



**EDUCACIÓN**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**RECURSO DE MEDIACIÓN PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE  
MEDIANTE LA VIVENCIA DENTRO DEL MUSEO NACIONAL DE  
ARTE**

**TESINA  
(INFORME ACADÉMICO)**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**P R E S E N T A:**

**MARCELA PÉREZ ALVIRDE**

**ASESOR:**

**DR. RAÚL CALIXTO FLORES**

**CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE DE 2025**



Ciudad de México, a 17 de octubre de 2025

## DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

La comisión de titulación tiene el agrado de comunicarle que ha sido designado miembro del Jurado del Examen Profesional de la pasante **PEREZ ALVIRDE MARCELA** con matrícula **200920506**, quien presenta el Trabajo Recepcional en la modalidad de **TESINA (INFORME ACADEMICO)** bajo el título: **"RECURSO DE MEDIACIÓN PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE, MEDIANTE LA VIVENCIA DENTRO DEL MUSEO NACIONAL DE ARTE"**. Para obtener el Título de la **LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

Jurado	Nombre
Presidente	<b>DR. LUIS ADRIAN ALDRETE QUIÑONES</b>
Secretario	<b>DR. RAUL CALIXTO FLORES</b>
Vocal	<b>MTRA. GABRIELA MARGARITA SORIA LOPEZ</b>
Suplente 1	<b>LIC. ERNESTO GUTIERREZ NUÑEZ</b>
Suplente 2	-----

Con fundamento al acuerdo tomado por los sínodos y de la egresada, se determina la fecha de examen para:

**el lunes 10 de noviembre de 2025 a las 1:00 pm**  
**EXAMEN PRESENCIAL**

Atentamente  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

**Georgina Ramírez Dorates**  
RESPONSABLE DE LA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

Cadena Original:

||1698|2025-10-17 12:22:23|092|200920506|PEREZ ALVIRDE MARCELA|G|LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA|1|F|3|11|RECURSO DE MEDIACIÓN PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE, MEDIANTE LA VIVENCIA DENTRO DEL MUSEO NACIONAL DE ARTE|DR.|LUIS ADRIAN ALDRETE QUIÑONES|DR.|RAUL CALIXTO FLORES|MTRA.|GABRIELA MARGARITA SORIA LOPEZ|LIC.|ERNESTO GUTIERREZ NUÑEZ||2025-11-10|13:00|361|0|TOMKX4gz57|

Firma Electrónica:

xLk71dbNARV1WqESt8v/0BpSuE47IA0drWddRUaGLMePS4Y1medoGsk9vfkNLFjeRLHf6iU+arWpxX9aUaGCqjLUjK27Qlc6f5lmyjsoPxmSvoEym8vOEKjnyG1931z2SjI0Ro7zTEKkRsbBtpOmHYvSj7epHUwnU8d+mXEFan++jWQ1TRse17NhkRxfYImOP5Rm6vasVaS/HN7Cw6tnYU3pTx2RSOTmKd7Cjghi1t0aTFinN6JT93cZ0unjVNZ3NyWKKYOfDjyq8cIh9l1RzzUN48Ka5WrbnDelGv2vqbOmD4aAYGN6wbarwMJIePC4KZgA8Svy3ikpX/XkGyW6Afij01WnH/BABDAoOnpWf+zQ/LY6i2vAS3Q3LsIxjA4YBQZojgm5ukN9N36hj/9jVv8KB//lUcAWKSjOqM8diKodjajvgegiPpdHGxKSV93KVwuf2dq3vfkG6vK4x89iPk9fYbK1ziNfzEqmWxBMtnqOUZ3RILP10K8PA+Vd0PICao+zjAFteCEID3oFiLkRfMjvFnr/7gfu8oyJOEXfbEphBfAdp5st8PpKnsALY3pAWRbU3GuXTKP29pU+8cGCjwwsGS5z21+9qHPksxaUMqATg44XfIGd3rjbjW/ZaUwizfQAAMuV5WGpbqpe7SFGM5msjF7fSEKjD+T7wI8=

Fecha Sello:

2025-10-17 12:22:23



"El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con los artículos 38, párrafos primero, fracción V, tercero, cuarto, quinto y sexto, y 17 D, tercero y décimo párrafos del Código Fiscal de la Federación. De conformidad con lo establecido en los artículos 17-I y 38, quinto y sexto párrafos del Código Fiscal de la Federación."



Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200, Ciudad de México.  
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

## Índice

Introducción.....	1
Capítulo I Educación Museográfica	
1.1 Historia de la Museografía.....	3
1.2 La función educativa de los museos.....	6
1.3 Didáctica museográfica .....	11
Capítulo II Museo Nacional de Arte	
2.1 Historia de los museos en México.....	16
2.2 Museo Nacional de Arte.....	20
2.3 Funciones del museo.....	25
2.4 Cómicteca .....	28
Capítulo III Metodología	
3.1 Las actividades de una pedagoga en el MUNAL.....	29
3.2 Planeación.....	32
3.3 Intervención a través de la mediación de experiencias y dispositivos.....	35
3.4 Diseño de las cartas descriptivas.....	44
Capítulo IV Experiencia profesional durante el Museo Nacional de Arte	
4.1 Cómicteca, una nueva forma de aprender.....	54
4.2 Herramientas de mediación de experiencias y dispositivos.....	63
4.3 Experiencias en las planeaciones y en el desarrollo de las actividades.....	65
4.3.1 Experiencias en los talleres y/o actividades que se realizan en el museo..	66
4.3.2 Experiencias en el uso de las herramientas de mediación para lograr un aprendizaje significativo.....	68
4.3.3 Recomendaciones.....	70
Conclusiones.....	71
Referencias.....	75
Anexos .....	77

## **Índice de tablas:**

Tabla 1. Organización del museo.....	23
Tabla 2. Actividades del Museo Nacional de Arte.....	27
Tabla 3. Elementos clave de la planeación pedagógica.....	33
Tabla 4. Puntos lineales y no lineales.....	43
Tabla 5. Actividades Cómicteca.....	59

## **Agradecimientos:**

Primero quisiera agradecer a mi mamá y mi papá, por siempre estar conmigo en cada paso, por ser mi apoyo en cada decisión que he tomado, por amarme y cuidarme siempre.

Quiero agradecer a mi hermano, por ser mi compañero de vida, mi cómplice y mi amigo, sin ti la vida no sería igual.

A Bruno, por ser una luz desde que llego a mi vida, por escucharme, por ser tan amoroso y por siempre tener las palabras correctas en los momentos difíciles.

A mi milo, por desvelarse cada noche conmigo, y acompañarme en cada clase virtual.

A Maad y Rebe, por ser tan leales, honestos, cariñosos y sin ellos mi vida no sería tan divertida.

A Natalia, por estar conmigo desde el primer día de clases hasta el último, siempre la mejor pareja de trabajo.

A mi asesor, por darme las mejores herramientas, por estar presente en todo este proceso y por ser tan paciente.

A la Universidad, por brindarme las mejores oportunidades, por darme la posibilidad de conocer a profesores increíbles, por todo lo aprendido y las experiencias que vivirán conmigo cada día.

## **Introducción:**

En el museo “Casa del poeta, Ramón López Velarde” encontré un libro llamado “Normas Nacionales y mejores prácticas para los museos estadounidenses”, me llamo la atención porque son comentarios de la autora Elizabeth E. Merritt, quien es directora fundadora del centro para el futuro de los museos de la alianza americana en Washington, DC. Lo que ella busca es dar una experiencia estratégica en museos, y la publicación sobre gestión y planificación de museos, realmente es lo que yo busco hacer, en mi ideal sería trabajar en algún museo que quiera cambiar la perspectiva a experiencias más estratégicas, intuitivas, dinámicas, sensoriales, etc. En este libro encontré una frase con la que quisiera iniciar.

“Un museo es un lugar que invita, de un modo especial, a la contemplación y la reflexión sobre nuestra humana búsqueda de la verdad, la bondad, y la belleza. Esta contemplación y reflexión iluminan, por un lado, la noción de nuestra finitud y transitoriedad pero, por otro lado, refuerzan la experiencia de nuestra misteriosa relación y vínculo con lo imperecedero”. (F.J.C.J. Nuyens, sociólogo holandés, 1981).

Quise empezar con el párrafo anterior ya que es una pequeña forma de describir lo que son los museos, una pequeña parte de la vida humana, en donde se puede exponer cualquier objeto, darle una explicación y sobre todo una razón de ser. Los museos nos muestran una forma de aprendizaje tan misteriosa, ya que podemos estar aprendiendo sin darnos cuenta, ya que la información va surgiendo conforme preguntamos, leemos, observamos, sentimos, los museos son para aquellas personas que buscan un lugar seguro, donde no se pueda juzgar los conocimientos previos que tienen, y los nuevos que puedan ser significativos para su vida.

Con este trabajo busco darle visibilidad a estas herramientas de mediación que hace que aprendamos de manera significativa, desde las experiencias en el Museo Nacional de Arte, de igual forma se busca dar información sobre la historia del MUNAL, sus espacios, sus actividades y talleres; al mismo tiempo se dará información sobre los museos en la ciudad de México, y la historia de la museografía.

Por otro lado se busca dar una presentación sobre los talleres que se dan en la Cómicteca dentro del MUNAL, ya que es un trabajo que se hizo durante toda la estancia del servicio social.

De igual forma se busca brindar un panorama amplio sobre la vivencia dentro de un museo tan grande como lo es el MUNAL, vista desde las actividades que se hacen diariamente, y las actividades que se pueden hacer por fechas importantes.

Por otro lado, con este trabajo se busca brindar una lectura bien estructurada sobre como los recursos de mediación son una herramienta muy importante para el proceso de aprendizaje en cualquier edad, ya que son una ayuda para que el aprendizaje sea mucho más fructífero, significativo, y también las personas son más capaces de tener una relación con sus conocimientos previos.

Además se aborda el tema de los diferentes recursos de mediación en el contexto museístico, ya que son fundamentales, porque estos recursos son puentes entre el público y el aprendizaje, ya que el aprendizaje no es algo lineal, si no que es mucho más sencillo verlo desde una experiencia y los recursos de mediación ayudan a esta comprensión, se puede promover la participación activa y el pensamiento crítico.

## **Capítulo I. Educación Museográfica**

En este capítulo se aborda la educación museográfica, es decir, en que consiste la museografía, una parte de su historia en diferentes partes del mundo los museos en el siglo XX, el desarrollo del área de educación en algunos museos, y de igual forma cuál es la función educativa de estas instituciones, se describe la función de la didáctica en la educación museográfica, quienes son los y las profesionales y/o técnicos/as que trabajan en área educativa y se comparten algunas reflexiones desde mi experiencia en el Museo Nacional de Arte sobre este tema.

### **1.1 Historia de la museografía**

En la década de los ochenta del siglo anterior los museos e instituciones de formación en museología abordaron el tema de la pedagogía museal, tanto desde la parte teórica y de política socioeducativa, como a un nivel de desarrollo de dispositivos y recursos pedagógicos, que estaban destinados al público escolar. Pero fue a partir de 1990 que la relación difusión-apropiación del patrimonio cultural abandonó poco a poco la idea de las instituciones culturales, para que se pudiera entrar en una relación con las instituciones escolares, tomando en cuenta necesidades propias. Se esperaba que hubiera una relación más estrecha entre las instituciones educativas y los lugares de la vida social y cultural, tomar en cuenta los problemas sociales y culturales, como la cultura visual, y la educación crítica (Rickenmann, Angulo y Soto, 2012).

Cuando se comenzaron a implementar departamentos de educación, enseñanza, pedagogía, etc., en los museos no se planteaba que estos departamentos estudiaran la posibilidad de rehacer o diseñar las museografías en un sentido comprensivo. Su labor consistía en improvisar muletas para que infancias y jóvenes pudieran acceder con más facilidad a los contenidos a partir de cuadernos de información o fichas de observación complementaria, e incluso de talleres didácticos, tomando en cuenta este contexto comenzaron a implementar diferentes tipos de museos y equipamientos culturales (Santacana y Serrat. 2007).

Aparecen los museos interactivos, se diseñan montajes singulares vinculados a monumentos, surgen las famosas salas multimedia, se desarrollan centros de interpretación y exposiciones que no solo son piezas de arte. Hay nuevas generaciones de museos que explican cosas y que conviven con los que muestran estas cosas.

Así pues, en la década de 1970, se consolida un amplio abanico de modelos museográficos, algunos con un carácter experimental y otros solo para observación, juego, y personificación.

Desde esta vista más histórica, se puede decir que desde hace varias décadas se ha visto la necesidad de relacionar las escuelas con los museos, desde un punto de vista cultural, educativo, didáctico, y sobre todo social; ya que en muchas ocasiones se pudiera pensar que no existe una relación estrecha entre lo que se puede aprender en la escuela y lo que se puede aprender en un museo.

La actitud de las escuelas hacia los museos varió radicalmente en la década de 1970, cuando se comenzó una relación fluida entre docentes y museos, las demandas de los maestros y profesores respecto a los museos habían sido complementarias, es decir, querían vincular los aprendizajes de la escuela con los museos, y poder completarlos para un aprendizaje mucho más amplio y significativo.

En general los docentes conocían los contenidos de los museos y sabían en qué momento relacionarlos con los trabajos en el aula. Así, la visita a los museos era para motivar a los estudiantes en relación al estudio de un tema o problemática, y en otras ocasiones, la visita era para consolidar aquellos aspectos que estaban estudiando.

También existían las visitas o actividades con un carácter metodológico, en donde los estudiantes analizaban las piezas expuestas en los museos, con el fin de obtener información para sus temas futuros o presentes de estudio.

En algunos años de finales del siglo XX y principios del XXI, los docentes comenzaron a imponer que los museos dieran mucha más información para los temas que debían ser dados en la escuela, ya que había docentes sin tanta experiencia, en ese sentido,

la actitud de importantes sectores de profesorado pasaba por delegar en el museo esas tareas de formación e instrucción de carácter científico. Los profesores dejaban a los estudiantes en manos de monitores especializados vinculados a los museos, para que realicen determinadas actividades que conduzcan a un mayor conocimiento del tema.

Mencionar esta información dada por Santana y Serrat (2007), es muy importante ya que es parte de la historia de muchos lugares en el mundo donde se comenzó a implementar una didáctica en los museos, donde era parte el continente americano, sobre todo México y Latinoamérica, en donde los docentes buscaban que los museos dieran más información de la que podían dar para que los estudiantes aprendieran los temas en instituciones culturales y no en el aula, o más bien complementándolo pero no siendo del todo justos. No debería juzgar las razones de los docentes para hacer estas prácticas, pero, pienso que los museos son una herramienta de mediación para el aprendizaje, no como tal una institución de educación formal en donde puedan aprender todos los temas puestos en un Curriculum, se integró la didáctica en la museografía porque era importante darle ese peso a los museos y a los departamentos de educación.

El término museografía, que hizo su aparición en el siglo XVIII, es más antiguo que el término museología y reconoce dos acepciones específicas.

a) La museografía se define como la figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales en particular las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición.

b) El uso de la palabra museografía tiene como finalidad designar el arte o las técnicas de exposición, engloba la definición de los contenidos de la exposición y sus imperativos, así como el conjunto de vínculos funcionales existentes entre los espacios de exposición y los restantes espacios del museo. (Universidad Iberoamericana, 2012)

En términos generales, la museografía es la actividad, disciplina o ciencia que tiene como objeto principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación y museización de determinados espacios para facilitar su presentación o comprensión. El museógrafo es fundamentalmente una máquina de pensar y realizar exposiciones e intervenir en espacios diversos.

## **1.2 La función educativa de los museos**

En los siglos XIX y principios del XX los museos simplemente acomodaban las piezas de arte por tamaño de cada pintura o escultura, no se pensaba que era importante determinar una ubicación para cada objeto ya que no se tomaba en cuenta la forma en la que aprendían las personas, o como entenderían cada exposición, pero la inquietud por hacer comprensibles los museos también se extendió al campo de la enseñanza, a partir de la década de 1970 la presencia de los escolares en los museos fue un fenómeno usual que inquietaba a los directivos culturales, que no sabían con exactitud qué hacer con ese colectivo.

Era muy evidente que los escolares necesitaban intermediación para poder acceder a la comprensión de objetos y piezas. Los organismos internacionales vinculados a la museología recomendaron que los museos se dotaran de departamentos específicos, (de educación, enseñanza, pedagogía...) y que tuvieran como objetivo, frente a exposiciones incomprensibles para niños/as y jóvenes, desarrollar elementos complementarios de intermediación que permitieran realizar las visitas con garantías de éxito (Santacana y Serrat, 2007).

Por muchos años ha sido algo extraño para las escuelas, pero la realidad es que los museos son muy importantes para formar aprendizajes basados en experiencias; desde un aprendizaje informal, pero complementándolo con el aprendizaje formal que brindan las instituciones educativas.

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y

exhibe el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y disfrute (Consejo Internacional de Museos, 2007, p. 2).

Lo anterior da la definición de los museos en un papel educativo, la misión que tienen, y como se centra la actividad actual, los museos deberían ser organizaciones dinámicas y multiculturales a favor de la educación dentro de la sociedad.

El estudio de la educación museográfica tiene dos enfoques, como lo mencionan los autores, “el primero mira la relación museo-escuela desde el contexto de la educación informal, y el segundo privilegia la incorporación del museo en el contexto escolar” (Rickenmann, Angulo, Soto, 2012, p.11). En mi trabajo quiero tomar en cuenta el segundo enfoque para comprender el papel didáctico que tienen los museos en la educación formal, pero no dejando de lado que los instrumentos que se utilizan en los museos son parte de la educación informal.

Tomando en cuenta lo anterior, no se intenta menospreciar la tarea que se hace en las escuelas, más bien pensar cuáles son esas relaciones que existen entre las instituciones educativas formales, y las instituciones museísticas, ya que de un tiempo para acá los museos son vectores sociales muy relevantes para la sociedad, en donde se puede mostrar la cultura desde otros ángulos, los museos y centros socioeducativos, tal y como lo define el Consejo Internacional de Museos (ICOM), constituyen actualmente una fuerza institucional que viene cobrando mayor importancia, tanto por el número de instituciones como por el tamaño, frecuentación y costos de financiación (Darras, 2008).

Con base en la experiencia que tuve en el Museo Nacional de Arte, coincido con lo expresado por el Consejo Internacional de Museos (ICOM), cada vez más personas visitan museos, ya sea por el tamaño, lo cercano a sus comunidades, o por la popularidad que las redes sociales publican sobre ciertas exposiciones, pienso que es algo muy relevante ya que, relacionar los conocimientos que ya se tienen de la escuela formal, con aprendizajes nuevos que se pueden lograr desde un medio didáctico como los museos. Estos medios didácticos traerán personas llenas de más cultura,

experiencia, diversión, y sin darse cuenta las áreas de educación de las instituciones museográficas están logrando hacer instrumentos de mediación desde las exposiciones de los museos, para que personas de cualquier contexto social, económico, cultural, puedan lograr aprendizajes significativos.

De nueva cuenta hablando desde mi experiencia en el MUNAL, puedo decir que este museo brinda una metodología desde el área de educación, en donde ocupa recursos didácticos, e instrumentos de mediación, para que los y las visitantes puedan aprender mucho más, sin dejar de lado los conocimientos previos que tienen desde que han estudiado en instituciones educativas. Más adelante explicaré la categoría de “recurso didáctico” e “instrumentos de mediación”.

El museo es una institución encargada de la preservación y el estudio de los patrimonios, tiene una colaboración con la escuela, y su influencia social puede jugar un papel importante en los procesos para poder re significar la cultura.

Para lograr una adecuación de un museo a una forma de educación con mediación del patrimonio, requiere ciertas consideraciones, en donde se debe tomar en cuenta el contenido, sus criterios en las exposiciones, para poder darle un giro con sus ejes educativos.

Se debe tomar en cuenta las situaciones de los y las visitantes, es decir, tomar en cuenta sus niveles cognitivos, culturales, sus maneras de aprender, ya que se deben tomar en cuenta todas estas situaciones para crear instrumentos de mediación pertinentes para cada grupo o subgrupo. En el marco de la teoría sociocultural de Vygotsky, los instrumentos de mediación son herramientas, símbolos o sistemas que ayudan a facilitar el aprendizaje y la resolución de problemas.

El museo debe tomar en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo del público, e iniciar la presentación del mensaje expositivo a partir de este; se han de considerar los conocimientos previos que poseen las personas del público para poder iniciar el recorrido de una exposición o el taller. La experiencia en el diseño de recursos didácticos y de mediación permite un mayor conocimiento.

En las instituciones museográficas se consideran mecanismos de evaluación para la optimización de las propuestas de cada museo, verificar si se logran los objetivos o no, cuáles son los obstáculos, como se puede mejorar y determinar soluciones activas.

Los museos han establecido elementos educativos, en estos se encuentra la narrativa de las exposiciones como una estrategia de conocimiento. El museo ofrece una experiencia de deconstrucción, que permite asimilar nuevos conocimientos y construir significados en relación con el objeto carismático, perspectiva, actitudes y competencias, ya que rompe supuestos de sentido común y preconceptos que pueden ser alterados frente al objeto. (Silva, 2002, p. 57)

Dentro de los museos o instituciones museográficas, se deben tener estos elementos educativos para poder verlos como herramientas didácticas, que se puedan utilizar para brindarles una mejor experiencia a los y las visitantes. “Uno de los intereses de estudiar los contextos de aula en la enseñanza es la necesidad de reconocer que los procesos de enseñanza y de aprendizaje no evolucionan necesariamente de manera paralela” (Mercier, 1992, p.23).

En los museos el proceso de aprendizaje, tiene una trayectoria diferente para cada persona, ya que aprendemos de distintas formas, se debe tomar en cuenta nuestros contextos de vida, experiencias, vivencias, la forma en la que hemos vivido, en donde hemos estudiado, y sobre todo de qué manera ponemos en práctica todo lo que vamos aprendiendo, cuando se menciona que no es de una manera paralela, quiero entender que se refiere a que no es unidireccional, tiene distintas etapas, varias ramas, y distintos caminos, y creo que es de lo maravilloso del proceso de aprendizaje, porque podemos aprender de cualquier cosa, objeto y/o persona, pero claro sin dejar el lado cognitivo, es decir, referente a nuestras habilidades biológicas como obtenemos el conocimiento, y como podemos llevar a cabo nuestro proceso de aprendizaje.

Aunque también debemos tener en cuenta que estas habilidades pueden ser aprendidas conforme pasa el tiempo, es decir, algunas personas desde que son pequeños/as tienen una habilidad para tocar instrumentos musicales, pero no quiere

decir que una persona que no tiene esta habilidad desde su infancia, no pueda aprenderlo en la adultez o juventud.

En todos los museos existen los museógrafos y museólogos. Los museólogos trazan el discurso conceptual y los museógrafos diseñan el discurso visual. El trabajo de los museógrafos debe seguir las indicaciones de los museólogos, ambas profesiones deben trabajar en conjunto para que las actividades y exposiciones puedan ser bien planteadas para el público, ya que se debe saber cuál es el trazo conceptual y como se diseñara el discurso visual, y como ya lo he mencionado antes, se debe tener un estudio de a quién va dirigida la exposición para que los medios de aprendizaje sean los mejores, se pueda entender y sobre todo aprender.

Existen tres modalidades de educación: la formal, no formal e informal, se les conoce como red de aprendizajes de que disponen los individuos para satisfacer sus necesidades de instrucción durante su vida (Valdés, 1999).

Cuando se habla de educación no formal se refiere al dominio de las prácticas que se general fuera del aula. Se trata de manifestaciones en las que se aprende, mediante las que generamos relaciones educativas, esto ocurre sin contar con el perfil curricular. No se debe tener una calificación, ya que no se hacen exámenes, no hay créditos por obtener, y en los museos esta educación se pretende utilizar como un instrumento de mediación, para lograr un proceso de aprendizaje fructífero.

En la actualidad se reconoce la importancia de incorporar las instituciones museográficas como instrumentos para el proceso de aprendizaje; García (1994) señala varias razones para respaldar esta importancia:

- En primer punto habla sobre la estructuración de los conocimientos, es decir la parte conceptual que tienen los individuos después de visitar los museos.
- En segundo punto es el papel de la interacción social, es decir los grupos que participan en una variedad de estrategias que fomentan la explicación y comprensión de los temas expuestos.

- El tercer punto es la mediación de experiencias y dispositivos, lo que quiere decir que se debe poner atención al aporte que tienen los instrumentos de mediación en el proceso de aprendizaje.

En cuarto punto es la identidad institucional, en donde existe una crítica sobre la poca relevancia que existe de la escuela en la construcción de una identidad individual del sujeto.

Las exposiciones de los museos se consideran como instrumentos mediadores de experiencias humanas, reproduciendo y recreando nuevas significaciones del mundo material y humano (Rickenmann, Angulo y Soto, 2012).

En muchas ocasiones el contacto directo con las obras e ideas no permite del todo revivir las experiencias originales o provocar nuevas experiencias con sentido. Entonces en estricto sentido se requiere la mediación de otras personas que evalúan las capacidades del sujeto, otra forma de decirlo es que la mediación puede ser vista como una guía para el proceso de aprendizaje de los y las visitantes, estos instrumentos de mediación en muchas ocasiones son personas que guían y acompañan a las personas con su proceso de aprendizaje, para descubrir nuevos conocimientos, y sobre todo relacionar los conocimientos que obtenemos de la escuela, con las exposiciones y actividades que brindan los museos.

### **1.3 Didáctica museográfica**

Comenius (Comenio, 1986) argumenta que la didáctica es el arte de enseñar, “el artificio universal para enseñar todas las cosas a todos con rapidez, alegría y eficacia” (Comenio 1986, p. 163).

Con esta definición Comenio pretendía organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del ámbito escolar, en donde no solo debe ser enseñado por parte del docente, sino cómo debe llevarse a cabo dicha enseñanza y a través de que medios. Tomando en cuenta parte museística nos percatamos de como el centro (museo), en sus acciones didácticas debe mostrar todo aquello que tiene (todas las cosas), a todo tipo de público, de una manera rápida, alegre y eficaz.

Con rapidez se refiere a que no debemos irnos por el camino más largo cuando existe uno más concreto y rápido, para el público con el que se está trabajando.

El termino alegría se puede entender como la necesidad de incorporar aquellos recursos que eviten tensión, y aburrimiento, de manera que el destinatario no sufra en el momento de adquirir aquello que se le muestre.

Y por último el concepto de eficaz se refiere al hecho de que los objetivos fundamentados deben cumplirse, y se deben tener mejores resultados cada vez.

Para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo se debe aportar los objetos de manera que todo aquel nuevo conocimiento que el estudiante construya debe tener su inicio y su fin en el estudio de las cosas reales, de los objetos que pertenecen a la realidad. Con esto no quiere decir que debemos dejar a un lado la imaginación de las personas, y la creatividad, simplemente es llevarlas a una realidad con su contexto en donde si puedan imaginar y crear, pero desde sus conocimientos previos, sobre lo que han vivido, leído, observado, etc.

“El panorama del debate museológico y museográfico al inicio del siglo XXI se polariza en dos grandes tendencias: por un lado, la concepción clásica cerrada a la intermediación entre objeto y usuario; y por otro lado, todo un cúmulo de tendencias y estrategias que experimentaban continuamente para buscar soluciones que aumentaran la dimensión comprensiva de las exposiciones” (Santacany Serrat, 2007, p.43).

En el segundo campo como lo mencionan los autores, las didácticas específicas adquieren más importancia, ya que todas las personas, incluyendo infancias, jóvenes, adultos y adultos mayores, aprenden conceptos de la misma manera, pero pueden internalizarlo de formas diferentes, y lo que la didáctica busca es encontrar instrumentos de mediación para cada grupo de personas, con diferentes contextos socioculturales puedan aprender de las exposiciones que contienen los museos, de cualquier tipo.

Se debe plantear la comunicación y la comprensión de los más diversos objetos de estudio a los más amplios horizontes destinatarios. Así, la didáctica y la mediación adquirirán un protagonismo singular en el campo de la museografía orientada hacia amplios públicos y con estrategias que puedan ser comprensivas.

El desarrollo de una museografía didáctica capaz de responder a la demanda social, a las demandas de la enseñanza y al replanteamiento de estrategias expositivas.

En la didáctica de la museografía, el museógrafo debe pensar en elaborar un producto accesible a horizontes destinatarios lo más amplios posibles, es decir, un producto que pueda llegar a ser comprensible para mucha gente. Se deben tener ayuda financiera para que los museos puedan invertir en exposiciones mucho más comprensibles para todas las personas, cuanto más dinero se dedique a la exposición o acción, debe pensarse que debe llegar a más gente, siempre y cuando el dinero sea bien invertido para el bien común.

Además de los museógrafos y museólogos, existen otras profesiones que están muy relacionadas con los museos, los que hacen las visitas guiadas, los que realizan talleres, actividades, y entre las profesiones están: Arquitecto/as, Pedagogo/as, Psicólogo/as educativas, administradores, historiadores, diseñadores visuales, hablando desde mi experiencia me di cuenta que todas estas personas profesionales deben trabajar en conjunto para que un museo pueda estar a flote.

Como futura pedagoga quiero mencionar un poco más del trabajo de la pedagogía en los museos, son los encargados de darle una estructura coherente a las exposiciones, a la parte conceptual de las actividades que se quisieran realizar, la planeación de todos los talleres, tomando en cuenta objetivos, contenidos, de igual forma deben programar las actividades fuera del museo, es decir, visitas a casas hogar, a otros museos, a instituciones con privación de la libertad a menores de edad; todas estas programaciones se deben realizar de una forma detallada, tomando en cuenta que siempre existen cambios, pero tomando en cuenta el público, los materiales que se tienen, los contenidos que se trabajaran.

“El siglo XXI exige museografías didácticas, en consecuencia, el valor formal de los objetos y artefactos expuestos pierde un poco de protagonismo en beneficio de la comprensión y se hace necesario dar información complementaria o contextualizar objetos para que adquieran mayor significado, puedan ser comprendidos e integrados en la red de conocimientos del visitante” (Santacana y Serrat, 2007, p.54).

Por lo anterior puedo decir que para poder lograr que una exposición sea comprensible para muchas personas se necesita quitarle un poco de protagonismo a lo que está expuesto, sin pensar que se debe minimizar el trabajo de los artistas, al contrario se le quita el protagonismo de lo que puede significar para una sola persona y hacerlo digerible para todas las demás que puedan observarla, es decir, si la exposición se da a infancias se podrían quitar palabras de un vocabulario muy amplio y utilizar un vocabulario que puedan entender con más facilidad los niños/as.

Dando un contexto más amplio, haciendo talleres didácticos, utilizando los instrumentos de mediación en donde se integra el juego, los sentidos, la cultura y la personalidad.

Existen didácticas específicas como áreas de conocimiento universal (didáctica de las ciencias sociales, didáctica de las ciencias naturales, experimentales y la matemática). Deben preocuparse por todo aquello que es didáctica, comunicación y difusión y claramente la museología y museografía en torno a dichos objetos de estudio. En este contexto, se puede decir que la museografía tiene una vertiente plenamente didáctica relacionada con las específicas, ya que su función primordial es hacer accesibles y comprensibles determinados contenidos a partir de la acción museográfica.

Las necesidades de mediación entre objetos y visitantes surgen cuando los elementos a musealizar han perdido o están perdiendo parte de su significado para los/as visitantes.

La obra de Comenius nos ilumina respecto a los elementos que todo museo debería tener presente en el momento de afrontar su acción didáctica, especialmente la centrada en la presentación y tratamiento didáctico de los objetos. Los museos se

convierten en una recopilación de objetos de la realidad que deben ser descifrados y contextualizados en función de referentes sociales, culturales, históricos, e ideológicos (Serrat, N. 2007).

Con la cita anterior nos damos cuenta que en la obra de Comenio se toman en cuenta los elementos que deben tener en los museos, en el área de la didáctica, lo importante en la obra de Comenio a mi punto de vista, es que los museos deben centrarse en la recopilación de objetos de la realidad, es decir del contexto en el que se vive, me refiero a que se debe tomar en cuenta en que mundo social vivimos, cultural, histórico, y poder mostrarlo desde ahí, a cualquier público en general, no importando el contexto, simplemente buscar y ayudarnos de la didáctica para que el entendimiento y el aprendizaje puedan ser mucho más significativos.

## **Capítulo II. Museo Nacional de Arte**

En este capítulo se toca el tema de la historia de algunos museos en México, es un tema muy extenso, pero se dará una breve explicación de cómo se fueron creando los primeros museos en nuestro país.

Por otro lado, se explican diversos aspectos sobre el Museo Nacional de Arte (MUNAL), sobre su historia, sus funciones, sobre un espacio que es relativamente nuevo, lleva el nombre de “Cómicteca”, donde se desarrolla el informe académico, producto de mi estadía del servicio social.

### **2.1 Historia de los museos en México**

Fernández (2003), señala que en 1790 se inauguró en el centro de la capital el Museo de Historia Natural, primer museo público de México, dedicado a la flora y fauna de la Nueva España y a instrumentos científicos de la época. Lo que sobrevivió a los saqueos de la Independencia quedó bajo la custodia del Colegio de San Ildefonso (Ochoa, G. 2010).

El primer museo nacional, el Museo Nacional Mexicano, creado mediante decreto en 1825 por el presidente Guadalupe Victoria, se ubicaba en la Universidad y acogía piezas arqueológicas, documentos del México antiguo, colecciones científicas y obras artísticas que habían estado bajo resguardo de la Real y Pontificia Universidad de México y de coleccionistas privados. Maximiliano lo trasladó luego a la Antigua Real Casa de Moneda, a un costado de Palacio Nacional, que se volvió su sede oficial. En 1886, en la ciudad de Morelia, fue creado el Museo Regional Michoacano Doctor Nicolás León Calderón, uno de los primeros museos ubicados en una ciudad distinta a la capital del país. Otro tanto sucedió, a lo largo de la segunda parte del siglo XIX y la primera del XX, en Guadalajara, Oaxaca, Mérida y Saltillo. Para la década inicial del siglo XX, según Raquel Tibol (“México en sus museos” en El Ángel de Reforma, 2001, citado en el Atlas), México contaba con un total de 38 museos. El crecimiento de las colecciones y secciones del Museo Nacional derivó en su división en dos: el Museo de

Historia Natural, creado en 1909, y el Museo Nacional de Antropología, Historia y Etnografía, creado en 1910.

Una nueva reestructuración ocurrió en 1940, año en que el segundo de estos museos fue bautizado como Museo Nacional de Antropología y se trasladaron las colecciones de historia al Castillo de Chapultepec. El actual Museo Nacional de Antropología fue inaugurado en 1964 y al año siguiente abrió el Museo Nacional de las Culturas, en la Antigua Casa de Moneda, que había sido sede del primer museo nacional. (Ochoa, 2010, p.22).

Lo que sucedió a lo largo del siglo XX fue, una explosión de museos a lo ancho de la República. La cifra de 38 museos durante la primera década del siglo llegó a 1,058 para 2002, según el reporte del Sistema de Información Cultural del CONACULTA, para un promedio de 11.08 museos por año, casi uno por mes, a lo largo de nueve décadas. Existen muchos tipos de museos: nacionales, estatales, regionales, comunitarios, de sitio, públicos, privados; y de cualquier temática: antropología, arte virreinal y del siglo XIX, arte moderno y contemporáneo, ciencia, momias, economía, figuras de cera, vidrio, plumas y de lo increíble.

El número de museos en México ha tenido un aumento muy grande desde esos años, en toda la República Nacional, sobre todo en la Ciudad de México, ya que es de las ciudades con más museos en el mundo; el sistema de información Cultural del Conaculta tiene registrados 1185 museos (hasta 2013), que se concentran en seis entidades: Ciudad de México (en aquellos años llamado Distrito Federal) con 145 (12.24%), seguido por Jalisco con 98 (8.27%), el Estado de México con 78 (6.58%), Veracruz y Nuevo León cada uno con 52 (4.39%), y Chihuahua con 50 (4.22%) (Secretaría de Cultura, 2013).

Por el tipo de exposiciones los museos se clasifican con fines organizativos, y estadísticos, depende de la titularidad, espacio geográfico, tema principal de exposición. El Consejo Internacional de Museos (ICOM) establece una clasificación según el contenido temático de las colecciones:

1. Arte: incluyen bellas artes, artes decorativas, escultura, pintura, etc.
2. Historia Natural: Exhiben colecciones de zoología, botánica, paleontología (ciencia que estudia los fósiles para conocer la historia de la tierra) y geología.
3. Arqueológico: Se centran en restos arqueológicos y civilizaciones antiguas
4. Monográfico: se centra en el estudio y exhibición de un solo tema, personaje, época, o disciplina específica.
5. Histórico: Relacionados con la historia local, nacional o internacional
6. Ciencia y Tecnología: Explican fenómenos científicos, y avances tecnológicos, en muchas ocasiones son museos interactivos.
7. Museos etnográficos o antropológicos: Se enfocan en las culturas y tradiciones de diferentes partes del mundo.
8. Museos virtuales: Funcionan en plataformas digitales sin un espacio físico determinado, pretenden envolver a los usuarios en pantallas gigantes, y se sientan parte de la exposición. (ICOM, 2024).

Hay muchos museos en México, tienen una gran historia, tradición e importancia cultural y artística. Algunos con mayor tradición son:

El Museo Nacional de Antropología (MNA), Museo del Templo Mayor, Museo Nacional de Historia- Castillo de Chapultepec, Palacio de Bellas Artes, Museo Nacional del Virreinato, Museo Amparo, Museo Nacional de Arte (MUNAL).

El Museo Nacional de Antropología (MNA) fue fundado en 1964, se puede decir que es el museo más importante de México, ya que en varias publicaciones extranjeras ha estado en listas de los museos más importantes del mundo, como en la revista Times de Nueva York. En su exhibición cuenta con arqueología e historia prehispánica de nuestro país; alberga piezas icónicas como la piedra del Sol (calendario azteca) y la máscara de Pakal.

El Museo del Templo Mayor fue inaugurado en 1987, en su exhibición cuenta con los restos del antiguo Templo Mayor de Tenochtitlán, la capital mexicana, cuenta con ofrendas, esculturas y objetos de la cultura mexicana.

El Museo Nacional de Historia- Castillo de Chapultepec fue inaugurado en 1944, resguarda colecciones relacionadas con la historia de México, desde la conquista hasta la Revolución Mexicana.

El Palacio de Bellas Artes fue construido a principios del siglo XX, este recinto alberga un museo de arte y es un centro cultural, de los más importantes en la Ciudad de México, tiene obras de grandes muralistas como Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, Orozco.

El Museo Nacional del Virreinato fue fundado en 1964 en Tepotzotlán, Estado de México, en el museo se muestra la vida durante el periodo virreinal en México, tiene una colección de arte barroco y arte sacro. (El arte barroco es un estilo artístico que surgió en Europa en el siglo XVII),(El arte sacro es cualquier manifestación artística con temática religiosa). (Imaginario, 2015, p.2)

El Museo Amparo fue fundado en 1991 en Puebla, cuenta con una de las colecciones más importantes de arte prehispánico virreinal y contemporáneo de México.

De igual forma en la Ciudad de México hay 3 museos que destacan por sus inmuebles y acervos: El antiguo Colegio de San Ildefonso, el Museo Nacional de San Carlos y el Museo Nacional de Arte.

El antiguo Colegio de San Ildefonso está ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de México, fue fundado en 1583 por los jesuitas como un colegio para la educación de élites novohispanas, en un tiempo fue sede de la escuela Nacional Preparatoria, hasta el año 1978, y actualmente se utiliza como museo y centro cultural. En él se encuentran obras de Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Siqueiros, entre otros. (sanildefonso.org.mx).

El Museo Nacional de San Carlos comprende desde el año 1968, su creación fue un esfuerzo por ampliar la oferta cultural en México, tiene una colección de arte europeo, sus obras datan desde el Renacimiento hasta el siglo XIX.

En el anexo 1 se encuentra un mapa que muestra la ubicación de algunos de estos museos en la Ciudad de México.

El Museo Nacional de Arte fue inaugurado en 1982, es un palacio virreinal, data del siglo XVIII. Cuenta con una colección de arte europeo y arte mexicano.

El número de visitantes en el Museo Nacional de Arte (MUNAL), varía por las exposiciones que se tienen en cierto periodo de tiempo, se tienen números estadísticos según el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBAL), en el primer semestre del 2016, el MUNAL recibió 186,005 visitantes; y al año fue un promedio de 250,000 visitantes, con un 40% de ellos siendo jóvenes de entre 15 y 30 años.

Hablando un poco sobre el Antiguo Colegio de San Ildefonso, no llevan un conteo anual de los y las visitantes que tienen, más bien tienen registro de las afluencias más significativas por el tipo de exposición como: La muestra “De San Pedro a Francisco, dos mil años de arte e historia” superó los 100,000 visitantes en 2018; y la exposición “Lo terrenal y lo divino: arte islámico de los siglos VII al XIX” trajo a más de 65,000 asistentes en 2015.

Sobre el Museo Nacional de San Carlos no se tienen cifras exactas sobre la afluencia de visitantes ya que es un museo más pequeño, solo se sabe que ofrece diferentes actividades cada año, incluyendo talleres, cursos, y visitas guiadas.

## **2.2 Museo Nacional de Arte**

El Museo Nacional de Arte se encuentra ubicado en la calle de Tacuba número 8 en el centro histórico de la Ciudad de México, construido sobre el que fuera el Hospital de San Andrés, antiguo noviciado de la compañía de Jesús. El edificio del Museo Nacional de Arte es testigo de una época, cultura y sociedad que estaba en desarrollo y que soñaba con el Orden y Progreso. Con esos ideales en puerta, Porfirio Díaz mandó

realizar el Palacio de Comunicaciones del año 1902 a 1911 que finaliza su construcción (Clara, 2015).

En 1905 Porfirio Díaz creó la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas. En este departamento reunió diversas funciones de la comunicación Nacional (ferrocarriles, carreteras, correos, telégrafos, teléfonos, calzadas, lagos, canales, vías marítimas, puentes, etc.) por eso el edificio en donde se albergaría este departamento tenía que ser el más moderno y convertirse en símbolo del progreso.

Porfirio Díaz renunció a la presidencia el 25 de mayo de 1911, después de la Revolución. Fue hasta el 25 de mayo de 1912 con Madero como presidente que el palacio quedaría inaugurado y tomaría las funciones que le correspondían. El palacio fue sede de la secretaría hasta 1954.

Con el gobierno de Adolfo Ruiz Cortines se movieron las oficinas de telecomunicaciones y obras públicas a la colonia Narvarte. Otra parte del edificio fue cedido a la Secretaría de Gobernación, pero quedó en el abandono. Durante las siguientes décadas, el edificio sufrió deterioros y un gran descuido.

En 1973 se cambió su uso para funcionar como Archivo General de la Nación, lo que ayudó a que se les diera restauración a algunas salas. En 1982 el Archivo fue trasladado al antiguo Palacio Negro de Lecumberri, y la secretaría de Gobernación entregó el Palacio de Telecomunicaciones y Obras Públicas a Educación Pública para que instalará un Museo Nacional de Pintura. El 25 de Julio de 1982 el Museo Nacional de Arte abrió sus puertas para mostrar al público un legado cultural y artístico, y la monumentalidad de un edificio que hoy en día nos recibe con los brazos abiertos. El Ingeniero y Arquitecto del Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas.

Entrar al Museo Nacional de Arte le brinda al espectador una experiencia casi mágica, no sólo por los más de 5 siglos de Arte Mexicano que resguarda como parte de su acervo, sino también por su arquitectura en la que se pueden encontrar dragones, leones, y otros elementos frutales que acompañan en todo el recorrido arquitectónico.

Es un edificio de carácter ecléctico: estilo que a finales del Siglo XIX mezcla diversas formas, lenguajes y estilos artísticos.

La decoración (plafones, lámparas, muebles, diseño de la herrería, emplomados, labrado ornamental de la piedra) se debe a la familia Florentina Coppedeè, formada por Mariano, especialista en mobiliario, y sus hijos Carlo, pintor, Gino, arquitecto y diseñador y Adolfo, dedicado a todo tipo de ornamentación. Escaleras de honor las escaleras y los descansos resultan impresionantes por su monumental decoración. Son muestra de elegancia, riqueza, prestigio y modernidad. Los nuevos elementos de construcción como son el hierro y el cristal hacen lucir a las escaleras como uno de los espacios arquitectónicos más novedosos del Porfiriato. (Clara, A. 2015).

El Museo Nacional de Arte (MUNAL) fue fundado en 1982, en el antiguo Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas, en el corazón del Centro Histórico. Cuenta con un acervo que incluye más de 3500 piezas realizadas entre el siglo XVI y la primera mitad del siglo XX. (Anexo 2, fotografías del MUNAL).

En 1982, se estableció el Museo Nacional de Pintura, ahora MUNAL, ocupando parcialmente tres niveles del edificio. Hasta que, en 1997, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y el Patronato del Museo Nacional de Arte, dieron inicio al proyecto MUNAL 2000, en el que el antiguo Palacio de comunicaciones sería renovado apegándose al proyecto original arquitectónico para poder convertirse en un espacio que albergara el arte mexicano. Con el objetivo de preservar, investigar y difundir el arte mexicano, para que los visitantes conocieran más sobre esta historia, desde lo virreinal hasta principios del siglo XIX, de igual forma se quería difundir el arte europeo porque en México se tuvo una relación muy estrecha cuando Porfirio Díaz buscaba implementar el arte europeo en toda la Ciudad de México.

También se buscaba proteger el patrimonio del país, el inmueble del MUNAL, permitió la conservación de pinturas, esculturas, y objetos de un valor histórico y artístico. Por otra parte, el objetivo también iba encaminado a fomentar la educación y la cultura, se

buscaba que las exposiciones fueran diseñadas para todo público, que se tuvieran conferencias, talleres, cursos, conciertos que promovieran el arte.

El inmueble, se adecuó tecnológicamente para dar a las obras un entorno adecuado, en aspectos como el control de temperatura, humedad, iluminación, almacenamiento y espacios de exhibición. En el año 2000, el MUNAL reabrió sus puertas al público.

En la tabla 1, se muestra la organización del museo.

**Tabla 1. Organización del museo**

Espacio	Función
Área pública	Es un área para brindar información acerca del museo, recorridos que se pueden hacer, talleres, información de las exposiciones. Son espacios abiertos dentro del museo
Área de exhibición	Es el lugar donde se exponen las obras de los diferentes autores, el museo tiene más de 6 salas diferentes, tienen colección permanente y exposiciones temporales.
Área administrativa	Es un área restringida que se encuentra en el cuarto piso del museo, aquí se hacen los calendarios de las exposiciones del museo, los registros de trabajadores y personas voluntarias y de servicio social, de igual forma se llevan las redes sociales del museo.
Departamento de educación	Es donde se llevan a cabo la planeación de los talleres, cursos, conferencias, y demás actividades educativas. Al igual que la planeación de actividades fuera del museo, pero relacionadas a la educación.
Biblioteca y Centro de documentación	Es un espacio destinado a la investigación y consulta de libros, catálogos, archivos y material especializado en historia del arte. Ofrece apoyo a estudiantes y especialistas en historia del arte, solo es un espacio de consulta no de préstamo.
Auditorio	Espacio donde se hacen conferencias, proyecciones, y presentaciones, todo es relacionado al arte y la cultura.
Sala de conciertos	

	Es un espacio en el último piso de exposiciones donde se realizan conciertos cada fin de semana, o presentaciones de libro, obras pequeñas, etc.
Tienda y librería	Es un espacio donde se realiza la venta de publicaciones especializadas en arte, souvenirs relacionados a las obras del museo, juegos, y reproducciones de diferentes obras del museo
Cómicteca	Es un área donde se almacenan cómics de diferentes tipos, internaciones y nacionales, es un espacio de consulta, donde se realizan talleres relacionados al acervo del museo.
Área de conservación y restauración	Son laboratorios especializados para el mantenimiento y restauración de las pinturas, esculturas y documentos históricos.
Patio central y espacios arquitectónicos	Lleva por nombre “patio de los leones”, es un espacio emblemático del museo, es un área de descanso y contemplación de la arquitectura del museo.
Laboratorio de Arte	Es un espacio para poder realizar diversas actividades didácticas relacionadas con las exposiciones temporales del museo, se utilizan diversos materiales para realizar manualidades, escritos y pinturas.
Área de Servicio	Es un almacén donde se resguardan mobiliario inactivo, instrumentos de limpieza.

Fuente: <https://munal.mx/es>

Contaba con 25 espacios abiertos al público y una exhibición que comprendía arte prehispánico, arte novohispano, arte religioso, académico y artistas viajeros del siglo XIX, grabado, paisajismo, simbolismo, arte popular, las escuelas de pintura al aire libre y la escuela mexicana de pintura hasta la generación de Rufino Tamayo.

En el año 1988 se creó el Patronato del Museo Nacional de Arte, con el propósito de apoyar la gestión, conservación y promoción del MUNAL. Este patronato está constituido por un grupo de empresarios, coleccionistas, académicos y promotores

culturales los cuales están interesados en el desarrollo, conservación y restauración del museo.

Algunas de las funciones de este patronato son el apoyo financiero para la restauración y conservación del acervo del museo, de igual forma fomentan la difusión del arte mexicano y organizan las exposiciones temporales, que muchas veces son obras internacionales; también promueven el desarrollo de actividades educativas y culturales dentro del museo, están muy involucrados en que el museo sea un medio interactivo y didáctico para los y las visitantes, y por último establecen vínculos con instituciones nacionales e internacionales para fortalecer la presencia del MUNAL, muchas veces tienen relación con otros museos para trabajar juntos en diferentes exhibiciones, talleres o cursos.

Entre 1990 y 1997 se logró negociar, con apoyo de las autoridades, la cesión de mayor espacio en el tercer piso para destinarlo a talleres y servicios del museo y en el primer piso para ampliar la sala María Asúnsolo y Academia moderna. Finalmente se logró destinar todo el inmueble al uso museístico, quedando las oficinas de la Administración Central de Telégrafos como espacio dedicado al Museo del Telégrafo. A partir de finales de la década de los noventa se comenzó la planeación del proyecto MUNAL 2000 para dar lugar al museo como lo conocemos el día de hoy.

En este plan maestro se consideró la restauración arquitectónica y de ingeniería, el desarrollo museológico y de interpretación, la restructuración del montaje museográfico, nuevo diseño gráfico e industrial y organización financiera, todo con el objetivo de aprovechar funcionalmente los nuevos espacios y re significar el compromiso de la institución, mediando el conocimiento, comunicación e interpretación del arte mexicano para estimular el aprendizaje y goce estético de sus visitantes.

### **2.3 Funciones del MUNAL**

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

mitad del siglo XX, con lo cual ofrece una visión global y sintetizada de la historia del arte mexicano de este periodo. El inmueble, que antiguamente fungía como Palacio de Comunicaciones y Obras Públicas, está situado en el corazón del Centro Histórico de la Ciudad de México y es considerado una de las obras arquitectónicas del país más importantes de principios del siglo XX. Por sus colecciones y sus condiciones de exhibición, así como por la calidad de las exposiciones nacionales e internacionales, el Museo Nacional de Arte es un recinto que aporta al público experiencias novedosas para la comprensión y goce del arte (INBAL).

En mi experiencia al trabajar en el MUNAL me di cuenta que tienen muchas funciones, tanto administrativas, financieras y culturales; en las administrativas tienen que llevar todo el control de las personas que visitan el museo, de que edades, que profesiones, al igual que todas las personas que trabajan en el museo deben tener lo necesario para trabajar, por otro lado deben estar al tanto de las personas voluntarias y las que prestan su tiempo para el servicio social, en donde se pueda ver que están dados de alta en el sistema del museo.

En la parte financiera necesitan el presupuesto para todo el museo, desde los salarios de cada persona trabajadora, como lo que se va acumulando de donaciones, y de pagos del gobierno para nuevas salas, para seguir conservando el arte que ya tienen, y también llevan un control de las pinturas que nos prestan de otros países, al igual que las que el MUNAL presta internacionalmente.

Una de las funciones más importantes es la cultural, ya que en esta se encuentra toda la parte educativa, en donde se tiene la función de brindar un espacio de aprendizaje, de tranquilidad, diversión y acompañamiento, en cada sala se tiene una función y un objetivo en específico, aprender sobre diversos artistas, formas, diferentes tipos de arte, impresionismo, realismo, modernismo, entre otras.

De igual forma tienen la función de brindar talleres y actividades al público en general, ya sea después de mirar las pinturas y esculturas del museo, tomando en cuenta la didáctica que ocupa el área de educación, también hay conferencias, conversatorios,

presentaciones de libros, conciertos, y se debe tener una planeación y programación para que todas las actividades se lleven a cabo lo mejor posible.

**Tabla 2. Actividades del MUNAL**

<b>NOMBRE</b>	<b>HORARIO</b>	<b>PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO</b>	<b>OBJETIVO</b>
TALLERES COMICTECA 1.NARRATIVA NACIONAL 2.CREA TU CÓMIC 3.CREA TU PERSONAJE	Jueves, sábado y Domingo de 11:00 a 15:00	Va dirigido a cualquier público.	Identificar el trabajo que se hace en la Cómicteca, para lograr un espacio interactivo y didáctico en las visitas al museo.
TALLERES EN LABORATORIO DE ARTE	Martes a Domingo de las 11:00 a 15:00	Para todo tipo de público	Su objetivo es mostrar diversas maneras de manualidades, como relacionar lo manual con el acervo del museo
CONCIERTOS	Sábados y Domingos de 9:00 a 13:00	Todo tipo de público, solo se recomienda no llevar bebés por el silencio que se necesita	Difundir el arte de la música, conocer la arquitectura del museo
CARRITOS DE EXPOSICIÓN	Martes a Domingo de 11:00 a 15:00	Todo tipo de público	Realizar actividades cortas de la exposición temporal, ya sean fotos, escritura, o compra de souvenirs
LECTURA DE TAROT	Jueves a domingo de 11:00 a 15:00	Todo tipo de público	Realizar un juego dinámico para los y las visitantes, mostrar la narrativa nacional de la Cómicteca
CURSOS RELACIONADOS CON LA EDUCACIÓN	Son fechas específicas cuando se hacen convocatorias	Trabajadores del museo, personas voluntarias en el museo, personas haciendo servicio social y especialistas en el ámbito de la educación y el arte.	Brindar herramientas a las personas para mejorar el trabajo en el museo, y dar habilidades con esta herramienta de mediación.
VISITAS GUIADAS	Martes a domingo de 11:00 a 17:00	Todo tipo de público	Mostrar el museo de una forma más detallada con especialistas en el tema.

NOCHE DE MUSEOS

El último  
miércoles de  
cada mes de  
18:00 a 22:00

Todo tipo de  
público

Abrir el museo para las personas que trabajan en las mañanas y brindarles un día de arte, con diversas actividades diseñadas para esa fecha en particular.

Fuente: <https://munal.mx/es>

En la tabla 2 se mencionan las diferentes actividades que brinda el MUNAL, con el nombre de la actividad, horario, público y objetivo

Otra función que tiene el MUNAL es la consulta de libros en la biblioteca, en donde son libros de arte mexicano, son únicamente para consulta en el museo, no existen los préstamos, a menos que hagas una cita previa, y se hable con un comité para validar el préstamo de algún libro.

#### **2.4 Cómicteca**

La Cómicteca es una sala lúdica, especializada y diseñada para la difusión de historietas, cómics y novelas gráficas: de fantasía, ciencia ficción, etc. Este nombre se forma a partir de que se buscaba incorporar nuevas formas de aprendizaje en el museo, otra forma de arte escrita, en el museo se encontraban varios cómics guardados, así que surgió la idea de Cómicteca por el mismo nombre de los cómics. Al abrir la Cómicteca muchas personas que visitaban el museo preguntaban sobre donar cómics, y se confirmó aceptar esta propuesta, así que ahora se encuentran más de 450 ejemplares de diferentes temas.

Esta sala es una nueva forma de aprender en el museo, ya que no tiene nada que ver con el arte contemporáneo de la pintura o escultura, es un arte diferente, en donde se relaciona una historia, dibujo, escritura, es los cómics y novelas gráficas se puede aprender de otras culturas, como ejemplo la oriental, ya que escriben de una forma totalmente diferente a la nuestra. Con esta sala las personas pueden pasar el tiempo leyendo cualquier contenido que deseen, de igual forma se tienen distintos talleres interactivos, en donde se relaciona el acervo del museo con el acervo de la Cómicteca, estos talleres están diseñados para identificar el trabajo que se hace en la Cómicteca para tener un espacio interactivo y dinámico.

## **Capítulo III. Metodología**

En este capítulo se aborda la metodología para la tesina, se baso en la parte cualitativa de la experiencia profesional, es decir, la descripción de la vivencia profesional y sobre todo detallar las actividades que se realizaron como futura pedagoga, para describir la información se utiliza la sistematización de la vivencia, al igual que un estudio descriptivo de los talleres que se realizaron. Algunos de los instrumentos que se utilizan en el museo fueron un guion anecdótico, en el cual también se incluye un pequeño guion de observación.

Se aborda la planeación como uno de los medios más importantes para la realización de los talleres, y la organización de las actividades en toda la estadía en el museo.

De igual forma se habla sobre como el museo interviene a través de la mediación con diferentes instrumentos y experiencias.

Por último, se añaden los diseños de las cartas descriptivas de los talleres que se realizaron en el MUNAL.

### **3.1 Las actividades de una pedagoga en el MUNAL**

La formación que se obtiene como pedagoga conlleva varios puntos, primero los aprendizajes obtenidos, más allá de conocimientos teóricos, fueron más prácticos, como el trabajo en equipo, ya que todo el tiempo se trabaja con muchas personas al mismo tiempo, todas con diferentes licenciaturas, personalidades y enfoques, por lo mismo siempre se busca la opinión de cada persona, llegar a un consenso para decidir ciertas actividades, pero también se respeta lo que cada persona sabe hacer, es una habilidad que se utiliza todos los días en cada situación profesional y escolar.

Otro punto importante es el hablar en público, aunque en la escuela se enseña con algunas exposiciones, estar frente a muchas personas en un museo, actividad o taller es mucho más desafiante, ya que tienes que ser experta en lo que estás diciendo, se debe tener cierto tono de voz, articulación de las palabras, y entendimiento en lo que se quiere explicar. Junto con este punto de hablar en público entra el hablar con

diferentes tipos de público, es decir, infancias, adultos mayores, personas con capacidades diferentes, personas con enfermedades terminales, personas que viven en zonas vulnerables, todos estos públicos son diferentes ya que el tono de voz debe ser distinto, las palabras deben ser las adecuadas, el lenguaje corporal es distinto.

Por último aprender cómo funciona una institución tan grande como el MUNAL, es un privilegio, ya que se ve la parte administrativa, educativa y artística, todas igual de importantes, cada cosa es una habilidad que se puede ocupar en la vida diaria, aunque estos conocimientos se aprendieron de todas las personas con las que se trabajo, tuve la fortuna de rodearme de profesionales que quisieron enseñarme.

Las actividades realizadas en el museo se presentan en los siguientes puntos, con una descripción detallada de cada actividad.

- Realización de cartas descriptivas de tres talleres. Durante la estadía en el museo era la encargada de hacer las cartas descriptivas de los talleres que se realizaban en la Cómicteca, estas cartas tienen un diseño sencillo para poder entenderlo, esta actividad la realizaba con el punto de vista del coordinador de servicio social, para que tuviera los puntos que pedía el museo.
- Dar los talleres a visitantes del museo. Dar los talleres a los visitantes era una actividad de todos los días, ya que cada visitante podía elegir que taller hacer, se realizaban con materiales del museo, son para todas las edades (sobre todo infancias), deba un acompañamiento para explicar cómo realizar el taller, en que tiempo, si existían dudas, etc.
- Coordinación de la Cómicteca. La coordinación de la Cómicteca fue una responsabilidad compartida por todas las estudiantes que realizamos nuestro servicio social en el museo. Esta actividad implicaba la atención directa al público visitante, a quienes se les brindaba una explicación sobre el propósito y funcionamiento de la Cómicteca, así como recomendaciones personalizadas de lecturas. De igual manera se hacía la planeación de las decoraciones en la

Cómicteca dependiendo las fechas importantes del año, también se tenían pláticas para aprender más sobre el arte del museo y poder dar una explicación más detallada a lo/as visitantes, se realizó un inventario de todo el acervo de comics, revistas y libros.

Y por último se realizaba la planeación de las actividades que se hacían fuera del museo.

- Dar talleres fuera del museo. Estas actividades se realizaban a adolescentes e infancias, que estuvieran en un nivel alto de vulnerabilidad, es decir, por cuestiones económicas, sociales, y de cualquier índole no pudieran visitar el museo, se hacía la planeación dependiendo el número de personas, las edades, y los materiales que pudiéramos llevar.

Se realizaba la coordinación de la tarea de cada persona, se estudiaba el lugar al que iríamos ya que algunos no teníamos experiencia en ciertos espacios.

Por ejemplo: fuimos a un centro de privación de la libertad a jóvenes, teníamos que hablar de como debíamos hablar, comportarnos, para ser totalmente respetuosos y empáticos con cada situación que estuvieran viviendo los jóvenes.

- Ayudante para coordinar eventos del en el museo. Los eventos en el museo eran bastantes ya que es un lugar muy grande y tiene un acervo de arte inmenso, entre los eventos que se planeaban y coordinaban estaba la noche de museos, que se celebra el ultimo miércoles de cada mes, en el cual se hacen diferentes actividades dependiendo el mes y los días festivos que tenga; en esta coordinación era la encargada de planear actividades cortas para visitantes, como talleres cortos, visitas guiadas breves, explicación de dos o tres cuadros que estuvieran expuestos en el museo, dar la historia completa de algunos artistas expuestos.

Por otro lado, se realizó una pasarela de modas tomando algunos cuadros y comics para realizar los vestuarios, así que se tenía que coordinar las fechas de visitas al museo con lo/as participantes, darles contexto sobre los cuadros

expuestos, coordinar los horarios de la pasarela, acomodar a las personas que quisieran ver el desfile.

Por último se coordinó la visita de un grupo de niño/as que venían de un hospital del área oncológica, se les dieron varias actividades como juegos, manualidades, lectura y escritura.

- Visitas guiadas. Las visitas guiadas fueron pocas ya que mi área de servicio social no era precisamente dar visitas guiadas, pero como debíamos aprender de todo dábamos visitas a personas solas, a grupos pequeños, solamente de una sala ya que todo el museo es demasiado grande para dar una visita completa de todo.

Se hacían ejercicios para manejo de grupos, poder hablar en público, tener confianza en lo que se había aprendido del arte del museo y explicarlo con nuestras propias palabras.

Además de esta tabla, se llevo durante todo el proceso del servicio social un diario anecdótico, el formato se encuentra en los anexos (Anexo 3).

### **3.2 Planeación didáctica**

La planeación didáctica constituye un proceso reflexivo y sistemático que orienta la práctica educativa hacia la consecución de aprendizaje significativo. “La planeación didáctica es una anticipación del proceso de enseñanza-aprendizaje que implica una toma de decisiones para prever, organizar y secuenciar situaciones educativas en función de propósitos formativos” (Díaz-Barriga, 2010, p. 115)

La planeación implica cierta estructura, debe contar con una metodología, tiempos, recursos materiales, objetivos, pasos para realizar las actividades, un título, y pueden tener algunas evaluaciones para verificar que los objetivos se están realizando.

La planeación en la pedagogía funciona para varios aspectos:

1. Es una guía para el proceso de aprendizaje, para que pueda tener claridad, para que tenga una estructura y sea mucho más fácil comprender actividades, sobre

todo cuando se trata de grupos grandes, cuando se trabaja en instituciones como un museo, en donde se debe tener todo por escrito, ya que se entregan reportes de la cantidad de personas que realizan los talleres.

2. Con las planeaciones se asegura una coherencia entre los objetivos, los contenidos y las estrategias; ya que en varias ocasiones solo se hacen actividades sin tener un contenido claro, o no se tiene una relación bien enfocada con los temas principales.
3. De igual forma las planeaciones funcionan para adaptar la enseñanza a las características del grupo, es decir, se debe tomar en cuenta la población a la que va dirigida la planeación, tomar en cuenta sobre todo la edad.
4. También se utiliza para favorecer el uso eficiente de recursos y tiempo, se deben tomar en cuenta todo el tiempo que se tiene disponible para hacer eficientes las actividades, al igual que tener en cuenta los materiales con los que se cuenta, para poder realizar las actividades con lo que se tiene, y poder reestructurar la planeación si no se cuenta con algo.
5. Y por último permite tener evaluaciones efectivas, ya que teniendo todo por escrito es mucho más sencillo realizar una evaluación, verificar que todo marche bien, es decir, que se verifiquen los resultados obtenidos.

Algunos elementos clave de planeación pedagógica se incluyen en la tabla 1

**Tabla 3: Elementos clave de Planeación pedagógica**

<b>Elemento</b>	<b>Descripción</b>
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Lo que se espera de la población, en cuestión de aprendizaje significativo, emocional, y actitudinal
<b>Contenidos</b>	Los temas o conocimientos que se logran desarrollar.
<b>Metodología</b>	Son estrategias y técnicas didácticas para lograr una buena ejecución en las actividades.

<b>Recursos</b>	Son los materiales, espacios, tecnología, personal, para que las actividades puedan ser bien ejecutadas.
<b>Evaluación</b>	Son los resultados cualitativos o cuantitativos para valorar las planeaciones
<b>Tiempo</b>	Es una duración estimada de cada actividad, y en cada actividad el tiempo de cada uno de los pasos.

Existen varios métodos para hacer una planeación efectiva, siempre va a depender de la población, el contexto, la institución, el tamaño de las actividades, ya que en el museo eran talleres muy pequeños, en donde se hacían todos los días para lo/as visitantes, entonces las planeaciones debían ser muy contundentes, y se necesitaban cartas descriptivas (carta descriptiva: es un documentos pedagógico que describe de manera detallada como se va a llevar a cabo una sesión o actividad educativa. Es una herramienta fundamental para docentes, facilitadores, o mediadores culturales que permite organizar los elementos de una clase o taller. Zabalza (2007)) para que se pudiera explicar cada taller en una sola página o máximo dos.

Pero cuando se tratan de actividades que pudieran ser mucho más prolongadas como para alguna escuela, existen diferentes métodos de planeación.

- ✓ Planeación tradicional. Esta planeación está basada en contenidos y secuencias lineales, es el método que siempre se ha utilizado, sin muchas actividades didácticas, muchas veces únicamente se utiliza para la memorización.
- ✓ Planeación por competencias. Esta planeación se enfoca en habilidades, actitudes, y conocimientos integrados, es un tipo de planeación mucho más completa, ya que se toman en cuenta diferentes actitudes y habilidades de la población.

- ✓ Planeación por proyectos. La población aprende a través del desarrollo de un proyecto, es decir, en un solo proyecto se tienen diferentes actividades para lograr objetivos, en este tipo de planeaciones se necesitan varias actividades relacionadas al proyecto, el cual debe ser único, y bien estructurado para que se pueda tener una evaluación, sobre todo cualitativa.
- ✓ Planeación didáctica situacional. Considera el contexto social y cultural del grupo, con este tipo de planeación se toma mucho más en cuenta el grupo, ya que siempre el contexto será importante para una educación sana, estructurada y bien fundamentada.

La planeación constituye una herramienta fundamental de mediación en el ámbito pedagógico, ya que permite estructurar de manera coherente los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su propósito es orientar con claridad qué se pretende enseñar y qué se desea que lo/as participantes aprendan, considerando las características del grupo destinado, su contexto sociocultural, así como sus actitudes, intereses y dimensiones emocionales.

### **3.3 Intervención a través de la mediación de experiencias y dispositivos**

El Museo Nacional de Arte (MUNAL), tiene una metodología específica para el área de educación, cuenta con esto para poder dar una bienvenida a los/as visitantes, darles una experiencia única, intervienen a través de la mediación, tanto con actividades como con observación.

El MUNAL cuenta con 5 pasos fundamentales para la mediación, pero lo primero que hacen es preguntarse algunas cuestiones:

1. ¿Qué es un museo? “Un museo es una institución sin ánimo de lucro permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta, y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética,

ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos” (Hernández, D. 2023).

2. ¿Qué es el MUNAL? El Museo Nacional de Arte es una institución perteneciente al INBAL (Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura); conserva, exhibe, estudia y difunde obras de arte producidas en México entre la segunda mitad del siglo XVI y la primera mitad del siglo XX.

Su misión es hacer accesible su colección, proyectos educativos y de exhibición a todos los públicos, para su uso y participación en la generación de conocimiento, reflexión, inspiración, creatividad y disfrute del arte. (MUNAL, 2023)

Su visión es sobre sus colecciones y sus condiciones de exhibición, así como la calidad de sus exposiciones nacionales e internacionales, pretende ser reconocido por el público, y ser un recinto que aporta experiencias novedosas para la comprensión y goce del arte en todas sus fases del ayer y hoy. (MUNAL 2023).

El método del MUNAL se llama MUNAL+EDUCA, establece su identidad basada en la educación y el arte, como dos puntos de acción dentro del museo, en diálogo constante y desde la perspectiva interdisciplinar (Hernández, 2023).

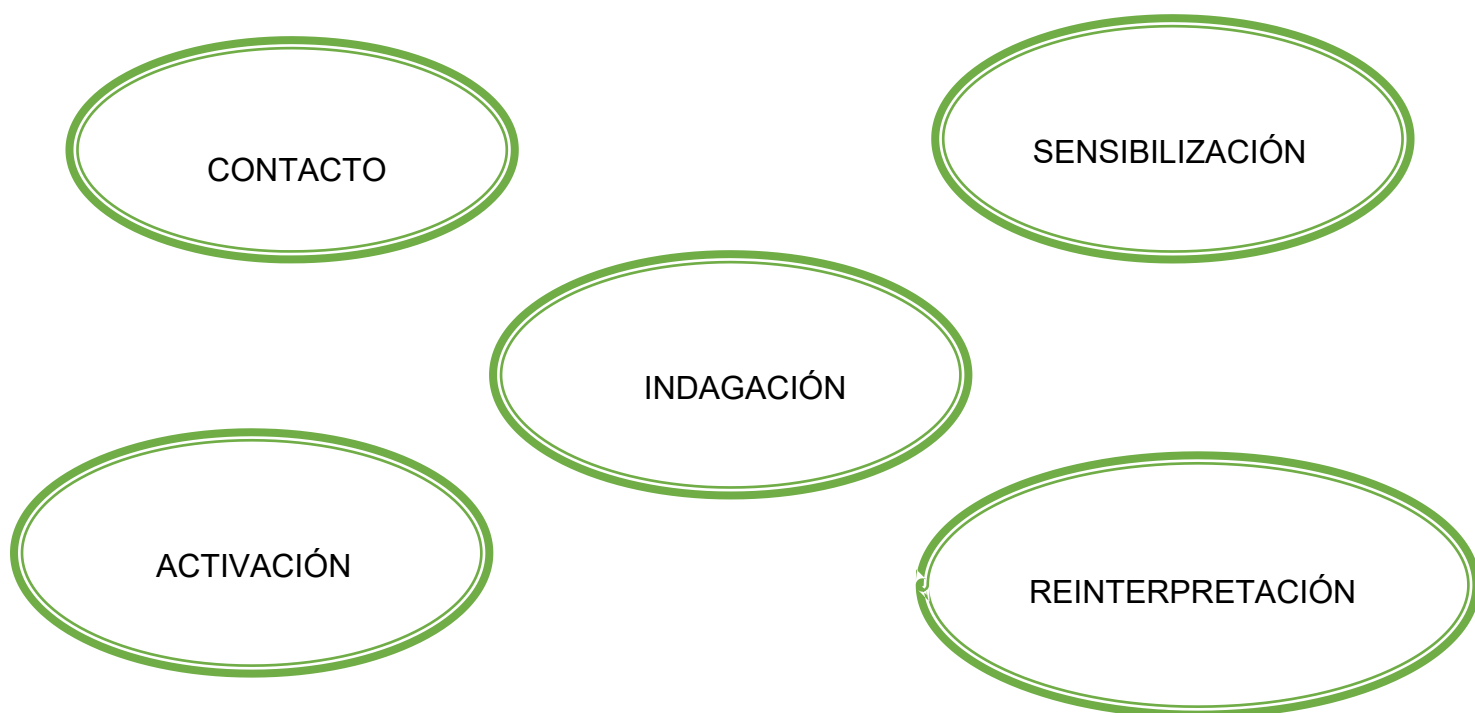
Tiene como objetivo lograr el desarrollo de propuestas de mediación a partir de las imágenes y símbolos que tienen que ver con los objetos artísticos, como detonadores de saberes objetivos y subjetivos en una mediación simbólica que potencia la percepción, las emociones con la metodología empleada. (Hernández, 2023).

Con esta metodología de mediación el MUNAL intenta llevar la interpretación de experiencias y dispositivos a un nivel mucho más activo con el público, ya que toma en cuenta desde que van entrando al museo hasta que se van, en donde obtengan experiencias nuevas, no solo mirar un museo como algo que no puede ser divertido, en donde no se puede aprender, se quiere que las personas encuentren un lugar seguro, para aprender, viendo arte desde una perspectiva más humana, es decir, entendiendo al artista, entendiendo los colores, texturas, conectar con sus propias

emociones y las de los demás, compartir un diálogo, y entender que el arte es para todo/as, para cualquier edad, y saber que cualquier tema puede explicarse desde una mediación activa.

Como se menciono antes el MUNAL cuenta con 5 pasos en su método de mediación, los cinco igual de importantes.

**Figura 1: Métodos de mediación**



En la figura 1 se muestran los métodos de mediación del museo.

Fuente: Elaboración propia

**Contacto:**

Consiste en el primer acercamiento, la presentación con el fin de romper el hielo, de igual forma se refiere a retomar los saberes previos del visitante, observar y generar un diálogo, cualquier visitante puede ir hacia sus conocimientos previos de historia, de experiencias vividas, escuchadas, para conocer más, y hacer pequeñas conexiones

con lo que ya saben, es una forma muy asertiva de aprender de una manera significativa.

El término de “aprendizaje significativo” lo desarrolló el psicólogo estadounidense David Ausubel, propuso esta teoría en la década de 1960 como parte de su enfoque cognitivo del aprendizaje.

Según Ausubel (1976), el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con lo que el estudiante ya sabe, es decir, con conocimientos previos relevantes.

También en este primer paso se establece un vínculo entre el museo, sus contenidos y las personas para hacer la visita una experiencia más enriquecedora.

### **Sensibilización:**

Se refiere a una sensibilización sobre el arte, conectar con los valores, atención, discursos, percepciones, habilidades entorno e historia, así como emociones e imaginación. Es una conexión interna con las propias personas, que el público encuentre una relación con sus emociones, con sus valores, percepciones, en varias ocasiones las personas no conectan con su propio cuerpo y mente, puede ser por miedo, inseguridad o cualquier situación que este viviendo en su propio contexto, pero el MUNAL quiere que la mayoría de las personas puedan validar lo que piensan y sienten. Sensibilizarse con el arte no es una tarea sencilla porque no muchas veces se hace, y menos cuando no se tiene el tiempo para hacerlo, pero viendo un solo cuadro o escultura pueden hacerlo, imaginando lo que pensaba el artista, porque utilizo los colores que utilizo, las texturas, porque pinto un cielo, una calle, una ventana, cualquier cosa, y con la imaginación se pueden hacer historias maravillosas. Con este punto también se pueden hacer vínculos, ya que es lo que nos hace humanos y encontrar en el arte un entorno diverso en una sola mirada, el tiempo, emociones, saberes y construcciones colectivas.

Parte de la sensibilizarse es crear vínculos sanos, es decir, que te puedan brindar un bien común, una plática tranquilizante, una sonrisa, o solo un dialogo corto, crear estos

vínculos es una parte importante ya que conectar con otras personas es lo que nos hace humanos, la comunicación verbal y no verbal nos mantiene vivos todo el tiempo, y cuando se hace desde una sensibilización con el arte, pienso que es mucho más profunda porque te vinculas desde la imaginación, la creatividad y la emoción.

El MUNAL cuenta con algunas opciones para poder sensibilizar al público:

- Con la composición, es decir, con la esencia del cuadro, la organización de los elementos, el equilibrio y la simetría, no se necesita ser profesional del arte, ya que algunos especialistas del museo dan visitas guiadas, y si es que nos las tomaras se puede explicar en cualquier sala.
- Con el movimiento, se refiere a una intención visual del movimiento, si se mira fijamente cualquier arte, se puede ver que tiene movimiento, los rostros, las figuras, los colores, lo que también se tiene es una ilusión óptica (Gregory, 1970) sostiene que las ilusiones ópticas no es una percepción pasiva, si no un proceso activo en el que el cerebro interpreta los estímulos visuales basándose en experiencias pasadas, expectativas y contextos.
- Con la forma, es decir, con símbolos, el tamaño, la organización y direccionalidad, los colores, composición y gama, todos estos conceptos van directo hacia el arte, cualquier pintura, escultura, parte del museo que sea arquitectónica, sensibilizarte con todo/as estos puntos podría parecer difícil, ya que no todos pueden conocer que es la direccionalidad, pero muchas veces el arte se explica solo, ya que es muy relativo, cualquier persona puede darle significado al arte que mira, que escucha y que siente.
- Y por último, la textura, el MUNAL (Hernández, 2023) hace tres preguntas para que las personas se den una idea de lo que se refiere la textura:
  1. ¿Qué elementos contiene?
  2. ¿Cuántos son diferentes?
  3. ¿Son naturales o sintéticos?

En la primero se refiere a elementos como figuras, como personas, casas, árboles, cualquier figura, ya sea abstracta o realista.

En la segunda se refiere a los elementos que son distintos entre sí, pero si tienen alguna similitud, o son completamente diferentes.

Y en la tercera se refiere a si son realistas, si es algo que existe en nuestro mundo, o en nuestra realidad, o son abstractos, que no existen como tal en nuestro mundo, pero lo/as artistas pudieron expresar en su arte algo distinto que pudieron imaginar o reinterpretar de nuestro mundo.

### **Indagación:**

Conlleva tener una visita dialogada, donde la interactividad, el pensamiento, la investigación, la expresión, y opinión del visitante sea libre, como en los puntos anteriores, se busca que lo/as visitantes sean libres de expresar cualquier cosa que estén sintiendo, o pensando ya que lo que importa es que aprendan de lo que ven y de lo que escuchan; se busca que las personas puedan dialogar entre ellas, ya sean personas conocidas o desconocidas, el punto es que puedan aprender y después explicar a quien sea lo que entendieron.

De igual forma se busca que lo/as visitantes obtengan nuevas expectativas, experiencias, aspectos y conocimientos, el objetivo del museo todo el tiempo es la libre expresión del visitante, con respecto a cada sala del museo, al igual que en las experiencias de visitas guiadas, talleres, biblioteca y conciertos.

Se prioriza el aprendizaje, abriendo el arte a múltiples esferas y formando al visitante, estimulando su mente y formulando conceptos, esto quiere decir que se espera que se lleven nuevos aprendizajes, que formulen nuevas preguntas, y que indaguen en cualquier medio de comunicación las preguntas que tienen, o si les interesa un tema en específico puedan seguir nutriendo sus intereses y gustos.

La indagación se debe hacer desde dos puntos muy importantes, el primero es como mediador, debe indagar haciendo preguntas y no solo dando información, ya que si

únicamente se da información no existe un diálogo directo con el visitante; también debe fomentar cuestionamientos frente a la obra, es decir, que cuestione lo que se está observando, ya que se puede llegar a diferentes preguntas y opiniones, se debe tener en cuenta que se deben formular las preguntas de manera cuidadosa, que se puedan entender, que sea con total respeto hacia el visitante, y tener seguro que el visitante quiere responder sin obligación; el mediador debe tener en cuenta los conocimientos previos que tienen lo/las visitantes, ya que esto puede ayudar para guiar al mediador a que preguntas realizar.

El segundo punto es como público, deben estar muy atentos, observar detalladamente, descubrir significados y hacer conexiones, esto se refiere que con los conocimientos previos puedan hacer conexiones con lo que ya saben y lo que sabrán; que puedan dar una o varias interpretaciones sobre lo que están observando y puedan dar una opinión personal y formular preguntas.

### **Activación:**

En ella se debe permitir la experimentación del visitante, generando aprendizaje a través de una participación activa, se busca que tanto el/la mediadora y el público estén cómodos/as expresando lo que quieran, siempre tomando en cuenta el respeto, los límites y la comunicación asertiva. Conceptualizar y seleccionar dinámicas que permitan generar pensamientos artísticos, creativos y objetivos, se refiere a que no solamente se hable sin ningún tipo de dirección, ser didáctico/as como mediadores es muy importante ya que se tiene una conexión más estrecha con el público cuando se tienen actividades para generar preguntas, respuestas, dar opiniones y generar plática sobre los temas en común, se puede hacer lluvia de ideas, participación activa preguntando a todo el público, y después el público pregunte, dar opiniones sin conocer nada de la pintura o escultura y al final el mediador dar la información y comparar lo que se pensaba, hay diferentes formas dinámicas para crear confianza entre mediador/a y público.

Se puede generar una actitud activa y participativa donde los contenidos estén vinculados al arte, obra y contextos.

### **Reinterpretación:**

“Reinterpretar el arte es reconstruir de manera lúdica la experiencia de aprendizaje sobre la obra de arte, a partir de los elementos, investigación, la experiencia personal y colectiva” (Hernández, 2023). La reinterpretación se refiere a vivir esas experiencias y darles un sentido diferente, pero tomando en cuenta la interpretación del artista, se debe tener la base de lo que dice el artista para poder reinterpretar, porque conoces lo que quería decir y lo que uno mismo quiere decir.

También se debe ir de la mano con la activación donde se juntan las experiencias, los saberes previos acumulados, para poder integrarse dando la visión individual de la obra.

La reinterpretación permite que se desborde una serie de habilidades creativas e interpretativas de conocimientos, intereses e ideas, ya que se puede utilizar para verificar cuanto has aprendido, interpretar algo nuevo, y llevarse a casa un conocimiento individual y compartido. De igual manera se dan participaciones e intercambios de opinión, permitiendo que el público salga de su zona de confort.

También permite que el público se exprese y pueda tener nuevas experiencias creativas, habilidades, imaginación, saberes, sensaciones, emociones y pensamientos artísticos, puede ayudar al público a sentirse con mucha confianza, ya que pueden interpretar desde otros puntos de vista, desde nueva información, y sobre todo desde conocimientos previos que tal vez creían olvidados. Como se sabe muchas personas piensan que dar una opinión sobre algún tema de arte solo lo pueden hacer personas que estudiaron eso, pero realmente cualquier persona puede hacerlo desde sus posibilidades, me refiero a que no se debe demeritar la profesión de historia del arte, o composición, pero si entender que el arte es muy relativo, y puede ser reinterpretado por muchas personas, esto puede ser maravilloso porque el arte seguirá vivo siempre que podamos entenderlo desde el punto del artista, del mediador y de uno mismo.

En el MUNAL estos cinco puntos se aplican de manera lineal y no lineal (Hernández, 2023):

**Tabla 4: Puntos lineales y no lineales**

LINEAL	NO LINEAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludar al público (contacto)</li> <li>- Buscar una conexión entre la obra y el público (sensibilización)</li> <li>- Hacer preguntas posteriores a brindar la información sobre la obra (indagación)</li> <li>- Se hace una dinámica al terminar la visita (activación)</li> <li>- Preguntas que piensan sobre la obra después de toda la visita (reinterpretación)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se saluda y busca conocer al público (contacto)</li> <li>- Se brinda información sobre la obra y se hacen preguntas (indagación)</li> <li>- Con base en las respuestas, se buscan conexiones entre la obra y el público (sensibilización)</li> <li>- Se pregunta qué piensan de la obra ahora que le ven conexión con su vida (reinterpretación)</li> <li>- Se hace una dinámica al terminar la visita (activación)</li> </ul>

En este cuadro se puede observar que los puntos pueden llevarse de manera lineal, es decir, siguiendo los puntos como se explicaron al inicio, pero también se puede hacer de manera no lineal, poniendo los puntos en desorden, por así decirlo, ya que todo el tiempo se llevan a cabo todos los puntos, no importa cual haces primero y cual al último, siempre y cuando todos se lleven a cabo, todos se respeten y se hagan como debe de ser, para que el público pueda entender mucho mejor la visita, y se ponga en práctica el objetivo, que es, el visitante debe llevarse una nueva experiencia, nuevos conocimientos, sensibilizarse con sus emociones y llevarse preguntas a su hogar. Si en algún momento no se pudieran llevar a cabo los cinco pasos, por tiempo, espacio, tener en cuenta que las cuestiones externas no podemos manipularlas, no es responsabilidad de nadie, así que se debe pensar que si el/la visitante tiene un aprendizaje significativo, es lo que cuenta.

### **3.4 Diseño de las cartas descriptivas**

El diseño de las cartas descriptivas se hizo con los conocimientos que tenía, sobre mis clases de planeación y organización educativa, en donde se explica brevemente los objetivos, contenidos, pasos, tiempo y título de cada taller.

### Planeación del taller: Narrativa Nacional

Este taller se puede hacer los días que la Cómicteca esta abierta, jueves, viernes, sábado y domingo

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>PROGRAMA</b>	<b>PROYECTO</b>	<b>PÚBLICO</b>
MUSEO NACIONAL DE ARTE (MUNAL)	MUSEO EXPANDIDO	CÓMICTECA	PERSONAS DE 8+
<b>TEMA: CÓMICS DE NARRATIVA NACIONAL</b>		<b>TIEMPO ESTIMADO: 1:30 HORAS</b>	

#### OBJETIVOS:

- Identificar el trabajo que se hace en la Cómicteca, para tener un espacio interactivo y dinámico en las visitas al museo.
- Conocer la narrativa nacional de la Cómicteca, para obtener más conocimiento de los artistas mexicanos, y poder conectar con temas sociales, emocionales y artísticos. Conocer las obras expuestas en el museo, para identificar artistas no tan conocidos y poder realizar una actividad de integración en alguna obra, y poder vincular la narrativa nacional con las obras expuestas y obtener un panorama mucho más amplio de la Cómicteca y el museo

<b>ESTRUCTURA DEL TALLER</b>	<b>ACTIVIDADES /CONTENIDO</b>	<b>TIEMPOS</b>	<b>ESPACIOS, RECURSOS Y MATERIALES</b>
Montaje	Se monta la zona de trabajo, en la mesa principal se pondrán las plantillas de los cómics (al centro), también los plumones y el tape	2 min aprox	<ul style="list-style-type: none"><li>• plantillas</li><li>• plumones</li><li>• masking tape</li></ul>
Presentación del equipo	Se presentan los integrantes del equipo de la Cómicteca, para poder facilitar el taller	2 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca

Introducción de la Cómicteca	Se da una pequeña introducción, sobre el trabajo que se hace en la Cómicteca	5 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca
Escoger plantillas	Las personas sentadas en la mesa principal, escogerán una de las plantillas con diseños de cada uno de los cómics de Narrativa Nacional	4 min aprox	-Plantillas -mesa -bancas
Explicación de la primera parte del taller	Se les da media hoja de acetato, mientras se les explica como utilizarla, tendrán que calcar la plantilla, utilizando los plumones y tape	5 min aprox	-Hojas de acetato -plumones -masking tape
Facilitar los cómics	Mientras están calcando, las facilitadoras se acercan con el cómic de cada plantilla elegida, para que vean los colores, portada, y dar una pequeña reseña del contenido de cada una	40 min aprox	Cómics de la Narrativa Nacional
Explicación de la segunda parte del taller	Se les dirá que deben subir en donde están las obras expuestas en el museo, deben integrar el acetato en alguna de las obras, sin tocarlas, y tomar una fotografía	20 min aprox	-Obras expuestas en el museo -celular

<p>Cierre de la actividad</p>	<p>Cuando regresen con las fotos, se les pedirá que las muestren, y pueden comentar ¿porqué eligieron esa obra?, ¿Qué les llamo la atención?, y pueden dar un pequeño comentario de que les pareció el taller</p>	<p>20 min aprox</p>	<p>-fotografía -reseña</p>
-------------------------------	---	---------------------	--------------------------------

**Planeación del taller: Crea tu propio cómic**

Este taller se puede hacer los días que la Cómicteca esta abierta, jueves, viernes, sábado y domingo

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>PROGRAMA</b>	<b>PROYECTO</b>	<b>PÚBLICO</b>
MUSEO NACIONAL DE ARTE (MUNAL)	MUSEO EXPANDIDO	CÓMICTECA	PERSONAS DE 10+
<b>TEMA: CREA TU PROPIO CÓMIC</b>		<b>TIEMPO ESTIMADO: 1:30 HORAS</b>	

**OBJETIVOS:**

- Identificar el trabajo que se hace en la Cómicteca, para tener un espacio interactivo y dinámico en las visitas al museo.
- Conocer la narrativa nacional de la Cómicteca, para obtener más ideas y poder realizar sin problemas el cómic deseado.

Mantener la imaginación y creatividad abiertas, para poder realizar con mucho más entusiasmo el cómic.

<b>ESTRUCTURA DEL TALLER</b>	<b>ACTIVIDADES /CONTENIDO</b>	<b>TIEMPOS</b>	<b>ESPACIOS, RECURSOS Y MATERIALES</b>
Montaje	Se monta la zona de trabajo, en la mesa principal se pondrán las plantillas para realizar el cómic, también se ponen plumones, crayolas, colores, etc.	2 min aprox	<ul style="list-style-type: none"> <li>• plantillas</li> <li>• plumones</li> <li>• colores</li> <li>• crayolas</li> <li>• lápices</li> <li>• sacapuntas</li> <li>• goma</li> </ul>
Presentación del equipo	Se presentan los integrantes del equipo de la Cómicteca, para poder facilitar el taller	2 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca

Introducción de la Cómicteca	Se da una pequeña introducción, sobre el trabajo que se hace en la Cómicteca, este paso depende de la edad de la persona	5 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca
Escoger plantillas	Las personas sentadas en la mesa principal, escogerán una de las plantillas con diseños distintos para realizar el cómic	4 min aprox	-Plantillas -mesa -bancas
Escoger las tarjetas con frases de los cómics de narrativa nacional	Para que la realización del cómic sea más interactiva se dan tarjetas con frases extraídas de los cómics de narrativa nacional	10 min aprox	-Tarjetas -mesa -bancas
Explicación de la primera parte de la actividad	Con las 6 tarjetas pueden elegir si quieren escribir o solo dibujar su cómic, deben ir realizando el cómic como quieran, y con las frases hacer una historia	5 min aprox	-Plantillas -tarjetas -colores
Desarrollo del taller	Después de dar todas las indicaciones la persona que realiza el taller puede iniciar	40 min aprox	

### Planeación del taller: El guardián del Patrimonio

Este taller se puede hacer los días que la Cómicteca esta abierta, jueves, viernes, sábado y domingo

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>PROGRAMA</b>	<b>PROYECTO</b>	<b>PÚBLICO</b>
MUSEO NACIONAL DE ARTE (MUNAL)	MUSEO EXPANDIDO	CÓMICTECA	PERSONAS DE 7+
<b>TEMA: EL GUARDIÁN DEL PATRIMONIO</b>		<b>TIEMPO ESTIMADO: 1:30 HORAS</b>	

#### OBJETIVOS:

- Identificar el trabajo que se hace en la Cómicteca, para tener un espacio interactivo y dinámico en las visitas al museo.
- Identificar que tipo de personaje se quiere crear, súper héroe, villano, para lograr darle poderes, habilidades y una historia.
- Mantener la imaginación y creatividad abiertas, para poder crear un personaje de cómic.

<b>ESTRUCTURA DEL TALLER</b>	<b>ACTIVIDADES /CONTENIDO</b>	<b>TIEMPOS</b>	<b>ESPACIOS, RECURSOS Y MATERIALES</b>
Montaje	Se monta la zona de trabajo, en la mesa principal se pondrán las plantillas con una silueta humana, o animal, también se ponen plumones, crayolas, colores, etc.	2 min aprox	<ul style="list-style-type: none"> <li>• plantillas</li> <li>• plumones</li> <li>• colores</li> <li>• crayolas</li> <li>• lápices</li> <li>• sacapuntas</li> <li>• goma</li> </ul>
Presentación del equipo	Se presentan los integrantes del equipo de la Cómicteca, para poder facilitar el taller	2 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca

Introducción de la Cómicteca	Se da una pequeña introducción, sobre el trabajo que se hace en la Cómicteca, este paso depende de la edad de la persona	5 min aprox	Se hace de forma oral en la Cómicteca
Escoger plantillas	Las personas sentadas en la mesa principal, escogerán una de las plantillas con diferentes siluetas, también pueden ser hojas blancas.	4 min aprox	-Plantillas -mesa -bancas
Explicación del taller	Cuando se tiene plantilla, se puede iniciar con la creación del personaje de cómic, se le da un nombre, historia, poderes, habilidades, etc.	40 min aprox	Plantillas colores plumones goma crayolas
Preguntas durante el taller	Si la persona que realiza el taller tiene dudas puede externarlas, de igual forma la instructora puede hacer comentarios y preguntas.	10 min aprox	Material antes mencionado
Cierre de la actividad	Cuando se termina el taller, se le hacen preguntas sobre el mismo, en que se baso para crear al personaje, y si desea platicar la historia del mismo.	10 min aprox	Personaje terminado

En este taller se busca la creatividad para crear su propio personaje de cómic, dándoles una silueta en una hoja blanca, para que puedan tener una base, ya sea humana, animal, o de otro mundo, como el público lo prefiera, y lo interesante de este taller es que también pueden crear una historia para los personajes, pueden darle nombre, edad, poderes, habilidades, destrezas, malos hábitos, cualquier cosa que se le ocurra a las personas pueden inventarlas y plasmarlas en la hoja.

Como todos los talleres se dan las instrucciones dependiendo la edad del público, para que pueda ser mucho más clara la información, también se les dan diferentes materiales dependiendo lo que prefieran, si solo lápiz, colores, crayolas, pintura, se les dan diferentes opciones para que sea mucho más enriquecedor.

Cada taller que se hace en la Comicteca se realiza en cada ocasión que está abierta, a menos que por algún compromiso externo a la Comicteca se tengan que cancelar las actividades originales, son talleres que se adaptan a todas las edades, a los tiempos, ya que se conoce que el público tiene otras actividades después de visitar un museo, por eso son talleres cortos, y hasta puede ser que si no los terminan pueden llevarlos a su casa, y ocupen su propio material para terminarlo, pero es una opción si no lo pueden acabar en la Comicteca

## **Capítulo IV. Experiencia profesional durante el Museo Nacional de Arte**

En este último capítulo se aborda en primer lugar la Cómicteca, una nueva forma de aprender, se menciona cuando fue inaugurada, cómo surgió la idea de este nuevo espacio en el MUNAL, se explica sobre las 5 líneas de acción de la Cómicteca, de igual forma se comenta sobre algunas actividades importantes que se han hecho en este espacio, las metas, el reglamento, y el contacto.

También se explican las herramientas de mediación de experiencias y dispositivos, es decir, cuáles fueron las herramientas de mediación que aprendí en mi estadía en el MUNAL, junto con los dispositivos que se utilizaron.

De igual forma se dará una explicación mucho más detallada sobre los 3 talleres que se realizan en la Cómicteca, se explican paso a paso, cuantas personas lo hacían en un periodo de 10 días, y la experiencia en ofrecer estos talleres, tanto a nivel personal como profesional.

### **4.1 Cómicteca, una nueva forma de aprender**

La Cómicteca del MUNAL es un espacio relativamente nuevo, fue inaugurada el 3 de septiembre de 2022, fue idea del encargado de la misma, Arturo Zubieta, su idea era idear un espacio específicamente de cómics, ya que muchas personas visitantes del museo preguntaban acerca de la biblioteca, y si contaban con cómics en el acervo de la misma, y realmente no contaban con dichos cómics, así que Arturo conocía a muchas personas que le querían regalar varios números escritos en español e inglés.

Una de estas personas es Erick Serna Luna, quien es escritor de algunos ejemplares, y la mayoría de los cómics que se encuentran en la Cómicteca son de su colección personal, quiso formar parte de esta idea ya que es un gran fanático de la escritura de los cómics, y lo nuevo que se tiene en la Cómicteca es un gran número de ejemplares que se enfatiza en la Narrativa Nacional, el acervo asciende a más de 300 ejemplares, tanto de la colección personal de Erick, como de algunas donaciones de diferentes personas que visitan el museo. (Fotos de Cómicteca Anexo 4).

El cómic es una narrativa gráfica que utiliza una secuencia de imágenes organizadas en viñetas para relatar una historia o expresar ideas, combinando texto e ilustración. Eisner (2008), define el cómic como una forma de arte secuencial, una disposición de imágenes y palabras que narran una historia o comunican una idea.

Lo que hace diferente a un cómic de cualquier libro, son la forma de narrar la historia, ya que contiene en cada página imágenes y texto, redactado de una forma en la que los y las personajes expresen lo que están pensando y sintiendo, de igual forma los dibujos pueden ser hechos a mano, coloreados con lápices de color o acuarelas, o bien pueden ser hechos a computadora y solamente se imprimen y se pegan en cada página.

McCloud (1993) lo describe como imágenes yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o producir una respuesta estética en el lector. Como se menciona los cómics muchas veces tienen más imágenes que texto, y esto es porque se intenta una nueva forma de lectura, en donde la historia pueda explicarse y entenderse desde el punto de vista del lector, cualquier persona puede pensar cosas distintas o entender de diferentes formas, muchas veces es complicado cuando no tenemos tan desarrollada la creatividad e imaginación, pero lo que hace la Cómicteca es brindarnos un espacio para poder conectarse con estos aspectos, que en muchas ocasiones están fuera de cada persona.

Los cómics han estado en la historia por mucho tiempo, existe una edad de oro del cómic (1930-1950) en Estados Unidos.

- 1938: Aparece Superman, marcando el inicio del cómic de superhéroes con Action comics #1
- Surgen personajes icónicos como: Batman, Mujer Maravilla, Capitán América, Flash, entre otros.
- A finales de los 40's existió una preocupación social por la violencia en los cómics, se buscaba ponerles una censura, y con esto surgió Comics Code Authority (1954).

Acerca de este último punto, los cómics en la Cómicteca están acomodados para cada público que pueda consultar los ejemplares, ya que existen algunos cómics sin censura que hablan de temas muy avanzados para algunas edades, así que se busca que el público lea números de acuerdo a su edad.

Los cómics tienen ciertas características:

- Viñetas: Son unidades gráficas que estructuran la narración. Cada una representa un momento específico de la acción. (McCloud, 1994, capítulo 3)
- Secuencialidad: La narración en el cómic se basa en la secuencia de imágenes que crean una sensación de tiempo y movimiento. (Eisner, 2008, capítulo 1)
- Texto: El texto en los cómics puede adoptar múltiples formas: globos de diálogo, cartuchos de narrador y onomatopeyas. (García, 2000, capítulo 1).
- Dibujo o ilustración: Los elementos visuales comunican emociones, escenarios y acciones, muchas veces con más eficacia que las palabras. (Groensteen, 2007, capítulo 2)
- Narrativa visual: El cómic es un medio híbrido donde imagen y palabra construyen la historia de forma complementaria. (Saraceni, 2003, capítulo 4).
- Temas variados: Los cómics pueden abordar desde historias infantiles hasta temáticas sociales, históricas y políticas. (Eisner, 2008, capítulo 1).

En el acervo de la Cómicteca existen:

- Número de ejemplares: 402
- Revistas: 43
- Cuentos: 50
- Cómics: 207
- Manga: 82
- Cómics de Narrativa Nacional: 20

Esta información se obtuvo por el conteo que se realizó en mi estadía en la Cómicteca.

El objetivo de la Cómicteca es compartir con las infancias, juventudes y público en general la magia de esta escritura tan diferente a cualquier libro.

En el acervo de la Cómicteca no solamente se encuentran cómics, ya que algunas personas no comparten la idea de leer un cómic, por esa razón también hay revistas, cuentos, y manga.

### **Revistas**

Una revista es una publicación periódica que aparece con una frecuencia regular (mensual, semanal, trimestral) y contiene una variedad de textos informativos, de opinión o divulgación, dirigidos a un público específico o general. Las revistas pueden ser de interés general o especializado en un tema concreto (ciencias, arte, moda, etc). (Eco, U. 2001)

### **Cuentos**

Un cuento es una narración breve, escrita o hablada, que relata una historia generalmente ficticia con un número reducido de personajes, un conflicto central y un desenlace claro. Es uno de los géneros narrativos más antiguos y populares. (Pacheco, J. 2003).

### **Manga**

El manga es una forma de narración gráfica japonesa que combina imágenes y texto para contar una historia. A diferencia del cómic occidental, el manga tiene un estilo visual y narrativo propio, y abarca una amplia variedad de géneros y públicos. Se publica en blanco y negro en su mayoría y se lee de derecha a izquierda. (Gravett, P. 2004).

La Cómicteca es un espacio con muchos ejemplares para cualquier público, cuenta con diferentes temas para cualquier interés personal, es una nueva forma de aprender porque es un departamento totalmente nuevo en los museos de la Ciudad de México, puedes aprender a leer cómics, a leer manga, a conocer otras culturas como la

japonesa, en donde estos escritos son muy esenciales para la cultura, tiene diferentes características que en la cultura mexicana no se conocen.

**La Cómicteca tiene 5 líneas de acción:**

1. Es un espacio de fomento a la lectura, como se menciono antes, principalmente es un lugar donde el público puede leer el tiempo que lo desee, con diferentes géneros de lectura las personas pueden encontrar muchas lecturas enriquecedoras.
2. Atiende a comunidades cercanas vulnerables, es decir, la Cómicteca prepara contenidos especiales para comunidades cercanas que por cuestiones de tiempo, económicas o sociales no pueden asistir al museo, estos contenidos son esencialmente sobre el acervo del museo, fotografía de las pinturas, de la arquitectura, algunos cómics, todas estas actividades son verificadas por el departamento de educación del museo, y son aplicadas por personas encargadas de la Cómicteca.
3. Ofrece talleres inspirados en la cultura de la narrativa visual y su vínculo con la colección del MUNAL, estos tres talleres tomaron como inspiración el acervo del museo y de la Cómicteca. Están pensados para que cualquier persona que visite el MUNAL pueda realizarlos.
4. Es un espacio de exhibición/consulta/investigación sobre la Narrativa Nacional, en la Cómicteca se centran más en la Narrativa Nacional, porque se busca impulsar el trabajo de los artistas Mexicanos, donde saben que existe un espacio de exhibición para los nuevos cómics mexicanos, aunque hasta el momento no se tienen muchos ejemplares, los que se tienen son un gran éxito ya que las personas van preguntando sobre los artistas. También se dice que es un espacio de investigación porque se van buscando nuevas formas de reconectar con el público, la Cómicteca junto con el departamento de educación buscan nuevas actividades tanto para el espacio de los cómics, como para todas las salas del museo, esto es para que el museo siempre tenga actividades nuevas, que le gusten al público, y sobre todo que puedan aprender con ellas,

así que se investiga cómo pueden aprender de una forma más significativa, divirtiéndose, leyendo, escuchando, observando, intercambiando diálogos y con nuevos talleres.

5. Fomenta la formación de públicos, este último punto se refiere a la interacción activo del público con las personas trabajadoras del museo, es decir, con los guías, historiadores, administradores, encargados de cada sala, y de cada departamento. Esto se pensó porque la Cómicteca como espacio nuevo, necesita fomentar la formación de más público interesados en la lectura de los cómics, esto lo realiza con el apoyo de los demás departamentos, y de las redes sociales, con una página de Instagram.

Desde que la Cómicteca abrió sus puertas al público, ha tenido varios invitados a que presenten su trabajo, haciéndoles entrevistas, platicando un poco de su trayectoria, y sobre todo invitar a todas las personas interesadas a visitar este nuevo espacio.

La Cómicteca ha realizado varias actividades aparte de la lectura y los talleres, en la siguiente tabla se muestran algunas de las actividades con una breve descripción de lo que fueron:

**Tabla 5: Actividades Cómicteca**

En esta tabla se muestran todas las actividades que se realizaron en la Cómicteca desde su apertura.

Actividad	Descripción
Charla de inauguración con Bernardo González Bef	Bernardo es un escritor, historietista, y diseñador gráfico mexicano, dio una charla cuando la Cómicteca fue inaugurada.
Presentación musical de “The Charmanders”	The Charmanders es un nombre común en la caricatura de pokemon, y un grupo local dio una presentación en la Cómicteca.

Presentación de “Las retadoras” de Joshua Hernández	Joshua es un escritor e historietista mexicano, hizo una presentación de su nuevo libro “Las retadoras”.
Ofrenda de día de muertos y presentación de catrina en la Noche de museos	Se hizo una ofrenda en todas las salas del museo relacionando algunas pinturas con varios cómics
Presentación del taller por un día “tu propia tira cómica en 4 pasos” con Deri Arob	Deri Arob es un diseñador gráfico, dibujante e ilustrador mexicano, quien prestó su tiempo para hacer una demostración de tira cómica con el público.
Presentación de los títulos “Divided” de Golden Lenny y “Elodia Panofóbica” de Evagora.	Golden Lenny y Evagora con escritores mexicanos, quienes hicieron la presentación de sus cómics dentro de la Cómicteca.
Diálogos. Recomendaciones para ver y leer, “Ecatepunk” de Joshua Hernández.	Se hizo una mesa de diálogo para hablar sobre este nuevo cómic de Joshua.
Cómic MUNAL Consumatum Est, La rata OhCulta.	La rata Oh Culta es una pequeña tira cómica representando al MUNAL, fue presentada por la editorial Consumatum Est.
Podcast Visitantes en el centro, “Tras las páginas y la tinta” Creadora, Carolina González Alvarado.	Carolina es una profesora investigadora en narrativa gráfica, quien invito a Arturo Zubieta, a platicar en su Podcast sobre la Cómicteca.
Conferencia y visita mediada	Desde que abrió la Cómicteca se dieron varias conferencias sobre lo que se quería lograr con este lugar, y de igual forma se implementaron las visitas guiadas con una mediación para poder entender el concepto.
Talleres de Cómicteca	Los talleres se querían hacer desde la inauguración pero se necesitaban las cartas descriptivas para ponerlos a prueba.

Revista de Actividades + Cómic	Se hace una revista sobre todo lo que se hace en la Cómicteca, y de igual forma se realizó un Cómic relacionado con el MUNAL.
Presentación de “Art Morras” de Luhri Peña	Luhri es una diseñadora gráfica, quien hizo la presentación de su cómic “Art morras”.
Seminario “imágenes en las páginas del tiempo” con Carolina González Alvarado.	Se dio un seminario con Carolina para entender mejor las imágenes que se ven en los cómics, y en toda la Cómicteca.
Encuentro multiversos de creadores e investigadores de Narrativa Gráfica mundial con Mario González.	Fue una plática con diferentes artistas mexicanos, donde dan sus puntos de vista sobre la Narrativa Gráfica.
Premio convocatoria de Códice Cómics con Deri Arob	Este premio se le dio a Deri por su trayectoria.
Entrevista en el canal 22	Se hizo una entrevista a los y las encargadas de la Cómicteca en el canal 22, para dar a conocer a la Cómicteca.
Entrevista en Capital 21	De igual forma se realizó una entrevista con el servicio de medios públicos de la Ciudad de México, capital 21
Entrevista con el IMER	Se hizo una entrevista con el Instituto Mexicano de la radio.
Entrevista con Convoy Network	Es una Podcast donde se hablan de distintos temas, y se quería tocar el tema nuevo de la Cómicteca en un museo.

Fuente: Elaboración propia

Todas estas actividades se lograron dentro de la Cómicteca porque es una idea innovadora, llena de aprendizaje en cada visita, muchos artistas se dan a conocer con ayuda del MUNAL, y muchos otros que ya tienen una trayectoria más amplia ayudan a la Cómicteca a traer nuevos públicos, personas interesadas en los cómics, en donde pueden interesarse con otros temas, otras formas de lectura.

La Cómicteca como cualquier otro espacio del museo cuenta con un reglamento, este formato fue diseñado por Arturo Zubieta y el departamento de educación del MUNAL, son 9 puntos importantes:

1. No ingresar alimentos ni bebidas al interior de la Cómicteca
2. No se podrá ingresar con objetos voluminosos, como maletas, mochilas, bolsas de mano grandes, ya que se cuenta con una paquetería en la entrada del museo.
3. Mantener y respetar el ambiente de orden, limpieza y consulta.
4. Para la consulta de material será necesario solicitarlo al personal responsable y registrar todos los títulos que se hayan consultado.
5. Verificar las condiciones del material a su entrega y devolución, en caso de cualquier anomalía se reporta con el personal encargado.
6. Solo se prestará un ejemplar por usuario; una vez que termine de consultarlo tendrá que devolverlo para solicitar otro.
7. Conservar y devolver los préstamos, el material gráfico (cómic, historieta, mangas, etc.) o el didáctico, en las mismas condiciones que le fue facilitado.
8. Evitar dañar el material (hacerle marcas, anotaciones o mutilaciones); en caso de daño se deberá reponer íntegramente.
9. Al retirarse, entregar el material utilizado al responsable de los servicios.

**Nota: los préstamos se aplican a todos los recursos que forman parte de la colección, no se facilitan a domicilio, solo dentro de la Cómicteca.**

Cada una de estas reglas son para que la Cómicteca sea un lugar de convivencia sana, aprendizaje significativo, en donde este nuevo lugar pueda posicionarse como un espacio de exhibición, consulta y acción dentro del MUNAL.

De igual forma se busca atender a las distintas comunidades interesadas en la narrativa gráfica visual que visitan el museo, y con estas reglas se puede pensar que las personas serán mucho más cuidadosas con el material que se les presta.

Al mismo tiempo la Cómicteca se interesa en que los talleres y actividades relacionadas a la cultura de la narrativa gráfica sean un espacio seguro para todo el público que busca una nueva forma de aprender, por eso los talleres están diseñados para todo tipo de público, y toman en cuenta los conocimientos previos que tienen.

#### **4.2 Herramientas de mediación de experiencias y dispositivos**

Las herramientas de mediación son recursos, estrategias, o dispositivos que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la construcción de conocimientos a través de la interacción entre el docente, estudiante y el contenido. Estas herramientas pueden ser físicas como: libros, materiales didácticos, tecnología o simbólicas como el lenguaje, signos, imágenes, metodologías, etc. El concepto proviene en gran parte de la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien señaló que el aprendizaje humano ocurre primero a nivel social (interpsicológico) y luego a nivel individual (interpsicológico), medido por los instrumentos culturales y el lenguaje.

En el museo se tienen varias herramientas de mediación como se menciono en el capítulo anterior, pero en este apartado se busca expresar cuales fueron las herramientas de mediación con base en la experiencia y en los dispositivos que se aprendieron a utilizar.

Las herramientas de mediación que se utilizaron fueron más que nada simbólicas, como desenvolverse en el equipo de trabajo, en donde eran mínimo 12 personas, fue una actividad que solo la había hecho en la escuela, y con compañeras de clase, pero en un equipo de trabajo es más complicado porque todas tenemos una responsabilidad, tenemos puntos de vista distintos y sobre todo debemos ponernos de

acuerdo en las actividades por realizar para que los y las visitantes disfruten y aprendan en el museo.

Otra herramienta de mediación que aprendí en el museo fue el poder desenvolverme con el público que visitaba las exposiciones, ya que son personas de todas las edades, y no estoy muy familiarizada con tener un trato cercano con muchas personas, así que fue un reto hacerlo todos los días, y con tantas personas al mismo tiempo, ya que requieren atención cada una de ellas, debía darles información concreta sobre la Cómicteca, los talleres y las actividades que podían realizar. Esta herramienta la fui aprendiendo conforme pasaba el tiempo, y tenía más confianza en como explicaba las cosas.

Otra herramienta de mediación que aprendí fue el sensibilizarme con las personas que visitaban el museo, al igual que las personas con las que trabajaba todos los días, ya que tenía que respetar sus tiempos, sus habilidades, sus áreas de oportunidad, con el público tenía que respetar los conocimientos previos que obtuvieron en sus diferentes contextos, fue una herramienta difícil de obtener ya que no todas las personas tienen el mismo trato hacia ti, así que tenía que ser mucho más sensible y atenta.

Otra herramienta importante para la mediación del museo fue aprender a hacer material didáctico, y no solo para que los visitantes realizaran actividades recreativas, si no material para adornar las exposiciones, los talleres, darles un propósito visual a cada parte de la Cómicteca, y de las exposiciones que teníamos a cargo. Todo este material lo fui aprendiendo conforme pasaban los días, ya que no siempre había una persona enseñándomelo, más bien tenía que aprenderlo de manera visual, escrita o solamente preguntando.

### **4.3 Experiencias en las planeaciones y en el desarrollo de las actividades**

La experiencia que obtuve al hacer las planeaciones de los 3 talleres fue muy fructífera, ya que en la escuela había realizado planeaciones ficticias para alguna tarea o trabajo, o para planear actividades en escuelas, pero una planeación para un taller de un museo tiene diferentes pasos, como se muestra en el capítulo 3, cada planeación es

una carta descriptiva en donde viene el nombre del museo, el nombre del taller, la duración del taller, los objetivos generales, tiempos, explicar cada paso desde saludar a las personas, hasta como darles el material para trabajar.

Todo esto lo tuve que aplicar de una forma relativamente rápida, ya que los talleres cuando llegue al servicio social ya tenían la idea de cada uno, pero necesitaban el punto de vista pedagógico para que se entendiera por cualquier persona que impartiera el taller, de igual forma se buscaba que las cartas fueran cortas ya que los talleres también lo son, ya que el espacio de la Cómicteca no es tan grande y no se pueden tener tantas personas al mismo tiempo, así que deben hacer el taller de una forma rápida, pero que tuvieran un aprendizaje significativo.

El desarrollo de las actividades en el museo se hace de manera colectiva, es decir, la mayoría de las personas que trabajamos ahí tenían que aportar ideas, u opiniones para que las actividades salieran lo mejor posible, sobre todo si eran actividades afuera de la Cómicteca, como en el día de muertos, se tuvieron que planear diferentes ofrendas por todo el museo, así que se tenía que desarrollar cada una con un tema específico, con un diseño que se pudiera explicar solo mirándolo, de igual forma se tenía que planear un recorrido por todas las ofrendas para que se pudiera relacionar con el acervo del museo.

Todo este desarrollo de actividades fue complejo porque en muchas ocasiones no sabía cómo hacerlo, o no era lo suficiente creativa para planear actividades nuevas, pero entendiendo que mis conocimientos previos son importantes pude ayudarme, desde lo que aprendí en la escuela, en mis clases, en practicas en escuelas, supe que la pedagogía se trata de relacionar el contexto con la teoría, y en el contexto del museo supe que necesitaba la planeación, la estructura, los objetivos, la didáctica, la orientación, así que al unir los conocimientos que tenía junto con lo que estaba aprendiendo en el museo el desarrollo de actividades era retador, pero especial e importante.

#### **4.3.1 Experiencias en los talleres y/o actividades que se realizan en el museo**

Cada uno de los talleres necesitan de las herramientas de mediación que utiliza el museo, el contacto, la sensibilización, indagación, activación y reinterpretación, ya que están hechos para que aunque las personas no sepan que existen estas herramientas, las están utilizando, tal vez no todas en cada taller pero mínimo dos si, sobre todo la reinterpretación ya que cada taller tiene una relación estrecha con el acervo del museo, o con el acervo de la Cómicteca, y en cada taller tienen que hacer una reinterpretación visual o escrita de lo que vieron en su visita, o en su lectura. De igual forma la activación está presente porque deben mantenerse activos haciendo preguntas, dando sus opiniones, y claro esto va de la mano con el contacto, ya sea con ellos o ellas mismas y con él o la instructora que este impartiendo el taller. (Anexo 5, fotografías de algunos ejemplos de los talleres).

Cada herramienta de mediación trae consigo un aprendizaje significativo aunque sea una nueva palabra, conocer un nuevo artista, escritor, aprender sobre cómics, sobre historietas, aprender a usar nuevo material en los talleres, cada cosa puede ser un aprendizaje significativo para las personas que visitan el museo.

Otra de las actividades que se realizan en el museo es visitar lugares cercanos que se encuentran en zonas vulnerables, se visitan para llevar una parte del museo a estas personas, sobre todo infancias, ya que por alguna razón no pueden visitar físicamente el museo, se intenta llevar una parte de él a ello/as.

En una ocasión se visito el mercado Juárez, el cual se encuentra a unas calles del museo, se llevaron actividades para dibujar y colorear a las infancias que tienen a sus padres trabajando en el mercado, fueron de todas las edades, desde 4 años hasta 14, lo que se buscaba es que vieran algunas pinturas que se encuentran en el museo, y pudieran colorearlas como ello/as imaginaban que eran, fue una actividad muy creativa, en donde la mayoría no habían tenido un contacto cercano a alguna pintura, así que se notaba su aprendizaje significativo, sobre todo al preguntarles que les había parecido, si tenían dudas, o si querían darnos alguna recomendación para seguir visitando otros lugares.

Otro lugar que logramos visitar fue un centro de internamiento para adolescentes, es un lugar donde adolescentes que realizaron algún delito, y son menores de edad, se quedan ahí para llevar un proceso psicológico, y jurídico. Al visitar este centro fue un reto porque no tenía idea de cómo actuar, que decir, ya que todos estos adolescentes y jóvenes están en una situación muy complicada, tienen contextos muy diferentes, pero lo que pude observar es que al igual que los adolescentes que visitan el museo, estos jóvenes tienen las mismas ganas de salir adelante, de comprender lo que está sucediendo a su alrededor, lo pude notar por la forma en que preguntaban alguna duda sobre el museo, sobre la actividad que realizamos, en donde tenían que poner en práctica su creatividad e imaginación, ya que nosotros les describíamos una pintura del museo, y ellos tenían que dibujarla y al final les enseñábamos la pintura original, y ellos verían en donde tenían razón y en donde no.

Esta experiencia fue muy enriquecedora porque es un lugar en donde se necesita de apoyo cultural, ya que en los centros si les dan clases para que no pierdan el año escolar, pero lo cultural lo tienen muy abandonado, y debería ser igual de importante, así que visitar el centro fue de un gran aprendizaje, para ellos y sobre todo para mí.

Visitar estos lugares son herramientas de mediación ya que permiten que el aprendizaje sea significativo, es decir se utilizan estrategias para facilitar el aprendizaje, permite expandir la comunicación con otros grupos y con otras personas, y como mencionaba Vygotsky “el aprendizaje es un proceso mediado socialmente” y que mejor para poner esto en práctica que visitar lugares en donde necesitan una ayuda social, cultural, que nosotros podemos brindar. La herramienta que más se utilizó al visitar estos lugares fueron las herramientas sociales, en donde no solo nosotros como instructores o guías ayudábamos a que entendieran algo en particular, si no que el aprendizaje es por ambos lados, tanto de nosotros para ellos como de ellos para nosotros, en donde se pone en práctica diferentes dinámicas de grupo, estrategias para que puedan colaborar todos para llegar al objetivo.

De igual forma otras herramientas de mediación que se ponen en práctica tanto en la visita fuera del museo como dentro de él es la mediación social, en donde ponemos

en práctica la escucha activa, la empatía, búsqueda de acuerdos y la neutralidad, son 4 puntos tan importantes ya que, tratar con personas de diferentes edades, y diferentes vidas, se debe tomar en cuenta lo que saben y lo que han vivido para poder comprenderlas, y sobre todo que necesitan de nosotros, que quieren aprender, y puedan obtener el aprendizaje significativo que es a lo que queremos llegar.

#### **4.3.2 Experiencias en el uso de las herramientas de mediación para lograr un aprendizaje significativo**

Al utilizar las diversas herramientas de mediación, tanto las que maneja el museo como las que aprendí en mi estadía en esta institución, puedo decir que si funcionan para que las personas interesadas puedan tener un aprendizaje significativo, puedo mencionar que si funcionan porque note en las personas un cambio, a veces radical, y unas cuantas un cambio sutil, pero siempre existía un acercamiento con preguntas más profundas, con dudas mucho más específicas, como por ejemplo, cuando daba algún taller solamente estaban interesados en hacer cualquier actividad extra para perder el tiempo, sobre todo los niños y niñas, pero cuando les daba el material, cuando enseñaba los cómics, cuando explicaba el objetivo del taller, me hacían preguntas como: ¿Por qué esta una Cómicteca en un museo?, ¿Cómo se relaciona el cómic con este taller?, ¿Puedo aprender haciendo un superhéroe de un cómic?; todas estas preguntas eran un reto para mí porque tenía que ocupar estas herramientas de mediación para poder responder, tratando de mantenerme sensible, activa, responder conforme a la edad y que pudieran entenderme, elegir mis palabras para que fueran lo más claras posibles.

Cada herramienta que utilice muchas veces las use de manera inconsciente, me refiero a que lo hacía de una manera activa, y creo que es una forma muy buena de utilizarlas ya que solamente busco que las personas me entiendan, se interesen, y las herramientas las puedo usar en una plática casual.

Observar como las personas aprende en un museo, es muy enriquecedor ya que es muy diferente a una escuela, ya que aunque se sabe que las escuelas son una

institución formal en donde se aprende para obtener un título, certificado, calificaciones, etc, en un museo la enseñanza es no formal es decir que en esta institución no se busca obtener ningún título que abale lo que has aprendido, si es un lugar que tiene estructura, objetivos, pero está totalmente fuera del sistema educativo, es una forma de aprender muy confortable porque en realidad no tienes ninguna obligación de estar ahí, es solo para ver que puedes obtener de este lugar, así que darte cuenta que puedes aprender de una forma significativa es maravilloso.

Dentro y fuera del museo utilice las herramientas de mediación, sobre todo en las actividades que mencione en el punto anterior del capítulo, trabajar con humanos no es nada sencillo, ya que todo el tiempo debes estar atenta a lo que necesitan, sobre todo cuando se quiere llegar a un aprendizaje significativo, ya que debes estar todo el tiempo con una comunicación asertiva, una escucha activa, y sobre todo empatía con los diferentes grupos sociales.

Todas estas herramientas de mediación las obtuve en el museo, con mi propio aprendizaje significativo, ya que pude ponerlo en práctica, tanto con personas que visitaban el museo como con las personas con las que trabajaba. Es importante tenerlas a la mano todo el tiempo porque son las que nos permiten tener un dialogo asertivo con las personas, las que buscan información y las que no.

Relacionar la Cómicteca con el acervo del museo fue una tarea sencilla ya que todo el tiempo estuve acompañada de personas muy capaces que me ayudaban a entenderlo, pero en algún punto tuve que hacerlo sola, al dar los talleres, al hacer recorridos guiados por las exposiciones, al dar información sobre algún evento dentro y fuera del museo.

### **4.3.3 Recomendaciones**

En este apartado daré algunas recomendaciones para visitar la Cómicteca, el museo en general, como utilizar herramientas de mediación en un ambiente laboral como un museo, y como tratar a personas con diferentes contextos de vida.

1. Primero recomiendo visitar el museo entre semana, ya que en fines de semana hay muchas personas, pero sé que es muy complicado cuando se trabaja entre semana, así que podría ser visitar el museo en domingo ya que la entrada es gratuita, aunque hay muchas personas puedes recorrer el museo como te convenga, no siempre tiene una secuencia entre las salas, puedes empezar con la que tenga menos gente y así sucesivamente.
2. Para visitar la Cómicteca recomiendo que sea en sábado y domingo ya que se cuenta con más personas para que puedan brindar información, para realizar talleres y para leer los cómics. Recomiendo visitar la página de internet del MUNAL para verificar nuevas exposiciones, eventos en la Cómicteca y en los demás espacios públicos dentro del museo.
3. Las herramientas de mediación primero se debe saber cuáles son, como funcionan, como se quiere que sean aplicadas, sobre todo en un espacio que recibe muchas personas todos los días, así que recomiendo primero para los que trabajan en un museo, quieren hacer un servicio social, o solamente busquen un acercamiento más grande con el museo preguntar si cuentan con herramientas específicas de mediación, ya que teniendo objetivos claros se requieren herramientas igual de claras.

Y para las personas que visitan un museo, no siempre tomamos en cuenta que existen herramientas de mediación, sobre todo porque no estamos familiarizados con el término, pero recomiendo que en cada visita al MUNAL o cualquier museo pregunten, tengan dudas sobre todo, quieran saber más sobre los artistas, colores, texturas, como funciona el museo, si tienen talleres, si cuentan con cursos, o con actividades gratuitas, esto para que todo el tiempo estemos relacionados con el arte, con la cultura, con querer aprender más.

4. Para el trato con las personas recomendaría tener mucha empatía, ya que cada persona tiene una historia de vida, aprende de diferentes formas y depende siempre de la edad que tengan, algo muy importante es que se tienen que poner límites con todas las personas al momento de comunicarles algo, es decir, nunca pasar la línea del respeto, entre ellos mismos y con uno mismo, de igual

forma para la escucha activa se necesita toda la intención de querer aprender y enseñar.

### **Conclusiones:**

Para concluir esta tesina, me gustaría decir que fue una experiencia inolvidable, siempre quise hacer mi servicio social en algún museo, no imagine que sería en el Museo Nacional de Arte, pero tuve la oportunidad y decidí tomarla, fue una vivencia que me trajo mucho aprendizaje, personas que considero mis amigas, enseñanzas de vida y herramientas que podré utilizar en muchos momentos de mi vida profesional y personal. El MUNAL es de los museos más importantes en la Ciudad de México, ya que cuenta con uno de los acervos más grandes y con algunos de los artistas más memorables de toda la historia de México; de igual forma es un edificio que por donde lo mires impone.

Compartir mi experiencia es de gran importancia ya que como futura pedagoga quiero visibilizar el trabajo que se hace en instituciones de esta magnitud a nivel nacional, quiero compartir esta experiencia porque fue muy gratificante, y me gustaría que más personas pudieran tener una vivencia igual de especial.

El trabajo de una pedagoga es muy relevante, pude notarlo porque en cualquier momento se necesitan estrategias de aprendizaje, herramientas de mediación, escucha activa, orientación, planeación, y son cosas que pudiera hacer cualquier persona, pero los y las pedagogas tienen bases teóricas que son sumamente útiles, pienso que la pedagogía se aplica en muchos ámbitos de la vida humana, ya se es una licenciatura que estudia la educación, desde como aprendemos, hasta porque aprendemos de ciertas formas, puede ser desde un punto psicológico, hasta un detallado informe hablando de contextos sociales, contexto interno y externo de alguna situación o lugar, realizar informes con pruebas psicométricas, realizar diagnósticos, son tantas tareas que pude reafirmar que es un lugar donde quiero estar, donde quiero enfocarme, en donde sé que puedo brindar mucho a la sociedad, que debo seguir

preparándome para conocer nuevas estrategias, nuevas herramientas, para que la educación siga siendo un pilar importante.

Algunas de las aportaciones de la educación museográfica para la formación de los y las pedagogas son conocimientos, habilidades y perspectivas que hacen mucho más amplio su campo laboral más allá de las aulas tradicionales. En primer lugar aporta un espacio en la educación no formal, poder diseñar experiencias educativas, utilizar herramientas de mediación para lograr aprendizajes significativos en diferentes grupos de personas.

Se puede integrar la historia, el arte, ciencia, patrimonio cultural y educación, al igual que puede favorecer el pensamiento crítico y la vinculación entre conocimientos previos y los nuevos.

Por otro lado algunas de las aportaciones de la didáctica museográfica para los y las futuras pedagogas son la capacitación en la creación de programas para públicos con diversas capacidades y contextos socioculturales.

Puede desarrollar habilidades para relacionar el arte, el público, y los conocimientos previos, adaptando el lenguaje y los contenidos a diferentes edades.

Otra aportación interesante es que favorece el aprendizaje significativo mediante la experiencia directa, una de las formas en mi opinión más enriquecedora porque estas viviendo el aprendizaje mediante todos los sentidos, la observación, el lenguaje, el tacto, como pedagogas y pedagogos es una aportación enorme a nuestra formación, ya que nos brinda la posibilidad de mirar la educación y el aprendizaje desde otros ojos.

Una limitación de mi trabajo es que no pude trabajar mucho más tiempo en el museo, no pude vivir todas las actividades que se tenían planeadas en el año siguiente, y no pude aportar mis vivencias de actividades como en las nuevas exposiciones, nuevas visitas de diferentes instituciones como el departamento de educación del museo Franz Mayer.

Otra limitación es que no puedo hablar desde otros puntos de vista, como de mi jefe de departamento o mis demás compañeras de servicio, creo que esto hubiera aportado mucho a mi trabajo, pero por algunas cuestiones de tiempo no pude realizarles entrevistas o algún otro método.

Otra limitación que pude tener en mi trabajo es que como se trata de una experiencia de servicio social no pude ocupar otros materiales didácticos más que con los que contaba el museo, no podía brindar otros recursos desde mi aportación, a menos que fueran cosas pequeñas como material de papelería. Y con esto va ligado a que como eran diferentes personas en el servicio, no era la única que podía realizar las actividades museográficas, y de nuevo solo puedo hablar desde lo que yo hice, aunque el trabajo en equipo fue muy fructífero.

Hablando sobre las aportaciones de mi tesina son el diseño y aplicación de talleres, planeaciones y actividades adaptadas al contexto del museo, las cuales fortalecieron la interacción del público con los contenidos que buscaba exponer el museo, juntos con los recursos mediáticos con los que trabaja. Estas estrategias que realice enriquecieron la experiencia de las y los visitantes, y podría servir como modelo para futuras intervenciones educativas, aprender de lo que escribí, aprender y poder reformular y tomar lo que convenga.

En un nivel institucional creo que mi trabajo genera un registro de informes académicos mediante experiencias vividas en servicio social, sistematizando dinámicas aplicadas así como recomendaciones para su mejora. De igual forma, la experiencia permite identificar áreas de oportunidad para fomentar la enseñanza no formal y la accesibilidad en la educación museográfica y la didáctica museográfica.

En el ámbito profesional, esta experiencia representa una oportunidad de consolidar competencias propias de la pedagogía en otros contextos, como las herramientas de mediación, el diseño de talleres y actividades, la adaptación de contenidos para diversos públicos, y sobre todo el aprendizaje de la sensibilización, que pienso que es lo que siempre falta a la hora de la enseñanza, ya que para mi hablar de educación y

de pedagogía es conocer a las personas, de verdad escucharlas, mirar sus contextos y tratar de entenderlos para poder usar las palabras correctas y puedan entendernos y sobre todo, aprender uno del otro, poder aportarnos algo bueno.

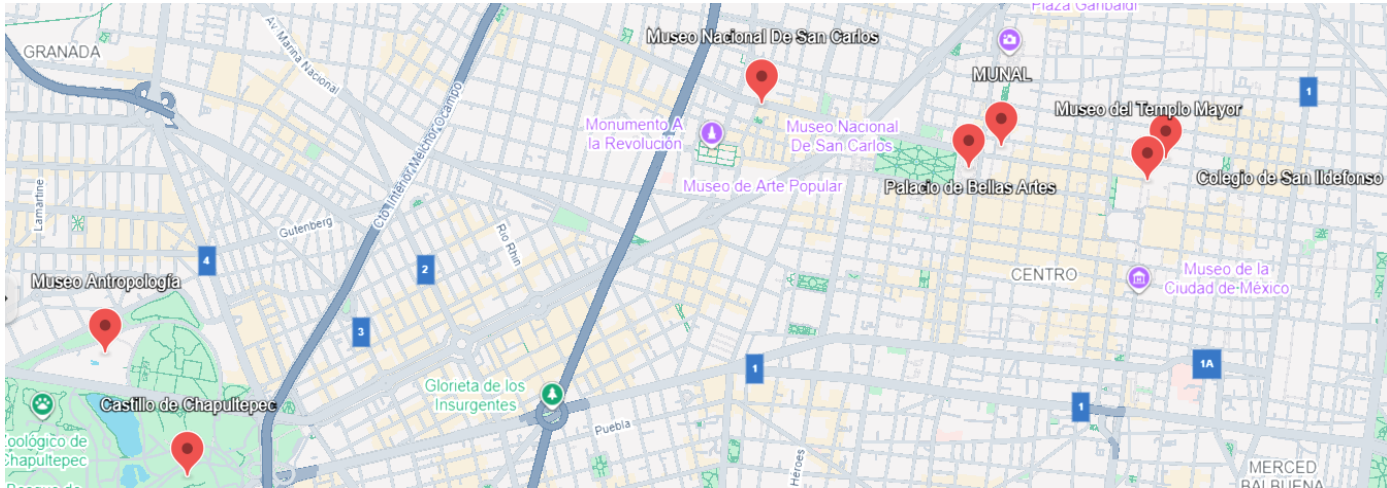
## Referencias

- American Association of Museums. (2008). *Normas nacionales y mejores prácticas para los museos estadounidenses*. American Association of Museums.
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología del aprendizaje verbal significativo* (Trad. de la ed. original de 1963). Trillas.
- Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. McGraw-Hill Interamericana.
- Eisner, W. (2008). *El cómic y el arte*. Norma Editorial.
- García, A. (1994). *Didáctica del museo, el descubrimiento de los objetos* (Vol. 10). Proyecto didáctico Quirón.
- Gobierno de la Ciudad de México. (2020, 22 de julio). *El Museo Nacional de Arte celebra su 38 aniversario*. Razón Pública.  
<https://inba.gob.mx/prensa/14402/el-museo-nacional-de-arte-celebra-su-38-aniversario>
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*. Laurence King Publishing.
- Gregory, R. L. (1970). *Ojo y cerebro: La psicología de la visión* (Trad. de *Eye and Brain: The Psychology of Seeing*, 1966).
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics* (Cap. 2: The iconic solidarity). University Press of Mississippi.
- Hernández, M. (2016). Museismo pedagógico, contexto y ciudadanía. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 22, 159–172.  
<https://doi.org/10.14201/aula201622159172>
- Huerta, R. (2010). *Maestros y museos: Educar desde la invisibilidad*. Maite Simón.
- Imaginario, A. (2015). *Barroco novohispano: Principales características y expresiones artísticas*. Cultura Genial.

- Larrauri, I. (2005). *Iker Larrauri Prado, museógrafo mexicano*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic: El arte invisible* (L. Rodríguez, Trad.). Astiberri Ediciones.
- Museo Nacional de Arte. (2023). *Exposiciones*.  
<https://www.munal.mx/en/exposiciones>
- Ochoa, G. (2010). Indicadores de cultura, los museos en México. *EPC*, (mayo), 210–227.
- Pacheco, J. E. (2003). *El cuento: Teoría y práctica*. Fondo de Cultura Económica.
- Rickenmann, R., Angulo, F., & Soto, C. (2012). *El museo como recurso didáctico*. Universidad de Antioquia.
- Santacana, J., & Serrat, N. (2007). *Museografía didáctica*. Ariel.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics* (Cap. 4: Visual language and narrative). Routledge.
- Silva, G. (2002). *Educación con mediación del patrimonio: Museos y escuelas* (Vol. 6). EducaArte.
- Varela, M., & Hamui, A. (2012). *La técnica de grupos focales*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zabalza, M. A. (2007). *Didáctica general*. Pearson Educación.

**Anexos:**

**Anexo 1. Mapa de la ubicación de algunos museos en la Ciudad de México.**



**Anexo 2: Fotografías del Museo Nacional de Arte.**





### **Anexo 3**

#### Diario anecdótico (Formato)

##### Desarrollo de Actividades

Semana 1: 5 de septiembre 2023 – 9 de septiembre de 2023 (20 horas)

Semana 2: 12 de septiembre 2023 – 16 de septiembre de 2023 (20 horas)

Semana 3: 19 de septiembre 2023 - 23 de septiembre de 2023 (15 horas)

Semana 4: 26 de septiembre 2023 – 30 de septiembre 2023 (15 horas)

Semana 5: 3 de octubre 2023 – 7 de octubre 2023 (15 horas)

Semana 6: 10 de octubre 2023 – 14 de octubre 2023 (15 horas)

Semana 7: 17 de octubre 2023 – 21 de octubre 2023 (15 horas)

Semana 8: 24 de octubre 2023 – 28 de octubre 2023 (21 horas)

Semana 9: 31 de octubre 2023 – 4 de noviembre 2023 (15 horas)

Semana 10: 7 de noviembre 2023 – 11 de noviembre 2023 (15 horas)

Semana 11: 14 de noviembre 2023 – 18 de noviembre 2023 (15 horas)

Semana 12: 21 de noviembre 2023 – 25 de noviembre 2023 (15 horas)

Semana 13: 28 de noviembre 2023 – 2 de diciembre 2023 (20 horas)

Semana 14: 5 de diciembre 2023 – 9 de diciembre 2023 (20 horas)

Semana 15: 12 de diciembre 2023 – 16 de diciembre 2023 (20 horas)

. Semana 16: 19 de diciembre 2023 – 23 de diciembre 2023 (20 horas)

Semana 17: 26 de diciembre 2023 – 30 de diciembre 2023 (20 horas)

Semana 18: 2 de enero 2024 – 6 de enero 2024 (20 horas)

Semana 19: 9 de enero 2024 – 13 de enero 2024 (20 horas)

Semana 20: 16 de enero 2024 – 20 de enero 2024 (20 horas)

Semana 21: 23 de enero 2024 – 27 de enero 2024 (20 horas)

Semana 22: 30 de enero 2024 – 4 de febrero 2024 (21 horas)

Semana 23: 6 de febrero 2024 – 11 de febrero 2024 (20 horas)

Semana 24: 13 de febrero 2024 – 18 de febrero 2024 (20 horas)

Semana 25: 20 de febrero 2024 – 25 de febrero 2024 (25 horas)

Semana 26: 27 de febrero 2024 – 5 de marzo 2024 (18 horas)

#### Anexo 4: Fotografías de la Cómicteca.





**Anexo 5: Fotografías de los talleres y demás actividades.**



