

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Los talleres de artes plásticas como espacios lúdicos. Una ventana abierta a la imaginación y creatividad del niño.

TESINA

Que para obtener el título de:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

Lidia Sandybel Valadez Gómez.

ASESORA

DRA. LAURA DEL CARMEN MAYAGOITIA PENAGOS.



Fac. Filosofía
y letras

MÉXICO D.F.

MARZO 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Primero quiero agradecer a Dios por haberme dado la oportunidad de vivir y de aprender todo lo que mis maestros se esforzaron en enseñarme.

A mis padres por el apoyo incondicional, y su esfuerzo por darme educación y todo lo que necesito, pero sobre todo por su confianza.

A mis profesores, que durante toda mi estancia en la universidad me brindaron sus conocimientos, su apoyo y amistad.

A todas y cada una de mis amigas que siempre me apoyaron, me escucharon y me impulsaron en los momentos en que sentía desfallecer, principalmente a Adriana Soto, Adriana Frutis y Lupita, gracias.

A mi querida asesora la Dra. Laura Mayagoitia, por sus consejos, su apoyo, su confianza, su amistad y su fe en mí, mil gracias.

Y finalmente a todas las personas que me apoyaron durante mi camino en la realización de este trabajo, muchas gracias a todos, por participar conmigo en esta aventura.

INDICE	Pag.
INTRODUCCIÓN.....	4
1. PROTEGIENDO NUESTRAS RAÍCES: LOS MUSEOS Y SUS ANTECEDENTES.....	7
1.1. Conceptualización del museo.....	7
1.2. Los museos en México.....	11
3.3. Tipología de los museos en México.....	20
2. LA EDUCACIÓN EN LOS MUSEOS.....	24
2.1. La educación y su áreas.....	24
2.2. La comunicación dentro de los museos.....	28
2.3. Actividades lúdicas.....	32
2.4. El juego en los museos.....	38
3. EL MUSEO COMO INSTITUCIÓN EDUCATIVA	40
3.1. El constructivismo.....	40
3.2. Inteligencias múltiples.....	42
3.3. La didáctica dentro del museo, como estrategia de aprendizaje	48
4.- PROPUESTA: LOS TALLERES DE ARTES PLÁSTICAS COMO ESPACIOS LÚDICOS: UNA VENTANA ABIERTA A LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS.....	61
4.1. El Museo Universitario de Arte Contemporáneo.....	61
4.2. Objetivos educativos de la propuesta.....	65
4.3. Cartas descriptivas.....	69
CONCLUSIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	74

INTRODUCCION

Fue gracias a la participación que tuve durante mi servicio social dentro del Museo Nacional de Antropología que pude darme cuenta que los museos son espacios educativos en los cuales se realizan diferentes actividades para enriquecer el aprendizaje de sus visitantes y que a pesar de ser poco atendidos se esfuerzan por contribuir día con día al proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la realización de diversas actividades como: talleres, acciones lúdicas, material didáctico, folletería informativa, visitas guiadas, visitas autoconducidas¹, ventanas del conocimiento², seminarios, mesas redondas, conciertos, cuenta cuentos, ferías de libros, etc.

Fue este el motivo principal por el cual decidí realizar una propuesta pedagógica mediante esta tesina cuyo título es: “Los talleres de artes plásticas como espacios lúdicos. Una ventana abierta a la imaginación y creatividad del niño”, debido a que son ellos el público que visita los museos con mayor frecuencia gracias a la programación de visitas guiadas que efectúa la Secretaría de Educación Pública.

Decidí proponer los talleres porque son las actividades adecuadas que ayudan a que el aprendizaje en los museos sea significativo, además, los talleres se realizarán en un espacio lúdico que sea atractivo para los niños, es decir, que

¹ Las visitas autoconducidas se realizan principalmente en museos como San Ildefonso y consisten en la elaboración de folletos que sirven de guía al visitantes para que su acercamiento a las obras sea significativo.

² Son cuadernillos basados en las inteligencias múltiples que facilitan a los visitantes el interactuar de acuerdo a distintos enfoques con todas y cada una de las obras que se encuentran en el museo por medio de sencillas preguntas.

sea un lugar en el cual es posible jugar o interactuar de otra forma con las piezas del museo, así el aprendizaje es ampliado y de esta manera se estimulan las diferentes capacidades y habilidades en los niños.

La Universidad Nacional Autónoma de México me brindó a través de mis profesores el aprendizaje y habilidades necesarias para desarrollar esta propuesta, motivo por el cual elegí el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de ciudad Universitaria para aterrizarla.

Es así como la presente tesina se encuentra dividida en cuatro capítulos de los cuales el primero, hace una breve pero significativa explicación acerca de los museos en México, de cómo se han ido formando en su estructura interna y la función que han tenido desde sus inicios.

En el segundo capítulo se abordaran los conceptos de educación y las áreas de la misma, y se especificará el papel que juega dentro de los museos.

En el tercer capítulo se tomaran en cuenta a las teorías pedagógicas necesarias para favorecer el aprendizaje dentro de los museos, teniendo como eje fundamental el constructivismo, y la teoría de las inteligencias múltiples; así como las actividades que en ellos se realizan, además de proporcionar ejemplos de lo que en la actualidad llevan a cabo algunos museos.

Finalmente en el cuarto capítulo se desarrolla la propuesta dirigida al Museo Universitario de Arte Contemporáneo, la cual fue realizada a causa de las observaciones en su espacio educativo.

Por último quisiera agregar que durante la investigación para realizar esta tesina encontré y conocí diferentes formas de trabajar en los museos para mejorar la acción educativa, de tal manera espero que este proyecto sea utilizado en el lugar para el que ha sido planeado y no quede olvidado en un anaquel. Se que no depende de mí pero tengo claro que es una propuesta que no solo muestra los conocimientos que adquirí en la universidad, sino que continua con el principal objetivo con el cual fue creado el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) y ese es el de ser un museo dinámico, atractivo para todo público, pero sobre todo enriquecido con el actuar de los jóvenes universitarios.

CAPÍTULO 1. PROTEGIENDO NUESTRAS RAÍCES: LOS MUSEOS Y SUS ANTECEDENTES

*“Les musées sont des maisons qui abritent
seulement des pensées. »
Marcel Proust.*

1.1. Conceptualización del museo

Definir el término *museo* resulta complicado porque no existe una definición única; a continuación se expresan las definiciones que algunos especialistas han aportado.

La definición etimológica, nos remite a la antigua Grecia, proviene del vocablo *museion* -así como vocablo latino *museum*- que quiere decir *casa de las musas* o bien *lugar de contemplación*, sin embargo, en Roma el término fue utilizado también para describir un lugar de discusión filosófica.

Guillaume Budé, en su *Lexicon-graeco-latinum*, definió al museo como: “un lugar dedicado a las musas y al estudio, que ocupa cada una de las nobles disciplinas”³. En esta definición se retoma la naturaleza etimológica, no obstante, se agrega el concepto “estudio” y se comprenden como nobles disciplinas a las bellas artes: escultura, pintura y arquitectura.

En 1895, Georges Brown Goode⁴ definió al museo como una “institución para la preservación de aquellos objetos que mejor explican los fenómenos de la naturaleza y la obra del hombre en cada una de las civilizaciones antiguas para el

³ Luis Alonso Fernández. *Museología y museografía*. Madrid: Serbal, 1999, p. 28. Guillaume Budé fue un helenista, jurista, traductor y humanista francés que vivió de 1467 a 1540, autor de obras como *De contemptu rerum fortuitarum*, *De transitu helenismi ad Christianismum*, *De philologia* y un tratado sobre la moneda, pesos y medidas romanas.

⁴ Fue un ictiólogo estadounidense, trabajó como administrador de museo y sintió un gran interés por el desarrollo de la ciencia en América.

aumento del saber y para la cultura y la ilustración del pueblo”.⁵ Esta definición es más amplia e íntegra el concepto *institución*, el cual formaliza el aspecto administrativo y organizacional del museo. Incluso, atribuye al museo la función de explicar los fenómenos de la naturaleza y la obra del hombre, en otras palabras, lo considera como una institución dedicada a la investigación y explicación de los hechos humanos y naturales.

Las definiciones de museo evolucionaron de tal manera que, en 1954, la edición de la *Bolshoia Sovietska Enciklepedia*, publicada en Moscú, suscribió lo siguiente: “Los museos son instituciones que reúnen, conservan y exhiben documentos históricos, reliquias de la cultura espiritual y material, obras de arte, colecciones y ejemplares de los objetos naturales.”⁶

Esta última definición podría ser la más concreta, ya que no sólo define al museo como una institución dedicada a la conservación o al estudio, sino como un espacio para la transmisión de conocimientos y que, ya no está dedicado exclusivamente a las bellas artes sino también a otras disciplinas.

A partir de 1962, la Asociación Americana de Museos define al museo como:

Un establecimiento permanente no lucrativo, que existe con el propósito primordial de gestionar exposiciones temporales, exento de impuestos sobre la renta federales y estatales, abierto al público, para fines de conservación y preservación, estudio, interpretación, reunión y exhibición al público para su instrucción y deleite de objetos y especímenes de valor educativo y cultural, incluyendo material artístico, científico, histórico y tecnológico.⁷

⁵ Op. cit. p.29

⁶ idem

⁷ Luis Alonso Fernández. *Museología y museografía*, p. 29.

Esta definición fue tomada de la *Bolshoia Sovietska Enciklepedia*, no obstante, agrega cualidades como *no lucrativo* y lo delimita administrativamente –con la exención de impuestos sobre la renta-, convirtiéndolo en una institución democrática y educativa.

Poco a poco, fueron agregándose más cualidades y capacidades al museo, hasta el hecho de verlo como una institución multidisciplinaria. La *Enciclopedia británica* de 1974 definía al museo como una institución que reúne, estudia y conserva objetos representativos de la naturaleza y del hombre con el fin de mostrarlos después al público para su información, educación y deleite. Pero, en esta definición se incluyen no sólo los museos sino “las galerías de arte, las galerías de imágenes, los seculares tesoros eclesiásticos, ciertos monumentos históricos, las exposiciones permanentes al aire libre, los jardines botánicos y zoológicos, los acuarios y las bibliotecas y archivos siempre que estén abiertas al público.”⁸

Finalmente, el Comité Nacional del Consejo Internacional de Museos (ICOM-MEXICO) define al museo como:

Una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente.⁹

En general, todas las definiciones presentan al museo como una institución dedicada al estudio, conservación y difusión de su acervo pero, aun con estas

⁸ *Ibidem*, p. 30.

⁹ Obtenido de www.museosdemexico.org, consultado el día 23 de febrero de 2008.

definiciones, hay aspectos que son importantes y que ninguna abarca, por ejemplo: los museos deben ser dinámicos, es decir, deben de ofrecer actividades durante el recorrido, no es indispensable que sean grandes, basta con que utilicen adecuadamente los espacios que poseen y tengan un dominio sobre los temas y mensajes a transmitir; finalmente, deben valorar las piezas expuestas.¹⁰ Cabe aclarar que esto no provocaría la pérdida de la seriedad de la institución, ni mucho menos la veracidad de sus aportaciones, sino que todo esto lo favorece y provoca que sea visitado por más personas.

Así, se puede apreciar al museo como una institución no lucrativa, de carácter social y educativa, que conserva y difunde su acervo mediante las exposiciones que presenta; a partir de esto, considero que se debe trabajar más en la función educativa del museo y, como pedagoga, considero necesario implementar las estrategias didácticas necesarias para que estos recintos cumplan con dicha función, facilitando al público la adquisición de los conocimientos que ahí se exponen, pero sobre todo provocar un aprendizaje significativo.

En consecuencia, los museos deben ser considerados instituciones educativas, pero no en el sentido de repetir las clases del aula escolar, sino a través del uso de factores motivadores que favorezcan el proceso cognitivo de cada visitante del museo. En algunos casos, dicho proceso puede comenzar en el ambiente escolar.

¹⁰ Estos puntos fueron tomados de la exposición del Dr. Santiago Aja Mendoza, en la 2ª mesa redonda de museos universitarios celebrada en la UAEM –Toluca, celebrada el 19 de febrero del 2008. Asimismo, el Dr. Aja Mendoza mencionó que, muchas veces, el museo llega a ser más valorado por su arquitectura, que por las piezas que éste exhibe.

1.2. Los museos en México

A lo largo de la historia en México, se intentaron organizar espacios para apreciar objetos importantes, un primer momento fue en el siglo XV, donde los jardines botánicos, medicinales, zoológicos y acuarios, códices, figurillas de barro y piedra, etc. formaban parte de las colecciones aztecas.

Algunos jardines botánicos se encontraban ubicados en Chalco, Oaxtepec, Iztapalapa, Texcoco y Chapultepec, servían para investigar las sustancias medicinales de las plantas, porque la herbolaria tenía importancia para la curación de las enfermedades.

Los mexicas, edificaron templos y realizaron esculturas (monolitos) dedicados a sus principales dioses.

Durante la conquista española, hubo pérdida de documentos e información sobre las culturas precolombinas, porque de esa manera se podía tener un control sobre los territorios conquistados, sin embargo, gracias a diversos misioneros que viajaron a la Nueva España se tiene una recopilación de hechos, sucesos y material que aun se encontraba resguardado por los indígenas.

Durante el reinado de Carlos III y Carlos IV se establecieron en la Nueva España la Academia de San Carlos (1785), el Seminario de Minería (1792) y el Jardín Botánico (1788 y 1793), para fomentar el estudio de las artes y del conocimiento científico y así lograr una mejor explotación de los recursos naturales y el estudio de pueblos antiguos.

Después de la Independencia, el presidente Guadalupe Victoria, asesorado por el ministro de relaciones exteriores e interiores del país, Lucas Alamán,

dispuso un acuerdo para la creación de un museo nacional, cuya finalidad sería la recuperación del pasado antropológico del país, así como el rescate de las raíces prehispánicas, es decir, su construcción buscaba recuperar la identidad nacional mexicana. Este museo fue inaugurado el 18 de marzo de 1825¹¹.

A este museo se trasladó el monolito de la Piedra del Sol que se había descubierto en el centro histórico de la Ciudad de México, durante las excavaciones que se realizaron para la construcción de la Catedral metropolitana, también se depositaron las colecciones donadas por el Colegio de San Carlos, entre otros¹².

Para favorecer el crecimiento de este museo, se solicitó a todos los estados que realizaran investigaciones en sus territorios con el objetivo de encontrar más objetos y mejorar la colección de este recinto.

A pesar de que este espacio fue inaugurado en 1825, su consolidación se dio hasta el año de 1831 cuando “Anastasio Bustamante expidió el Decreto para la Formación de un Establecimiento que comprendiera Antigüedades, Productos de Industria, Historia Natural y Jardín Botánico”¹³.

En 1865 el Museo Nacional fue trasladado a la calle Moneda ubicada en el Centro Histórico por mandato del emperador Maximiliano de Habsburgo.

¹¹ Vid. Miguel Ángel Fernández. *Historia de los museos en México*, p. 120.

¹² Bolffy Cottom, *Nación, patrimonio cultural y legislación: los debates parlamentarios y la construcción del marco jurídico federal sobre monumentos en México, siglo xx*. México: Porrúa, 2008, p. 78.

¹³ *Ibíd.*, p. 79.



Foto: Fachada del Museo Nacional ubicado en la calle de Moneda en el Centro histórico de la ciudad de México

Durante el gobierno de Juárez se promulgó la *Ley Orgánica de Instrucción Pública*¹⁴ en la cual se fijó el actuar de las instituciones educativas para la instrucción primaria, secundaria, preparatoria, escuela normal, de medicina, jurisprudencia, agricultura y veterinaria, ingenieros, naturalista, bellas artes, música y declamación, comercio y la escuela de artes y oficios y para sordomudos; incluyendo el acervo del Museo Nacional para fomentar este espíritu educativo.

A mediados del siglo XIX, en varios estados de la República se fundaron diversos museos que, iniciaron siendo salas en las cuales se presentaban de manera conjunta objetos prehispánicos y coloniales. Sin embargo, los temas de los museos habían comenzado a diversificarse, por ejemplo, en 1882 se fundó el Museo de Artillería.

¹⁴ Véase. Miguel Ángel Fernández. *Historia de los museos en México*, p. 135.

El 16 de septiembre de 1887, Porfirio Díaz inauguró una galería de monolitos prehispánicos en el Museo Nacional, cuyo objetivo principal fue ubicar las piezas correspondientes a la cultura azteca; el museo distribuyó su acervo en tres departamentos: Historia Natural, Arqueología e Historia; de igual forma, se tenía contemplado realizar anexos para los departamentos de etnografía, antropología y uno más para la biblioteca de la institución.

El Museo Nacional fue creciendo, había salas dedicadas a objetos encontrados en las zonas de Teotihuacan, Chiapas, Oaxaca y Tabasco, mientras que continuaban los trabajos de investigación para encontrar más información u objetos de las culturas prehispánicas.

Durante el gobierno de Porfirio Díaz los museos incrementaron sus colecciones, se realizaron diversos hallazgos lo cual fortaleció su crecimiento, así como el acervo bibliotecario del país.

También, se inició la divulgación y promoción del Museo Nacional -ubicado en el Palacio de la calle de Moneda- por medio de diferentes publicaciones tales como los *Anales del Museo Nacional* y la *Revista científica mexicana*, además, se realizaron diferentes actividades que hicieron del museo un lugar atractivo para investigadores nacionales y extranjeros.¹⁵

En 1904, la Escuela Mexicana de Arqueología, Historia y Etnografía presentó objetos de las culturas prehispánicas de nuestro país en la exposición realizada en San Luis, Missouri, Estados Unidos. Fue así como el acervo museal adquirió mayor importancia y el nuevo reglamento del museo -escrito en 1907- señalaba que su finalidad era “la recolección, conservación y exhibición de los

¹⁵ Miguel Ángel Fernández, *Op. cit.*, p. 139 y ss.

objetos relativos a la Historia, Arqueología, Etnografía y Arte Industrial retrospectivo de México, así como el estudio y enseñanza de los mismos.”¹⁶

Progresivamente, los museos distribuidos en el territorio nacional dejaron de ser exclusivamente históricos, en 1908 fue inaugurado el primer Museo Industrial establecido en la calle de Tacuba en la ciudad de México (actualmente no se tiene registro de este museo), además, se dividió el Museo Nacional en dos secciones: Museo de Historia Natural y Museo de Arqueología.

En 1917, Venustiano Carranza ordenó que esas piezas fueran trasladadas al Museo Nacional de Arqueología.¹⁷

No debe olvidarse que el Porfiriato favoreció la ideología positivista y el estudio de la historia; en este sentido, Justo Sierra, el encargado del Ministerio de Instrucción Pública, retomó el tema patriótico para favorecer el nacionalismo en el país y el sector educativo se vio favorecido con la creación de la Universidad Nacional de México (antecedente inmediato de la Universidad Nacional Autónoma de México).

De igual forma, en los museos se incrementaron las colecciones y en 1904 se comenzó la construcción del Palacio de Bellas Artes con motivo del centenario de la Independencia. Este edificio fue encargado personalmente por Díaz al arquitecto italiano Adamo Boari, quien diseñó el edificio mezclando el *art nouveau* y el *art decó*, desafortunadamente, durante la Revolución Mexicana la construcción fue dañada y no se pudo terminar, fue hasta 1931 que el arquitecto

¹⁶ Ibidem p. 141.

¹⁷ Este es el anterior Museo Nacional de la calle de Moneda.

Federico Mariscal continuó con la construcción del edificio, el cual fue inaugurado en 1934.¹⁸



Foto: Palacio de bellas artes de la ciudad de México

Simultáneamente, el Museo Nacional adquirió tal importancia que tuvo que ser dividido en dos secciones: el Museo de Historia Natural fue trasladado al edificio del Chopo¹⁹ por mandato de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes (anteriormente Ministerio de Instrucción Pública), dejando el Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía en el edificio de Moneda. De esta manera, el museo de Historia Natural se repartió en cuatro secciones para su exhibición: Zoología, Biología, Botánica y Geología y Mineralogía.²⁰

El Museo Arqueológico de Teotihuacán se convirtió en uno de los museos con mayor valor arqueológico, pues reunía piezas notables pertenecientes a esta cultura y se encontraba dividido en tres secciones: época prehispánica, época colonial y otra dedicada a etnografía y costumbres, este museo sería el pionero de los museos *in situ*, es decir, fue el primer museo que se encontraba dentro de un sitio arqueológico.

¹⁸ Véase José Gorostiza, Alberto J. Pani, Federico Mariscal. *El palacio de bellas artes*. México, siglo XXI, 2008. P. 11 y ss.

¹⁹ Obtenido de <http://www.chopo.unam.mx>, consultado el 2 de marzo de 2010.

²⁰ Miguel Ángel Fernández, *Historia de los museos en México*, p. 156.

Después de la Revolución Mexicana, el régimen de Victoriano Huerta estableció que la organización del Museo Nacional debía considerar los departamentos de arqueología, historia, etnología, antropología y antropometría, arte industrial retrospectivo, conservación de monumentos arqueológicos e históricos, publicaciones y talleres.

En 1916, Carranza dispuso que el piano perteneciente a la emperatriz Carlota fuese trasladado del Museo Nacional al Castillo de Chapultepec, de esta forma, comenzó la conformación de un espacio con colecciones en la planta baja de este.²¹

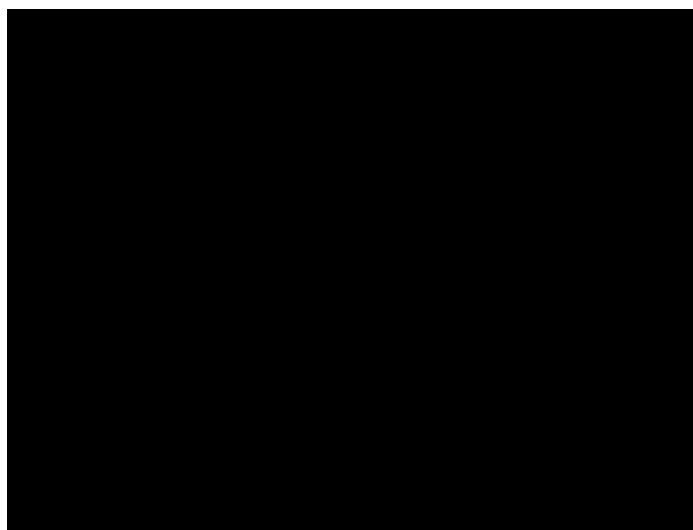


Foto: Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec

En 1917, el gobierno de Venustiano Carranza suprimió la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes -organismo del que dependían los museos- y creó el Departamento Universitario y de Bellas Artes, entonces, el Museo Nacional quedó bajo su jurisdicción hasta 1921, cuando José Vasconcelos instituyó la Secretaría

²¹ *Ibíd.*, p. 182.

de Educación Pública. Si bien el museo llegó a depender de diversas instituciones, no modificaba sus objetivos.

Vasconcelos sugirió la idea de colocar el trabajo de los artistas plásticos en los muros de algunos edificios públicos: fue así como surgió el muralismo mexicano sobrepasando las galerías y exposiciones.

En el periodo del presidente Cárdenas se realizaron obras que favorecieron la educación del país como la creación del Instituto Politécnico Nacional y el Instituto Nacional de Antropología e Historia, cuya ley orgánica estipulaba la formación del Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec.²²

Así, en el interior de este último se depositaron piezas alusivas al imperio de Maximiliano de Habsburgo, a la Independencia de México y algunos artículos de presidentes como Benito Juárez y Porfirio Díaz; de este modo, el Museo del Castillo de Chapultepec fue inaugurado el 27 de septiembre de 1944 por el presidente Manuel Ávila Camacho.

Ahora bien, todavía faltaba la creación de un museo de arte moderno, así, el general “Abelardo L. Rodríguez inauguró el Palacio de Bellas en el cual se propuso instalar el Museo de Artes Populares, las Galerías de Pintura, el Museo de Artes Plásticas, el Museo del Libro y los salones de escultura antigua y de la estampa mexicana”²³ y, al quedar establecidos los museos de arte moderno y de artes plásticas, este recinto se denominó Museo del Palacio de las Bellas Artes.

Fue así como los museos del país fueron creciendo y expandiéndose, por ejemplo, tanto el museo Nacional de Historia del Castillo de Chapultepec como el

²² Miguel Angel Fernández. *Historia de los museos en México*. p. 184.

²³ *Idem*.

Museo Nacional de Antropología se enriquecieron con algunas piezas del Museo Nacional. En consecuencia, el Museo Nacional de Antropología pudo exhibir en sus salas la riqueza antropológica perteneciente al país, pues entre sus paredes resguarda piezas de las culturas Mexica, Maya, Olmeca, Zapoteca, Mixteca, Teotihuacana y Tolteca.

Sin embargo, el edificio -diseñado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez- también es un modelo arquitectónico que remite a nuestras raíces, ya que basta con observar la fachada principal, para encontramos con el escudo nacional; en el interior del museo existe la columna de un paraguas -diseñada por Manuel Chávez Morado- en la que hay grabados alusivos a la historia de nuestro país, como sus orígenes, el encuentro cultural entre los indígenas y los españoles, la Independencia de México, la Reforma y la Revolución Mexicana; de igual forma, al otro lado de la columna hay grabados que representan distintos eventos mundiales como el descubrimiento del átomo y la ciencia.

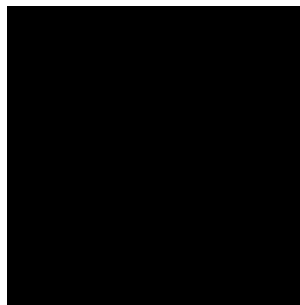


Foto: Columna del "Paraguas" ubicada en el patio central del Museo Nacional de Antropología.

El Museo Nacional de Antropología fue diseñado pensando en el disfrute y comodidad de los visitantes. Esto lo menciona el arquitecto en un artículo²⁴, donde especifica que el patio central permite el acceso a las salas de manera independiente, favoreciendo que el visitante salga y tome un ligero descanso antes de entrar a las otras estancias; además, afirma que en el centro del patio se construyó el gran paraguas para evitar que las lluvias impidieran el acceso al museo, convirtiendo, así, al paraguas en una fuente invertida que ofrece una hermosa panorámica al recinto.

De acuerdo con el censo realizado en 1985, México contaba con 333 museos; hoy, han pasado más de 25 años y aún se siguen creando nuevos espacios que fortalecen nuestra identidad y que, al mismo tiempo, continúan cumpliendo su objetivo pedagógico.

1.3. Tipología de los museos en México

La clasificación de los museos surge a principios del siglo XX y se realiza de acuerdo a las disciplinas que integran sus colecciones. La primera clasificación surge en 1963 y establece cinco grandes bloques: museos de historia, museos de arte, museos de etnología, museos de historia natural y museos de ciencia y tecnología.

²⁴ Pedro Ramírez Vázquez, *Memorias de la construcción del museo nacional de antropología de la ciudad de México*, obtenido de www.mexicodesconocido.com.mx/notas, consultado el 10 de enero de 2008.

Posteriormente, se dieron múltiples clasificaciones, entre ellas, la del Consejo Internacional de los Museos (ICOM)²⁵ que realizó la siguiente distribución:

1. Museos de arte. (Conjunto: Bellas artes, artes aplicadas, arqueología).
 - 1.1. Pintura.
 - 1.2. Escultura.
 - 1.3. Grabado.
 - 1.4. Artes gráficas: diseños, grabados y litografías.
 - 1.5. Arqueología y antigüedades.
 - 1.6. Artes decorativas y aplicadas.
 - 1.7. Arte religioso.
 - 1.8. Música.
 - 1.9. Arte dramático y danza.
2. Museos de historia natural en general. (Comprende colecciones de botánica, zoología, geología, paleontología, antropología, etc.)
 - 2.1. Geología y mineralogía.
 - 2.2. Botánica, jardines botánicos.
 - 2.3. Zoología, jardines botánicos y acuarios.
 - 2.4. Antropología física.
3. Museos de etnología y folklore.
4. Museos históricos.
 - 4.1. Biográficos, referidos a grupos individuales, por categorías profesionales y otros.

²⁵ Luis Alonso Fernández. *Museología y museografía*. España, 1999., edic. serbal. (colec. Cultura artística) p 110

- 4.2. Colecciones de objetos y recuerdos de una época determinada.
- 4.3. Conmemorativos (recordando un acontecimiento).
- 4.4. Biográficos, referidos a un personaje (casa de personajes célebres)
- 4.5. Historia de una ciudad.
- 4.6. Históricos y arqueológicos.
- 4.7. Guerra y del ejército.
- 4.8. Marina.
5. Museos de las ciencias y de las técnicas
 - 5.1. Ciencias y técnicas en general.
 - 5.2. Física.
 - 5.3. Oceanografía.
 - 5.4. Medicina y cirugía.
 - 5.5. Técnicas industriales.
 - 5.6. Manufacturas y productos manufacturados.
6. Museos de ciencias sociales y servicios sociales.
 - 6.1. Pedagogía, enseñanza y educación.
 - 6.2. Justicia y de policía.
7. Museos de comercio y comunicaciones.
 - 7.1. Moneda y de sistemas bancarios.
 - 7.2. Transportes.
 - 7.3. Correos.
8. Museos de agricultura y productos del suelo.

Dentro de la clasificación de los museos, esta tesina se enfocará en los museos de arte, debido a que intenta proponer talleres artísticos en este tipo de museo y dirigirlos principalmente a niños.

No debe olvidarse que los museos de arte son aquellos cuyas colecciones están compuestas por objetos de valor estético. Pero, la categoría artística no se da solo por la calidad explícita o implícita de las obras, sino que es necesario examinar el reconocimiento del tiempo y la valoración que las áreas afines al arte le den a las piezas para catalogarlas como obras artísticas

Con relación a los objetos que resguardan, los museos de arte exhiben pintura, escultura, artes decorativas, artes aplicadas e industriales y artesanías. Además, una característica esencial que presentan estos museos es el contacto íntimo entre la pieza y el espectador, el cual provoca una mayor comprensión del objeto y de su significado.

En particular, los museos de arte contemporáneos están integrados por colecciones de artes plásticas que remiten a aquellos momentos que estremecen a una sociedad (movimientos sociales, revoluciones, guerras internas, etc.). En este sentido, las exposiciones que ahí se presentan deben realizarse paralelamente a las transformaciones sociales.

CAPÍTULO 2. LA EDUCACIÓN EN LOS MUSEOS

*“Los museos no pueden existir sino definen un objetivo, una finalidad concreta, la cual tendrá manifiesta una ideología particular”
Miguel A. Madrid*

Los museos son organizaciones educativas que se apoyan en las teorías pedagógicas convenientes, así como en las estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje de sus visitantes, es por eso que se ubican dentro de la educación no formal, la cual es la indicada para dicha labor educativa.

A continuación se mostrarán algunas características de la educación y sus tipos para comprenderla.

2.1. La educación y sus áreas.

Etimológicamente se entiende a la educación como el proceso de formar, guiar o conducir a un individuo para que se introduzca de manera adecuada en la sociedad.

La educación es definida como:

“Una acción universal, difusa y continua de la sociedad, dentro de la cual la acción del educador intencional desempeña la función reflexiva, definida, discreta, propia del arte de los demás órdenes de la vida, de excitar la reacción personal de cada individuo y aún de cada grupo social para su propia formación y cultivo; todo ello mediante el educando mismo y lo que él de suyo pone para esta obra, ya lo ponga espontáneamente, ya en forma de una colaboración también intencional.”²⁶

La educación es constante, también es reflexiva y analítica, busca que el individuo critique y argumente sus ideas; que no actúe mecánicamente, sino que

²⁶ Lorenzo Luzuriaga en Ana Lilia Perea Sandoval. *El papel de los pedagogos en los museos*. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, p. 39 y ss.

reflexione sobre los cambios sociales; que descubra su entorno y construya su conocimiento a través de las experiencias ya vividas y las nuevas.

En efecto, la educación es un fenómeno social que va más allá de la mera transmisión de conceptos, es un proceso cuya finalidad es la transformación del sujeto para favorecer su interacción con los otros, beneficiando y mejorando sus actitudes cotidianas; además, representa una oportunidad para desarrollar capacidades y mejorar la percepción sensorial, neurológica y emocional.²⁷

En consecuencia, la educación es un fenómeno humano, social y cultural, cuyo propósito es la formación integral del sujeto para lograr su aceptación en un grupo social, es analítica, pues busca favorecer la actitud crítica del individuo para desarrollarse. Finalmente es un proceso que se lleva a cabo en diferentes espacios y momentos, favoreciendo la transformación continua del individuo.

Podemos dividir a la educación en tres tipos:

La *educación formal*: hace referencia a los planes y programas de estudio determinados; este tipo de educación se realiza de manera constante en las escuelas.

La *educación informal*: este tipo de educación, lo encontramos en el entorno social, es decir, son aquellos aprendizajes que se adquieren de las actividades que realizamos cotidianamente, no contempla una planeación específica para llevarse a cabo.

²⁷ Veáse. Álvaro Bustamante Rojas, "Educación, compromiso social y formación docente", *Revista iberoamericana de educación*, vol. 4, núm 37, obtenido de www.Rieoei.org, consultado el 10 de enero de 2008.

La *educación no formal*: se refiere a las actividades que realizamos dentro de los museos, casas de cultura, bibliotecas, talleres, etc. contemplan una planeación y un tiempo determinado para llevarse a cabo.

Conviene exponer algunas características de la educación no formal²⁸, por ser ésta la que provee de estructura a los museos:

■ **Duración:** Los cursos, talleres y en general todas las actividades educativas que se imparten en los museos atienden en tiempo y forma a los visitantes que tienen.

■ **Universalidad:** se refiere a que puede desarrollarse con personas de diferentes edades y características educativas.

■ **Institucional:** los museos en su mayoría, son instituciones públicas que dependen del gobierno, lo cual favorece su fácil acceso a las exposiciones y muestras que presentan. Tal es el caso de: Museo Nacional de Historia, Museo Nacional de Antropología, Galeria Museo del Caracol, Museo del Templo Mayor, etc.

Algunos dependen de las instituciones educativas como son: el Museo Universitario de Ciencias (Universum), el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) entre otros.

²⁸ Jaime Sarramona, Gonzálo Vazquez, Antoni J. Colom. *Educación no formal*. España, Ariel, 1998. p. 12

En estas instituciones se realizan diferentes talleres algunos gratuitos y algunos otros con una cuota de recuperación accesible para la adquisición de los materiales que en ellos se utilizan.

También hay museos que dependen de algunas empresas u organizaciones privadas: Papalote museo del niño, Museo Soumaya, entre otros.

Los museos son instituciones que se encuentran inmersas en el área de la educación no formal, en consecuencia, deben desempeñar una función educativa que inicia con la exposición de objetos y la información localizada en las placas explicativas. Además, los museos estimulan las acciones de aprendizaje apoyándose en los departamentos de servicios educativos, en los cuales se trabaja de forma interdisciplinaria con investigadores, museógrafos, maestros y pedagogas (os), entre otros.

En los museos se realizan actividades de divulgación y difusión cultural y educativa. Dentro de esta última se encuentran los talleres, tema que abordaré más adelante.

2.2. La comunicación dentro de los museos

La comunicación es el medio por el cual los individuos se relacionan entre sí estableciendo redes de mensajes, es la base de nuestras relaciones intersubjetivas y constituye el verdadero punto de partida de toda nuestra actividad pensante²⁹, es así como el museo se convierte en interlocutor y busca crear lazos con sus visitantes.

En los museos la comunicación depende de la información que se pretende transmitir a los visitantes para que ellos se apropien de ella, utilizando el lenguaje oral, escrito, pictórico, etc.; se busca que los mensajes sean significativos para sus receptores.

La comunicación que ofrece el museo puede entenderse de la siguiente forma:

1. El museo es el emisor del mensaje, comunica a través de signos, símbolos, objetos, sonidos, etc., ofrece una serie de contenidos organizados que forman parte del discurso o el mensaje.
2. El público es el receptor e intenta dar sentido a los mensajes, los interpreta y, finalmente, los relaciona con su situación cultural.³⁰

Cuando visitamos un museo observamos el edificio, el cual nos transmite un primer mensaje: la corriente arquitectónica en la que fue construido, al ir

²⁹ Veáse. Francisca Hernández Hernández, *El museo como espacio de comunicación*, Gijón, Asturias: Trea, 1998, p. 15.

³⁰ *Ibidem*, p. 22.

ingresando vamos descubriendo los símbolos que posee, las colecciones que resguarda, en fin, todo lo que contiene.

Un ejemplo de este mensaje lo encontraremos con la representación de Tláloc que se ubica en la entrada principal del Museo Nacional de Antropología.



FOTO: Tláloc, ubicado sobre la avenida Paseo de la Reforma a las afueras del Museo Nacional de Antropología.

También el escudo nacional colocado en la fachada y, en el interior, apreciamos la fuente majestuosa en forma de paraguas que nos representa el encuentro entre los españoles y los mexicas, así como otros episodios importantes de nuestro país como lo es la independencia, la guerra de reforma y la revolución mexicana, y algunos episodios importantes que han ocurrido en el mundo como son el descubrimiento del átomo, principalmente.



FOTO: Fachada principal del Museo Nacional de Antropología



FOTO: Fuente "Paraguas" del MNA

El lugar en donde se desarrollan las actividades educativas de los museos es el departamento de servicios pedagógicos o servicios educativos³¹. La función principal de estas áreas es organizar actividades a partir de los objetivos que se pretenden lograr con base en las exposiciones, sus colecciones y contenidos, para establecer una comunicación clara entre el espectador y las colecciones, tomando en cuenta que estas actividades son para lograr que los visitantes deseen regresar al museo.

Ahora bien, para que la comunicación sea efectiva es necesario que el curador, el museógrafo y el pedagogo estén de acuerdo en los mensajes que desean transmitir a los espectadores. En alguna ocasiones, lo que muestra el museo es la visión del propio museógrafo, sin embargo, éste debe tomar en cuenta lo que el

³¹ No hay una denominación única para estos departamentos, en algunos museos son departamentos pedagógicos, en otros son departamentos educativos y en el caso del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) se denomina Enlace Educativo.

receptor necesita aprender porque, los visitantes de los museos no son expertos en los temas específicos, muchos son estudiantes para los cuales deben utilizarse diferentes estrategias de comunicación.

1. Guía: Una de las formas más sencillas de comunicar es a través de un guía o facilitador, que les platica o relata a los visitantes sucesos o datos sobre las colecciones, logrando eslabonar los conocimientos que poseían anteriormente y el nuevo, enriqueciendo su aprendizaje.
2. Placas informativas y periódicos murales: Cuando el público se enfrenta directamente con la colección y los periódicos murales o las placas informativas, su conocimiento depende de la información que el museo proporciona aún estando vacío.

El verdadero reto del museo es hacer agradable y fácil la recepción de los mensajes y esto dependerá de su organización interna.

3. Talleres: Cuando se recrean aspectos particulares de la temática del museo en los talleres, ciclos de conferencias, obras de teatro, etc., los visitantes disfrutan de una experiencia formativa, en la que se observa la labor comunicativa planeada y se despierta el interés de los espectadores.³²es decir se construye un aprendizaje significativo

³² Ana G. Bedolla, "Consideraciones en torno a la función educativa de los museos", en María Engracia Vallejo (coord.), *Educación y museos: experiencias recientes*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2002, p. 20.

Las personas sin importar su edad disfrutan del juego por lo tanto, otra actividad que permite el desarrollo del aprendizaje son las actividades lúdicas, tema que se explicará en el siguiente apartado.

2.3. Actividades lúdicas.

Antes de explicar el sentido de las actividades lúdicas que se realizan en los museos, es necesario abordar el concepto *juego*. La palabra proviene del latín *jocus* que quiere decir gracia, chiste y diversión. El juego, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a la que recurre el niño o el adulto sin más objetivo que entretenerse.³³

De esta forma, las actividades lúdicas giran en torno al tiempo libre. Cabe señalar que el juego no es sinónimo de distracción, pues a pesar de ser una actividad libre, integra aspectos importantes que favorecen el desarrollo del ser humano: imaginación, creatividad, sensibilidad, emotividad, etc.

Cuando jugamos desarrollamos principalmente dos áreas:

- La Física y
- la Intelectual

³³ Mauro Rodríguez Estrada y Martha Ketchum. *Creatividad en los juegos y juguetes*. p.9

Con relación al área física, el juego permite que el sujeto realice movimientos corporales como saltar, correr, alzar los brazos o ejecutar movimientos con las extremidades, la cabeza y el torzo, que favorecen la movilidad.

Estas son algunas de las actividades que podemos desarrollar con el juego³⁴:

- ◆ Ejercitar la libertad.
- ◆ Ensayar lo posible e inédito.
- ◆ Intentar y modelar las relaciones entre el medio ambiente y el cosmos en general.
- ◆ Establecer un contacto gozoso con la realidad.
- ◆ Estimular la percepción sensorial.
- ◆ Estimular el aprendizaje.
- ◆ Liberar energía.
- ◆ Crear cosas nuevas o imaginar a partir de la realidad.
- ◆ Afirmar el poder personal a través del dominio y control de objetos.
- ◆ Tener la vivencia del orden y de la capacidad de ejercerlo.
- ◆ Manejar material didáctico y creativo.
- ◆ Transformar la realidad en cosas fantásticas.
- ◆ Jugar con la presencia y la ausencia.

³⁴ ibidem p. 15

Como podemos observar, el juego es una actividad que va más allá de la distracción, con él podemos aprender y estimular procesos de aculturación. Los niños encuentran en el juego actividades que reflejan el mundo que los rodea, por ejemplo, los juegos de roles familiares, las profesiones, el comercio, la vida cotidiana, el gobierno, la tecnología, la vida fantástica, etc.

Hay juegos individuales y otros grupales, en general favorecen la estructuración de reglas, el conocimiento de valores y la convivencia. Con el juego se pueden desarrollar técnicas terapéuticas.

Clasificación del juego de acuerdo a las edades de los participantes³⁵ en los museos:

⊕ **3 a 6 años.** Los pequeños ya están en preescolar en donde comienzan a interesarse por los juegos de imitación, de autosuficiencia, de roles, de apropiación del medio que les rodea.

⊕ **7 a 12 años.** Comienzan a darse los juegos con reglas y se presenta un equilibrio entre la fantasía y la realidad, ampliando las dimensiones del mundo infantil.

⊕ **13 a 16 años.** Prevalecen los deportes y los juegos de mesa, de los cuales muchos son de inteligencia, estrategia, razonamiento y abstracción.

³⁵ ibidem p 25.

⊕ **17 a 25 años.** En este periodo, los individuos buscan juegos de carácter catárquico, terapias, manejo de retos, reforzamiento de la autoimagen, expresión creativa, etc.

En los museos los talleres deben realizar actividades que concuerden con los intereses de los participantes.

Lev Vigotsky descubrió que, a través del juego, los niños elaboran un significado abstracto sobre las cosas que los rodean, lo cual activa evidentemente los procesos mentales más complejos del ser humano. Además, entiende el juego como una acción ilusoria, creativa e indudablemente imaginaria que nos permite realizar actividades que en la realidad quizás no haríamos.³⁶

Para Vigotsky, el juego también permite que el niño desarrolle capacidades de aprendizaje en la medida que crece, es decir, durante los primeros años el niño realizará juegos simbólicos y de acción, por ejemplo, los juegos de actividad física como saltar, correr o arrastrarse; y posteriormente, el juego será protagonizado por el individuo y su relación con los demás.

Así mismo, este autor dividió el juego de la siguiente manera:

³⁶ Dale H. Shunk. *Teorías del aprendizaje*. p. 214.

NIVEL

EJEMPLO

1. Determinado por las acciones.

Juegos de la comidita, la casita, etc.

2. Imitación de roles (1ra etapa), los roles se definen pero con frecuencia se puede cambiar de personaje.

Juegos en los que se imitan a los adultos pero en ocasiones no se comportan exactamente igual a ellos.

3. Imitación de roles (2ª etapa), los roles están perfectamente definidos.

Aquí juegan a la escuelita y tienen claro quién es el (a) maestra y los alumnos.

4. Imitación de los roles (3ª etapa), los roles están claramente definidos e incluso se incluyen las actitudes de los personajes a imitar.

Representaciones teatrales.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño independientemente que sea protagonista o no.

Cuando en el juego intervienen los adultos, estos deben procurar que el niño sea el protagonista. Si el adulto interviene en el juego, debe tomar en cuenta algunas condiciones:

- ◆ Estar a disposición del niño.
- ◆ No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no siempre cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Por otro lado, el juego permite al niño:

- ✦ Mantenerse al margen de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- ✦ Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- ✦ Interactuar con sus iguales.
- ✦ Actuar de forma autónoma.
- ✦ Expresarse
- ✦ Manejar su miedo, etc.

El juego para los adultos es similar al juego del niño, la diferencia es que el adulto lo realiza en su tiempo libre y lo efectúa para socializar, relajarse, y para desarrollar diversas actitudes y destrezas físicas y cognitivas.

En su mayoría, los juegos que los adultos realizan son juegos de azar y de estrategias, ejemplo: ajedrez, damas chinas, come solo, maratón, turista, etc.

El juego siempre hace referencia, implícita o explícita, a las relaciones entre infancia, diversión y educación. En resumen, puedo decir que el juego es una actividad autónoma y espontánea que acompaña al ser humano en cada momento de su vida; es una acción divertida que carece de formalidad y cuyas reglas pueden cambiarse, es autónomo y espontáneo.

2.4. El juego en los museos

Dentro de los museos, el juego tiene la función de beneficiar el proceso de aprendizaje mediante diversas actividades que favorecen distintas áreas cognitivas del ser humano.

Así, los juegos en los museos pueden clasificarse de la siguiente forma:

- ◆ **Actividades de manipulación:** son aquellas que motivan la creatividad del sujeto, favorecen la motricidad fina, la lateralidad, la ubicación en el espacio, la cardinalidad, la sensibilidad, etc. Entre estas actividades, se encuentran la elaboración y manipulación de diferentes texturas como: masita de harina, masa de fécula de maíz, barro, yeso, texturas suaves y rugosas; también pueden

colorarse dibujos con el fin de ubicar y respetar espacios. Otras actividades son algunos juegos de lateralidad, como el enano-gigante entre otros.

- ◆ Actividades de nivel icónico: dentro de las cuales puede considerarse el trabajo con figuras de dimensiones o proporciones diferentes; asimismo, éstas se pueden recortar, moldear o transformar. De igual forma, pueden manipularse diversos materiales como madera, papel o plástico: estas actividades favorecen el nivel de abstracción del individuo.

- ◆ Actividades de nivel simbólico: estas pueden relacionar lo visto en el museo con actividades de la vida cotidiana. Se puede trabajar con juegos ya conocidos como memoramas, loterías, ocas, serpientes y escaleras, adivinanzas e incluso algunos cuentos y trabalenguas.

En conclusión, estas actividades pueden realizarse en talleres o espacios especiales dentro de los museos y buscan enriquecer el aprendizaje de sus visitantes, favoreciendo que su visita sea agradable, satisfactoria y enriquecedora.

CAPITULO 3. EL MUSEO COMO INSTITUCIÓN EDUCATIVA

*“El museo es la Universidad abierta”
Rubín de la Borbolla.*

Lucas Alaman se interesó por la historia nacional del país y junto con el entonces presidente Guadalupe Victoria tomaron la decisión de fundar el primer Museo Nacional Mexicano en 1825; posteriormente, con la creación de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes en 1905 el Museo Nacional se organizó no solamente como un lugar en donde se exhibieran pinturas, esculturas, objetos de la vida cotidiana de diversas culturas y tiempos, sino un espacio dirigido a la educación y difusión de la cultura.

A pesar de que los museos eran espacios educativos, aún no se tenían claras las actividades a realizar en ellos y mucho menos la fundamentación en una teoría pedagógica, que pudiera favorecer el aprendizaje en los mismos, fue hasta 1960 cuando se establecieron dentro de ellos departamentos educativos para implementar actividades de aprendizaje previamente planeadas.

En este capítulo abordaré al constructivismo y las inteligencias múltiples, como enfoques que permiten explicar la importancia de los talleres lúdicos infantiles dentro de los museos.

A continuación me referiré a las dos teorías de manera breve.

3.1. El constructivismo.

La teoría del constructivismo puede ser considerada una de las que guían el proceso para organizar las actividades de los talleres infantiles (considerados espacios lúdicos) dentro de los museos. Esta teoría propone que los seres humanos son capaces de construir su propio aprendizaje a partir de los conocimientos que poseen, desarrollando procedimientos y estrategias que les permiten aprender a conocer, a convivir, a hacer, a desarrollar valores, potenciar actitudes, asumir y cumplir normas que les capaciten para vivir, etc.³⁷ Entonces es importante que los niños organicen continuamente la información que van adquiriendo mediante un proceso interno de selección y asimilación para generar su propio aprendizaje.

Uno de los principales teóricos del constructivismo es Lev Vigostky, desarrolló la “Teoría sociocultural”³⁸ que sostiene que la interacción de las personas con el medio, (la familia, la escuela, los medios de comunicación etc.), provoca que aprendan nuevos conceptos y los relacionen.

El niño asimila las estructuras del mundo externo y las refleja, organiza su conocimiento a partir de lo que ya conoce (abstracción cognoscitiva) y lo reconstruye constantemente. De tal manera que las construcciones del conocimiento no están exclusivamente ligadas al mundo externo ni son sólo el

³⁷ Gargallo López, Bernardo. Procedimientos. Estrategias de aprendizaje. Su naturaleza, enseñanza y evaluación. Valencia, Tirant. Lo Blanch, 2000 p. 29

³⁸ Dale H. Shunk, *Teorías del aprendizaje*, [2ª ed., trad. de José Francisco Javier Dávila Martínez]. México: Pearson Prentice Hall, 1997p. 214.

resultado de las elaboraciones de la mente, el niño va comprendiendo las consecuencias de las contradicciones entre los conceptos y su interacción con el medio, así logra enriquecerse culturalmente, y en este proceso avanza en su aprendizaje³⁹.

Este autor denominó Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) a la relación entre el desarrollo real y el nivel de alcance posible, que el niño logra al solucionar problemas apoyándose también en un adulto, o con la colaboración de sus compañeros.⁴⁰

El constructivismo aporta ciertas premisas: El aprendizaje es social y ocurre a través de la interacción personal, es una especie de andamiaje que relaciona el ambiente y la cultura.

Así cuando los niños entran en contacto con su cultura o con otras expresiones culturales pueden comprenderlas, compararlas, explicarlas, explorarlas, etc. a partir de su propio ambiente, esto sucede particularmente en espacios educativos como los museos.

El mismo autor propone que el niño puede desarrollar su capacidad de aprender a través del juego, cuestión que abordaré en el tercer capítulo de este trabajo.

³⁹ Pilar Aznar Minguet, *Teoría de la educación: un enfoque constructivista*, Madrid: Tirant lo Blanch, 1999 p. 117

⁴⁰ Dale H. Shunk. Op. Cit. p. 215

3.2. Inteligencias múltiples

Entendemos la endoculturación como el proceso en donde los individuos más jóvenes aprenden costumbres y tradiciones al interactuar con las generaciones mayores⁴¹, propiciándose la construcción de aprendizajes que les satisfagan. El constructivismo puede enlazarse con otras teorías como las Inteligencias múltiples propuesta de Howard Gardner⁴², sostiene que los individuos poseemos más de una inteligencia, que aún cuando tiene un determinado nivel de generalidad es más amplio que el análisis, síntesis, o un sentido del yo.

Es decir, la inteligencia es la capacidad cerebral con que conseguimos formar y comprender las ideas, es el producto de una operación cerebral que permite al sujeto resolver problemas.

Gardner realizó diversos estudios y concluyó que no existe una inteligencia general, sino que se divide en diversas inteligencias que todos poseemos; en ocasiones, desarrollamos alguna de forma notable, sin embargo, es necesario fortalecer las demás.

Gardner propone ocho⁴³ tipos de inteligencia: la lingüística o verbal, la lógico-matemática, la espacial, la musical, la cinestésica corporal, la naturalista, la pictórica y las inteligencias personales.

⁴¹ Roberto Casazza, et. al. *Arte, Ciencias y Letras en la América Colonial*. Tomo II. Buenos Aires: Teseo, 2009. p 83. 311 pp.

⁴² Psicólogo y neurólogo estadounidense que desarrollo la teoría de las Inteligencias Múltiples.

⁴³ C. Antunes, *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y desarrollarlas*, México: Alfa –omega, 2002, p. 21.

En la siguiente imagen se muestra la ubicación de los tipos de inteligencias dentro del cerebro. (fig. 1)

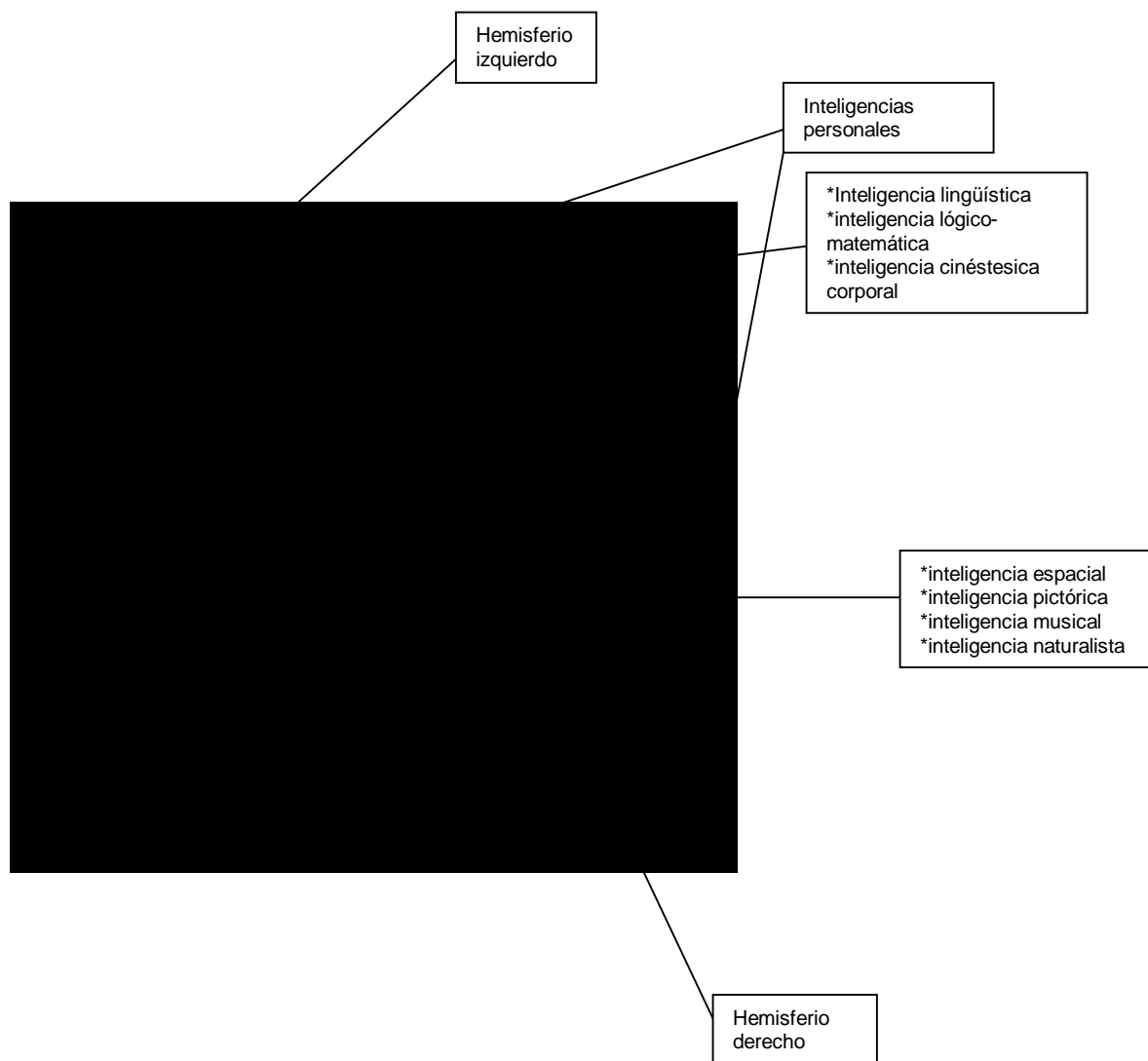


Fig. 1. Imagen tomada de <http://www.sidar.org/contramano/bien/anatom.html>.

En el siguiente cuadro sinóptico se presenta el tipo de inteligencia, su ubicación en el cerebro, una breve descripción y las actividades de aprendizaje que desarrolla.

TIPO DE INTELIGENCIA	UBICACIÓN	DESCRIPCION DEL TIPO DE INTELIGENCIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Lingüística	Hemisferio izquierdo. Vocabulario: lóbulo frontal, encima del lóbulo temporal. Lenguaje: lóbulo temporal.	Capacidad de procesar con rapidez mensajes lingüísticos, ordenar palabras y dar sentido lúcido a los mensajes.	Describir Narrar Observar Comparar Relatar Valorar Sacar conclusiones Resumir
Lógico-matemática	Lóbulos frontales y parietales izquierdos	Facilidad para el cálculo y la percepción de la geometría espacial. Placer específico en resolver problemas insertos en crucigramas, problemas lógicos como los del tangram, los juegos de damas y de ajedrez.	Enumerar Hacer series Deducir Medir Comparar Sacar conclusiones Verificar
Espacial	Hemisferio derecho	Capacidad de distinguir formas y objetos incluso cuando se presentan en ángulos insólitos, capacidad de percibir el mundo visual con precisión, llevar a cabo transformaciones sobre las percepciones, imaginar movimiento o desplazamiento interno entre las partes de una configuración, recrear aspectos de la experiencia visual y percibir las direcciones en el espacio concreto y en el abstracto.	Localizar en el espacio Localizar en el tiempo Comparar Observar Deducir Relatar Combinar Transferir

TIPO DE INTELIGENCIA	UBICACIÓN	DESCRIPCION DEL TIPO DE INTELIGENCIA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
Musical	Hemisferio derecho lóbulo frontal	Facilidad para identificar sonidos diferentes, percibir matices en su intensidad y direccionalidad. Reconocer sonidos naturales y en la música; percibir la distinción entre tono, melodía, ritmo, timbre y frecuencia. Aislar sonidos en agrupamientos musicales.	Observar Identificar Relatar Reproducir Conceptualizar Combinar
Cinestésica corporal	Hemisferio izquierdo	Capacidad de usar el propio cuerpo de manera diferenciada y hábil para fines expresivos. Capacidad de trabajar con objetos, tanto los que implican una motricidad específica como los que estudian el uso integral del cuerpo.	Comparar Medir Relatar Transferir Demostrar Interactuar Resumir Interpretar Clasificar
Pictórica	Hemisferio derecho	Capacidad de expresión mediante trazo, dibujo o caricatura. Sensibilidad para dar movimiento y belleza a dibujos y pinturas, autonomía para captar y volver a transmitir los colores de la naturaleza, moverse con facilidad en diferentes niveles de la informática gráfica.	Observar Reflejar Reproducir Transferir Criticar Sacar conclusiones

TIPO DE INTELIGENCIA	UBICACIÓN	DESCRIPCION DEL TIPO DE LA INTELIGENCIA	HABILIDADES
Naturalista	Hemisferio derecho –presumiblemente-	Atracción por el mundo natural y sensibilidad con relación a él mismo, capacidad de identificación del lenguaje natural y capacidad de éxtasis ante el paisaje humanizado o no.	Relatar Demostrar Seleccionar Plantear hipótesis Clasificar Revisar
Personales Interpersonal intrapersonal	Lóbulos frontales	Interpersonal: capacidad de percibir y comprender a otras personas, descubrir las fuerzas que las impulsan y sentir gran empatía por el prójimo indistinto. Intrapersonal: capacidad de autoestima, automotivación, de formación de un modelo coherente y verdadero de si mismo y del uso de ese modelo para llevar a cabo la creación de la felicidad personal y social.	Interactuar Percibir Relacionarse con empatía Mostrar autoestima y autoconocimiento Ser ético (a)

FUENTE:Howard Gardner. *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples.* México, FCE: 2010. p. 109-327.

Estas inteligencias se pueden estimular utilizando diferentes estrategias, las cuales son elaboradas a partir de la didáctica, ésta es el área de la pedagogía que se encarga de organizar el proceso de enseñanza – aprendizaje potenciando las capacidades que promueve el constructivismo.

3.3. La didáctica dentro del museo, como estrategia de aprendizaje.

Para que el museo lleve a cabo su función educativa es indispensable que incorpore la didáctica en su trabajo multidisciplinar.

De acuerdo al diccionario de psicología⁴⁴ la palabra didáctica se ocupa del aspecto teórico de la metodología de la enseñanza, mediante la formación de objetivos, elección de contenidos y análisis de la realidad educativa.

Ángel Díaz Barriga menciona que la didáctica, antes de ser una forma instrumental de atender el problema de la enseñanza, es una expresión de la forma concreta en que la institución educativa se articula con un momento social.⁴⁵ Por tanto, resulta contradictorio pretender que esta disciplina opere sin contemplar las condiciones sociales en que está inserta.

Otra definición nos indica que la didáctica debe ser una ayuda para resolver los problemas de la enseñanza que se presentan a diario en el aula y en el ámbito institucional en todos los niveles.⁴⁶ Finalmente, Armando Zambrano Leal nos dice que la didáctica es la disciplina que estudia la génesis, la circulación y apropiación del saber y sus condiciones prácticas de enseñanza y aprendizaje.⁴⁷

Por lo tanto, la didáctica es la disciplina que se encarga de las formas en las que se transmite el conocimiento y, al mismo tiempo, se ocupa de la recepción de

⁴⁴ Umberto Gallimberti. Diccionario de psicología. S. XXI. P. 330

⁴⁵ Ángel Díaz Barriga, *Enciclopedia general de la educación*. t. 2 Barcelona: Océano, 1999, p. 20

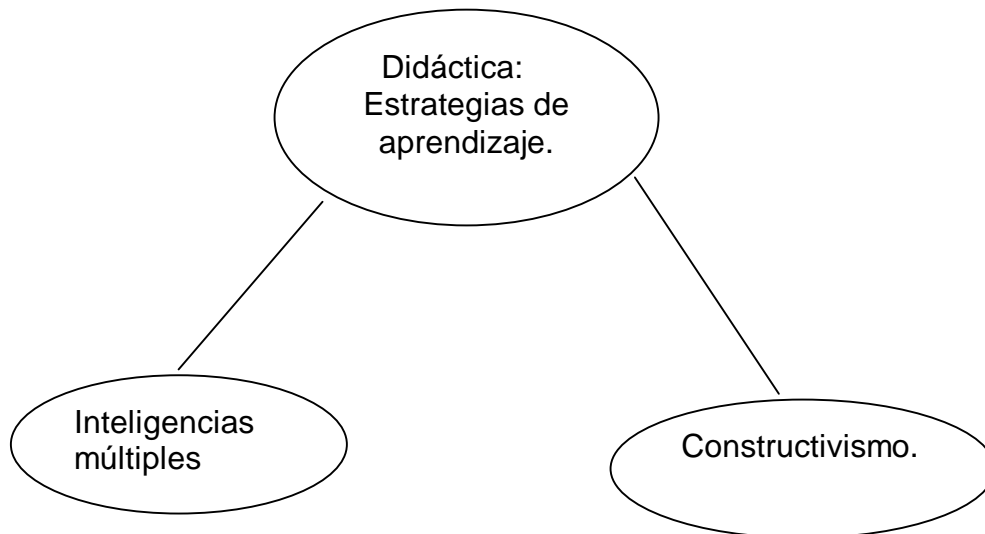
⁴⁶ *Enciclopedia general de la educación*. t. 2 Barcelona: Océano, 1999, p. 20

⁴⁷ Armando Zambrano Leal, *Op. cit.*, p. 45

éste por parte de los alumnos. Así, en el proceso enseñanza-aprendizaje, la didáctica es el camino que el educando puede seguir para encausar la información que necesita de un tema determinado.

Explicaré lo anterior a través del siguiente esquema. (fig. 2)

Fig. 2



Al tener a la didáctica incorporada dentro de los museos, estos deben innovarse constantemente, de acuerdo con las inquietudes o conocimientos de sus visitantes, pero sin olvidar su función investigadora y difusora. En consecuencia, para lograr una innovación educativa en los museos, es necesario conocer las nuevas propuestas pedagógicas.

De esta forma, para desarrollar propuestas didácticas acordes con los objetivos educativos de los museos, es necesario tomar en cuenta algunos aspectos:

- ¿Para qué se expone?
- ¿Para quién se expone?
- ¿Cómo se expone?

Evidentemente, cada pregunta será contestada de acuerdo con la temática de cada museo, pues no se trabajará de igual manera en un museo de arte que en uno de historia o ciencias. El trabajo didáctico corresponde entonces al qué y cómo exponer. En este sentido, la didáctica del museo está dirigida a apoyar el aprendizaje del visitante fortaleciendo sus capacidades de observación, descripción y asociación.

Los objetivos de la didáctica en el museo son:

- Activar en los individuos su capacidad de análisis y síntesis para que puedan transformar sus conocimientos con la información que poseen y la que están recibiendo en los museos.

- Fortalecer los vínculos emocionales entre el individuo y las obras que son expuestas en los museos para que pueda construir y modificar su aprendizaje mediante la interacción y las actividades que la propia institución le ofrece como los talleres de artes plásticas.

Cabe señalar que los objetivos del museo son principalmente diseñados para atrapar al visitante e invitarlo a investigar por su cuenta y de esta manera estimular su capacidad de análisis.

El cumplimiento de estos objetivos en los museos se puede lograr a través de algunas las siguientes actividades:

Visitas guiadas.

Son dirigidas al público en general y a estudiantes de todos los niveles, adaptando el lenguaje al nivel educativo y también a las necesidades especiales de cada grupo; tal es el caso de la educación especial o de personas con capacidades diferentes. En la mayoría de estas visitas, el museo propone las salas o exposiciones que se van a recorrer basándose en la edad de los individuos, aunque en ocasiones son las escuelas o el profesor los que solicitan la visita a una exposición específica.

Para cualquier museo, la realización de visitas guiadas implica la capacitación de personal para usar la comunicación como proceso educativo, además, dicho personal debe poseer un amplio conocimiento del acervo y sus contenidos. En este contexto, se pretende que las visitas cuenten con características determinadas, como son:

- Facilitar y acrecentar los conocimientos de los visitantes.
- Ser dinámica.
- Ser veraz.
- Agradar al público.

Además, en la realización de estas actividades pueden considerarse otros aspectos, como pueden ser los tipos, objetivos y evaluación de la visita guiada:

- Visita de tipo general: en ésta se indica la programación, el horario y las salas a visitar, las cuales son propuestas por el museo o la escuela, en su caso.

- Visita de tipo específica: esta modalidad es utilizada para grupos escolares, en ella, el guía indica los conocimientos y objetivos que se pretenden alcanzar y, también, da a conocer las estrategias o recursos que utilizará para cumplir este fin.

- Evaluación: al término de cada visita, el guía puede realizar una evaluación para saber si la metodología que utilizó cumplió con sus objetivos o es necesario cambiar algo.

Generalmente, las visitas más enriquecedoras son aquellas que atrapan al visitante y lo invitan a cuestionarse y reflexionar sobre lo que está observando; además, provocan que el visitante regrese al museo para seguir aprendiendo por su cuenta.

Talleres

En algunos museos se realizan talleres, los cuáles son actividades didácticas en las que los visitantes practican lo observado durante su visita, se realizan en espacios específicos destinados para dicha labor, y estas actividades son encaminadas para fortalecer el aprendizaje de los visitantes.

Comúnmente, los talleres se realizan a partir de alguna exposición importante en el museo o por la conmemoración de alguna fecha importante del país o la región; por ejemplo, las festividades que se conmemoran en el Museo Nacional de Antropología son el día del niño, día de la Independencia, día de muertos, Navidad, etc.

Durante las vacaciones de verano se realizan talleres o cursos especiales y, en ocasiones, también pueden realizarse actividades masivas en los museos, por ejemplo, la “Feria del libro” que se celebra cada año en el Palacio de Minería, Museo de Antropología, entre otros. Volviendo a los talleres, cabe destacar que estos se enfocan a todo tipo de público y sirven para que los visitantes pinten, dibujen, esculpan o elaboren piezas como aquellas que disfrutaron en su recorrido.

Los talleres pueden ser diversos y adaptarse a las inquietudes del público, pues su función es desarrollar la capacidad creativa de los visitantes a través del uso de diversos materiales y técnicas.

Por último, y con relación a los talleres considero que ésta es una de las mejores formas para desarrollar la función educativa en los museos, pues los

visitantes ponen en práctica lo aprendido en una actividad creativa, reafirmando el conocimiento.

Elaboración de material didáctico

Algunos museos elaboran y divulgan material de apoyo que facilita y vuelve dinámico el aprendizaje de sus visitantes; estos materiales se fundamentan en la temática de la institución, es decir, el Museo de Historia Nacional elaborará materiales basados en la historia, mientras que el Museo Nacional de Antropología los realizará de acuerdo a su disciplina. La mayoría de los materiales didácticos son memoramas, loterías o maratones, los cuales son juegos llamativos los visitantes reconocen y disfrutan.

Ahora bien, la elaboración de este tipo de materiales implica el trabajo conjunto de investigadores, pedagogos y diseñadores. Ellos deberán especificar a qué tipo de personas se dirige el material, de qué edades, nivel de escolaridad.

Folletos informativos

Los folletos informativos también son material didáctico o de apoyo en los museos, pero tienen su propia clasificación debido a que se elaboran de acuerdo a ciertas políticas, pues hay museos cuya información es fruto del trabajo de los investigadores y curadores de la misma institución, por lo tanto, sus folletos tendrán un carácter formal y especializado; sin embargo, el departamento de servicios educativos o pedagógicos de un museo también puede ofrecer folletos de información general, adaptados a diversos tipos de público: niños,

adolescentes, adultos, adultos mayores y personas con capacidades diferentes, etc.

Los folletos informativos no son lo más recomendable en los museos pues aunque contienen la información pertinente de las salas y de algunas piezas importantes, carece de la oportunidad para que los visitantes puedan observarlas a detalle, es recomendable que cuando se asista a un museo lo primero que se haga es recorrerlo y al finalizar entonces adquirir un folleto informativo.

Visitas virtuales

Gracias a las nuevas tecnologías de información y comunicación podemos encontrarnos en cualquier parte del mundo sólo presionando un botón; en el caso de los museos, estos no podían quedar atrás, pues hoy es posible visitarlos virtualmente.

En estas visitas, se puede acceder a las distintas salas de los museos; ver algunas piezas representativas, con su explicación; incluso, algunos sitios virtuales ofrecen actividades interactivas que favorecen el acercamiento entre los cibernautas y el museo. Entre los museos que cuentan con este tipo de visitas se encuentran el Museo Nacional de Antropología, el Papalote Museo del Niño y el Museo del Templo Mayor, entre otros.

Estos programas favorecen la interacción a distancia y son elaborados, en su mayoría, por equipos de ingenieros y técnicos en computación, informática y sistemas, los cuales cuentan con el apoyo de investigadores, pedagogos y diseñadores.

Organización de actividades de divulgación científica, cultural y artística.

Otra actividad que se realiza en los museos es la organización de diplomados, seminarios, cursos, *simposia* y otros eventos sobre alguna temática específica, los cuales están dirigidos a las personas que desean especializarse en una materia determinada.

Estas actividades son más formales y especializadas que las anteriores, además, dependen directamente del Consejo Internacional de Museos (ICOM) para establecer el lugar y los profesionales que los van a dirigir.

Evaluaciones.

Las evaluaciones son parte de la estrategia didáctica y su objetivo es perfeccionar el trabajo que se realiza en los museos. Las evaluaciones pueden ser:

- Evaluación interna: Se realiza entre el personal del departamento pedagógico o de servicios educativos para conocer qué aspectos deben mejorar y cuáles se deben mantener o innovar.
- Evaluación externa: Es aplicada a los visitantes y pueden realizarse de la siguiente manera:
 - Comentarios que ellos emiten de acuerdo con su experiencia en el museo.

- Cuestionarios aplicados al público en general, los cuales son elaborados por el personal del museo para saber si los objetivos establecidos en las visitas o exposiciones fueron logrados.

Como podemos observar, las evaluaciones son tan importantes como cualquier otra actividad realizada en el museo, ya que éstas ayudan a mejorar la calidad de su trabajo educativo.

Capacitación del personal

Esta actividad también es interna, por lo cual para dicho fin debe considerarse:

- La temática del museo.
- La pedagogía y su estructura didáctica.

Por lo general, a quienes se capacita es a los jóvenes que realizan sus prácticas o servicio social en estas instituciones.

Para ejemplificar de manera clara lo anterior, me permitiré mostrar las actividades que realizan dos museos importantes de la ciudad de México.

Actividades del Antiguo Colegio de San Ildefonso

A pesar de todo lo anterior, hay museos en los que se realizan otras actividades; por ejemplo, el departamento de servicios pedagógicos del Antiguo colegio de San Ildefonso realiza otras acciones que dependen de la exposición que se presente en ese momento. Entre éstas se encuentran:

- Elaboración de folletos informativos -carteleras- de las actividades que se realizarán durante el mes en el colegio.
- Difusión de los folletos “Visitas autoconducidas”⁴⁸
- Materiales lúdico-didácticos
- Organización de mesas redondas
- Presentación de cuentacuentos.
- Ejecución de conciertos.
- Organización de *rallies*.
- Prácticas en talleres.
- Cursos y talleres dirigidos a maestros y especialistas.
- Concursos.
- Organización de espacios lúdicos.
- Celebración de jornadas, por ejemplo “Un día en el museo”.
- Visitas guiadas a todo público.

⁴⁸ Estos folletos están dirigidos a jóvenes principalmente y están integrados por información y preguntas que permiten al visitante una mayor adquisición de conocimientos y aprendizajes.

Todas estas actividades son consecuencia del trabajo en equipo que se da en el departamento de servicios pedagógicos, el cual está conformado por historiadores, pedagogos, psicólogos, artistas plásticos, diseñadores, administradores educativos, personas de servicio social y voluntarios; en ocasiones y, de acuerdo a la exposición que se presente, se integran: chefs, artesanos, danzantes, carpinteros, ingenieros, etc.

En este contexto, el Antiguo colegio de San Ildefonso realizó en 2009 alrededor de 1425 actividades diferentes y atendió cerca de 36,281 visitantes. Finalmente, cabe destacar que este museo utiliza las teorías constructivistas, el enfoque de las inteligencias múltiples y el aprendizaje significativo.

Actividades del Museo del Palacio de Bellas Artes

De igual forma, el Museo del Palacio de Bellas Artes cuenta con un departamento de servicios educativos, el cual realiza las siguientes acciones:

- ▶ Actividades encaminadas a mostrar el patrimonio del Palacio de Bellas Artes.
- ▶ Visitas guiadas.
- ▶ Talleres.
- ▶ Presentación de coloquios.
- ▶ Cine-debate.
- ▶ Visitas autogestivas.⁴⁹

⁴⁹ Muy similares a las visitas autoconducidas del Antiguo Colegio de San Ildefonso, Además de los folletos, los museos utilizan hoy la tecnología digital para ofrecer información y enriquecer el

- ▶ Organización de espacios lúdicos temporales.
- ▶ Visitas interactivas con material didáctico.

Este departamento del museo cuenta con un equipo de pedagogos, diseñadores, historiadores, personas de servicio y voluntarios.

Este equipo realiza las actividades considerando la importancia del aprendizaje significativo y las inteligencias múltiples; de igual forma, trabajan los cuadernillos “Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá”, los cuales son elaborados bajo la concepción pedagógica de las inteligencias múltiples y las competencias.

Cuando las personas utilizan estas estrategias incrementan sus aprendizajes y fortalecen sus competencias. Es así como dentro de los museos el aprendizaje se incrementa.

aprendizaje; esto lo hacen a través de aparatos audiovisuales individuales que permiten un acercamiento más significativo entre los visitantes y las obras.

4. PROPUESTA: LOS TALLERES DE ARTES PLÁSTICAS COMO ESPACIOS LÚDICOS: UNA VENTANA ABIERTA A LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS.

*“Largo es el camino de la enseñanza por medio de teorías, breve y eficaz por medio de ejemplos”
Séneca*

4.1. El Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)

El Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) se encuentra ubicado dentro del Centro Cultural Universitario de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y fue inaugurado el 26 de noviembre del año 2008.⁵⁰

Este museo fue edificado para albergar la colección de arte plástico de la universidad, empezando desde el año 1952 en adelante, y para ser un espacio de difusión artística y cultural, enriquecido con el actuar de los universitarios.

La obra fue diseñada por el arquitecto Teodoro González de León, quien le dio al museo una proyección diferente al ser una construcción cubierta por grandes ventanales, toda la obra es de cristal y el contexto en el que se encuentra es un lugar rico en vegetación y espacios culturales como la sala Netzahualcoyotl, la Biblioteca Nacional, entre otros.

El museo cuenta con nueve salas de exposición en las cuales el visitante puede moverse con total libertad y no es necesario un recorrido rígido ni específico.

⁵⁰ Universidad Nacional Autónoma de México. *Proyectos especiales UNAM*. Coordinador general Felipe Leal. México, UNAM, 2005-2008. p. 110-115



FOTO: Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC)

En este museo las obras que se presentan son abstractas y principalmente son muestras de pintura, escultura, fotografía, grabado, dibujo, entre otras.

El edificio cuenta con diferentes espacios, entre ellos, una cafetería de ambiente agradable, una tienda de *souvenirs* en la cual se pueden encontrar desde libros hasta detalles sobre alguna exposición temporal mostrada en el recinto. También cuenta con espacios de recreación cultural como son la biblioteca de nombre *Arkheia*, la cual contiene un acervo de investigación y documentación sobre arte y museos, una sala de proyección de películas, una sala de radio, y un espacio dedicado a las actividades educativas denominado “*Ágora*”, cuyo objetivo es realizar actividades que favorezcan la interacción y el aprendizaje de los visitantes.

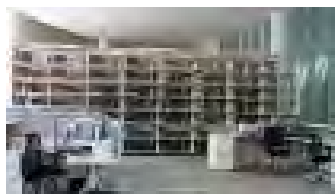
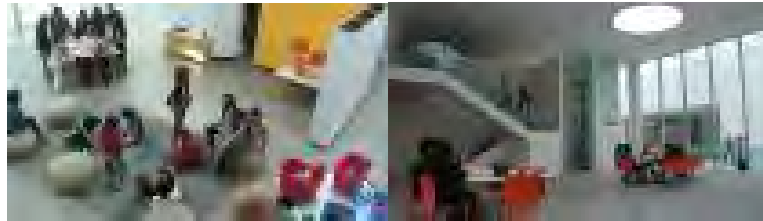


FOTO: *Arkheia*, biblioteca

En este espacio se realizan actividades como: recorridos, foros de discusión, talleres, entre otras .



FOTOS: *Ágora*, espacio educativo

La propuesta de desarrollar talleres en un espacio lúdico nace porque durante mis visitas al Muac, he conocido el “*Ágora*” y a pesar de ser un gran espacio faltan elementos para hacerlo atractivo al público infantil.

Entonces con esta propuesta pretendo llevar a cabo talleres de arte infantil, dentro de un espacio lúdico, cuya finalidad es potencializar las capacidades naturales de los niños, como son:

1. El desarrollo de las capacidades afectivas como las emociones.
2. El impulso de las facultades sensorio-perceptivas. Estas no se refieren solamente a la utilización de los cinco sentidos externos, sino también a los internos, los cuales nos hacen tener conciencia de lo que sucede dentro del cuerpo; esto sucede gracias a que los sentidos externos pueden enlazarse mediante un proceso mental con la sensibilidad y la razón.

3. La coordinación motriz del sistema óseo, neuronal y muscular.⁵¹

Todas estas capacidades se desarrollan mediante la realización de diferentes actividades en este caso, mediante los talleres.

Ahora bien, algunas de las expresiones artísticas que se pueden desarrollar son:

- Expresión sonora
- Expresión gráfica
- Expresión pictórica
- Modelado
- Comunicación

Estas son algunas de las actividades artísticas que pueden trabajarse dentro de los talleres, porque al realizar una actividad que nos gusta nuestro aprendizaje será significativo, ya que en los talleres nos está permitido imaginar, crear, transmitir y transformar aquello que nos rodea y tenemos cerca de nosotros.

Como se pudo apreciar en los capítulos precedentes, para realizar una función educativa es necesario valerse de instrumentos que motiven el desarrollo satisfactorio del aprendizaje; en este sentido, la realización de talleres requiere la planeación y el trabajo en equipo, además, implica: gestionar espacios, definir los

⁵¹ Alicia Venegas. *Las artes plásticas en la educación artística y estética*. México: Paidós, 2002, p. 13

objetivos, elegir el tema y diseñar los materiales, a continuación presentaré los objetivos de esta propuesta.

4.2. Objetivos educativos de la propuesta

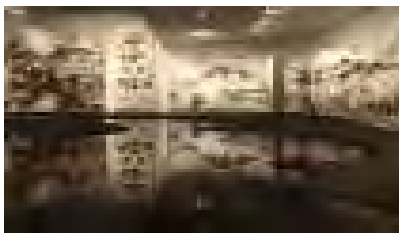
Objetivo general: El objetivo de esta propuesta es la creación de un espacio lúdico en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), en el cual se realicen diversos talleres de artes plásticas dirigidos principalmente a los niños, para que tengan un mayor acercamiento a las artes y, de esta manera, puedan desarrollar su capacidad de abstracción y estimular su imaginación y creatividad a través el juego. Sustentados en diferentes teorías educativas que favorecen el aprendizaje en los niños.

Objetivos específicos:

- Ubicar un espacio lúdico en el MUAC que funcione para realizar talleres de artes plásticas.
- Realizar talleres específicos para motivar la creatividad de los visitantes.
- Trabajar con técnicas basadas en el constructivismo y la teoría de las inteligencias múltiples para que los talleres sean significativos para los visitantes.
- Promover el Museo Universitario de Arte Contemporáneo a través de los talleres para que haya un mayor acercamiento del público infantil.

Metodología: La metodología que se utilizará para la realización de estos talleres es vivencial pues se invitará al visitante a imaginar y crear a través del material que le sea proporcionado.

Desarrollo de los talleres: La temática de los talleres estará fundamentada en la exposición que se encuentra en este momento en el museo, *Resplandor y Soledad*, del artista Cai Guo-Qiang, en la cual se presenta de forma panorámica una representación de las formas geológicas de México así como una representación poco usual del lago de Texcoco, la técnica de este artista es básicamente mediante el uso de la mezcla de la pólvora con adhesivos especiales.



FOTOS: Exposición *Resplandor y soledad*, obra de Cai Guo-Qiang. Exposición temporal (marzo 2011)

Para la realización de los talleres se utilizarán materiales como polvo de gis de colores, pegamento blanco, semillas de alpiste, arroz, pinturas acrílicas, hojas de cartoncillo, pinceles.

Se les dirá a los niños que así como el artista Cai-Guo-Qiang ellos también pueden representar los paisajes que tienen a su alrededor, desde los paisajes naturales como los paisajes urbanos o incluso hacer una mezcla de

ambos como se da de forma clara en el centro cultural universitario, pues ahí tenemos vegetación y edificios que se encuentran compartiendo el mismo entorno.

Es así como los niños dejarán volar su creatividad y realizarán sus obras pictóricas.

En un segundo taller pueden escuchar los sonidos que hay a su alrededor y tratar de imitarlos mediante la elaboración de instrumentos capaces de igualarlos. Esto se puede realizar mediante la utilización de materiales de reciclaje tales como botellas de plástico, cajas y conos de cartón, peines, hojas de plantas, e incluso piedras. Y así trabajarán el área sonora.

En un tercer taller, los niños podrán elaborar una construcción sólida del propio museo, en la cual puedan representar hasta donde su creatividad les permita, la estructura del museo, sus patios, sus salas e incluso su ubicación dentro del centro cultural, para ello se les proporcionará un material suave y común, plastilina.

Dentro de los tres talleres se favorece la comunicación e interacción entre los participantes al llevar a cabo el desarrollo de sus actividades, tomando en cuenta que el mismo espacio lúdico proporciona esa confianza entre el museo y los niños. A continuación hablaré del espacio lúdico en donde se desarrollarán los talleres .

Ubicación: Como en el museo ya existe el espacio, “Ágora”, entonces solo queda hacer la distribución de mesas, y mamparas para hacer la correcta división de talleres, y al colocar estas mamparas se le da mayor vista y atracción al mismo espacio.

Otra implementación en el espacio sería la reproducción de algunas piezas que se encuentran dentro de las salas para que los niños puedan tocarlas.

Tomando en cuenta que la exposición *Resplandor y Soledad* es nuestro marco de referencia, se pueden colocar en las mamparas algunos dibujos y fotografías sobre la misma y por que no también algunas sobre el autor.

Evaluación: En toda actividad educativa es importante realizar evaluaciones para saber de que manera se esta trabajando, básicamente para los participantes sería el saber:

1. ¿Qué les pareció la visita al museo?
2. ¿Se divirtieron en los talleres?
3. ¿Les gustaría regresar al Museo y participar en otro taller?

A los asesores y guías:

1. ¿Les gusto trabajar en talleres? ¿Por qué?
2. ¿Qué mejorarías en el taller?

Estas serían las preguntas esenciales para realizar una evaluación, de esta forma, sabremos si los talleres estan causando el impacto en los niños, el cual es acercarse al museo y crear.

A continuación se presentan las cartas descriptivas para los talleres de artes plásticas

4.3. Cartas descriptivas

Taller: Artes plásticas

Objetivo particular: Lograr que los niños interactúen con el entorno que los rodea y lo comuniquen mediante una obra gráfica

Tiempo	Contenido	Técnica	Material didáctico	Actividad
30 min.	El Museo Universitario de Arte Contemporáneo y su entorno	Experimental	-Polvo de gis de colores. -Pegamento -Catorcillo- -Píncel	Se les invitará a los niños a observar el entorno del museo y se les sugerirá que representen en su cartoncillo lo que ven, utilizando la técnica del artista Cai-Guo-Qiang, se les ayudará explicándoles que primero deberán dibujar apoyándose con el pincel con pegamento y después colocaran el polvo de gis del color que necesite su obra.

Taller: Conviviendo con los sonidos

Objetivo particular: Motivar a los niños para que imiten los sonidos que se encuentran en el entorno del Museo Universitario de arte contemporáneo.

Tiempo	Contenido	Técnica	Material didáctico	Actividad
30 min.	Los sonidos dentro y fuera del Museo Universitario de Arte Contemporáneo.	- Manual	- Botellas de plástico limpias. -Semillas de alpiste, semillas de arroz. -pinturas acrílicas	En este taller se invitará a que los niños escuchen los sonidos que se encuentran alrededor del museo y se les motivará para que intenten imitarlos, se realizarán algunos instrumentos musicales como un palo de lluvia, ya para finalizar se les mostrará que con el uso de una hoja de árbol también se puede emitir sonido.

Taller: Hagamos un espacio cultural.

Objetivo: Animar a los niños a modelar un espacio cultural como en el que se encuentran

Tiempo	Contenido	Técnica	Material didáctico	Actividad
30 min.	Los espacios culturales	modelado	Plastilina cartoncillo	Se animará a los niños para que se conviertan en arquitectos por unos minutos y puedan crear un espacio cultural como en el que se encuentran, utilizando plastilina. Así como Cai-Guo-Qiang hizo una representación de México y su lago de Texcoco, utilizando la polvora y el mezcal.

CONCLUSIONES

Este trabajo ha presentado un pequeño recorrido a través de la historia de los museos, pero la intención de hacerlo fue para mostrar que los museos son espacios en los cuales también se generan aprendizajes y que muchas veces no los valoramos.

Como pedagogas muchas veces pensamos que al salir de la universidad nuestra mejor oferta de trabajo se encuentra en las escuelas o empresas y nos enfocamos a vernos como docentes o capacitadoras; no quiero decir que esto sea del todo incorrecto; sin embargo tenemos una amplia oferta laboral, y una de ellas se encuentra inmersa en el área no formal de la educación, principalmente en los museos.

Los museos son dinámicos y poseen objetos que nos cuentan una historia, son espacios en los cuales se puede aprender de forma divertida y amena, lo único que necesitan es un poco de ayuda para hacerlo y es precisamente esta parte la que corresponde al trabajo pedagógico. Este se ve reflejado mediante la implementación de actividades que apoyen el aprendizaje de los visitantes; nos permiten no solo apoyarlos a ellos sino también al personal de la misma institución, mediante la capacitación, la cual consiste en dar a conocer las teorías pedagógicas de vanguardia y a desarrollar nuevos enfoques que permitan que el aprendizaje sea cada vez más significativo para todos.

Después de realizar este trabajo me queda la satisfacción de saber que en nuestro país hay diferentes espacios que se interesan por la educación, me dio

gusto darme cuenta que los museos han trabajado arduamente para desarrollar diferentes estrategias y actividades dirigidas principalmente a los niños, los cuales son los visitantes más frecuentes en estas instituciones y que además no es una práctica nueva, es una actividad que se realiza desde la creación de los mismos.

Como pedagoga considero importante que trabajemos en estos espacios con entusiasmo para lograr una mejor comprensión de lo que los museos nos transmiten, los talleres que propongo finalmente son para provocar en los niños la curiosidad por hacer, crear, pero sobre todo para que cuando les digan que asistirán a un museo, se llenen de emoción al saber lo que encontrarán en él.

FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, Nicola. *Diccionario de filosofía* [4ª ed.] México: Fondo de Cultura Económica, 2004, 1103 pp.

AGUILERA, Carmen y María VILLALBA, *¡Vamos al Museo!: Guías y Recursos para Visitar los Museos*. Madrid: Narcea, 1998, 126 pp.

ALDEROQUI, Silvia (comp.) *Museos y escuelas: socios para educar*. Buenos Aires: Paidós, 1996, 352 pp.

ALONSO FERNÁNDEZ, Luis. *Museología y museografía*. España: Serbal, 1999, 383 pp.

_____. *Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo*. Madrid: Istmo, 1995, 424 pp.

_____. *Museología y museografía*. [2ª ed.] Barcelona: Serbal, 2001, 383 pp.

ANTUNES, C. *Las inteligencias múltiples: cómo estimularlas y desarrollarlas*. México: Alfa – omega, 2002, 124 pp.

AZNAR MINGUET, Pilar. *Teoría de la educación un enfoque constructivista*. Madrid: Tirant lo blanch, 1999, 589 pp.

BERLO, David K. *El proceso de la Comunicación*. Buenos Aires: El Ateneo, 1973, 237 pp.

BOLFFY COTTOM. *Nación, patrimonio cultural y legislación: los debates parlamentarios y la construcción del marco jurídico federal sobre monumentos en México, siglo xx*. México: Porrúa, 2008. 527pp.

CALAF MASACHS, Roser. *Museos de arte y educación: construir patrimonios desde la diversidad*. Gijón, Asturias: Trea, 2007, 453 pp. CASAZZA, Roberto, et. al. *Arte, Ciencias y Letras en la América Colonial*. Tomo II. Buenos Aires: Teseo, 2009. 311 pp.

CAMPO, Alberto J. María Tabau y Teresa OLMO. *Enciclopedia de la Psicología*. Madrid: Crédito Reymo, 1992, 4 vols.

CASTORINA, José Antonio. (comp.) *Psicología, cultura y educación: perspectivas desde la obra de Vigostky*. México: Novedades educativas, 2004, 143 pp.

CASAZZA, Roberto et. al. *Arte, Ciencias y Letras en la América Colonial*. Tomo II. Buenos Aires: Teseo, 2009. 311 pp.

FERNÁNDEZ, Miguel Angel. *Historia de los museos en México*. México: Promotora de comercialización directa, 1987, 240 pp.

G. BEDOLLA, Ana “Consideraciones en torno a la función educativa de los museos”, en María Engracia Vallejo (coord.), *Educación y museos: experiencias recientes*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2002, 179pp.

GARGALLO LÓPEZ, Bernardo. *Procedimientos. Estrategias de aprendizaje. Su naturaleza, enseñanza y evaluación*. Valencia, Tirant. Lo Blanch, 2000. 279pp.

GARCIA BLANCO, Ángela. *Didáctica del museo: el descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre, 1988, 171 pp.

_____. *La exposición, un medio de comunicación*. Madrid: Akal, 1999, 236 pp.

GARDNER, Howard. [trad. de Ferran Meler-Orti]. *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós, 1994, 106 pp.

_____. *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. México, FCE: 2010. 448pp.

GOLEMAN, Daniel. *La inteligencia emocional: por qué es más importante que el cociente intelectual* [39ª ed.] México: Vergara, 2000, 397 pp.

GOROSTIZA, José Alberto, PANI, J. MARISCAL, Federico. *El palacio de bellas artes*. México, siglo XXI, 2008. 89pp.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. *El museo como espacio de comunicación*, Gijón, Asturias: Trea, 1998, 324 pp

HOOPER-GREENHILL, Eilean. *Los museos y sus visitantes*. Gijón, Asturias: Trea, 1998, 259 pp.

HUERTA, Ricard, et. al. *La mirada inquieta: educación artística y museos*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia, 2005, 246 pp.

LEÓN, Aurora. *El museo “Teoría, praxis y utopía”*, Madrid: Cátedra, 1990, 378 pp.

MARTÍNEZ GARCÍA, Ofelia. *La comunicación visual en Museos y exposiciones*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1995, 142 pp.

NARANJO, Rogelio. *Museos: Comunicación y educación* [trad. de Margarita González Arredondo y Eduardo Molina y Vedia]. México: Centro nacional de investigación, documentación e información de artes plásticas, 1987, 571 pp. (Colección Artes plásticas, 5)

PASTOR HOMS, Ma. Inmaculada. *El museo y la educación en la comunidad*. Madrid : CEAC, 1992, 116 pp.

_____. *Pedagogía museística: nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel Patrimonio, 2004, 187pp.

RICO MANSARD, Luisa Fernanda. *Exhibir para educar: objetos, colecciones y museos de la ciudad de México*. Barcelona: Pomares, 2004, 447 pp.

RODRÍGUEZ ESTRADA , Mauro y KETCHUM, Martha. *Creatividad en los juegos y juguetes*. [2ª ed.] México, Pax, 1995. 207 pp.

SÁNCHEZ CERESO, Sergio. *Diccionario de las ciencias de la educación*, Madrid: Santillana, 1990, 2 vols.

SHUNK, Dale H. *Teorías del aprendizaje* [2ª ed., trad. de José Francisco Javier Dávila Martínez]. México: Pearson Prentice Hall, 1997, 210 pp.

SANTACANA MESTRE, Joan y Nuria SERRAT ANTOLÍ (Coords). *Museografía didáctica*. Barcelona: Ariel, 2005, 653 pp.

SARRAMONA, Jaime, *et.al.* *Educación no formal*. Barcelona: Ariel educación, 1998. 233 pp.

TRILLA BERNET, Jaume. *La educación fuera de la escuela "Ámbitos no formales y educación social"*, Barcelona: Ariel, 1993, 276 pp.

¹ Alicia Venegas. *Las artes plásticas en la educación artística y estética*. México: Paidós, 2002, p. 13

ZAPATA, Oscar A. *Aprender a jugar en la escuela*. [2ª ed.] México: Pax, 1995, 229 pp.

Le musée un lieu éducatif. Canadá: Museo de arte contemporáneo de Montreal. 1997. 415pp.

TESIS Y TESISINAS.

PEREA SANDOVAL, Ana Lilia. *El papel de los pedagogos en los museos* [Tesina de licenciatura]. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005. 84 pp.

RICO MANSARD, Luisa Fernanda Francisca. *Los museos de la Ciudad de Mexico: su organizacion y funcion educativa (1790-1910)*. [Tesis de doctorado]. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2000. 542pp.

CAMACHO AMARO, María del Carmen. *El museo como espacio de formación: universonum : una experiencia pedagógica*. [Tesis de licenciatura]. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2010, 182pp.

DOCUMENTALES

BOIX MANSILLA, Verónica. *“Abriendo puertas a las artes, la mente y más allá”*. [trad. de Graciela Nohemí Bayúgar] México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2007. 63 pp.

CARVAJAL AHUMADA, Germán, *“La lógica del concepto de pedagogía”*, *Revista iberoamericana de educación*, num. 39/4. pp. 1-11.

Centro de Investigación y Servicios Museológicos: génesis y trayectoria 1980-1996. México: UNAM, 1996, 169 pp.

Estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de los objetos del museo, (Cuaderno de trabajo), Programa Nacional de Comunicación Educativa, CNMyE del INAH, México: CONACULTA - INAH, 2003, 56 pp.

Guía para maestros, Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec. El Alcázar. México: CONACULTA, 2001. 96 pp.

La VOZINAH: Programa Nacional de Comunicación Educativa, México, INAH, Núms. 1-5, 2003-2004.

RAMÍREZ TOLEDO, Antonio. *“El constructivismo pedagógico”*, *Paidagogium*, vol. 5, num. 26, enero-febrero 2006, pp. 41.

Universidad Nacional Autónoma de México. *Proyectos especiales UNAM*. Coordinador general Felipe Leal. México, UNAM, 2005-2008. p. 110-115

ELECTRÓNICAS

BUSTAMANTE ROJAS, Álvaro. "Educación, compromiso social y formación docente", *Revista iberoamericana de educación*. No. 37 año 4, disponible en [www. Rieoei.org/](http://www.Rieoei.org/), consultado el 10 de enero de 2004.

CHIAVAZZA, Horacio. "Arqueojuegos una experiencia educativa patrimonial con mucha tierra", *Revista digital nueva museología*, disponible en www.nuevamuseologia.com.ar, consultado el 23 de febrero de 2008.

www.dti.inah.go.mx, consultado el 3 de marzo de 2010

www.inah.gob.mx, consultado el 23 de febrero de 2008.

www.museosdemexico.org, consultado el 23 de febrero de 2008.

<http://www.chopo.unam.mx>, consultado el 2 de marzo de 2010

RAMÍREZ VÁZQUEZ, Pedro, *Memorias de la construcción del museo nacional de antropología de la ciudad de México*, obtenido de www.mexicodesconocido.com.mx/notas, consultado el 10 de enero de 2004.