de la importancia de los museos para el ámbito escolar.	Desconoce cuál es la importancia.	
Construye su relato histórico.	Construyó su narración con dominio y coherencia, con los puntos solicitados.	Construyó su narración de forma clara y coherente.	Construyó su narración de forma poco clara.	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

ACTIVIDAD 10: NUESTRO MUSEO

OBJETIVOS

Motivar la conservación y protección del patrimonio cultural, histórico y artístico desde el ámbito escolar.

CRITERIOS	BUENO (6)	ADECUADO (4)	INSUFICIENTE (0)	PUNTOS
El alumno realizó un trabajo creativo y novedoso	Realizó un trabajo creativo y novedoso	Realizó un trabajo poco creativo	Su trabajo carece de creatividad	
El alumno expresa sus ideas de forma creativa.	Se expresa de forma clara y utiliza la creatividad.	Se expresa de forma clara.	Se expresa de forma poco clara.	
Valora la importancia de la historia para comprender el presente.	Comprende la importancia de la historia para entender el presente que vivimos	Tiene noción de la importancia de la historia.	No conoce la importancia de la historia.	
Reconoce hechos y procesos de la historia mesoamericana	Describe correctamente hechos y procesos de la historia mesoamericana	Describe algunos de los hechos y procesos de la historia mesoamericana	Desconoce los hechos y procesos de la historia mesoamericana	
Trabaja activa y participativamente.	Muestra disposición a participar en todas las labores realizadas en el aula.	Contribuye en algunas de las labores en clase.	No contribuye a la clase.	
OBSERVACIONES				TOTAL

## CONCLUSIONES

Son muchos los beneficios que tienen los alumnos cuando se les vincula la enseñanza que adquieren dentro de la escuela con todo lo que pueden aprender en los distintos museos, todo esto facilitado con un material didáctico, con el cual aprenderá de una forma mucho más significativa, con el diseño y aplicación de este material se pretende lograr el alcance de los distintos objetivos, además de poder reforzar lo incluido en el libro de texto de historia. Se aspira lograr el objetivo de facilitar al docente el trabajo dentro del aula por medio de las distintas actividades del cuadernillo, que permitirán a los alumnos apropiarse de los contenidos que se presentan en cada sesión. La vinculación entre los contenidos escolares y los museísticos requieren de una mediación didáctica para lograr los aprendizajes esperados. En este trabajo diseñamos y elaboramos un cuadernillo de actividades para que los docentes de 4o. año de primaria junto con sus alumnos emprendan una aventura en el conocimiento de la historia de México. Tomamos temas del mundo prehispánico a partir de los cuales se desarrolla la ubicación espacio-temporal de las culturas que nos son propias. Con este material educativo pretendemos alcanzar distintos objetivos propuestos en el programa escolar de la materia, así como el desarrollo de habilidades cognitivas en los escolares.

Se busca involucrar a los docentes y alumnos en otro espacio educativo distinto a la escuela, logrando diversificar las estrategias de enseñanza en la práctica docente y consiguiendo en los alumnos experiencias de aprendizaje.

Con las actividades del cuadernillo se pretende promover el trabajo colaborativo entre los alumnos, fomentando la creatividad y la participación en equipo.

Las habilidades cognitivas que el material educativo contribuye a favorecer, es la comprensión de la historia de los alumnos a partir de: la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad, el lenguaje.

El proyecto final para los alumnos, que es la realización de un museo, en donde mostrarán todos sus trabajos realizados a lo largo de este proyecto, será la culminación de todo lo aprendido, su propia interpretación acerca de la historia de las culturas de



México, además de que tendrá que explicar a los asistentes todo lo expuesto en su museo.

La colaboración del docente para la aplicación del material educativo es primordial, ya que él aportará sus conocimientos acerca de la historia de México, resolviendo las dudas de los alumnos, además de sugerir los cambios para el mejor funcionamiento de dicho material.

Se pretende comprobar que los objetos del museo transmiten mucha información, y se busca generar una empatía hacia la historia de México.

Sabemos que es complicado que todos los alumnos puedan asistir al museo, quienes sí tengan la oportunidad, serán los encargados de “platicar” a sus compañeros todo lo que puedan observar dentro del mismo, así que de esta forma se fomenta también que los alumnos usen la imaginación, ya que habrá niños los cuales no han tenido nunca la oportunidad de visitar algún museo, lo cual también nos lleva a reflexionar que nosotras como psicólogas educativas podemos ser ese vínculo que se necesita entre el Museo y escuela, y encargarnos de promover visitas a los distintos museos de la CDMX, ya que a veces es muy difícil para los padres de familia el poder llevar a sus hijos a los distintos recintos, ya sea por falta de tiempo o de dinero para poder solventar los gastos que generan dichas visitas.

La experiencia que esta investigación nos deja como Psicólogas Educativas es de darnos cuenta de la necesidad de acercar a los alumnos a la cultura, creando recursos complementarios que faciliten su formación integral, por lo cual es necesario que las personas que están involucradas en los procesos educativos trabajen de manera conjunta, si podemos aproximar los contenidos a situaciones cotidianas entonces lograremos que el estudiante tenga hambre de aprender e indagar más sobre cada contenido.

## ALCANCES Y LIMITACIONES

Esta investigación está sustentada teórica y metodológicamente y aporta la suficiente evidencia para determinar que el uso del museo como estrategia didáctica fomenta los espacios y las experiencias de aprendizaje, resultando significativo cuando existe una mediación psicopedagógica que acerque a los alumnos al conocimiento del pasado relacionado con su presente y con su vida cotidiana.

Una de las principales contribuciones a este material educativo es de que los alumnos puedan vivenciar el pasado a través de los vestigios que conserva y expone el museo, es decir, a partir de actividades lúdicas los niños aprendan y vean al museo como un espacio divertido y no como una tarea obligatoria y sin sentido, a la que solo asisten por ganar un punto extra si consiguen un sello del mismo. Así pues, el cuadernillo de actividades quiere estimular el gusto por la visita a los museos.

Las principales limitaciones a las que nos enfrentamos fue la pandemia a causa del COVID 19, ya que el museo Nacional de Antropología permaneció cerrado bastante tiempo, y cuando lo abrieron aun así la gente tenía miedo de asistir a lugares concurridos, además de que las clases de todo el sistema escolar fueron de forma virtual únicamente.

## REFERENCIAS

Albelo, J. (2015) *¿Qué es un museo y cuantos tipos de museos existen?*

<https://www.cromacultura.com/tipos-de-museos/>

Alderoqui, S. y Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes.* Argentina: Paidós.

Alemán, A. (2014) *Los museos como instrumentos educativos.* Editorial Cultura

Aprendizajes clave...para la educación integral (2017). *Plan y programas de estudio para la educación básica.*

[https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APREN  
DIZAJES\\_CLAVE\\_PARA\\_LA\\_EDUCACION\\_INTEGRAL.pdf](https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/APREN<br/>DIZAJES_CLAVE_PARA_LA_EDUCACION_INTEGRAL.pdf)

Arango, C. Arvilla, A., Palacio, L. (2011). El psicólogo educativo y su quehacer en la institución educativa. Duazar: Revista internacional de Ciencias de la Salud. Volumen 8 (2) pág. 258-261.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3903348>

Arce, M. (2009). *Tesis la enseñanza de la historia: Una historia.* Universidad Nacional Autónoma de México.

<http://132.248.9.195/ptd2009/marzo/0641182/Index.html>

Arias, C. (2004). *¿Cómo enseñar la Historia? Técnicas de apoyo para los profesores.*

México: ITESO

Arista, V., Bonilla, F., Lima, L. (2010) “*La enseñanza de la Historia en la escuela mexicana*”, Proyecto Clío

36. <http://clio.rediris.es/n36/articulos/limaetalii.pdf>

Ausubel, David P., Joseph D. Novak, Helen, Hamnesian (2001), *Psicología Educativa*, México, Trillas.

Ausubel, David. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva Cognitiva*; traducción de Genis Sánchez Barberan, México: editorial Paidós.

Ausubel, David et al (1981). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas p. 769

Augustowsky, G. (2012). *El arte en la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Ávila, O. (2007). *Reinvenciones de lo escolar: tensiones, límites y posibilidades*. En Baquero, R., Diker, G. y G. Frigerio, *Las formas de lo escolar*. Buenos Aires.

Carretero, M. (2006). *Enseñanza de la Historia y Memoria Colectiva: La enseñanza de la Historia en la Sociedad del Conocimiento*. Argentina; Paidós

Carretero, M., Montanero, M. (2008). Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales. *Cultura y educación*. p. 133,-142

Celorio, Gema. (2007). *Diccionario de Educación para el desarrollo*. Bilbao: Instituto de Estudios sobre Desarrollo y Cooperación Internacional.

Coll, C. (1998). Introducción a los contenidos en la educación escolar. En Coll, César y otros. *Los contenidos de la Reforma. Enseñanza y aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes*.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes [Conaculta]. (2013). SEP. [http://www.conaculta.gob.mx/acerca\\_de/#.VB-B-JR5MXA](http://www.conaculta.gob.mx/acerca_de/#.VB-B-JR5MXA)

Coombs, Ph. H. y Ahmed, M. (1975) *La lucha contra la pobreza rural. El aporte de la educación no formal*. Madrid: Tecnos

Desvallées, André. (2010). *Conceptos claves de museología*. Paris: ICOM.

Díaz, Frida y Hernández, Gerardo. (2002) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. 2ª. ed. México: Ed. McGraw Hill Interamericana S.A.

Díaz, Frida y Hernández, Gerardo. (2010) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. 3ª. ed. México: Ed. McGraw Hill Interamericana S.A.

Durkheim, Émile. (2001). *Educación y Sociología*. Península, Barcelona.

Fernández, Luis Alonso. (1999). *Introducción a la nueva museología*. Madrid: Alianza.

Fernández, Magda. (2003). *Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje*. IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales. Geografía e historia. No. 36 abril- mayo-junio, 2003. (p.p. 56-61)

García, Blanco, Ángela. (1997). *Aprender con los objetos*. Madrid: De la Torre.  
[https://www.academia.edu/41097810/Aprender\\_con\\_los\\_objetos](https://www.academia.edu/41097810/Aprender_con_los_objetos)

García, N. (1 de febrero de 2012) *¿Qué se pierde cuando se cierra un museo?* <https://veo-arte.com/2012/02/01/que-se-pierde-cuando-se-cierra-un-museo/>

Garduño, V. (2019) Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. Los museos: su relación con la escuela e importancia en la enseñanza y el aprendizaje. México <https://historico.mejoredu.gob.mx/los-museos-su-relacion-la-escuela-e-importancia-en-la-ensenanza-y-el-aprendizaje/>

Good, T y Brophy, J. (1996). *Psicología Educativa Contemporánea*. 5ªEd.  
México:Mcgraw-Hill.

Hein, George E. (2006). *Museum Education*. En Macdonal, Sharon. *A companion to Museum Studies*.

Hernández, Hernández, Francisca. (1998). *Manual de Museología*. Madrid: Síntesis.

Hurtado, J. (2001). *La aprehensión de la historia en la educación: una deontología personal*. México: UPN.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://pedagogia.upnvirtual.edu.mx/index.php/component/phocadownload/category/174-campo-2020%3Fdownload%3D1432:historia-de-la-educacion-y-educacion-historica&ved=2ahUKEwj2gtqUyfDvAhVLVK0KHUvbAXYQFjABegQIAxAC&usg=AOvVaw1ebqqX4GQFzt4eaCrDXn4X&cshid=1617951184976>

ICOM. (2007). *Estatutos del ICOM adoptados durante la 22ª Conferencia general de Viena*.

Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2012) *INAH 70 años de su fundación*.  
<https://www.inah.gob.mx/boletines/1487-inah-70-anos-de-su-fundacion>

Instituto Nacional de Antropología e Historia [INAH]. (2014).  
<http://www.inah.gob.mx/iQuienes>

Instituto Nacional de Antropología e Historia (2021)  
[https://mna.inah.gob.mx/historia\\_detalle.php?id=7](https://mna.inah.gob.mx/historia_detalle.php?id=7)

Instituto Nacional de Bellas Artes [INBA]. (2014).  
<http://www.bellasartes.gob.mx/index.php/his>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2017) *Estadística de museos*.  
<https://www.inegi.org.mx/rnm/index.php/catalog/347>

León, A. (2007) Redalyc.org. *Que es la educación*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

Lerner, V. (1998) *Historia y nación (actas del congreso en homenaje a Josefina Zoraida Vázquez): I. Historia de la educación y enseñanza de la historia. La enseñanza de la historia en México en la actualidad. problemas y aciertos en el nivel básico*. Editorial El Colegio de México.  
[https://www.jstor.org/stable/j.ctv47w6st.15?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/j.ctv47w6st.15?seq=1#metadata_info_tab_contents)

Lima, L. y Díaz González, M. (2012). *Algunos retos en el aprendizaje de la historia en niños y jóvenes*. *Revista entre maestros*, Núm. 43, México; UPN.



- Maicera, L. (2008). Revista interamericana de Educación de Adultos. Los museos en la educación de personas jóvenes y adultas. Vol. 30 (1). Pág. 47-76.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545098002.pdf>
- Martínez, Juan (2008). El arte de aprender y de enseñar. Bolivia: Grupo Editorial La Hoguera
- Mayer, Richard (2004). Psicología de la Educación Enseñar para un aprendizaje significativo Vol. 2. Madrid: Ed. Pearson.
- Medina, A. y Salvador, F. (2002). Didáctica General. España: Prentice Hall.
- Méndez, L. González, M. (2011). Escala de estrategias docentes para aprendizajes significativos: diseño y evaluación de sus propiedades psicométricas. Revista Actualidades Investigativas en Educación, 11(3), 1-39.
- Murillo, P. (2007) *“Nuevas formas de trabajar en clase, Metodologías Activas y Colaborativas.”*
- Novak, Josep (1997). Teoría y práctica de la educación. Madrid: Editorial Caste: Alianza Editorial.
- Pastor, M. (2001) *Orígenes y evolución del concepto de educación no formal.*  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=23701>

Programas de estudio 2011. *Guía para el Maestro*. Educación Básica.

Salazar, J. (1999) *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia ¿... y los maestros que enseñamos por historia?* México, UPN  
<http://xplora.ajusco.upn.mx:8080/xplora-pdf/Julia%20Salazar%20Sotelo.pdf>

Santacana, J. (2005). *Museografía didáctica, museos y centros de interpretación del patrimonio histórico*. En: Santacana J. y Serrat N. *Museografía didáctica*. España: Ariel.

Santacana, J. (2006). y Hernández, F. *Museología crítica*. Ediciones Trea

Santacana, J. y Llonch. N. (2012). *Manual de didáctica del objeto en el museo*. España: Ediciones Trea.

Screven, Chandler. (1993). *Museums and informal education*.  
<https://infed.org/mobi/museums-and-informal-education/>

-

Serrat, N. (2005). *Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación*. En: Santacana J. y Serrat N. *Museografía didáctica*. (pp.103-202). España: Ariel.

Serulnicoff, A. (1996). La cultura de las esculturas. En: Alderoqui S. Museos y escuelas: socios para educar. (p.294). Argentina: Paidós.

Silva, G. (2002), Educación con mediación del patrimonio. Museos y escuelas. México: Educarte colección

Spravkin, M. (1996). La construcción de la mirada. Cuando los chicos dialogan con el arte. En: Alderoqui S. Museos y escuelas: socios para educar. (p.242). Argentina: Paidós.

Torres M. C. & Pareja J. A. (Coords.) (2007). La educación no formal y diferenciada: Fundamentos didácticos y organizativos. Madrid: Editorial CCS.

Torres Saavedra, Macarena. (2010) *Los Principios de la educación*. En Castillejo, José Luis Brull desde el enfoque por competencias.

Trilla, J. (1993) *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social*. Barcelona: Ariel

Vázquez, G. (1998). La educación no formal y otros conceptos próximos (pp.11-25). En  
J. Sarramona, G. Vázquez, & A. Colom. (Eds). Educación no formal.  
Barcelona, España: Ariel.

Woolfolk, Anita (1990) Psicología Educativa, México, Pretice\_Hall Hispanoamericano,  
S, A

## ANEXOS

ANEXO 1 Cuadernillo de actividades versión para el docente

<https://drive.google.com/file/d/1jaUh0X-exknKaWYJpG1zD-JwtF2u1Pjf/view?usp=sharing>

ANEXO 2 Cuadernillo de actividades versión para el alumno

<https://drive.google.com/file/d/1mNUqdO0BpO227AkHHOQE4frQ8uOMu35H/view?usp=sharing>

**ANEXO 3 Materiales utilizados en las sesiones.**

**Anexo 3A.** Se trabaja en la sesión 1.



**Anexo 3B.** Se trabaja en la sesión 2.

**Nuestra primera visita al museo**

¿Qué tiene que ver el museo con la escuela?

¿Por qué es importante visitar un museo?

¿Qué cultura mesoamericana te llama más la atención?



Anexo 3C. Se trabaja en la sesión 3.



ANEXO 3D. Se trabaja en la sesión 7.

**Cultura Toltteca.**  
**"Artista, Hombre Sabio y Civilizado".**

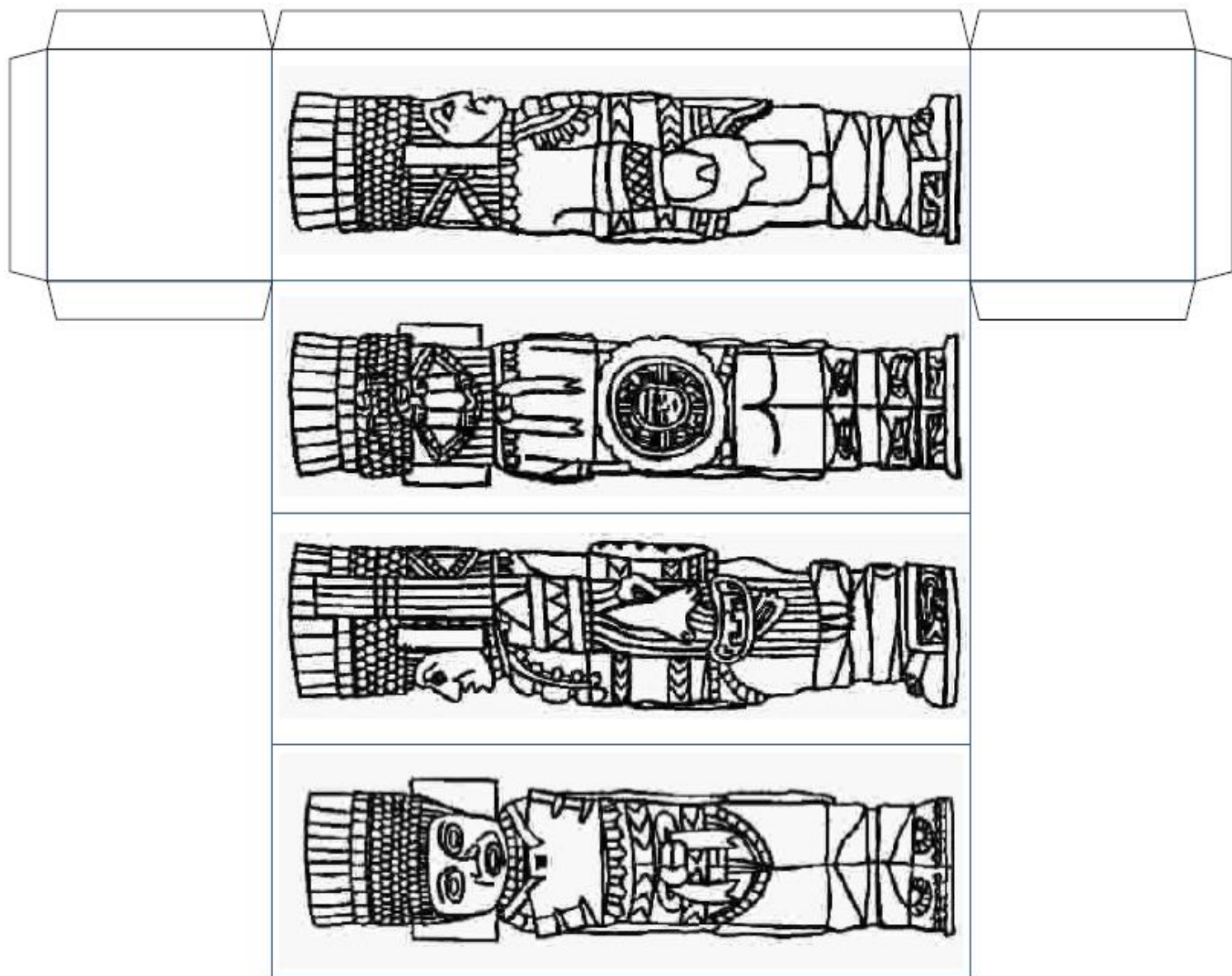
Recorta los dibujos de la derecha y pégalos en donde corresponda.

1	<p>Unos bárbaros emigrantes del norte dirigidos por <b>Ce Acatl Topiltzin Quetzalcóatl</b> se establecieron en el <b>Valle del Mezquital</b>, fundando la ciudad de Tula en el Estado de Hidalgo.</p>	2
2		3
<p>Construyeron edificios adornados con hermosas esculturas de piedra como el templo de <b>Tlahuizcalpantecuhlli</b> conocido como de "Los Atlantes".</p>	<p>Eran buenos orfebres, trabajaban el oro, la plata y el cobre. Hilaban y tejían algodón elaborando telas multicolores.</p>	4
4	5	5
<p>Algunos grupos adoraban a <b>Tezcatlipoca</b>, dios de la guerra.</p>	<p>Los <b>militares</b>, artesanos y comerciantes adquirieron mucha</p>	5






ANEXO 3E. Se trabaja en la sesión 7.





ANEXO 4

**CARTA DE PETICIÓN A LOS EXPERTOS ENCARGADOS DE  
EVALUAR LA EFECTIVIDAD DEL MATERIAL EDUCATIVO.**

Ciudad de México a.....

Estimado experto.....

A continuación, se le hace entrega de diversos materiales educativos, así como 2 cuadernillos de actividades, que tiene la finalidad de: "Utilizar el museo como espacio didáctico, vinculado a la enseñanza de la historia en alumnos de cuarto grado de primaria". Este material se presenta en dos versiones: para el docente y para el alumnado.

Usted determinará, mediante el formato que se presenta a continuación, la pertinencia de dicho material para el aprendizaje de los alumnos de cuarto grado de primaria, y si permite que éste permita el logro de los objetivos propuestos y aprendizajes esperados para este grado escolar en la materia de historia particularmente.

Su participación en este material será de gran utilidad para la mejora del mismo.

Agradecemos de antemano sus aportaciones.

A T E N T A M E N T E

OLGUIN MORALES JAQUELINE  
RÍOS ESPINOSA MARÍA ESTELA

A continuación, se presentan los aprendizajes esperados y objetivos en la materia de historia para los temas de las áreas culturales del México prehispánico, que se proponen en el plan y programa de estudios de cuarto de primaria que permitirán evaluar la pertinencia del cuadernillo. Posteriormente se presenta un formato en donde nos haga el favor de marcar SÍ o NO en los indicadores para cada sesión, así como observaciones y sugerencias que usted considere para mejorar el material.

Los objetivos del plan de estudios son los siguientes:

1. Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y del mundo.
2. Utilizar fuentes primarias y secundarias para reconocer, explicar y argumentar hechos y procesos históricos.
3. Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos y grupos sociales en el pasado, y hacerse consciente de sus procesos de aprendizaje.
4. Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural.
5. Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional y como ciudadano del mundo

Los aprendizajes esperados en el eje temático llamado “Civilizaciones” para cuatro grado de primaria son los siguientes

- Analiza el planteamiento: ¿Dónde percibo la herencia cultural indígena en mi vida cotidiana?
- Reconoce hechos y procesos de la historia de México desde el origen de la civilización hasta la Conquista española y los ubica en el tiempo y en el espacio
- Comprende los conceptos de cultura, civilización y Mesoamérica, estratificación social.
- Identifica el modo de vida de los cazadores recolectores, el proceso de domesticación de las plantas, el desarrollo de técnicas e instrumentos agrícolas y el proceso de formación de aldeas.
- Conoce la dieta mesoamericana y algunas formas de preparar los alimentos.

- Comprende cómo surgieron centros de poder en diferentes regiones.
- Identifica asentamientos y hallazgos de estilo olmeca.
- Valora las expresiones artísticas como testimonios políticos y religiosos.
- Reconoce la importancia de las ciudades en el México antiguo e identifica algunos tipos de espacios urbanos y construcciones.
- Reconoce algunos de los principales centros políticos de la época prehispánica.
- Comprende la importancia de la guerra, el tributo y el comercio.
- Reconoce algunos dioses, prácticas y espacios religiosos prehispánicos.
- Identifica las características generales de la ciudad lacustre de México Tenochtitlan.
- Reflexiona sobre las circunstancias históricas de la Conquista española de la capital mexicana

ANEXO 5 HOJAS DE EVALUACIÓN

SESIÓN 1 ¿Cómo se hace la historia?

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 2 Nuestra primera visita al museo. Cultura Olmeca

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 3 Cultura Maya

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 4 Teotihuacan

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 5 Segunda visita al museo. Cultura Zapoteca

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	



SESIÓN 6 Cultura Mixteca

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 7 Cultura Tolteca

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 8 Cultura Mexica

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 9 Creando un museo

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	

SESIÓN 10 Nuestro museo

INDICADOR	PERTINENCIA DEL INDICADOR	OBSERVACIONES / SUGERENCIAS
OBJETIVO	SI - NO	
CONTENIDOS	SI - NO	
ACTIVIDADES	SI - NO	
EVALUACIÓN	SI - NO	
GRÁFICOS E IMÁGENES	SI - NO	