



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 092, CDMX AJUSCO

PROGRAMA EDUCATIVO
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TÍTULO:

LA MEDIACIÓN CULTURAL EN EL MUSEO NACIONAL DE ARTE
(MUNAL): UN ENFOQUE DESDE LA PSICOLOGÍA EDUCATIVA

OPCIÓN DE TITULACIÓN
TESIS:

INFORME DE INTERVENCIÓN PROFESIONAL

PRESENTA:

AIMEÉ LUCERO LÓPEZ CAMACHO

ASESORA: DRA. ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO 2024



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Ciudad de México, 9 de agosto, 2023

***actualizada 10 de enero, 2024 por cambio de modalidad de tesis y cambio de título**

DESIGNACIÓN DE JURADO

La coordinación del Área Académica 3 tiene el agrado de comunicarle que, a propuesta de la Comisión de Titulación, ha sido asignado miembro del jurado del Examen Profesional de:

LÓPEZ CAMACHO AIMEÉ LUCERO

Generación: **2017-2021**

Pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **TESIS:**

"LA MEDIACIÓN CULTURAL EN EL MUSEO NACIONAL DE ARTE (MUNAL): UN ENFOQUE DESDE LA PSICOLOGÍA EDUCATIVA"

Inscrita en la Modalidad: **Informe de intervención profesional**

para obtener el Título de: **Licenciatura en Psicología Educativa**

Reciba usted un ejemplar de la TESIS para su revisión y en su caso, aprobación (al considerar un plazo no mayor de veinte días hábiles), para entregar a la Comisión de Titulación la carta-revisión adjunta.

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	JULIA SALAZAR SOTELO
SECRETARIO	VICTORINA MARÍA REYES SALAS
VOCAL	ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ
SUPLENTE	ALMA ERENDIRA OCHOA COLUNGA

ASESORA: **ARELI ADRIANA CASTAÑEDA DÍAZ**

Atentamente
"Educar para transformar"

Gerardo Ortiz Moncada

Área Académica 3, Aprendizaje y Enseñanza en
Ciencias, Humanidades y Artes

Resumen

El presente trabajo es producto de las experiencias obtenidas como prestadora de prácticas profesionales en el Museo Nacional de Arte, en este, se pretende evidenciar el trabajo educativo dentro del museo y la relación existente entre el arte y la educación.

Así como la importancia que tiene el Psicólogo Educativo dentro de este espacio, emergiendo como un área para su desarrollo profesional, donde se puede desempeñar como mediador de contenidos dentro del museo, dando pie a incorporarse no solo como guía sino también como investigador interdisciplinario.

Este trabajo fue presentado para correcciones en el Laboratorio de Tesistas, para la formación de profesionales de la Educación (Registro COMIN - AA3, 28/2023), en dicho proyecto se pretende trabajar lo educativo en “Vinculación de la sensorialidad, la estética y las artes en la educación formal y no formal”, por lo que algunos documentos utilizados en este trabajo formaron parte de las lecturas realizadas a lo largo del proyecto.

Palabras clave: Mediación cultural, Educación y arte, Enseñanza-Aprendizaje, Psicólogo Educativo, Educación dentro del museo.

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a todas aquellas personas que son parte mi vida, quienes han nutrido las ganas de saber y explorar aquellos lugares, en los que imaginar solo es el inicio para encontrarse uno mismo.

Esto no sería posible sin el amor de mi vida, mi hermana quien me ha enseñado a no rendirme a pesar de las dificultades, la misma que tuvo que aguantar aquellas lecturas a altas horas de la noche sobre temas que no entendía, te amo infinitamente.

A mi madre quien me apoyo en este proceso y que a pesar de la adversidad sigue en pie, eres mi inspiración.

A mi tía Andrea que alimentó estas ganas de encontrar mi lugar en el mundo, Impulsándome a creer en mí.

A mi padre quien me abrió el camino a la apreciación a las diversas formas del arte.

A la Dra. Areli quien no me dejo rendirme en este proceso, gracias por alimentar esta inquietud.

y por último, pero menos importante a la persona que alimento mis sueños de encontrar la voz en aquello que creo, gracias por tomar mi mano en momentos difíciles.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: <i>La importancia de lo educativo dentro del museo</i>	5
1. La Educación Dentro del Museo	6
2. La Educación y el Arte En Museos	9
3. La Educación Artística en el Modelo Educativo Nacional (<i>en el museo</i>)	12
4. El Museo Como un Espacio Mediador	14
5. El Psicólogo Educativo en la Mediación Cultural	18
CAPÍTULO II: <i>Marco Referencial</i>	22
1. El Museo Nacional de Arte (MUNAL)	23
1.1 El Departamento de Educación del Museo Nacional de Arte	25
1.2 Proyecto MUNAL+ EDUCA	28
2. Los Museos a través del tiempo	38
3. Museología de la Educación y en la Educación	41
CAPÍTULO III “<i>Procedimiento y herramientas de mediación cultural del Psicólogo Educativo</i>”	46
1. Estrategias de Mediación y su importancia en el Museo	47

1.1 Herramientas de Mediación y su aplicación	46
2. Prácticas Profesionales	51
3. Apreciación Artística de la obra “El descubrimiento del pulque”	59
3.1 El mito de Xochitl o la reina de Tula	61
4. Propuesta de Estrategia	63
CONCLUSIONES	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	
Anexo 1	80
Anexo 2	82
Anexo 3	85
Anexo 4	89
Anexo 5	92
Anexo 6	95
Anexo 7	97
Anexo 8	100

INTRODUCCIÓN

“Combustible:

Lo que el visitante es para el museo de Arte”

Pablo Helgera.

El presente trabajo es un informe de intervención profesional de prácticas profesionales en el Museo Nacional de Arte (MUNAL). Como resultado de la pandemia de COVID-19, no fue posible realizar el trabajo de prácticas de forma presencial, lo que obligó a todas las actividades institucionales a llevarse a cabo de forma virtual.

El departamento de educación del Museo Nacional de Arte (MUNAL) se vio obligado a crear talleres complementarios relacionados con la práctica educativa dentro del museo debido a las restricciones sanitarias. El objetivo de estos talleres era crear un acercamiento teórico sobre la aplicación metodológica en el diseño de materiales y estrategias didácticas.

La institución proporcionó documentos relacionados con el trabajo del Departamento de Educación y el proyecto MUNAL+ Educa. Arte y Educación, así como una breve introducción a la historia del museo como institución. El objetivo principal de estos talleres fue profundizar en el trabajo realizado dentro del museo, así como sus objetivos, misión, acervo cultural e historia.

Debido a que las prácticas comenzaron a mediados del año 2020, surgieron problemas relacionados con el tiempo. Como resultado, la

directora del Departamento de Educación, Patricia Torres Aguilar Ugarte, llevó a cabo un taller de introducción en el que se presentaron los proyectos y las actividades realizadas dentro del museo, destacando la importancia de la acción educativa y lo que implica la mediación dentro del museo.

En dichos talleres se ubicaba al museo como un espacio de interés para el desarrollo de aprendizajes, el cual se adapta a las necesidades de los visitantes, generando así experiencias significativas

En su obra *“El museo, teoría, praxis y utopía”*, Aurora León (1978) describe al museo como un lugar que busca el cambio y ofrece oportunidades para el diálogo y la reflexión. Para acercarse a nuevos públicos, es necesario desarrollar estrategias para explicar la importancia del patrimonio artístico, social y cultural.

El museo se ve obligado a ser repensado como un lugar que busca adaptarse a los cambios sociales y culturales actuales y, a través de la educación, busca nuevas formas de conectarse con los visitantes.

El trabajo educativo en el museo abre un nuevo panorama para el psicólogo educativo, lo que le permite ampliar su área de trabajo como generador de estrategias educativas sobre temas artísticos, culturales, científicos e históricos, sin dejar de lado la importancia de resignificar los objetos.

Este espacio permite al psicólogo educativo conocer el tipo de visitantes que interactúan con el museo, para quienes se dirigen y elaboran materiales, y para crear situaciones hipotéticas que atraigan e incentiven el aprendizaje mediado.

Al comprender los componentes que componen la dinámica del museo, es posible establecer de manera más efectiva las demandas que podrían surgir dentro del museo, ya que reconoce que la diversidad del público puede mejorar y reorganizar los proyectos que genera. A través de las observaciones que se realizan dentro del museo, es posible intervenir en las necesidades que surjan.

Uno de los elementos más importantes del museo es la necesidad de promover aprendizajes significativos que se den a partir de la grata experiencia dada a los visitantes, esto con la idea de que no todo gire alrededor de los objetos expuestos, sino que se hace al visitante el elemento clave del museo, saciando las necesidades que este pueda tener.

Es así como la propuesta de diseño con la que cierro esta investigación se da por la necesidad de aplicar los conocimientos adquiridos durante las prácticas profesionales y las experiencias adquiridas, con la finalidad de mostrar el aprendizaje construido a lo largo del trabajo.

Basado en su totalidad en los objetivos metodológicos del Museo Nacional de Arte y su influencia dentro de la investigación educativa en

México, así como su percepción sobre qué constituye un museo y la importancia de lo educativo en espacios museísticos.

Cabe destacar que a la par de la elaboración de esta investigación, existió un trabajo en conjunto con el Laboratorio de Tesistas, para la formación de profesionales de la Educación (Registro COMIN - AA3, 28/2023), el cual comparte la visión y la necesidad de evidenciar e investigar el trabajo educativo dentro de la “Vinculación de la sensorialidad, la estética y las artes en la educación formal y no formal”.

Este trabajo en conjunto llevó a repensar, el valor del Psicólogo Educativo en espacios museísticos que exploran la experiencia del visitante con el arte y el uso de estrategias para el desarrollo de aprendizajes por medio de la mediación.

CAPÍTULO I

“La importancia de lo educativo dentro del museo”

“El arte es educación y la educación es arte”

Luis Camnitzer

Este capítulo tiene como objetivo definir la importancia de la educación en los museos para satisfacer las necesidades sociales y culturales de los visitantes y brindar nuevas oportunidades para el fortalecimiento cognitivo, social e individual.

Es necesario abrir nuevas áreas de aprendizaje, brindando oportunidades para comprender la cultura a través de diferentes realidades que fortalecen las expresiones y los conocimientos de una comunidad.

Es fundamental comprender los aspectos que convierten al museo en un espacio ideal para la mediación, en el que puede intervenir el Psicólogo Educativo, quien a través de su formación busca integrar teorías para la construcción del conocimiento, que al tener un conocimiento previo sobre el tipo de públicos que interactúan dentro del museo, crea un espacio adecuado a sus necesidades.

Este capítulo también examinará la relación entre la educación y el arte y su importancia como referencia para el desarrollo sociocultural, que adapta sus habilidades a las realidades sociales actuales en un esfuerzo por comprender el pasado a través de un objeto utilizado como recurso

para transmitir un conocimiento de interés que podría estar relacionado con algún aprendizaje escolar.

Al final de este capítulo se da un vistazo al Modelo Educativo Nacional que responde a la Educación Artística. Es importante para la práctica educativa del museo conocer los planes de trabajo escolares para generar contenidos que lleguen al público de interés.

1. La Educación Dentro Del Museo

Los museos son excelentes lugares para desarrollar prácticas educativas que utilizan la construcción de conocimientos como herramienta para el aprendizaje. Por lo tanto, se establecen diversos elementos informativos adaptados a los intereses de los visitantes para establecer un punto de encuentro entre el patrimonio cultural y los intereses sociales. Esto se logra mediante propuestas participativas que involucran al visitante como un agente activo en la construcción de su conocimiento.

En la “Cumbre de los Museos de las Américas sobre los Museos y comunidades Sostenibles” de 1998 se determinó que los museos son una forma de educar, fortalecer y reflejar valores e identidades sociales, al reunir comunidades conectadas con otros espacios educativos articulados en instituciones formales, no formales e informales.

Coombs (1968) pensaba que el desarrollo de la educación no se limitaba a la educación formal; en cambio, creía que era necesario tener sistemas

no escolares que ayudarán a los estudiantes a aprender participando activamente y continuamente en su entorno social y en otros contextos. En 1975, Coombs y Ahmed (citados por Luque, 1997) conceptualizan la educación no formal como un sistema en el que toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco oficial, facilita el aprendizaje a determinados subgrupos poblacionales de adultos y niños. Estos espacios son cruciales para el desarrollo educativo de la sociedad.

Considerar alternativas educativas permite la participación activa y continua de los sujetos a través de la convivencia, el diálogo y la interpretación, como una alternativa de apoyo a los sistemas escolares en los que la participación social no está limitada. El museo es uno de estos lugares, un espacio no formal que ayuda a explorar nuevos procesos de resignificación cultural mediante experiencias sensoriales, estéticas o lúdicas. El museo se convierte en una herramienta que ofrece una perspectiva diferente sobre la percepción del entorno social e histórico.

Los museos necesitan vincular los diversos saberes del patrimonio cultural y natural de una sociedad para que los visitantes puedan percibir, comprender, observar, analizar e interpretar ese patrimonio a través de experiencias sensoriales y emocionales que los ayudan a contrastar el propio entorno con lo percibido en el museo. Esto nos permite acercarnos al terreno educativo dentro de los museos.

Se ha abierto un espacio para las prácticas educativas con el fin de generar encuentros más enriquecedores con el museo. Estas prácticas tienen como objetivo innovar la manera en que los visitantes interactúan con los objetos y las colecciones, planteando un proceso menos pasivo. La acción educativa en el museo implica un proceso continuo de ideas, propósitos y acciones que fomentan el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes para la retroalimentación del visitante, que va más allá de las actividades sugeridas (Vallejo, 2002).

Definimos la práctica educativa como Las actividades se realizan mediante el uso de materiales de divulgación, ya que estos permiten crear estrategias para interactuar con el público. Es crucial que la educación dentro del museo sepa qué tipo de personas visitan sus salas para poder diseñar programas enfocados en visitantes específicos, mejorando la relación entre el objeto y el público.

Una de las medidas que los museos han implementado para conocer un poco más a los públicos son las encuestas o bien el libro del visitante entre otras cosas para que el asistente pueda externalizar sus intereses con respecto a las diversas exposiciones del museo; de manera que, al conocer sus opiniones, sugerencias. Evaluando las visitas o incluso dejando quejas sea factible construir conjuntamente el tipo de interacción que desea tener, es decir, esta información contribuye al desarrollo de contenidos y estrategias.

De forma que estas experiencias ayudan a enriquecer el trabajo del educador, respecto a la generación de actividades, estrategias y herramientas para la interacción.

2. La Educación y el Arte En Museos

El arte es una forma de expresión en la que se transmiten significados creativamente a través de imágenes, expresiones corporales, sonidos e interpretaciones de la realidad, cargadas de símbolos que al ser interpretados por diferentes personas adquieren diferentes significados. Dentro de este intercambio, se ve favorecido el uso de referentes sociales, políticos, históricos y culturales de forma social o individual.

Roland Barthes lo define como una forma de comunicar significados, en la que se describe un espacio histórico y social, que se construye para darle sentido al desarrollo cultural de una sociedad, lo que convierte al arte en un elemento clave para el entendimiento de los símbolos, que responden a un tiempo histórico, político o cultural.

Por lo tanto, esta forma de comunicar significados transforma todo lo que entendemos como arte, trasladando la percepción y el mensaje de las obras a conceptos y realidades más cercanas a la actualidad, en la que se retoma la comprensión del proceso histórico-político en el que se crea la obra. Debido a que mirar una pintura de Diego Rivera en la actualidad no es lo mismo que a principios de los años cincuenta.

Por lo tanto, comprender el arte como una herramienta para la creación de significados requiere reflexionar sobre todas las representaciones

reales que se encuentran en el pasado o en el presente, de modo que la creación de significados puede realizarse mediante los procesos sociales e históricos, por lo que no es de extrañar que existan y se generen nuevas percepciones sobre el arte.

El arte tiene una conexión cercana con el lenguaje, ya que permite abordar la comprensión de la identidad a través de la experiencia del artista, quien busca transmitir emociones y narrativas a través de su vida diaria.

Este lenguaje lo representa a través de diálogos, objetos, movimientos corporales, representaciones y colores, que se representan en las acciones cotidianas. Según Halliday (1982), el lenguaje cumple una función fundamental que organiza los procesos de comunicación.

La lengua cumple dos funciones básicas: la primera, ayuda a estructurar el pensamiento y, la segunda, sirve de instrumento de comunicación social. Por eso, "saber una lengua es saber construir significados con ella y poder comunicarnos"

Entender el lenguaje ayuda a comprender cómo interactuamos con los demás, teniendo en cuenta nuestras propias perspectivas y las diversas formas de pensar. Esto nos permite establecer conexiones entre significados que cambian con el tiempo. Asociamos imágenes con símbolos del lenguaje.

Este lenguaje crea una percepción del objeto, le da contexto y transforma las relaciones sociales, planteando la creatividad y el uso de un pensamiento crítico, que permite comprender y expresar la realidad a través del pensamiento crítico.

El arte eleva el pensamiento a un nivel más complejo de construcción y comprensión al establecer una forma concreta de comunicación que transmite significados de forma creativa. En consecuencia, el aspecto educativo del arte puede estar relacionado con las experiencias.

Según O.I. Nikiforova (1947), la forma en que se percibe la educación en el arte puede describirse como una colección de imágenes sociales o personales que se interpretan a través de emociones y experiencias pasadas.

Entiende todo lo que satisface a los espectadores y les permite conectarse con el objeto a través de sensaciones y emociones compartidas. Esto se logra mediante el uso de un lenguaje simplificado para describir el objeto y traducir el contenido técnico a lo que se puede ver y sentir.

Es importante considerar cómo se comunica la información sobre el objeto y en qué contexto se presenta. Como resultado, es fundamental comprender los intereses y preocupaciones del visitante para ofrecer una visión más sostenible de la transmisión y adaptar los contenidos a sus necesidades de aprendizaje.

De esta manera, el objeto artístico se acerca a los signos, proporcionando una serie de información relacionada sobre sí mismo, construyendo significados influenciados por la vida diaria y las representaciones de la realidad que conforman al individuo. La instrucción tiene como objetivo establecer no solo un enfoque técnico, sino también experiencial, que permita a los visitantes tocar e interpretar lo que ven a través de simulaciones y propuestas sensoriales, estéticas y artísticas, entre otras.

3.1 La Educación Artística en el Modelo Educativo Nacional.

El modelo educativo nacional propone que la educación artística es un elemento esencial dentro de la educación mexicana. Los objetivos de este modelo se diseñaron con la finalidad de conocer cómo potenciar las habilidades e intereses artísticos de los alumnos.

En el Programa de Estudios / Guía para el Maestro de Educación Primaria / Quinto Grado en Educación Artística 2011, se presentan una serie de objetivos que pretenden desarrollar habilidades en los alumnos, propiciando que tengan una mejor comprensión, apreciación y capacidad creativa en sus procesos de reconocimiento.

Estos objetivos pretenden satisfacer sus intereses, con la intención de dar respuesta a las demandas del contexto sociocultural, considerando además la existencia de un currículo que engloba diversos lenguajes necesarios para la implementación del programa.

La enseñanza de la educación artística se basa en tres pilares fundamentales: las artes visuales, la expresión corporal y la danza, la música y el teatro. El objetivo es que los alumnos comprendan la importancia de los entornos culturales y el patrimonio nacional a través de experiencias cognitivas, emocionales y estéticas.

Es importante que los alumnos adquieran herramientas para explorar sus ideas, emociones e interpretaciones, estimulando su sensibilidad, percepción y creatividad. Pueden hacerlo utilizando su realidad social y comparándola con las realidades sociales de sus compañeros.

El lenguaje artístico se utiliza para reforzar actitudes y valores en los alumnos, ya que la escuela pretende establecer diversas competencias que promuevan la integración de habilidades. Esto implica utilizar herramientas que amplíen el conocimiento y la comprensión del mundo desde una perspectiva estética.

Es importante comprender y ser consciente de la diversa gama de contextos y lenguajes que existen dentro de la educación artística para ampliar nuestra comprensión de cómo los alumnos se sensibilizan y desarrollan la conciencia a través de su expresión visual.

“Los alumnos deben tener una participación activa y un espacio para expresar sus sentimientos e ideas, comentar sus intereses, disfrutar al explorar y reconocer sus capacidades en la realización de creaciones personales; responder a las preguntas que surjan como una forma de comprender el fenómeno artístico y experimenten mediante su cuerpo las distintas formas de expresión del arte.”

SEP <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/prim-ae-artes3.html> fecha de consulta. 18 de junio de 2021.

El objetivo principal del modelo educativo 2011 es que los alumnos disfruten de las artes mientras aprenden. Esto se consigue mediante actividades que fomentan la reflexión sobre la estética y promueven la expansión del conocimiento cultural a través de la imaginación. Se anima a los alumnos a generar, analizar y evaluar sus logros y dificultades a medida que surgen.

Al considerar las artes visuales como parte de este modelo, resulta evidente que sirven como medio de aprendizaje a través del reconocimiento del entorno y la interpretación de la realidad. Al estudiar los elementos básicos del lenguaje visual, como las formas, las líneas, los puntos, las texturas, los espacios y la composición, los alumnos pueden comprender e interpretar mejor su entorno.

Estos conocimientos fundamentales nos ayudan a tener diversos anclajes para la interpretación, el reconocimiento y la comprensión de materiales, técnicas y temas, lo que abre una perspectiva sobre lo que significa e implica el arte visual. Por tanto, a través del arte visual, es posible navegar de forma diferente en la comprensión de conceptos y prácticas que nos permiten tener ideas y pensamientos que, cuando se reflexiona sobre ellos y se relacionan con los conocimientos previos, dan lugar a tener diferentes conexiones con el aprendizaje significativo.

4. El Museo Como un Espacio Mediador

“El mediador, ayuda a otro a reconocer los rasgos significativos de su entorno, ya sea físico o social, ya sea de la experiencia inmediata o de la pasada. El mediador filtra y organiza los estímulos que de otra forma llegaron al sujeto ‘mediado’ de una manera azarosa, y vuelve evidente las relaciones entre los estímulos, cualesquiera que sea la naturaleza de estas. En pocas palabras, el mediador ayuda a lograr un sentido al universo” (Vygotsky, 1979)

La mediación pretende fomentar la independencia de las personas, facilitando el compromiso con los objetos. Orienta e informa a los visitantes sobre temas concretos, fomentando su interés y motivándolos para que se planteen la resolución de problemas. Su objetivo primordial es permitir que los individuos apliquen eficazmente sus conocimientos previos.

Mediante el uso del espacio, la mediación pretende ser consciente de las posibles necesidades y poblaciones con las que puede encontrarse. Esta necesidad de equilibrio conduce al desarrollo de escenarios hipotéticos que representan una realidad en la que los individuos toman conciencia de determinados conocimientos mediante la aplicación práctica de su aprendizaje previo.

El propósito de la mediación es traducir estos conocimientos, ayudando a formular y formalizar el aprendizaje, al tiempo que se facilita la construcción de significados mediante la integración de los conocimientos cotidianos. Utilizando los espacios como herramientas didácticas, se construyen y verifican estos aprendizajes.

Los museos son plataformas ideales para guiar a las personas en la construcción de su propio conocimiento mediante el compromiso y el uso de herramientas acordes con sus intereses. Estas herramientas permiten a los visitantes evaluar y dar un nuevo significado a los objetos del museo. Por tanto, el interés de los museos reside en analizar e interpretar cómo los visitantes cuestionan todo lo que encuentran dentro del museo, creando un marco comunicativo que fomente un diálogo cooperativo y estimule la participación activa.

Por tanto, el museo pretende crear actividades que generen experiencias, ayudando a construir el conocimiento mediante situaciones que permitan a los visitantes cuestionar lo que observan y compararlo con lo que ya saben. Según Blonsky (1927), el conocimiento no es simplemente una reproducción del aprendizaje, sino una condición necesaria para el pensamiento.

Para Blonsky, los museos representan un espacio ideal para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, donde la educación desempeña un papel importante. El objetivo es establecer una relación con los visitantes mediante contenidos educativos y estrategias de enseñanza que cumplan objetivos específicos. A pesar de no ser un entorno educativo formal, los museos se consideran espacios que promueven prácticas educativas para el aprendizaje continuo, garantizando que el contenido educativo requerido por los planes de estudio se encuentre dentro del museo.

Lo que convierte a un museo en mediador reside en la capacidad de los departamentos educativos para crear exposiciones o actividades que cuestionen el tipo de público al que quieren llegar, teniendo en cuenta los objetivos de cómo interactuar con los visitantes.

Por lo que el papel del museo mediador consiste en crear un contexto en el que un objeto pueda encontrar significado y comprometerse con los visitantes. Esto se hace considerando el tipo de contenido que se quiere transmitir y cómo puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los visitantes potenciales.

El uso de conceptos facilita la descripción de los temas, permitiendo que las propuestas educativas generen estrategias más adecuadas a las necesidades de aprendizaje. Estas estrategias se adaptan tanto a los materiales informativos impresos como a los digitales, explorando nuevas formas de interacción mediante actividades lúdicas que animan a los visitantes a manipular y observar los objetos.

Una de las tareas de la educación museística es comprender cómo se construye el aprendizaje, así como la influencia de las relaciones sociales y culturales entre distintos grupos.

Por ello, es importante tener un conocimiento previo de las poblaciones que interactúan en el museo. Comprender sus motivaciones e intereses, así como reconocer las distintas edades y su desarrollo psicogenético, permite crear actividades más orgánicas dentro del museo.

Basándonos en lo dicho hasta ahora, es fundamental crear oportunidades para la inclusión del Psicólogo Educativo con el fin de contribuir a su crecimiento profesional. Dada su formación en teorías del aprendizaje y su capacidad para facilitar dinámicas de grupo, los psicopedagogos son candidatos esenciales para el desarrollo de los museos.

5. El Psicólogo Educativo en la mediación cultural

“Las educadoras han jugado un papel imprescindible en los museos, haciendo que estos sean más sensibles a los intereses y necesidades de los públicos, siendo además las encargadas de interpretar las colecciones, permitiendo además que los visitantes aporten sus miradas “(Roberts, 1997)

El museo como institución es un área de interés para el desarrollo profesional del psicólogo educativo porque resulta ser un campo bastante nutrido para entender la construcción de significados, así como el trabajo en grupos y los procesos de aprendizaje. Al no ser escolarizado, abre el panorama a un entendimiento más complejo de la adquisición y construcción de conocimientos a través de las diversas obras y muestras de arte dentro de sus salas.

El aprendizaje en los museos es complejo debido a la organización de los objetos según los tiempos y objetivos planteados en las exposiciones. Por lo tanto, una de las tareas principales del psicólogo educativo es adaptar y diseñar materiales que fomenten la adquisición de diversos conocimientos y la construcción de estos.

El psicólogo educativo en un museo debe estar al tanto de los intereses y necesidades de los visitantes, desarrollar herramientas de evaluación,

escuchar y considerar las contribuciones de los participantes en las dinámicas del museo.

El trabajo del psicólogo educativo no se limita a la impartición de visitas mediadas, sino también a la participación y aportación en los diseños de materiales y proyectos. Además de acercarse y empaparse de otras disciplinas que nutren sus áreas de interés, su trabajo implica trabajar en colaboración, comprender los procesos curatoriales que rodean las exhibiciones, aplicar y comprender la museología, además de generar una noción sobre qué significa ser psicólogo educativo.

Durante este proceso, el psicólogo educativo busca que el visitante pueda relacionar su realidad con lo que planea el objeto o la exposición y crear aprendizajes utilizando la creatividad. Para ser considerado un mediador, es necesario tener una comprensión del espacio y familiaridad con él, ya que de esta manera se puede facilitar exitosamente los contenidos.

Por lo tanto, es fundamental que parta de la generación de preguntas que fomenten la creación de explicaciones que vayan más allá de lo que el museo propuso. Con el fin de fomentar una variedad de conocimientos, exponiendo al visitante a una variedad de objetos contruidos desde puntos de vista sociales y culturales.

Al formular preguntas, el psicólogo educativo tiene como objetivo descubrir nuevos significados y conexiones que permitan al visitante acercarse y compartir conocimientos a través de la sospecha, la duda y él

pensamiento creativo, fomentando la búsqueda de un diálogo con el tema.

*“Lo que el público se lleva del objeto son ideas, conceptos, y estímulos que despiertan emociones, todo ello nutre su experiencia confrontativa y da cuerpo a su propio discurso. En cierta forma, el visitante **“tiene al objeto”**; sin embargo, para completar dicha experiencia y qué esta sea realmente vivencial, es importante que la exprese mediante el diálogo con quienes hacen posible la experiencia museológica” (Dersdepanian, 1999)*

Los objetos adquieren un valor, que se construye a través del contexto en el que se encuentran, se les da ese peso social y cultural que contribuye al entendimiento de este, que se valida por medio de la interacción con otros. Por lo tanto, el uso de actividades que llevan al visitante al diálogo hace más significativa la experiencia al atravesar los corredores y pasillos del museo. Por esta razón, para comprender su valor cultural y cómo lo percibe el visitante, se debe considerar la historia del objeto, su temporalidad y relevancia social, política e histórica.

El objeto es una pieza con un peso muy marcado que sin él es poco probable entender y explicar aquello que se pretende transmitir. Podemos comprender que los objetos ayudan a comprender las realidades socio históricas, mostrándonos cómo se transforman y resignifican a través del tiempo. (Baudrillard (1968) citado por Núñez, 2006) describe al objeto como algo que.

“Adquiere valor dependiendo de categorías cargadas de sentidos culturales que lo ubican en el plano de lo simbólico; autenticidad, antigüedad, unicidad, son

algunas de ellas y lo convierten en signo o símbolo dependiendo de las relaciones que se establezcan entre el objeto y dichas categorías.”

Los objetos adquieren un valor relevante que se ve condicionado durante el paso del tiempo, es por esta razón que se debe tomar en cuenta la historia del objeto, su temporalidad y relevancia social, política e histórica, para así comprender su valor cultural y como es que lo percibe el visitante.

Por todo lo dicho con anterioridad no es de extrañar que el psicólogo educativo se vea implicado hacia el trabajo de mediación, ya que dentro de su formación se encuentra el interés por estimular la creatividad en el diseño de programas educativos dirigidos a poblaciones diversas, así como evaluarlos y poder impartir y actualizar los diseños.

CAPÍTULO II

“Marco Referencial”

“Lo importante en la percepción ordinaria, cotidiana, no es tanto la <visión> o el <sonido> de las cosas, cuanto su significado [...] el contenido del acto de percepción consiste en el hecho de que lo veo <así y asá>, como resultado de una mirada superficial. Si la <visión> del hombre atrae mi atención, en general eso ocurre solo en la medida en que algo <me recuerda> algo.” R.M. Teplov 1946.

El capítulo anterior abordó la relevancia de la educación en el museo, así como su conexión con la creación artística, y cómo este espacio sirve como una herramienta educativa para el aprendizaje.

El Psicólogo Educativo desempeña el papel de mediador de conocimientos al adaptar los conocimientos a través de situaciones que ilustran la realidad, permitiendo a los participantes reestructurar estas situaciones desde nuevas perspectivas.

Se requiere una comprensión de la estructura metodológica de un museo para llevar a cabo actividades educativas dentro del museo una vez que se ha establecido el papel que juega la educación en estos espacios, el modo en que se adapta el conocimiento a las necesidades y el papel de la mediación.

Este capítulo analizará la historia y el crecimiento del área educativa del Museo Nacional de Arte, así como sus motivaciones para establecerse

como un lugar de mediación para satisfacer las necesidades tanto de los visitantes como de los actores involucrados.

Se examinará la estructura utilizada para desarrollar herramientas y proyectos que respondan a los objetivos e interpretaciones sobre lo educativo dentro del museo y cómo se estructuran las actividades a través de la museología, ya que cada museo responde a sus propios intereses y contenidos.

1. El Museo Nacional de Arte (MUNAL)

El Museo Nacional de Arte es uno de los museos de arte más importantes de México y es reconocido por su trabajo educativo tanto dentro como fuera del museo. Además, es uno de los primeros museos en tener un departamento de educación que se encarga de diseñar estrategias para acercar el museo a los visitantes.

Desde su fundación, el museo tenía como objetivo organizar exposiciones de obras de artistas mexicanos y extranjeros residentes en México, con el fin de fomentar el conocimiento cultural y nacional a través de la participación activa de los visitantes y la promoción de proyectos interdisciplinarios.

El edificio fue construido originalmente para servir como sede de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas, lo que lo convierte en un símbolo de la arquitectura mexicana de principios del siglo XX.

Con el paso del tiempo, se puso de manifiesto la necesidad de modificar un espacio destinado a exhibir obras de arte destacadas que narraran la historia del país.

Este espacio es considerado un elemento clave para el desarrollo social y cultural, así como un espacio para la divulgación de temas relacionados con el arte y la educación. Su interés es capacitar a docentes, artistas, curadores, museólogos e historiadores interesados en el trabajo educativo dentro del museo.

No se limitan a eso, también ofrecen talleres sobre estrategias de mediación cultural que ayudan a acercar a los públicos a las obras, adaptando el espacio a las necesidades e intereses de los visitantes.

Esto con la ayuda de materiales impresos, digitales, audiovisuales y sensoriales, que se diversificaron como resultado de la pandemia de COVID-19 gracias al uso de tecnologías digitales que permitieron que el museo se desplazaría por todo el mundo.

Es así como el museo nacional de arte se ha convertido en uno de los museos de mayor relevancia en lo que refiere al trabajo educativo, lo cual ha contribuido en la investigación sobre la importancia del quehacer de los departamentos de educación dentro de los museos y su interés por generar nuevos espacios de interacción con el arte.

Para fines de este trabajo es importante conocer el espacio en el que se ubica el desarrollo de la investigación y de la cual se retoman partes

cruciales sobre el trabajo educativo dentro del museo, así como la intervención requerida por el Psicólogo Educativo dentro de este espacio. Evidenciar su desarrollo como una institución educativa ayuda a plantear de mejor manera las dinámicas de trabajo en las que se mueven y así denotar el tipo de trabajo que se desarrolló dentro de las prácticas profesionales y así darle rostro al museo en el que se involucra la historia y desarrollo metodológico del departamento de educación.

2.1 El Departamento de Educación del Museo Nacional de Arte

A principios de los años noventa el museo nacional de arte ve la necesidad de crear un departamento de educación, el cual estuviera influenciado por las nuevas corrientes metodológicas del trabajo educativo dentro de los museos.

Este departamento tenía como propósito puntualizar el entendimiento del trabajo educativo dentro del museo y su relevancia para establecer un acercamiento con los públicos.

De manera que el propósito principal se orientó hacia el diseño de actividades dirigidas a estudiantes, usando al museo como una herramienta educativa que retoma temas del plan de estudios, a pesar de ello las exposiciones seguían siendo diseñadas para visitantes conocedores del espacio artístico, lo cual fue un problema en la elaboración de dichas actividades.

Ante esta nueva situación, el departamento de educación se vio obligado a utilizar teorías de aprendizaje que reconocieran las diferencias y trabajarán junto con otras áreas del museo de manera interdisciplinaria.

El trabajo educativo del museo adoptó la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983). Esta teoría se basa en el hecho de que no todos aprendemos de la misma manera, por lo que es ideal para el desarrollo de la educación en el museo, ya que se acepta que cada visitante tiene diferentes percepciones de lo que significa un objeto e incentiva a construir nuevas percepciones, respetando estas diferentes formas de aprender.

Para el museo como institución, el empleo de esta teoría abrió la posibilidad de adaptarse a las necesidades del visitante, por lo que no solo fue necesario renovar las estrategias educativas, también nació la necesidad de diseñar mejores espacios físicos, en los que se plantea desde la curaduría y museografía, con ayuda del departamento de educación, se generaron narrativas diversas para la presentación de sus exposiciones.

El Proyecto MUNAL 2000 surgió de esta manera y se fundamentó en los conceptos de las Inteligencias Múltiples y el paradigma constructivista. El objetivo de este proyecto era establecer grupos de trabajo interdisciplinarios para producir contenidos y recursos adaptados a diferentes estilos de aprendizaje. Como resultado, se produjeron

cedularios, folletos y hojas de sala que ayudaron a establecer un mejor vínculo con los visitantes utilizando un lenguaje técnico.

El proyecto MUNAL2000 llevó a generar propuestas capaces de abrir espacios de interpretación a partir de interacciones entre visitantes, haciendo uso de cuatro aproximaciones.

1. Incursionando en actividades de expresión creativa (producción artística)
2. Elaborando juicios y respuestas acerca de las propiedades y cualidades que existen en las formas visuales (crítica de arte)
3. Adquiriendo conocimiento acerca de las contribuciones artísticas a la sociedad y la cultura (historia del arte).
4. Entendiendo cómo la gente justifica y realiza juicios acerca de los objetos artísticos (estética).

(Eduardo Y. Chisma, Arturo Cerón, Patricia T. Ugarte s.f. Memoria MUNAL 2000, Instituto Nacional de las Bellas Artes, Patronato Museo Nacional de Arte. Primera Edición).

Las ideas tenían como objetivo motivar a los visitantes a adquirir conocimientos a través de los sentidos sensoriales y emocionales, para que puedan conectarse con el espacio a través de sus sentidos y comprender lo que implica vivir experiencias dentro del museo y acercarse al arte.

Durante este tiempo, el Departamento de Educación inició la creación de proyectos que se adaptaran a las demandas e intereses de la sociedad actual, permitiendo la adaptación de los contenidos del museo sin comprometer los objetivos establecidos para su desarrollo como un espacio educativo.

Ante esto, se comenzó a diseñar un nuevo proyecto que satisficiera las nuevas demandas sociales y los intereses generales de la población, lo que requería el uso de nuevas tecnologías y teorías para el aprendizaje en el museo.

El objetivo del proyecto MUNAL+EDUCA es comprender la relación entre el arte y la educación y abrir nuevos campos para ayudar a desarrollar al museo como un espacio de mediación que se enfoca en capacitar a todos los actores que conforman al museo dentro de las propuestas educativas.

2.2 Proyecto MUNAL+EDUCA

“En la interacción entre el mundo real del visitante y el mundo imaginario creado en la exposición, es donde se realiza el acto de la comunicación, y del grado de aproximación entre ellos depende lo «efectiva» que sea exposición para transmitir los mensajes; este acto de comunicación se realiza a su vez bajo tres condiciones específicas: (1) el espacio, (2) el tiempo y (3) el tema. (Núñez 2006)”

El Museo Nacional de Arte se vio obligado a reformar sus planes de trabajo y adaptar sus espacios a las nuevas demandas sociales para encontrar nuevas perspectivas sobre la educación dentro de los museos. Esto con el objetivo de fomentar la participación y la creatividad de los

visitantes, con un enfoque específico en la creación de experiencias significativas.

Esto implicó la modificación de las perspectivas museológicas y artísticas, de manera que hubiera otros caminos para detonar experiencias significativas en los visitantes, en las cuales se pudiera interactuar de otras maneras con el espacio. En estos espacios se pretendía que los visitantes participaran de manera activa en la construcción con los otros para la construcción de nuevos significados de su propio conocimiento y creatividad, explorando por medio de la interacción

Como respuesta a estas nuevas perspectivas, el área de educación del museo modificó su método de trabajo y cambió su nombre a MUNAL+EDUCA. Este cambio establece una nueva perspectiva de la relación, educación y arte basada en el paradigma constructivista, que, según J. Valsiner (1996), se reconoce como la co-construcción mediada culturalmente, que ve al sujeto como alguien que intercambia e interactúa dentro de las prácticas sociales y culturales.

Este enfoque se enfoca en el aprendizaje como una actividad social, donde se construye el conocimiento en conjunto y se fomenta el desarrollo tanto individual como social, lo que enriquece al museo y a los visitantes.

Como resultado, este paradigma ayudó en la creación de estrategias que satisficiera las demandas de diferentes visitantes, lo que llevó a

establecer sus fundamentos teóricos en la investigación y la práctica educativa.

Se buscaba adaptar el proyecto a los visitantes al considerar el arte como una herramienta para la formación social y acercar las colecciones y planes educativos al público en general de manera más orgánica, sin dejar de atender las diferencias.

La misión y la visión del proyecto plantean la necesidad de diseñar y aplicar modelos pedagógicos que detonen experiencias de aprendizaje, estéticas, lúdicas y creativas para la construcción de un conocimiento inclusivo y de alta calidad.

Para lograr esto, se requirió la creación de programas de investigación sobre el arte y la educación. Además, se incluyeron profesiones relacionadas con la educación, las cuales contribuyeron significativamente a la educación en el museo.

Debido a la integración, se establecieron nuevos objetivos para el diseño de materiales, programas y actividades que atendieran a los intereses del museo. Estos objetivos se desarrollaron a partir de planteamientos pedagógicos que contribuyen a la construcción de nuevos aprendizajes haciendo uso de los conocimientos dentro del museo, por lo que fue necesario establecer puntos que beneficiarán la práctica educativa dentro del MUNAL.

Estos puntos se dividen en ocho secciones que brindan una descripción general de las intenciones de desarrollo educativo, las cuales se conforman en:

- **Fortalecer:** Desde la innovación se busca que la experiencia y la práctica de los mediadores genere nuevas interacciones con públicos diversos a través de las bases educativas y museológicas.
- **Plantear:** Diferentes plataformas físicas, de temporalidad y espaciales, en pocas palabras, hacer al museo un espacio educativo.
- **Transformar:** Los programas hacia un espacio más accesible e inclusivo donde los públicos se sientan más identificados.
- **Potencializar:** El desarrollo de un campo más amplio de vivencias y aprendizajes por medio de las experiencias con el arte, transformando la manera en la que se percibe a la sociedad.
- **Integrar:** Nuevos recursos de mediación didáctica con propuestas lúdicas que incentive a los públicos a participar y desarrollar habilidades dentro de la experiencia artística, potencializando sus emociones y sensaciones.
- **Generar:** Procesos multidisciplinares al momento de diseñar proyectos, donde las áreas de trabajo se integren de manera colaborativa, transformando y diversificando el trabajo dentro del museo.

- **Diseñar:** Nuevos modelos de aprendizajes que diversifiquen las experiencias en la interacción con los objetos de manera más significativa.

- **Establecer:** Al museo como un espacio seguro donde se pueden crear sin miedo al resultado, estableciendo puntos de encuentro entre la práctica y la teoría que rodea al museo sin limitar a los visitantes.

Estos objetivos se enfocan en la creación de técnicas que permitan a los visitantes interactuar con el espacio de manera más orgánica, lo que facilita el diálogo entre los objetos y los visitantes mediante herramientas de mediación entre sus conocimientos previos y los que forman parte del museo.

El objetivo del proyecto MUNAL+ EDUCA era fomentar la construcción de conocimientos a través de preguntas y respuestas, las cuales se debían desarrollar a lo largo de la visita, para que los visitantes pudieran formular ideas de manera que pudieran compartir sus dudas e intereses con los demás.

El Departamento de Educación debió considerar una serie de consideraciones durante y después de la creación de actividades y mediaciones para fomentar la creación de conocimiento propio.

El tipo de proceso que se podría utilizar para trabajar activamente dentro del museo debería adaptarse a las diferentes necesidades de los visitantes, por lo que se debía tener en cuenta que cada público tenía diferentes intereses, opiniones y conocimientos.

Como resultado, se implementaron una serie de pasos que se adaptan al desarrollo del público durante las visitas, lo que permitió al aplicador crear experiencias con el visitante utilizando el objeto como herramienta dentro de la experiencia sin que el diseño de la actividad fuera afectado por inconvenientes.

Esta serie de pasos se dividió en cinco momentos que se aplican de acuerdo con la interacción con los visitantes y se utilizan como un componente clave para la mediación mediante ingredientes que llevan a considerar el proceso mediante el cual es posible generar un conocimiento:

- **Contacto.** Presentación y primer acercamiento con y entre los visitantes, el museo y el mediador, a partir de la recuperación de saberes previos, el diálogo, la observación del entorno (relacionada con la historiografía del Arte y la percepción).

- **Sensibilización.** Se manifiesta a partir de la interacción con recursos didácticos, contacto con el cuerpo, sentidos, emociones y mediación simbólica sobre los artistas y sus piezas.

- **Indagación.** Detona la construcción de sentido y juicio estético, viendo al arte como mediador entre imagen, forma, objetivo, subjetivo, tiempo y espacio del visitante, frente a las obras (o sus reproducciones). Es así

cómo se desarrollan las habilidades de pensamiento: observación, comparación, diálogo, análisis y reflexión.

- **Activación.** El aprendizaje requiere de acciones por parte de los visitantes, por lo que se proporcionan recursos didácticos que potencien experiencia estética, reflexión e imaginación. Por ejemplo: el museo reinterpretado. Un Cuadro Cubista; Hacer una receta de Top Chef; #Fotomuseo; Entrevista a un objeto o Un tweet para Trending Topic, entre otras.

- **Reinterpretación.** Resignificación de lenguajes a partir de nuevas lecturas de los artistas y sus obras, en un intercambio de experiencias y aprendizajes con base en los ejes cuerpo, espacio y tiempo.

(<https://museoscreativos.wordpress.com>. fecha de consulta 22 de octubre de 2021)

Estos momentos parten de la idea de que el museo es un espacio para todos, por lo que se busca la construcción de saberes y experiencias a través de una variedad de públicos, escuchando y satisfaciendo las necesidades e intereses de los visitantes.

Por lo tanto, este proyecto se ve obligado a diseñar programas para abordar los problemas educativos que surgen durante la vista, ofreciendo

alternativas didácticas a través de los diversos espacios que ayudan a ampliar los diversos enfoques del museo.

El museo busca convertirse en un mediador y atraer a nuevos públicos a través de materiales impresos o audiovisuales, talleres, pláticas, conferencias, etc.

El proyecto MUNAL+EDUCA inició la creación de nuevas áreas de investigación educativa con el fin de crear nuevas herramientas para un acercamiento más cercano a los públicos. Como resultado, han surgido varios programas que buscan solucionar y atender problemas desde diversas perspectivas.

De esta manera, nacen una serie de programas destinados a formar y atraer públicos diversos a través de una nueva perspectiva educativa en el museo, sin perder de vista los objetivos e intereses del museo.

- MUNAL+ Visitas: Su objetivo es crear nuevas formas de ver las colecciones tanto permanentes como temporales, esto lo hace por medio de guiones que parten del análisis del arte a través de la historia, brindando espacios de participación, involucrando al público a preguntarse la importancia del arte y los temas que este trata.
- MUNAL + Experiencias. Recursos Expositivos: Su objetivo es generar experiencias significativas dentro de las salas por medio de recursos diseñados para entablar una mejor relación entre el público y el objeto, estos recursos son las hojas de sala, audio, descripciones, videos,

zonas de descanso, manuales, espacios digitales, juegos de estrategia, actividades como pintar o escribir. Estas estrategias son diseñadas con el fin de incentivar la expresión, la exploración, la observación y la reflexión.

- MUNAL+ Museo expandido. Maletas didácticas: Su objetivo es diversificar al museo, por medio de recursos y estrategias que detonan la construcción de saberes, incentivando el aprendizaje por medio del diálogo y la participación, en espacios escolares, para la construcción de estrategias, acercándose a espacios que se encuentran alejados del museo, por medio de actividades plásticas, vídeos, visitas virtuales, postales sonoras, pódcast, clips y maletas didácticas.

- MUNAL+ Talleres y laboratorios: Su objetivo es plantear nuevas alternativas para acercar el arte, experimentando y explorando a través de técnicas artísticas, por medio de talleres que abordan temas de reproducción artística, cursos de verano especializados y talleres de reflexión y proceso creativo después de las visitas guiadas.

- MUNAL + Comunidad: Su objetivo es vincularse con las comunidades cercanas al MUNAL, fomentando la participación dentro y fuera, donde el museo se encarga de abrir espacios de conversación sobre temas de interés.

- MUNAL+ Formación: Su objetivo es la creación de cursos sobre educación y museos, con el fin de sensibilizar, formar y actualizar a docentes, estudiantes y personas interesadas en estos espacios, con él

fin de explorar a través de sus disciplinas el concepto de museo y su acción social.

- MUNAL+ Inclusivo: Su objetivo es integrar por medio de la planeación, el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos, para los diferentes públicos, a través de la accesibilidad para personas con problemas visuales y auditivos, haciendo uso de materiales gráficos, equipos electrónicos, sistemas de audiodescripción, textos en braille, etc.
- MUNAL+ Encuentros: Su objetivo es construir nuevos espacios comprometidos con aspectos sociales y humanos, por medio del trabajo interdisciplinario, por medio de una red de colaboración con educadores para así compartir reflexiones, experiencias, proyectos y la creación de mejores prácticas educativas en el museo¹.

Se crearon nuevas opciones educativas a través de estos programas con el objetivo de atraer a un nuevo grupo de personas que tal vez no tenían interés en participar en este ámbito debido a su lejanía geográfica o alguna discapacidad. Los programas están diseñados para que los visitantes aprendan, exploren, conversen y experimenten a través de la interacción.

Revitalizando la percepción del museo y la comprensión de la experiencia artística que va más allá de la observación, motivando la apertura del

¹ La descripción de este apartado se encuentra en “*Guía para maestros de primaria. Crear experiencias de aprendizaje en el museo*”. Del proyecto de MUNAL+Educa , este documento es proporcionado a la hora de agendar las visitas solicitadas por los docentes. Se encuentra redactado por el departamento de Educación del Museo Nacional de Arte, generado en el año 2006 y adaptado a las nuevas políticas del Modelo educativo en vigencia perteneciente al año 2020.

espacio a temas de interés que ayudan a detonar reflexiones sobre lo que significa el museo.

El Departamento de Educación tiene como objetivo establecer nuevos canales de comunicación activos donde el público pueda participar en la búsqueda de soluciones a sus necesidades de aprendizaje y donde el museo actúe como un espacio mediador a través de actividades lúdicas que fomenten el intercambio de información.

3. Los Museos a Través del tiempo

*“La Historia es representación, mientras que el tiempo
es abstracción; ambos artificios pueden encontrarse
en los museos, donde ocupan el vacío de
Cada quien” Robert Smithson*

Los museos se han utilizado a lo largo de la historia como lugares para la colección y la transmisión de información relacionada con la identidad nacional.

El uso de un lenguaje especializado en disciplinas como el arte, la historia y la etnografía estaba dentro de esos ideales. Esto para validar la opulencia y relevancia de los objetos exhibidos dentro.

El museo se fue desarrollando gradualmente como una institución que ofrecía espacios de comunicación a través de exhibiciones, donde se planifican estrategias e investigaciones sobre procesos históricos y

educativos, conformados por comunidades interesadas en conocer el pasado.

A mediados del siglo XX, el museo se convirtió en un espacio público al que podían acceder diversos visitantes, repensando al museo como una institución educativa que ofrece espacios para la conexión interpersonal y utiliza estrategias y herramientas para mejorar la enseñanza.

Al principio se establecieron los tipos de actividades educativas y culturales apropiadas y los intereses del museo, y algunos museos tomaron en cuenta las observaciones e intereses de los visitantes para que se sintieran bienvenidos.

Bajo esta perspectiva fue necesario redefinir lo que significaba el museo, una de estas definiciones fue delimitada por el Consejo Internacional de Museos (ICOM), la cual retoma al museo como una institución pública al servicio de los visitantes:

“Una institución sin fines lucrativos, permanentemente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medioambiente con fines de educación, estudio y recreo” 24 de agosto del 2007.

Los museos se ven como una herramienta educativa que ayuda al visitante a construir su conocimiento, asesorando, solicitándolo y guiándose a través de las expectativas creadas alrededor de una

exhibición. Para lograr este gran cambio, se comenzó a incorporar a una serie de profesionales de la educación.

Esto me llevó a recuperar los principios previos del museo, que se consideraban como instituciones dedicadas a la adquisición, conservación, exposición y estudio de objetos con un valor estimado relacionado con las ciencias y el arte; es decir, objetos relacionados con el desarrollo del conocimiento humano, y se consideraban como un edificio destinado a la exposición y conservación de objetos. El museo se ve cada vez más como un contenedor de objetos que tienen una apreciación artística, educativa, histórica, cultural y científica.

De esta manera, se crean y diseñan espacios educativos en los que se ofrece un mejor acercamiento a las exposiciones que se adaptan a los procesos históricos y contextuales, con el fin de crear experiencias a través de las representaciones histórico-sociales.

Es necesario reconsiderar este espacio como una herramienta educativa que fomente la interacción sensorial y emocional con los objetos, promoviendo la imaginación, la exploración y la experimentación de los visitantes.

Estos componentes dan al museo una identidad que puede ser vista desde una variedad de perspectivas, lo que permite una variedad de interpretaciones y resignifica la forma en que se ve.

El “*Louvre*” fue el primer museo establecido como parte del sistema de educación estatal y se convirtió en un instrumento de la educación pública, sin garantizar que se adquiriera de manera deseada, siendo que no se le integraba elementos interactivos, todo en torno al objeto, dejando de lado las necesidades de los visitantes. (Galard, 2000, citado por Alderoqui, s.f., p. 2).

El trabajo educativo en el museo es limitado debido a la poca interacción previa del mediador con los visitantes. Además, los grupos suelen tener más de quince personas con diferentes dudas y opiniones sobre un mismo objeto, lo que dificulta tratar de satisfacer las necesidades del visitante.

El trabajo educativo del museo se enfoca en crear experiencias agradables para los visitantes, que los llevan a replantear aquello que observan cuestionando sus conocimientos previos, pero estas limitaciones no garantizan la atención ni la adquisición de aprendizajes, lo que hace más complejo el trabajo de mediación.

4. Museología de la Educación y en la Educación

La museología es el campo que estudia la historia de los museos, las formas en que se conservan los objetos y cómo afectan a la sociedad. Él

objetivo del trabajo museológico es que los visitantes puedan interactuar con los objetos y descubrir la temática de la exhibición.

Hernández (1992) define la museología como un campo que estudia cómo funciona un museo en lo que se refiere a su historia, temática, evolución y materiales que lo componen. Esta preocupación es compartida con el ámbito educativo, ya que se busca que los visitantes comprendan la relación entre su contexto y su objeto.

En otras palabras, ambas disciplinas tienen como objetivo que el objeto adquiera un significado que permita identificar elementos culturales compartidos de manera colectiva a través del reconocimiento de una realidad conocida o interpretada.

Es fundamental establecer una definición de la museología y su conexión con la educación. Dentro del análisis de las obras se establece una conexión con el proceso de enseñanza. El primero se encarga de conocer el contexto, el tipo material y la relación con otros objetos, mientras que el segundo busca desarrollar experiencias que generen nuevos significados a través de actividades colectivas o individuales con el objeto.

El objetivo de la museología es examinar una realidad social histórica con una larga tradición, enmarcada en el espacio y el tiempo. La museología es una forma de mostrar la búsqueda de la complejidad en las sociedades y su diversidad dentro de los entornos, lo que nos ayuda a entender los procesos históricos y sociales por los que los objetos pasan para ser

identificados en un contexto. Hernández. En pocas palabras, tiene como objetivo conceptualizar las piezas de acuerdo con los criterios expositivos y los elementos que las componen.

La educación tiene como objetivo motivar la construcción de conocimientos mediante la creación de una relación comunicativa del objeto con el público, en la que se pueda interpretar a través de la exposición y el conocimiento del objeto, contrastando con su realidad social.

Podemos considerar a esta disciplina en dos formas diferentes, en las que la educación tiene un papel importante, aunque diferente al momento de conceptualizar.

Es fundamental señalar que las proposiciones presentes en una oración alteran la interpretación de una oración, ya que la Museología “*en*” la educación no es lo mismo que la Museología “*de*” la educación. La interpretación de estas oraciones indica diversas perspectivas sobre cómo se comprende el trabajo educativo en colaboración con la Museología.

La preposición “*en*” se refiere al lugar, tiempo o modo de las acciones del verbo al que se refiere, según la Real Academia Española. La preposición “*de*”, por otro lado, se refiere a algo como posesión o pertenencia.

Por lo tanto, la museología “*en*” la educación se refiere a lo que nos ayuda a determinar dónde trabajar, qué hacer, para diseñar y lograr objetivos, dónde se pueden explicar las estructuras para conocer las realidades sociales y así interactuar a través de actividades.

Para Brunet (1968) el poder cumplir los objetivos implica atraer, entretener y hacer dinámica la participación de los visitantes. La educación proporciona herramientas que ayudan a la conservación y al sentido de pertenencia, crea un acercamiento de los objetos a los visitantes, quienes valoran las colecciones y exhibiciones del museo.

Por otro lado, la museología “*de*” la educación es aquella que crea espacios de interacción en el museo, donde el objeto está situado en un tiempo y espacio y se identifican elementos significativos para la formulación de hipótesis que permiten al visitante identificar de manera objetiva los objetos.

Esto se puede lograr a través de actividades para la reflexión a través de la manipulación y la observación simultánea de objetos, lo que contribuye a la obtención de aprendizajes, ya que la experiencia es más significativa cuanto más compleja es la interacción con el objeto.

La educación abre nuevos enfoques de trabajo, que son necesarios para el diálogo y la construcción de aprendizajes e interrogantes sobre el objeto, y abre al museo a responder las motivaciones de los visitantes mediante elementos audiovisuales o escritos, ya sean informativos o

complementarios, que ayuden a generar experiencias más agradables y significativas.

CAPÍTULO III

“Procedimiento y herramientas de mediación cultural del Psicólogo Educativo”

*“El objetivo principal de la mediación cultural es la democratización cultural de la sociedad, su inclusión en el diálogo con la cultura”
(Modelos de mediación en los museos modernos, 2021)*

Este capítulo revisará la importancia de las estrategias didácticas en el trabajo de mediación dentro del museo, así como el tipo de herramientas que pueden usarse para la construcción de conocimientos a través de un objeto.

Se creó una actividad para explicar las actividades realizadas durante las prácticas profesionales utilizando los elementos del diseño de actividades del Museo Nacional de Arte.

Durante las actividades de prácticas profesionales, se presentó un primer borrador de la propuesta final, que se encuentra al final de este capítulo, junto con la versión completa.

La actividad se basa en la obra de arte “El descubrimiento del pulque” de José María Obregón y está organizada de acuerdo con los cinco pasos del diseño de mediaciones del MUNAL. Además, se ofrece una breve introducción sobre la historia de la obra y sus componentes.

Para fortalecer el proceso de investigación y limitar el trabajo de prácticas en pandemia, es crucial cerrar este capítulo dando ejemplos del tipo de trabajo realizado en el Museo Nacional de Arte.

1. Estrategias Didácticas y su importancia en los Museos de Arte

“El arte no es el producto de una abstracta aspiración a la belleza (la idea de la belleza) sino el producto de una combinación de todos los esfuerzos y las capacidades del hombre” Chernyshevsky (1906)

La relevancia de proponer estrategias didácticas dentro del museo, se encuentra en detonar experiencias en las que se involucra, los sentidos, la emoción y por supuesto la reflexión de los visitantes, por medio de los estímulos sensoriales que intentan movilizar las emociones a través de los objetos artísticos, lo cual provoca diversas vivencias.

Díaz barriga define a las estrategias didácticas como acciones planificadas por el docente con el objetivo de lograr la construcción de aprendizajes a través de objetivos planteados, esto quiere decir que es un proceso organizado y planeado para obtener objetivos previamente establecidos.

Al visitar los museos de arte, podemos descubrir que la construcción de experiencias nos lleva a buscar formas de plasmar los conocimientos a través de nuevas experiencias que incentivan las vivencias individuales de los visitantes innovando situaciones o conocimientos que le son desconocidos hasta ese momento.

Se pueden encontrar algunas dificultades para desarrollar estrategias que aseguren la obtención de lo que se quiere transmitir durante el trabajo educativo dentro del museo. Por lo tanto, es importante tomar en cuenta

la organización y dosificación de los contenidos para que se adapten a los visitantes.

El psicólogo educativo adapta y propone estos elementos sin dejar de lado la conceptualización metodológica del museo para desarrollar el aprendizaje y la construcción de conocimientos. Esto crea un espacio impersonal en el que los visitantes pueden relacionarse con el objeto a través de actividades que aproximan la experiencia.

El visitante puede resignificar el objeto en estas actividades utilizando materiales como pinturas acrílicas, acuarelas, colores, plastilina, un escrito o una representación de la obra, con elementos que puede manipular y explorar otras formas de verlo o entenderlo. Conocimientos y aprendizajes conectados a las experiencias de los visitantes dentro de este espacio mediante el uso de materiales y herramientas de mediación.

1.1 Herramientas de Mediación y su Aplicación

Las herramientas de mediación tienen el objetivo de desarrollar habilidades, valores y actitudes por medio de actividades, proyectos y materiales con los que el visitante puede relacionarse y empatizar con los objetos dentro del museo, de manera que pueda comprender a través de la reflexión y las experiencias abordadas en él.

El uso de dichas herramientas contribuye al proceso para el desarrollo de mejores estrategias didácticas, buscando así que éstas beneficien los procesos de aprendizaje, por lo que se hace uso de una participación activa, por medio del diálogo, la creación de escritos y la expresión, de

forma que las habilidades de observación generen en el visitante un mayor acercamiento por medio de la interpretación, la sensibilidad, la curiosidad, la investigación, el análisis y la reflexión, a través del diálogo y las experiencias de la visita.

Por lo que el objetivo de lo educativo en el museo es el desarrollo de estrategias para el proceso de enseñanza en los que se promueve la exploración por medio de los conocimientos previos, la creación de nuevos conceptos a través de experiencias estéticas adaptadas a las necesidades de los visitantes y la atención a las deficiencias que surgen durante la aplicación de estrategias. Utilizando herramientas interactivas, lúdicas, auditivas y visuales que no se limitan al espacio presencial.

En los últimos años, los medios digitales se han convertido en herramientas bastante relevantes debido a la necesidad de abrir nuevos canales de comunicación que permitan a los visitantes acceder a los contenidos del museo desde lugares lejanos, a fin de mejorar las experiencias dentro del museo.

El uso del espacio digital ayuda a explorar las ofertas educativas e informativas que promueve el museo, un espacio en el que los recursos informativos pueden ir desde videos, cartas descriptivas y a veces materiales que cualquier persona puede descargar.

Un ejemplo es el Museo de Andy Warhol, que utiliza plataformas digitales como GitHub para compartir documentos de interés sobre algunas de sus obras, además de ofrecer recorridos virtuales con notas informativas, en

los que invita a los visitantes a proyectos como *“The Pop District will comprehensively transform Pittsburgh’s eastern North Shore through the power of arts, creativity, and economic development”*² que busca la integración del arte como parte de la comunidad y su apropiación.

Otro ejemplo son las *“Maletas Didácticas”* del Museo Nacional de Arte, que pretenden llevar al museo a espacios educativos, está pensado para el trabajo en colaboración con docentes y la detonación del interés para conocer el museo.

Existen dos tipos de maletas para educación básica, la primera se enfoca en el uso de texturas, colores y formas, donde pueden crear un retrato, se hace un acercamiento a un retrato, se da una pequeña introducción sobre ¿Qué es un retrato?, el nombre de la obra, el autor o alguna historia sobre la obra, para que finalmente realicen la actividad.

Podemos ver en este ejemplo la herramienta utilizada para crear un dibujo, que ayuda a significar lo que es un retrato y genera una experiencia de creación a través de texturas, el uso de colores y el conocimiento del cuerpo.

Otro ejemplo es la actividad *“El arte y los sentidos”*, que fue creada para estudiantes de secundaria con el objetivo de aprender sobre la naturaleza muerta y los componentes que la conforman. Al finalizar el recorrido, sé

² *“El Distrito Pop transformará integralmente la costa norte este de Pittsburgh a través del poder de las artes, la creatividad y el desarrollo económico”.*

dibujan elementos de su vida cotidiana y se buscan semejanzas y diferencias entre las obras de naturaleza muerta.

En este ejemplo, la herramienta utiliza la observación como medio para llegar a la reflexión, haciendo uso de lo cotidiano, le permite representar y reinterpretar lo que significa para ellos la naturaleza muerta y cuán relevante es en su contexto. Aunque hay similitudes, no necesariamente son idénticas.

El uso de las herramientas de mediación ayuda a fortalecer conocimientos y experiencias, tanto dentro como fuera del museo. Un recurso constante es el uso de la narrativa, ya que ayuda a reinterpretar una obra, es más directo a sus intereses y mejora su relación con el arte.

Por lo que es importante ser conscientes de que el uso de dichas herramientas ayuda a hacer más accesible al museo, generando en los visitantes un sentimiento de cercanía, el cual contribuye a la obtención de aprendizajes, despertando la curiosidad de quienes participan dentro de él, ya que adaptar el espacio a las necesidades de los visitantes beneficiando la adquisición y el desarrollo de experiencias satisfactorias, así como generando en el visitante la necesidad de participar en el museo.

2. Prácticas Profesionales

Durante la segunda mitad del año 2020, se dio inicio al trabajo de prácticas profesionales en el Museo Nacional de Arte, las cuales debieron

ser realizadas hasta su finalización en el año 2021 de forma remota debido a la pandemia de COVID-19, debido a esta limitación, el tiempo previsto para la interacción con los compañeros de prácticas profesionales y el personal del programa MUNAL+ Educa. Arte y Educación, tuvo que ser reducido a una o dos sesiones a la semana.

Lo que derivó en una adaptación del programa previamente establecido por el museo para la capacitación de sus practicantes, a un trabajo en su totalidad digital, lo que llevó a disminuir la interacción con visitantes y la experiencia de hacer visitas guiadas u otros materiales educativos de forma física.

Respondiendo a estas limitaciones, el Departamento de Educación, impartió una serie de talleres complementarios sobre el trabajo educativo dentro del museo, que incluían el diseño y la aplicación de estrategias didácticas, así como una apertura a su metodología de trabajo y los objetivos del museo.

El primer taller impartido fue una introducción sobre los modelos de trabajo educativo implementados dentro del museo, por lo que las primeras semanas se detalló cuáles eran las intenciones del modelo de trabajo en el MUNAL. Durante el taller, se realizaron actividades simulacros sobre la función que tiene la mediación dentro del museo y su importancia. Al término del taller, se debía crear una propuesta de

mediación, esta idea tenía que ser expuesta frente a todos los integrantes del museo y de las prácticas.

Debía estar diseñada de acuerdo a la metodología de trabajo del museo, la cual, como se menciona en el capítulo II, consta de cinco puntos, los cuales son contacto, sensibilización, indagación, activación y reinterpretación. El objetivo de esta actividad era colocar a los practicantes en alguno de los programas del Proyecto MUNAL+Educa. Arte y Educación, donde los coordinadores podían elegir a los integrantes con los que querían trabajar en función de sus propuestas y habilidades.

El Departamento de Educación organizó talleres adicionales de 4 horas cada semana y fines de semana. Además, las reuniones comenzaron los martes y viernes en la aplicación Zoom de 10:00 a 12:00 pm. El resto de las prácticas fueron realizadas dentro del programa MUNAL + Museo Expandido, el cual está coordinado por Israel Arturo Zubieta García, cabe mencionar que el Departamento de Educación del MUNAL, describe a la mediación como el desarrollo de habilidades de pensamiento y la creación de experiencias significativas, en pocas palabras el proceso de interacción entre una persona y otra.

Este proyecto se encarga de realizar materiales y estrategias con las que se busca impulsar al visitante a descubrir y explorar al museo desde una perspectiva pedagógica, en las que existe un facilitador que interactúa entre el sujeto y la exhibición, con la

finalidad de acercar al museo a espacios lejanos a su espacio físico, como lo son escuelas, algunos mercados, barrios populares, asociaciones y plataformas digitales.

El Proyecto MUNAL+Museo Expandido se diversifica utilizando plataformas digitales durante la pandemia, generando materiales como *podcast*, postales sonoras, video talleres y visitas mediadas virtuales. Para el programa, es importante acercar el museo a poblaciones de riesgo, públicos en edades escolarizadas y jóvenes, así como abrir otros espacios de interacción.

Durante mis prácticas en MUNAL, se llevaron a cabo dos proyectos fundamentales. El primero fue "*Recetarios para museos más humanos*" con motivo del día internacional de museos de 2021. Se nos pidió escribir crónicas sobre nuestra visión del museo y cómo era visitarlo. Estas crónicas se subieron a la plataforma de *jambord* para que otros usuarios las pudieran leer y comentar.

El segundo proyecto fue una serie de *podcast* para la apertura de la exhibición "*Constelaciones de la memoria*" en conmemoración de los 500 años de la conquista de México-Tenochtitlan. Esta serie de *podcast* hablaba sobre algunos mitos e historias sobre la conquista y sus personajes más destacados, con cronistas, antropólogos, historiadores y curadores. Se nos pidió estar presentes en este proyecto y discutir cualquier pregunta.

Durante el trabajo de prácticas se realizaron una serie de visitas guiadas virtuales, a un centro de educación preescolar, durante estas visitas fue necesario realizar propuestas³, para las docentes, enriquecidas por una serie de observaciones, que llevaron a la adaptación de las propuestas, respondiendo directamente a los intereses del plan de estudios, así como a los del docente, de forma que se adaptaran a temáticas como las emociones, la finalidad de dichas actividades radicó en incluir los padres o tutores de familia.

Las pinturas tenían el propósito de transmitir estos intereses, por lo que se usaron las obras como una herramienta para afianzar los conocimientos adquiridos en clase porque eran parte importante de la dinámica previamente establecida con los docentes durante las clases en línea.

Los niños pudieron interactuar activamente con sus familiares, usar materiales reciclables en casa y mantener la cámara encendida durante toda la visita, que duró una hora en la plataforma de Zoom.

En las colonias de San Fernando y San Juan, en el Centro Histórico de la Ciudad de México, a mediados de junio de 2021, se ofreció la oportunidad de participar en un evento de colaboración con colectivos y fundaciones. El objetivo del proyecto era ayudar a las comunidades en riesgo mediante el arte, con actividades y materiales gratuitos.

³ Estas propuestas se encuentran anexadas en la página 113 y 129

Este proyecto permitió experimentar el trabajo presencial utilizando las maletas didácticas del museo al trabajar con poblaciones diferentes a las que normalmente se trabaja en el museo.

El trabajo de colaboración con estos colectivos me condujo a realizar un voluntariado con la asociación México Unido Contra la Delincuencia, la cual trabaja con padres de familia, adolescentes y niños de primaria alta, a los que se les da una serie de talleres relacionados con la cultura de la legalidad.

Una de las actividades a realizar era ir a visitas guiadas en museos de arte y otros espacios culturales, por lo cual experimenté otras formas de interacción dentro del museo, en el que observe contrastes del trabajo educativo de este espacio y el del MUNAL,

Gracias a estas experiencias, tuve la oportunidad de repensar al Psicólogo Educativo del museo y su relevancia. Por lo tanto, me encargué de investigar la importancia de la educación dentro del museo y el modelo de trabajo utilizado para diseñar actividades y materiales para la divulgación de contenidos.

Para complementar la investigación y consolidar los conocimientos adquiridos en las prácticas, propongo una visita mediada basada en la metodología de trabajo del MUNAL, con cinco puntos de desarrollo y aplicación.

La propuesta tiene una secuencia que puede variar según las necesidades del público y está diseñada de manera flexible. Por ejemplo, se puede empezar por la reinterpretación y terminar en la indagación dependiendo del aplicador, esto puede variar.

El eje principal de la propuesta está en la narrativa, que es utilizada como un detonador de interés para los visitantes, de modo que puedan hacer uso de sus experiencias previas con el objetivo de cuestionar y reinterpretar lo que observan y compartir sus percepciones, creando diálogos que enriquecen su conocimiento.

Para hacer posible este acercamiento, se hacen una serie de preguntas introductorias sobre los visitantes antes de presentar la pintura, que se describe a través de información interesante sobre el autor o su composición.

Para entrar en más detalles, se deberá explicar el origen de la pintura en la que se basa el diseño, así como los detalles técnicos de la pieza.

Con todo este conocimiento y experiencias en un museo, me vi obligado a enfrentar mi propuesta en diferentes momentos, lo que me llevó a considerar el tipo de obra en la que me basaría para esta investigación.

El propósito de la elección de la obra fue encontrar elementos que los niños pudieran identificar: la historia de la pintura, que se basa en un poema inspirado en un evento histórico, y el elemento principal que nombra al cuadro, el pulque.

El uso de elementos de interés es necesario en la mediación para acercar al público, por lo que el uso del poema genera curiosidad que al enfrentarse cara a cara con el cuadro y evoca un sentimiento de exaltación que da una apertura al espectador.

El referente sobre lo que representa el pulque en la cultura mexicana y cómo se relaciona con elementos cotidianos es otro elemento importante. Para crear nuevas oportunidades para aprovechar las experiencias a través de herramientas didácticas en el lugar destinado a realizarse, es fundamental utilizar las experiencias previas obtenidas durante el proceso de mediación para plasmar la visión y objetivos planteados por el museo.

Considerar las mediaciones anteriores realizadas en grupos de educación básica y actividades realizadas durante el confinamiento sanitario, cuando se aplican de manera virtual, puede generar conflictos debido a las condiciones muy diferentes y a que el corto tiempo de interacción se ve opacado por situaciones externas al mediador y a los participantes.

Al observar la obra de manera directa, se puede apreciar mejor los elementos que la componen, y los participantes y el mediador tienden a tener más interacciones durante las mediaciones presenciales

3. Apreciación artística de la obra: “*el descubrimiento del pulque*”



José María Obregón (1832 - 1902) “*El Descubrimiento Del Pulque*”

La obra de arte pertenece al pintor José María Obregón (1832-1902), quien nació en 1852 y residía en la

Ciudad de México. Fue admitido en la

Academia de San Carlos en 1882 y fue el primero en escribir sobre la historia prehispánica de México. Durante este proceso creativo, en 1862, fue guiado por sus profesores y directivos de la Academia de San Carlos. Basada en una leyenda de la cultura tolteca, su pintura llamada El Descubrimiento del Pulque o La Reina Xóchitl se desarrolla en el momento en que comenzó a darse lo que conocemos como la decadencia del reino tolteca en el año 900 d. C.

Al contemplar la obra de arte, se valoran los actores que la interpretan, entre ellos se encuentra la mujer que se identifica como la reina Xochitl, quien en esta escena ofrece una jícara de pulque al rey de Tula.

En su trono, Tecpancaltzin observa la escena mientras sus padres la llevan a los pies del Tecpancaltzin. Según la leyenda, el rey quedó asombrado por la belleza de Xochitl y decidió casarse con ella. Juntos, procrearon a Meconetzin, quien sería el heredero del reino Tolteca.

En su mito "*xochitl, o la ruina de Tula*", José María Obregón se inspiró en las narraciones del novelista José María Roa Barcena (1827-1908). Obregón representa los aspectos más destacados del poema de Roa a través de varias referencias visuales, manteniendo la descripción de Roa.

Se cree que el poema tiene la intención de ser un homenaje a la familia de su esposa, heredera de una familia de pulqueros, algo que resalta es que la princesa prehispánica la cual no tiene rasgos indígenas, se puede apreciar que su aspecto es similar a una mujer mestiza, hay que recordar que este cuadro intentó representar un momento histórico, el cual se rompe por este pequeño cambio en el aspecto de la figura principal, los contemporáneos de Obregón no se dieron cuenta de este error y es que esto es una característica notable en el arte histórico de la época.

Esta pintura tiene una relevancia en la historia por el simbolismo que representa el pulque en la cultura mexicana y el cómo se representa al rey recibiendo este elixir ofrecido a sus pies, mientras se encuentra rodeado por su cortejo.

Los elementos que rodean a la parte central del cuadro, se encuentran las imágenes exóticas de los indígenas y la representación del arte tolteca en los muros, en el trono del tlatoani y el penacho que adorna su sienés.

El significado del pulque en la cultura mexicana y cómo se representa al rey recibiendo el elixir ofrecido a sus pies mientras está rodeado por su cortejo hacen que esta pintura tenga relevancia histórica.

La parte central del cuadro está rodeada por imágenes exóticas de los indígenas y representaciones del arte tolteca en los muros, como el trono del tlatoani y el penacho que adorna su sienés.

3.1 El Mito De Xochitl O La Reina De Tula⁴

De larga paz al influjo la feliz nación tolteca que rigen costumbres puras y leyes pocas y buenas; fértil país ocupado paraíso de la tierra, avanza más cada día en virtud, artes y ciencias. Papantzin, noble ilustrado, dióse á agrícolas faenas, y cultivando el maguey que siembra en largas hileras, extrajo á fuerza de industria el aguamiel de sus pencas; luego á pasta la redujo y con ella hizo conservas, si agradables a la vista, al paladar lisonjeras.

Quiso de todo un presente que pule, adorna y apresta, que su alabanza merezca; que ha sido en épocas todas y latitudes extremas, cuando no el oro, la fama cebo, las empresas humanas. Porque tenga más realce el paso que dar intenta, ir quiere con su familia ante el monarca; y si cuerda su resolución estimo en lo demás, aquí necia.

⁴ El relato pertenece a la página de internet Cultura Y Delicias Prehispánicas

Nutrición Cultural Y Culinaria Desde 2010, siendo parte de un artículo sobre el poema escrito por José María Roa.

<https://deliciasprehispanicas.com/2019/06/06/descubre-un-noble-el-aguamiel-del-maguey-y-lleva-regalos-a-tecpancaltzin/>

Que Xochitl, su única hija, es rica flor codiciada de cuantos llegan a verla; y es el amor de los reyes sol que a las plantas modestas qué necesitan se sombra con rayo fúlgido quema.

Al recibir el presente más que en él en la doncella, a quien el rubor temprano de ser mirada hermosea, Fija la vista el monarca de llama súbita presa, al desacordado padre, dice, con faz halagüeña:

- Mucho tu afán ha logrado en lo que el regalo encierra; más sin en fruto delicado el precio tiene pagado de tus sudores la tierra—.

Yo te cedo el señorío de cuatro pueblos, que es bien con recompensas a quien ilustra el reinado mío dar estímulo y sostén:

—porque tu invención más sea acá en la corte aplaudida, de nuevos frutos vea, y a tu prenda más querida en tal embajada empleada.

—tráiganos Xochitl, pues sabe que el valor que tiene ahora tu don, por más que lo alabe, ha de crecer, si esto cabe, siendo ella la conductora-

—Yo ya que el padre, mi agrado y mi gratitud prolija con dádivas ha probado, quisiera ver si me es dado labrar el bien de mi hija-

En ilusiones, fama y grandeza, después de oír tal discurso vuélvase al noble a sus tierras que está labrada de Xochitl la suerte futura piensa, que va el monarca a adoptarla, tal vez a elevarla a reina; ¡oh mi imaginación que rompes del juicio las cadenas, sin advertir que volando

así, a lo mejor te estrellas, ¡mal labrador que descuidas, cuidando plantas groseras, la planta más delicada de cuánta hay en tus huertas.

7. Propuesta de Estrategia

El objetivo de esta estrategia consiste en ejemplificar la forma en que se diseña previamente las visitas guiadas, en las que se plantea los objetivos, el tipo de habilidades a desarrollar, algunos datos importantes de la obra, el tipo de público a la cual está dirigida esta actividad, así como el tiempo que tardará en realizarse, por lo que también se plantean algunas posibles preguntas a abordar durante la visita.

Este tipo de visitas guiadas suele contar con un número reducido de obras, con el objetivo de que docentes, dueños de empresas y asociaciones o alguna persona interesada fuera del museo, pueda escoger aquellas obras que se adaptan a sus necesidades.

De forma que la interacción con el espacio, el visitante y la obra logre generar una experiencia más enriquecedora y adecuada a las necesidades específicas de determinado grupo, logrando así mediar el contenido con los conocimientos previos.

Por lo que podemos notar que este tipo de mediación se encuentra conformada por los procesos empleados en la construcción de actividades establecidas en el Museo Nacional de Arte, que se encuentra

conformado por la sensibilización, el contacto, la indagación, la activación y la reinterpretación.

Estos cinco elementos son la clave, para establecer un mejor acompañamiento con el visitante durante la visita, como se muestra en la tabla, no existe un orden estricto para emplearlos, por lo que pueden ser usados de acorde a las expectativas de quien diseña.

Estas estrategias se dividen en inicio, desarrollo y el cierre, en cada uno de estos apartados se realizan una serie de preguntas en las que se invita al visitante a cuestionar e interactuar con el guía y la obra, cabe aclarar que quien diseña puede escribir una serie de preguntas pertinentes de las cuales puede hacer uso dependiendo del tipo de interacción que tiene con el grupo.

Durante las visitas, el guía puede hacer las modificaciones que considere pertinentes, para una mejor interacción con los visitantes, ya que al diseñar se pretende realizar un guión, el cual solo representa una visión de lo que podría suceder.

Es importante dejar en claro estas propuestas pueden ser, modificadas en conjunto con los docentes o el interesado en la visita, por lo que realizar una tabla y la descripción de la actividad ayuda a satisfacer las necesidades del interesado, es de interés involucrar al docente, en el caso de ser un grupo no escolarizado, dicha propuesta debe adaptarse durante la visita.

Esta propuesta comienza por el contacto, en el que se realizan preguntas sencillas. Antes de entrar a sala se narra la historia en la que se basa la pintura, al término se indaga sobre cómo imaginan que es la pintura y los elementos que la conforman, crear una conversación donde los visitantes compartan sus ideas sin sentir que están equivocados.

En el segundo momento, dentro del desarrollo se les pide sentarse frente a la pintura, dependiendo del lugar donde se sienten cambiará la perspectiva, esto ayudará a que reflexionen sobre los distintos elementos que conforman la obra y así crear un diálogo, sobre las diferentes piezas retratadas, en este punto se puede observar la sensibilización de la pintura.

En el intercambio de ideas, se van formando y enriqueciendo los distintos significados que envuelven la obra, como complemento de la visita mediada se realiza una actividad en la que los visitantes crean un escrito relacionado con la pintura, el cual puede ser una reinterpretación de la obra o inspirado en anécdotas dentro de su cotidianidad, en este punto entra en juego la reinterpretación del objeto, ya que visitante realiza en sus propias palabras algo relacionado con lo que observan dentro de la obra de arte.

En el cierre de las actividades, se realiza la activación, la cual comienza con el escrito y concluye con compartir el escrito hecho con anterioridad, con el fin de compartir las ideas inspiradas en la obra y el relato en la que se encuentra inspirada.

La actividad está pensada para crear experiencias por medio de la obra, en el que entra en juego los significados que le atribuye el visitante, así como desarrollar una experiencia estética relacionada con lo cultural y sus virtudes.

El fin de la visita medida es que el visitante pueda expresar aquello que le inspira la obra, a pesar de no conocer sobre la técnica empleada por el autor y la historia de la pintura, creando un canal de comunicación en el que el visitante va creando y nutriendo sus conocimientos previos sin limitar la apreciación del objeto mismo.

Nombre de la Estrategia.	Mi cotidianidad a través del arte
Población.	Estudiantes de quinto año de primaria
Duración.	de 50 a 60 min
Lugar.	El Museo Nacional de Arte
Objetivos.	
<i>Objetivo General.</i>	<i>Objetivos Específicos.</i>
El diseño de una estrategia para niños de quinto año de primaria, para la reflexión y ayudarlos a buscar la relación que existe entre sus vivencias cotidianas y una pintura José María Obregón.	<ul style="list-style-type: none"> a) Poner en juego la imaginación, la creatividad y la escritura por medio de la interpretación de una pintura. b) Evaluar las habilidades que los niños pueden desarrollar con la vinculación entre el arte y

	<p>algunos elementos de su vida cotidiana</p> <p>c) Que el niño pueda ver al arte como parte de sí y un elemento primordial de su realidad</p>
Habilidades a desarrollar.	<p>La observación, la imaginación, la integración de los elementos observados a través de la escritura y la creatividad.</p>
Problemática.	
<p>Se pretende que alumnos observen una pintura para poder identificar algunos de los elementos relacionados con su vida cotidiana, en este caso se usará como punto focal el elemento más significativo de la pintura, a través del uso de esta pintura se les pedirá realizar una crónica, que se encuentre basada en una vivencia real o inventada sobre el pulque.</p>	
Actividad.	
<p>Esta actividad está diseñada para grupos pequeños, con un mínimo de 5 personas y un máximo de 10, con el fin de contar con un espacio más amplio de interacción con los participantes y entre ellos, además de que puedan ver la pintura con más detenimiento.</p> <p>Se contempla que la actividad tenga una duración alrededor de 50 min a 60 min, esto depende de la interacción entre los participantes y el mediador, del mismo modo se dará el espacio para poder escribir su historia y para compartirla con los demás.</p> <p style="text-align: center;">INICIO</p>	

Los mediadores que coordinarán la visita darán la bienvenida a los participantes y se presentarán, también se les dará una serie de indicaciones sobre cómo será la interacción.

- *Si necesitan ir al baño pueden levantar la mano o simplemente acercarse a alguno de los mediadores, quienes lo llevarán al baño.*
- *Si quieren participar o tienen alguna duda, levanten la mano.*
- *No se separen del grupo en ningún momento.*
- *Al momento de mirar la pintura pueden hablar entre ustedes y moverse para observar mejor.*
- *No pueden correr o empujar entre ustedes.*

Seguido de esto, uno de los mediadores hará las siguientes preguntas a todos los participantes.

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Qué edad tienes?
- ¿Sabes lo que es un museo de arte?
- ¿Qué piensas que aprenderás el día de hoy?

Al finalizar las presentaciones el o la mediador, les pedirá cerrar los ojos, mientras les cuenta *el mito de xochitl o la reina de tula*, en este proceso el o la mediadora empezará con la siguiente introducción:

La siguiente pintura se relaciona con algo que pasó hace muchos años,
esta

la historia tiene que ver con una bebida, que quizá ustedes conocen,
además de situarse en una civilización que ha desaparecido con el
tiempo... (al término de

de esta introducción el o la mediadora contará la leyenda).

- ¿Quién sabe qué es el pulque?

- ¿De qué piensan que está hecho?
- ¿Alguien de su familia lo ha probado?
- Ustedes creen que el pulque es parte de su vida diaria
- ¿Qué imaginan que sintió xochitl?
- ¿Cómo imaginan que era la vida de una princesa en ese tiempo?
- ¿Qué hubieran hecho ustedes si fueran xochitl?
- ¿Por qué creen que le dieron ese regalo al rey?

(Se seleccionará a los niños de manera aleatoria, para contestar las preguntas, deberán levantar la mano para participar, o se podrá realizar una dinámica de papelitos donde el o la mediadora los sacará, si se hace esto último al inicio de la actividad se les pedirá a los participantes poner su nombre en un papelito

Terminando de contar la historia y de realizar estas preguntas, se conducirá a los alumnos a observar la pintura, donde se les dará alrededor de 5 a 10 min para observar, mientras lo hacen.

Se les harán algunas preguntas:

1. ¿Te imaginas la pintura de esta manera?
2. ¿Qué elementos de la historia identificas en la pintura?
3. ¿Qué piensas que está pasando dentro de la pintura?
4. ¿Qué nombre le pondrías a la pintura?

(Se seleccionará a los niños de manera aleatoria, para contestar las preguntas, deberán levantar la mano para participar, o se podrá realizar una dinámica de papelitos donde él o la mediadora los sacará, si se hace esto último al inicio de la actividad se les pedirá a los participantes poner su nombre en un papelito.

DESARROLLO

Finalizada esta dinámica, se les pedirá a los participantes que se sienten en el piso, mientras que el o la mediadora les entrega una hoja blanca y un lápiz, cuando todos los participantes ya cuenten con una hoja se les darán las siguientes indicaciones.

En la hoja que se les acaba de entregar deberán escribir una historia, esta historia puede ser inventada, donde ustedes sean los protagonistas, de algún familiar e incluso sobre algún personaje que ustedes inventen, pero hay tres condiciones sobre cómo debe estar conformada, son elementos que se tienen que ver reflejados en su historia, los elementos son:

- ❖ *¿Cómo imaginan que es el origen del pulque?*
- ❖ *¿Por qué se cree que es una bebida sagrada?*
- ❖ *¿Por qué esta bebida sigue existiendo hasta la actualidad?*

Puede estar la historia situada en la actualidad, en el pasado, en algún planeta lejano, sobre algún suceso histórico o que sea algo que pasó en sus casas, no se limiten a imaginar lo que pasa en su historia, agreguen incluso cosas que sean parte de su cotidianidad o simplemente inventen algo.

Tendrán de 10 a 15 min, para realizar su historia, si finalizan antes de este tiempo deberán esperar a los demás participantes cuando todos los alumnos terminen, cada uno de ellos deberá leer su historia frente a todos y contar el porqué de la historia.

CIERRE

Para finalizar estas actividades, se les preguntará a los alumnos lo que imaginan que pensaron los autores al pintar estas pinturas, posterior a esto el guía hablará sobre la historia de las pinturas y la intención del autor al pintarlas, esto para que los alumnos puedan entender el interés de ambos autores al expresar esos elementos en las pinturas.

Es importante que la información de las pinturas pase por un proceso de transposición, para que el lenguaje a usar sea más cercano a los alumnos, además de atractivo que logre generar un interés, de manera auditiva y visual.

Material requerido.

- Mesas
- hojas tamaño carta color blanco.
- Lápices o plumas.
- Gomas para borrar
- sacapuntas.

Pintura.



ARTISTA:
JOSÉ MARÍA OBREGÓN
(1832 - 1902)
El descubrimiento del pulque,
Técnica:
Óleo sobre tela
Crédito:
Museo Nacional de Arte,
INBA Acervo Constitutivo,
1982

Conclusiones

El museo ofrece una variedad de elementos que llevan a cuestionar la forma en que se construyen los diversos conocimientos y significados, lo que hace que el trabajo educativo dentro del museo sea un área de oportunidad para el desarrollo profesional del psicólogo educativo.

Dado que el lenguaje juega un papel importante en la interacción con los objetos y la necesidad de desarrollar habilidades para trabajar en grupos, el museo debe ser pensado como una herramienta didáctica que ayude al docente a consolidar conocimientos.

A diferencia del museo, el aula tiene múltiples formas de despertar el interés a través de la sensibilización. Es esencial que los visitantes dejen de ver el museo como un lugar donde solo se pueden tomar notas de las fichas de información que acompañan a los objetos y que durante su visita deben explorar cada rincón.

Es fundamental que el psicólogo educativo entienda la importancia de la mediación cultural y su participación en ella, ya que su tarea en el espacio no se limita a realizar visitas mediadas. Existe una amplia gama de tareas en las que puede contribuir desde su formación en mediación.

Es esencial tener una comprensión del diseño de materiales educativos en espacios no formales, así como un enfoque más amplio en el trabajo con grupos con relación a las interacciones con diferentes grupos

sociales, capacitando a los psicólogos educativos para lidiar con poblaciones en riesgo.

Ampliar la gama de actividades puede ser beneficioso para la creación de investigaciones sobre el ámbito del museo, lo que resultará en la creación de escritos significativos sobre el trabajo educativo relacionado con el arte, ya que la mayoría de los escritos sobre la educación en el museo son escritos por artistas, museólogos y curadores. Es esencial tener un conocimiento previo de las dinámicas del museo y trabajar en colaboración con otras disciplinas.

El Museo Nacional de Arte es un ejemplo de cómo se construye un museo mediador, en el que el arte se usa constantemente como una herramienta para la construcción de aprendizajes y en el que los programas impulsados por el Departamento de Educación han tenido un impacto positivo en la interacción con los visitantes.

A pesar de ello, aún existen limitaciones en sus dinámicas de trabajo, lo que fue evidente durante la pandemia de COVID-19, que agarró de forma sorpresiva a todos y obligó al museo a experimentar nuevas dinámicas de interacción, lo que afectó directamente las interacciones con los visitantes.

Las experiencias se limitaron a la interpretación de lo que sucedía en la sala debido a que el trabajo de mediación realizado presencialmente solo se quedaba en el papel. Sin embargo, el trabajo remoto abrió una

perspectiva diferente de lo que implica la educación dentro del museo, así como la diversificación de materiales audiovisuales.

El Museo Nacional de Arte presenta su propuesta como una herramienta pedagógica que utiliza la mediación para abrir nuevos espacios y fomentar el diálogo crítico a través de la interpretación de objetos, reconociendo que la relación entre la obra y el visitante es esencial para la interpretación.

Estimulando a los visitantes a interactuar y participar activamente en la construcción de su conocimiento a través de significados que provocan cuestionar. Las pinturas contribuyen a una mejor narrativa al fomentar la imaginación y la creatividad de lo que observan.

Como el trabajo del psicólogo educativo está relacionado con la museología, comprender y trabajar en esta disciplina ayuda a comprender la secuencia de las exhibiciones. Es importante que construya este conocimiento para crear visitas mediadas que se ajusten a los intereses de quienes participan, creando una secuencia que parte de temas específicos.

Debido a que este tipo de cambios conducen a interacciones más complejas, el trabajo del psicólogo educativo debe estar familiarizado con el tipo de visitantes con los que se puede encontrar e investigar sus preocupaciones e intereses.

Los museos de arte contribuyen a comprender los procesos de aprendizaje, en los que la mediación cultural contribuye a la construcción de conocimientos, sin dejarlos a la deriva, por lo que es importante que exista un trabajo más profundo sobre la construcción de significados dentro de esos intereses.

Abrir el campo de la semiología en estos espacios ayudará a mejorar la comprensión de las obras, mostrar los intereses y pensar ampliamente sobre el impacto de las actividades lúdicas y los materiales didácticos.

Los psicólogos educativos son necesarios para los museos para investigar los procesos de aprendizaje y los efectos individuales y colectivos de la construcción del conocimiento en espacios no formales, lo que hace que las experiencias dentro del museo sean más satisfactorias.

Referencias bibliográficas

- Alderoqui, S. (S.F.). *Política Y Poética Educativa En Museos - Entre Los Visitantes Y Los Museos*.
<http://www.almagestocultura.com/Wp-content/uploads/2016/08/Alderoqui-silvia-pol%C3%A9tica-y-po%C3%A9tica-educativa-en-museos>. PDF
- Almagro, M. (1969). *Los Museos Como Instrumento Educativo*. Otra Edición En: *Atlántida*, Vol. VII, N.º 42, noviembre-diciembre 1969, 627-631.
http://www.revistacultura.com.pe/Revistas/Rcu_20_1_los-museos-como-instrumentos-educativos.Pdf
- *El Museo Nueva Herramienta Didáctica— Pedagógica* Cobreros, Isbn: 978-84-7666-210-6 – Artículo 1424 Congreso Iberoamericano De Ciencia, Tecnología, Innovación Y Educación F. *El Museo Nueva Herramienta Didáctica— Pedagógica - Oei*.
- Katya Mandoki (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. PROSAICA 1. México, siglo veintiuno editores. Conaculta Fonca. ISBN: 968- 23-2653-2. Universidad Autónoma Metropolitana. https://www.academia.edu/4177372/Katya_Mandoki_Prosaica_1
- Alderoqui, S. (2015) . *La Educación En Los Museos Del siglo XXI*. En *Ciencia, Arte Y Tecnología. Enfoques Plurales Para Un Abordaje Multidisciplinar (PP:17:36)*, Universidad Nacional De Lanús, Edunla.
- *La Educación Formal, No Formal E Informal* Jaume Trilla: *La Educación Fuera De La Escuela. Ámbitos No Formales Y Educación Social*. Ariel, Barcelona, 1993, PP. 11-39.
- *La Educación Formal, No Formal E Informal: Una Tarea Pendiente En Los Museos Del Perú* Formal, Not Formal And Informal Education: An Unfinished Task In The Peruvian Museums Arq. Ana Maria Lebrún Aspíllaga
- Algarabía, R. (2017, 18 agosto). *La Historia Del Museo Nacional De Arte*. Algarabía. <https://algarabia.com/A-curiosidades/La-historia-del-museo-nacional-de-arte>
- Arte, M. N. (2020, 27 marzo). *Historia Del Museo Nacional De Arte - Historia*. Cultura Colectiva. Com. <https://culturacolectiva.com/Historia/Historia-del-museo-nacional-de-arte>
- *De mausoleo a espacio de investigación: la evolución histórica del concepto de museo*. Más de arte.com El rebobinador <https://masdearte.com/especiales/de-mausoleo-espacio-de-investigacion-la-evolucion-historica-del-concepto-de-museo/>
- *De La Digitalización A La Reflexión Histórica, El Caso Del Museo Nacional De Arte (Munal)*. Mtra. Adriana Gutiérrez Benítez Uam, CDMX, México. Ix Ebam 2017 <https://www.institutomora.edu.mx/Ebam/2017/Ponencias/De%20la%20digitalizacion%20a%20la%20reflexion%20historica%20el%20caso%20del%20museo.Pdf>
- *Secretaría De Comunicaciones Y Transportes*. Munal. *El Mirador: El Último Palacio Porfiriano*. Consultado el 4 de noviembre de 2020. <https://elmirador.sct.gob.mx/Manos-a-la-obra/El-ultimo-palacio-porfiriano-un-inmueble-digno-para-una-gran-secretaria>
- *Secretaría De Cultura (Inba)*. Munal. *Museo Nacional De Arte (Munal)*. Consultado el 4 de noviembre de 2020. <https://inba.gob.mx/Recinto/33/Museo-nacional-de-arte>

- Matey Muñoz, María Pinar Historia y desarrollo de la Museística Auñamendi Eusko Entziklopedia Historia y desarrollo de la Museística <https://aunamendi.eusko-ikaskuntza.eus/es/historia-y-desarrollo-de-la-museistica/ar-153961/#>
- Jorge Morales Moreno (2009) *Sociológica*, Año 24, N.71, Septiembre Diciembre 2009, PP 47-87 Fecha De Recepción 25/05/09, Fecha De Aceptación 10/12/09 "Obras De Arte Y Testimonios Históricos: Una Representación Al Objeto Artístico Como Representación Cultural De La Época": [https://www.Redalyc.Org/Pdf/3050/305024675004.Pdf](https://www.redalyc.org/pdf/3050/305024675004.Pdf)
- Grupo de Educación de Matadero, Madrid (2017) *Ni Arte Ni Educación*. Ayuntamiento de Madrid, alcaldesa Manuela Carmena Castrillo delegada del Área de Gobierno de Cultura y Deportes, Celia Mayer Duque.
- Isidro López-Aparicio Pérez, Vanesa Cejudo Mejías (2020) *La mediación cultural a través de la práctica artística. Cuando no existía la palabra...* <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64303/65572-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4564456597263-1-10-20201020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Angélica Núñez (2006) *El museo como espacio de mediación: El lenguaje de la exposición museal* <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n63/n63a10.pdf>
- Sabina Berman, Lucina Jiménez (2006) *Democracia cultural. Fondo de cultura económica*
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (2002). *Una compilación de María Engracia Vallejo, Patricia Torres, Míriam Mabel Rodríguez. EDUCACIÓN Y MUSEOS. Experiencias Recientes* antología.
- George H. Mead edición (1972) *Espíritu, Persona y Sociedad: Desde el punto de vista del conductismo social*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- María Eugenia Lazarini Anaya (1994) *Procedimiento didáctico para la realización de visitas guiadas con grupos escolares*. Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de filosofía y letras: colegio de pedagogía, tesis. México Distrito Federal.
- Ricard Huerta (2010) *Museos y maestros: Educar desde la invisibilidad*. Universidad de Valencia, España.
- Ricard Huerta, Romá de la Calle, eds. (2007) *Espacios Estimulantes: Museos y Educación Artística*, Universidad de Valencia; España.
- Ángela García Blanco (1998) *Didáctica del museo: El descubrimiento de los objetos*. Edición de la torre, Madrid; España.
- René Rickenmann del Castillo, Fanny Angulo Delgado, Carlos Arturo Soto Lombana (2012), *El museo como medio didáctico*. Editorial Universidad de Antioquia: Medellín.
- Georgina Silva Ortega (2002) *Educación con mediación del Patrimonio: Museos y escuelas*. Universidad Pedagógica Nacional, Dirección de difusión y extensión universitaria. Fomento Editorial; México.
- Jerome Bruner (1992) *La educación, puerta de la cultura*. Segunda edición. Madrid; España.

- Victorino Zeccheto, Osvaldo Dallera, Mabel Marro, María Laura Braga, Karina Vicente (2005) *Seis Semiólogos en busca del lector: Saussure/Peirce/ Barthes / Gremias/ Eco / Verón*. Buenos Aires; Argentina.
- Darzee Aime Altamira Santiago Ortega (2023) *Retrato del Mediador Cultural: Propuesta de mapeo teórico de la mediación cultural a distintos autores para integrar identidades del mediador cultural*. *Entretejidos*, revista transdisciplina y cultura digital <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/retrato-del-mediador-cultural-propuesta-de-mapeo-teorico-de-la-mediacion-cultural-una-aproximacion-a-distintos-autores-para-integrar-identidades-del-mediador-cultural/>
- Carla Padró, Paola Villanueva (2014) *Voces con alas críticas al proyecto "Museum Mediators Europe. Lifelong Learning Programme. Transfer of Innovation, Multilateral Projects, Leonardo da Vinci"*, 2012-2014. <https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E150214.pdf>
- Dr. Dante Manuel Macazana Fernández, Dra. Luz Marina Sito Justiniano, Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz (2021). *Psicología Educativa*. Lima; Perú. <https://fs.unm.edu/PsicologiaEducativa.pdf>
- Stalin Paz Guerra, Bernardo Peña Herrera (2021) *Psicología de la educación*. Universidad Politécnica Salesiana. Av. Turuhuayco 3-69 y Calle Vieja. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20369/4/PSICOLOGIA%CC%81A%20DE%20LA%20EDUCACION%CC%81N%2018-8.pdf>

Artículos

- Culturas Y Delicias Prehispánicas., Anónimo (junio De 6 De 2019) "Descubre Un Noble El Aguamiel Del Maguey, Y Lleva Regalos A Tecpancaltzin". Consultado El 29 De diciembre Del 2020 <https://Deliciasprehispanicas.Com/Category/Articulos/>
- Secretaria De Cultura (Inba). Museo Nacional De Arte (Munal) "Acerca De Las Exposiciones Universales: El Placer Y Orden Orsay En El Munal París En 1889" <http://www.munal.mx/micrositios/placeryorden/Descargables/Exposuniversales.Pdf>
- Guillermo A. Brenes-tencio (2010) *Revista Herencia*, Vol. 31 (1), 83-112, 2010. Recibido 1-12-2009 Aprobado 3-3-2010 "Imagen Para La Construcción De La Nación En México: A Medios Del siglo XIX E Inicios Del siglo XX". Consultado El 29 De diciembre Del 2020
- Rivero Paredes, Noylibeth Del Mouseion/Mítico al Museo/Arte. *Símbolos sagrados en la cotidianidad del museo* *Boletín Antropológico*, vol. 31, núm. 86, julio-diciembre, 2013, pp. 85-95 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela <https://www.redalyc.org/pdf/712/71229244001.pdf>
- Joan Santacana I. Mestre, Nayra Llonch Molina (2012) *Manual de referencia didáctica del objeto en el museo*. http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/lxii/2mandid_objimus.pdf
- Carmen Álvarez (Universidad de Cantabria), Marta García Eguren (Red de museos etnográficos de Asturias) *Museos pedagógicos: ¿Museos didácticos?* <https://core.ac.uk/download/pdf/71003699.pdf>
- SEP <https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/prim-ae-artes3.html> fecha de consulta. 18 de junio de 2021.

- María Marco Such Alicante, 1998 ESTUDIO Y ANÁLISIS DE LOS MUSEOS Y COLECCIONES MUSEOGRÁFICAS DE LA PROVINCIA DE ALICANTE TESIS DOCTORAL <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/9884/1/Marco-Such-Maria.pdf>
- Almudena Domínguez Arraz y María Victoria Añoranzas (s/ f) Formación y educación en museos: un diálogo a varias voces : <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:c9df4fd1-cc61-41e9-849e-f7341adf9d6a/formacion-educacion-museos.pdf>
- Sergi Cortiñas-Rovira (2014) *Periodismo actual y futuro: Investigación, docencia e innovación*. Universidad de Pompeu Fabra. Barcelona
- Pablo Matus (2019) *Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias*. Colección comunicación Maletín de Editores Santiago de Chile
- María del Carmen Ramos-Herrera, Aneli Bongers Chicano, Carmen Díaz Roldán, José María Pérez de la Cruz, Gorka Zamarreño Aramendía, Elena Ruiz Romero de la Cruz, Nilton Marlúcio de Arruda, Samara Alejandra Martínez Montaña, Ricardo Zugasti, Fernando Carcavilla. (2018): *El storytelling como herramienta para la construcción del relato transmedia de la enseñanza de la Historia Económica y el Ma...* Universidad de Zaragoza
- Maceira, Luz María, *El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo*, Revista Electrónica Sinéctica, núm. 32, enero-junio, 2009, pp. 1-17, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Jalisco, México.
- Miguel Somoza , Cristina Yanes: *La construcción de los procesos educativos en la museología escolar. Reflexiones en torno a sus relaciones s/f Universidad Nacional de Educación a Distancia Universidad de Sevilla*.
- C. Francisco Téllez: *Museología y patrimonio: una propuesta de educación interactiva tangible (Museum studies and patrimony: a postal of tangible interactive educación)* CUADERNOS FHyCS-UNJu, Nro. 18:77-89, Año 2002
- Sjaak Braster: *El Museo de la Educación del futuro: ocho metáforas*. S/f Utrecht University / Erasmu University Rotterdam, Países Bajos.
- Isidro López-Aparicio Pérez, Vanesa Cejudo Mejías (2020) *La mediación cultural a través de la práctica artística: Cuando no existía la palabra. Arte terapia. Papeles de arte terapia y educación para inclusión social* <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/65572/4564456554479>
- Vanesa Cejudo Mejías (2016). *Mediación Cultural, un ejercicio para posibilitar una cultura contemporánea. Cultura ciudadanía pensamiento Universidad de Granada; España* <https://culturayciudadania.cultura.gob.es/dam/jcr:bd1d6f15-5adc-450a-89f7-06d2d7787072/Vanesa-Cejudo.pdf>
- Luis Mariano Sendoya Mejía (1981) *La obra poética como conjunto de valores según Jan Mukarovsky*. Acta Poética <https://revistas-filologicas.unam.mx/acta-poetica/index.php/ap/article/view/596>
- Jan Mukarovsky (1936). *El arte como hecho semiológico. Escritos de estética y semiótica del arte*. <https://lecturayescrituraunrn.files.wordpress.com/2013/08/mukarovsky-jan-el-arte-como-hecho-semiolc3b3gico1.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Propuesta de actividad

Pintura:

Bodegón con Piña

Hermenegildo Bustos

(1832-1907)



- Población: Niños de 3 a 6 años de edad en etapa preescolar.
- Habilidades: impulsarlos a dibujar elementos (en este caso frutas) que más les gusten, identificando algunos elementos de su vida.

- Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas.

- Objetivo general: Que los alumnos observen la pintura e identifiquen algunas cosas que tienen u observan en casa.
- Objetivos específicos:
 - Generar un dibujo sobre alguna fruta que más les guste
 - Que identifique elementos que están en casa
 - Incentivar la imaginación a la hora de realizar su dibujo
- Actividad

Inició: Esta actividad tendrá una duración de 30 a 40 min, donde se les mostrará la pintura, se les hará preguntas y realizará un dibujo sobre la

fruta que más les gusta y el dibujo de la fruta que menos les gusta, además de decir el porqué les gusta y el porqué no les gusta.

Se les mostrará la imagen alrededor de 5 min, para posteriormente realizarle las siguientes dos preguntas.

- ¿Qué piensas de la pintura?
- ¿Cuáles frutas conoces (o has visto en casa)?
- ¿Por qué crees que las frutas tienen ese color?
- ¿Por qué piensas que dibujo esto el autor (emplear una palabra más simple)?

Desarrollo: Se les pedirá que hagan algunos dibujos, ellos crearán una fruta, la cual describirán sobre cómo les gustaría que fuera y el porqué, ya sea que tenga el sabor de alguna fruta que les guste mucho, con el color que más les gusta y la forma que más les agrada. Seguido de eso dibujarán la fruta que más les gusta y la que menos les gusta (se les dará de 5 a 10 min para terminar el dibujo). Podrán usar colores, acuarelas, plumones o cualquier otro material que tengan en casa.

Al terminar su dibujo lo mostrarán a sus compañeros y se les preguntará lo siguiente:

- ¿Cómo llamaste a tu fruta?
- ¿De qué está hecha?
- ¿Por qué te gusta esa fruta?
- ¿De qué manera te gusta comer esa fruta?
- ¿De qué manera no te gusta comerla?
- ¿Qué hace que no te guste esa fruta?
- ¿A quién en tu casa les gusta también esa fruta?

Final: para terminar la sesión se les preguntará a los niños que les pareció la actividad y si fueran el autor que hubieran pintado ellos.

Anexo 2

Pintura:

Retrato de Manuela Gutiérrez

Jose María Estrada

- Población: Niños de 5 a 6 años de edad en etapa preescolar. 3A
- Habilidades: impulsarlos a dibujar elementos (en este caso lo corporal) identificando el cómo me siento.

- Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas y un espejo.

- Objetivo general:

Que los alumnos identifiquen los rasgos físicos de quienes están con él, en este sentido desarrollar la habilidad de identificar su espacialidad corporal.

- Objetivos específicos:

- que puedan identificar los rasgos de las personas que están con él
- Desarrollar su habilidad de observación y retención de atención
- Interpretar cómo se ven a las personas que están en la llamada

- Actividad:

- Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas y un espejo.

Inicio:



Esta actividad tendrá una duración de 35 a 40 min, durante ese tiempo se le mostrará la pintura alrededor de 2 a 5 min, seguido de eso se les preguntará que observan la pintura.

- ¿Cómo se sienten? (tanto alumnos como padres de familia)
- ¿Qué emociones hay?, y ¿Qué emociones pueden sentir?

Desarrollo:

- Se les indicará que dibujen a alguno de sus compañeros que ven en la videollamada o su imagen, podrán usar lápices de colores, crayones, plumones, acuarelas, lápiz, plumas o cualquier otro material, podrán dibujarlo en su cuaderno, hojas blancas o de colores.
- Correcciones realizadas en colaboración con el docente.

El repaso del cuerpo

→ Siéntate frente a quien te acompaña y sigue las indicaciones que te iré diciendo usando Simón dice al inicio.

→ Simón dice tocar...

→ Toca la nariz

→ tocar la boca

→ tocar las orejas

→ tocar los ojos

→ tocar los brazos

→ tocar los hombros (etc.)

• Los padres de familia pintarán a su hijo y a su vez, los niños pintarán a los padres de familia de la manera en que estos perciben a sus hijos. (acompañante, familiar o adulto a cargo). El tiempo estimado será de 10 a 10 min.

• Antes de iniciar se les pedirá que me digan la relación de los colores con las emociones.

• Hacer un cuadro en el cual pinten la mitad de un color que represente la emoción que sienten en ese momento.

• Al término de la sesión se les pedirá que iluminen la parte que faltante y explicarán el porqué se sienten de esa manera.

- Los niños podrán fingir que son estatuas y harán poses y gestos mostrando alegría, enojo, desagrado y tristeza, mientras hacen esto los padres de familia o quienes los acompañen los pintarán, seguido de eso ellos se dibujarán haciendo estos gestos.(esto con el fin de que identifiquen las expresiones faciales que suelen hacer al sentir estas emociones).

Final:

Cuando terminen el dibujo lo mostrarán a los demás y se les dejará que den una breve explicación: (Esto se hará al azar)

(Estas preguntas pueden variar, respecto a los puntos anteriores a la hora de realizar la actividad, ya que se puede involucrar a quienes estén con ellos en ese momento para la dinámica.)

- ❖ ¿A quién dibujaste?
- ❖ Se parece o no se parece
- ❖ ¿Te gustó el dibujo que te hicieron?(pregunta para el acompañante y los niños)
- ❖ ¿Qué aprendiste hoy?

A la persona que dibujaron se les preguntará qué opinan del dibujo. (Es importante que los chicos expresen cómo se sienten a la hora de ver el retrato que fue hecho por la persona que está con ellos)

Hacer una serie de preguntas respecto a cómo les hizo sentir realizar otra actividad fuera de tus clases

Anexo 3

Pintura:

Retrato de Manuela Gutiérrez

Jose María Estrada

- Población: Niños de 5 a 6 años de edad en etapa preescolar. 3ºA turno de la tarde
- Habilidades: impulsarlos a dibujar elementos (en este caso lo corporal) identificar las emociones y el cómo se sienten.

- Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas y un espejo.

- Objetivo general:

Que los alumnos identifiquen las diversas emociones que están en contacto con él y de quienes están con él, en este sentido desarrollar la habilidad de identificar sus emociones, para así poder proyectarlas en un dibujo, colores, palabras, etc.

- Objetivos específicos:

- que puedan identificar las emociones que perciben en las personas que están con él y de sí mismo
- Desarrollar su habilidad de observación y retención de atención
- Que expresen la manera que se sienten en ese momento

- Actividad:

- ★ Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, hojas se rehusó, colores de madera, crayolas, plumones, acuarelas, sacapuntas y goma para borrar.



(Los materiales a usar serán opcionales, pues los niños pueden elegir qué desean usar).

Inicio:

Se harán las presentaciones de los participantes del museo y se les dará una pequeña reseña a los niños y sus acompañantes sobre el museo.

(para esto se proyectará la foto de la fachada del museo, con la intención de que conozcan este espacio)

Antes de iniciar con la actividad se hará el repaso de las reglas de Zoom (para esto les preguntaremos a los niños si las conocen y estos deberán participar, la manera de elegirlos será por medio de la lista de participantes, elegiremos uno del inicio, otro de en medio y uno del final).

→ A manera de introducción se les harán las siguientes preguntas a los niños y sus acompañantes.

→ ¿Cómo se sienten? (Esto como un repaso de las emociones)

→ ¿Conocen cuáles son las emociones positivas y negativas?

- El siguiente paso será mostrarles la pintura alrededor de 2 a 5 min, seguido de eso **se les hará una serie de preguntas sobre qué observan en la pintura.** (Esto se llevará a cabo haciendo un sorteo realizado por la maestra, se seleccionará a 3 o 5 alumnos).

→ ¿Cómo crees que se siente estando con su perrito?

→ ¿Tienen mascotas?, sí, no (si su respuesta es sí, preguntarles cómo se sienten al estar con ellos, si la respuesta es no, preguntarles cómo se sienten por no tener una mascota o qué mascota les gustaría tener)

→ ¿Qué piensas que están haciendo la niña y su perrito?

→ ¿Cómo crees que se siente estando con su mascota?

→ ¿Qué piensas que siente estando con su muñeca?

Desarrollo:

Para esta parte del trabajo se les hará un repaso sobre las diversas emociones que existen con ayuda de unos emojis con las diferentes emociones, mientras los repasamos les pediré que hagan la cara de cada uno de los emojis, seguido de eso les haré una serie de preguntas relacionadas con las emociones. (Las participaciones se elegirán ya sea por medio de la lista de los participantes o les pediré que levanten su mano).

- ¿Cuál es el juguete que más te hace feliz?, o ¿Cuál ropa es la que te hace feliz usar?
- ¿Qué fruta no te gusta?, o ¿Qué comida no te gusta?
- ¿Qué te hace enojar?, o ¿Sabes que es el enojo?
- ¿Qué es lo que más te pone triste?
- ¿Qué sientes cuando te abraza mamá o papá?

Al finalizar se les explicará la actividad que vamos a hacer y se les pedirá a la persona que esté con él o ella lo siguiente.

- Los padres de familia pintarán a su hijo y a su vez los niños pintarán a los padres de familia de la manera en que estos perciben a sus hijos. (acompañante, familiar o adulto a cargo). El tiempo estimado será de 15 a 20 min.

Final:

Cuando terminen el dibujo lo mostrarán a los demás y se les harán unas preguntas: (Estos se elegirán por medio de la lista de participantes o se les pedirá que levanten la mano si es posible se dejará que todos participen)

- ❖ ¿A quién dibujaste?
- ❖ ¿Con qué emoción la dibujaste? ¿Cómo crees que se siente?
- ❖ ¿Por qué la dibujaste con esa emoción?
- ❖ ¿Te gustó el dibujo que te hicieron?(pregunta para el acompañante y los niños)

- A modo de cierre se les pedirá que iluminen la parte que falte y explicaran el porqué se sienten de esa manera y finalmente se les hará una serie de preguntas respecto a cómo les hizo sentir realizar otra actividad fuera de sus clases.

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Cómo te sientes?
- ¿Te gustó esta actividad?

Anexo 4

Pintura:

Retrato de Manuela Gutiérrez

Jose María Estrada

- Población: Niños de 5 a 6 años de edad en etapa preescolar. 3 C

- Habilidades: impulsarlos a dibujar elementos (en este caso lo corporal) identificar las emociones y el cómo se sienten.

- Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas y un espejo.

- Objetivo general:

Que los alumnos identifiquen las diversas

emociones que están en contacto con él y de quienes están con él, en este sentido desarrollar la habilidad de identificar sus emociones, para así poder proyectarlas en un dibujo, colores, palabras, etc.

- Objetivos específicos:

- que puedan identificar las emociones que perciben en las personas que están con él y de sí mismo

- Desarrollar su habilidad de observación y retención de atención

- Que expresen la manera que se sienten en ese momento

- Actividad:

- ★ Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, hojas se rehusó, colores de madera, crayolas, plumones, sacapuntas y goma para borrar.



(Los materiales a usar serán opcionales, pues los niños pueden elegir qué desean usar).

Inicio:

Se harán las presentaciones de los participantes del museo y se les dará una pequeña reseña a los y sus acompañantes sobre el museo. (para esto se proyectará la foto de la fachada del museo, con la intención de que conozcan este espacio)

Antes de iniciar con la actividad se hará el repaso de las reglas de Zoom (para esto les preguntaremos a los niños si las conocen y estos deberán participar, la manera de elegirlos será por medio de sorteo el cual será llevado a cabo con la ayuda de la maestra).

→ A manera de introducción se les harán las siguientes preguntas a los niños y sus acompañantes.

→ ¿Cómo se sienten? (aquí se puede hacer un repaso de emociones, usaremos como apoyo el video de la canción, el monstruo de los colores "<https://www.youtube.com/watch?v=lieUUzZSXxU>" esto nos ayudará a que hagan un repaso sobre las emociones y plasmen con él con el color correspondiente a cómo se sienten el cuadro que trazaron anteriormente.)

→ Antes de comenzar se les pedirá que me digan la relación de los colores con las emociones.

→ Hacer un cuadro en el cual pinten la mitad de un color que represente la emoción que sienten en ese momento. (Se les pedirá que tracen un cuadro en una hoja o cuaderno y colorean la mitad con el color que identifique cómo se sienten en ese momento).

● El siguiente paso será mostrarles la pintura alrededor de 2 a 5 min, seguido de eso **se les hará una serie de preguntas sobre qué observan en la pintura.** (Esto se llevará a cabo haciendo un sorteo realizado por la maestra, se seleccionará a 3 o 5 alumnos).

- ¿Cómo crees que se siente?
- ¿Qué piensas que está haciendo?
- ¿Cómo crees que se siente estando con su mascota?
- ¿Por qué crees que le gusta estar con su muñeca?

Desarrollo:

- Los padres de familia pintarán a su hijo y a su vez los niños pintarán a los padres de familia de la manera en que estos perciben a sus hijos. (acompañante, familiar o adulto a cargo). El tiempo estimado será de 5 a 10 min.

Final:

Cuando terminen el dibujo lo mostrarán a los demás y se les harán unas preguntas: (Esto se hará al azar)

- ❖ ¿A quién dibujaste?
- ❖ ¿Con qué emoción la dibujaste? ¿Cómo crees que se siente?
- ❖ ¿Por qué la dibujaste con esa emoción?
- ❖ ¿Te gustó el dibujo que te hicieron?(pregunta para el acompañante y los niños)

- A modo de cierre se les pedirá que iluminen la parte que falta y explicaran el porqué se sienten de esa manera y finalmente se les hará una serie de preguntas respecto a cómo les hizo sentir realizar otra actividad fuera de sus clases.

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Cómo te sientes?
- ¿Te gustó esta actividad?

Anexo 5

Pintura:

Retrato de Manuela Gutiérrez

Jose María Estrada

- Población: Niños de 5 a 6 años de edad en etapa preescolar del grupo de 3B.

- Habilidades: impulsarlos a dibujar elementos (en este caso lo corporal) identificando el cómo me siento.

- Objetivo general:

Que los alumnos identifiquen los rasgos

físicos de quienes están con él, en este sentido desarrollar la habilidad de identificar su espacialidad corporal.

- Objetivos específicos:

- que puedan identificar los rasgos de las personas que están con él

- Desarrollar su habilidad 88 8 de observación y retención de atención

- Interpretar cómo se ven a las personas que están con ellos.

- Actividad:

- ➔ Materiales:

Un cuaderno, hojas blancas o de colores, colores de madera, crayolas, plumones y acuarelas y un espejo. (Podrán usar el material, con que ellos se sientan más cómodos o les gusten más)

Inicio:

- Esta actividad tendrá una duración de 35 a 40 min.



- A manera de introducción se les harán las siguientes preguntas a los niños y sus acompañantes.

- ¿Cómo se sienten? (tanto alumnos como padres de familia)

- ¿Qué emociones hay? (aquí se puede hacer un repaso de emociones, donde puedan hacer cara de enojo, felicidad, tristeza, desagrado, etc.)

- ¿Qué emociones pueden sentir?

- El siguiente paso será mostrarles la pintura alrededor de 2 a 5 min, seguido de eso **se les preguntará qué observan en la pintura**. (Esto se llevará a cabo usando la ruleta de la suerte, se seleccionará a 3 o 5 alumnos).

Desarrollo:

A manera de despeje y que ellos puedan hacer un repaso del cuerpo, se hará la dinámica de Simón, dice la cual nos ayudará a identificar.

El repaso del cuerpo

Indicaciones: Siéntate frente a quien te acompaña y sigue las indicaciones que te iré diciendo.

- Simón dice tocar...

- Toca la nariz

- tocar la boca

- tocar las orejas

- tocar los ojos

- tocar los brazos

- tocar los hombros (etc.)

El próximo paso a seguir será dar indicaciones sobre la actividad en la cual:

- Los padres de familia pintarán a su hijo y a su vez los niños pintarán a los padres de familia de la manera en que estos perciben a sus

hijos. (acompañante, familiar o adulto a cargo). El tiempo estimado será de 10 a 15 min.

Final:

Cuando terminen el dibujo lo mostrarán a los demás y se les dejará que den una breve explicación: (Esto se hará al azar, usando la ruleta de la suerte)

- Como forma de cierre se harán estas preguntas.

- ❖ ¿A quién dibujaste?
- ❖ Se parece o no se parece
- ❖ ¿Te gustó el dibujo que te hicieron?(pregunta para el acompañante y los niños)
- ❖ ¿Qué aprendiste hoy?

A la persona que dibujaron se les preguntará qué opinan del dibujo. (Es importante que los chicos expresen cómo se sienten a la hora de ver el retrato que fue hecho por la persona que está con ellos)

Anexo 6

PINTURA: Las travesuras del amor

ARTISTA: Manuel Ocaranza (1841 - 1882)

AÑO: 1871

OBJETIVO:

- ❖ Que el público exprese las diversas interpretaciones que tiene sobre el amor
- ❖ Qué este pueda identificarse con alguno de los elementos encontrados dentro de la pintura, de tal manera que este cree una narrativa sobre el porqué piensa que ese elemento es parte de la obra. (darle vida a este elemento como parte de un todo)
- ❖ Compartir las diversas perspectivas que el público puede tener respecto a la pintura misma. (respecto a los simbolismos, conocimientos previos y las percepciones que este puede tener sobre lo que sucede dentro de la pintura misma.



TIPO DE PÚBLICO: Adolescentes entre los 12 y 16 años de edad.

DESARROLLO:

(Antes de la presentación formal de la pintura, el expositor dará una pequeña reseña sobre el museo que contiene la pintura)

El Museo Nacional de Arte (MUNAL), se encuentra ubicado en la calle de Tacuba no 8, frente al Palacio de Minería y la plaza Tolsá, el edificio fue construido con el fin de albergar a la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas, el cual fue diseñado por el arquitecto italiano Silvio Contri con el fin de ser un símbolo de la modernidad por la cual el país transitaba.

Fundado el 8 de junio de 1982, con el fin de presentar obras desde el siglo XVI hasta la primera mitad del siglo XX, las cuales fueron pertenecientes a artistas mexicanos y extranjeros que contribuyeron al arte nacional.

➤ Contacto:

El expositor se presenta previo al inicio de la actividad, procederá a dar una breve descripción de la pintura (con el fin de que los visitantes imaginen la pintura desde sus propios referentes conceptuales y simbólicos).

Realizará una serie de preguntas:

- ¿Cómo describirías qué es cupido?
- ¿Qué piensas que sucede en la pintura?
- ¿Cómo imaginas que son los colores?

➤ Sensibilización:

Se les mostrará la pintura a los visitantes alrededor de 5 a 10 min (antes de darles el nombre de la obra se les preguntará lo siguiente:

- ¿La pintura luce como la imaginaste?
- ¿Qué olor crees que tiene la pintura?
- ¿Qué texturas puedes apreciar?
- ¿Cómo describirías la expresión que tiene el personaje principal?
- ¿Cuáles piensas son sus intenciones?

➤ Indagación:

Terminado el paso anterior se pedirá, se enfoquen en un elemento de la pintura y traten de imaginar la razón por la cual se encuentra ahí y la relación que este puede tener con el personaje principal, en el sentido de saber que trataba de expresar el artista.

➤ Activación:

Cada uno de los participantes compartirá el elemento en el cual se enfocó y el porqué opina que está ahí.

➤ Reinterpretación:

Cada uno de ellos explicará que supone que sucede en la escena en conjunto, las intenciones del personaje principal, le dará vida a través de su imaginación.

Anexo 7

Foto de la mediación	Tipo de mediación
	<p>Mediación impartida de manera virtual para alumnos de preescolar, donde Debían hacer un retrato del familiar que los acompañaba, usando como referencia el cuadro de José María Estrada Retrato de Manuela Gutiérrez</p>
	<p>Mediación de manera presencial, a manera de visita guiada, se dio un recorrido por todo el museo, usando datos sobre algunas de las pinturas más representativas de cada sala.</p>
	<p>Mediación realizada por medio de las maletas didácticas del museo, donde los niños debían realizar retratos de otros niños participantes en la dinámica.</p>



Visita guiada por el museo de San Carlos, con la participación de un grupo mixto, en esta mediación, participe como espectadora.



Interacción con las maletas didácticas por un grupo mixto de niños en edades escolarizadas.



Feria por la paz con un grupo mixto de niños en edades escolarizadas en el mercado 2 de abril, esta actividad consiste en que los niños miren desde una lupa las fracciones de otros participantes.



Plática con padres de familia sobre estilos de crianza, realizado en la feria por la paz en el mercado dos de abril, esta plática culmina con la realización de un dibujo sobre el futuro que proyectaban para sus hijos



Interacción con maletas didácticas en la colonia Lázaro Cárdenas, con un grupo mixto de niños en edad escolarizada, donde se realizó un mural colectivo.



Maleta didáctica saliendo del museo.

Anexo 8

El primer diseño de la actividad.

AIMEÉ LUCERO LÓPEZ CAMACHO

Taller de prácticas profesionales Universidad Pedagógica Nacional (UPN)

Propuesta

Nombre de la Estrategia.	Mi cotidianidad a través del arte
Población.	Estudiantes de quinto y sexto año de primaria
Duración.	de 45 a 50 min
Lugar.	El Museo Nacional de Arte
Objetivos.	
<i>Objetivo General.</i>	<i>Objetivos Específicos.</i>
Diseño de una estrategia para niños de quinto y sexto de primaria, que relacionen vivencias de su cotidianidad a través de una obra de Diego Rivera y otra de José María Obregón.	a) Poner en juego la imaginación y la escritura a partir de las obras a usar. b) Evaluar las habilidades que los niños desarrollan con la vinculación entre el arte y la vida cotidiana c) Que el niño vea el arte como parte de sí y su realidad
Habilidades a desarrollar.	observación, imaginación e integración de los elementos

observados a través de la escritura.

Problemática.

Se pretende que los alumnos de quinto y sexto año de primaria observan dos pinturas de diferentes autores, identificando algunos de los elementos que se relacionen con su vida cotidiana dentro de las pinturas, al mismo tiempo estos irán imaginando una historia que relacione las dos pinturas.

Actividad.

Se contempla que esta actividad se conforme con un grupo de 5 a 10 alumnos, así será más sencillo para los participantes observar a detalle las pinturas y podrá darse una mayor atención a sus narrativas.

Esta actividad tendrá una duración alrededor de 45 min 50 min en los cuales el alumno observará, escribirá historias y anécdotas y finalmente las leerá a los integrantes del grupo, estas historias y anécdotas se relacionarán con las pinturas y su vida cotidiana.

INICIO

Al inicio de esta actividad se les hará una serie de preguntas respecto a sus conocimientos e interés sobre el arte:

1. ¿Qué piensas de las pinturas?
2. ¿Conocen algún pintor famoso?
3. ¿Crees que las pinturas podrían estar relacionadas con tu vida diaria?

Posteriormente, se dejará que los alumnos vean alrededor de 5 a 10 min cada una de las pinturas, al término de la observación de las pinturas se dará un pequeño espacio para que él, guía, realice las siguientes preguntas:

1. ¿Qué te parece la obra?
2. ¿Qué piensas que pasa ahí?

3. ¿Qué nombre le pondrías a la pintura?

(En el caso de ser un grupo de 5 niños, cada uno responderá las preguntas realizadas por el guía, en el caso de ser 10 niños se seleccionará a cinco de ellos para responder las preguntas o se le hará una pregunta diferente a cada miembro del grupo).

DESARROLLO

Finalizando la observación y la realización de las preguntas sobre las pinturas, se les entregará una hoja blanca y un lápiz, seguido de esto se les indicará que escriban una historia donde relacionen las dos pinturas que observan. Esta historia puede ser basada en alguna vivencia personal o puede ser ficticia, en el caso de ser inventada se tendrá como única condición que su historia está relacionada con ellos.

Esta actividad será de 10 a 15 min, cuando todos los alumnos terminen, cada uno de ellos deberá leer su historia frente a todos y contar el porqué de la historia.

CIERRE

Para finalizar estas actividades, se les preguntará a los alumnos lo que imaginan que pensaron los autores al pintar estas pinturas, posterior a esto el guía hablará sobre la historia de las pinturas y la intención del autor al pintarlas, esto para que los alumnos puedan entender el interés de ambos autores al expresar esos elementos en las pinturas. (Este apartado puede aplicarse después del tiempo que se les da a los alumnos de observar las pinturas o realizarlas antes de que admiren las pinturas a modo de prelude, para incentivar la imaginación de cómo puede verse la pintura antes de que estos la observen).

Es importante que la información de las pinturas pase por un proceso de transposición, para que el lenguaje a usar sea más cercano a los alumnos, además de atractivo que logre generar un interés, de manera auditiva y visual.

Material requerido.	<ul style="list-style-type: none"> ● Mesas ● sillas ● hojas tamaño carta color blanco. ● Lápices ● gomas para borrar ● sacapuntas ● lápices de colores
----------------------------	---

<i>Pinturas.</i>

	<p>ARTISTA: JOSÉ MARÍA OBREGÓN (1832 - 1902) <i>El descubrimiento del pulque,</i> Técnica: Óleo sobre tela Crédito: Museo Nacional de Arte, INBA Acervo Constitutivo, 1982</p>
--	--

	<p>ARTISTA: JUAN CORDERO (1822 - 1884) <i>Cristóbal Colón en la corte de los Reyes Católicos</i> Técnica: Óleo sobre lienzo Crédito: Museo Nacional de</p>
---	---

	<p><i>Arte, INBA Acervo constitutivo, 1982</i></p> <p><i><u>http://www.munal.com.mx/rights.html</u></i></p>
--	---