

4

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLÁN"



**EL MUSEO: UNA HERRAMIENTA COMUNICATIVA DE APOYO
PARA LA EDUCACIÓN FORMAL**

**SEMINARIO-TALLER EXTRACURRICULAR
"COMUNICACIÓN EN EL AULA"**

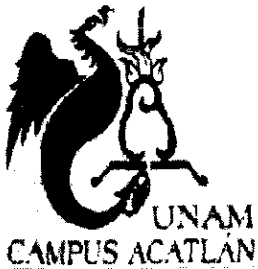
Que para obtener el título de:

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

P r e s e n t a

LUISA BONILLA CHOREÑO

277812



ASESOR: LIC. GABRIELA GUTIÉRREZ GARCÍA

Acatlán, México Abril de 2000.



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.

Señor gracias por permitirme terminar esta etapa de mi vida.

A mis padres por compartir conmigo mis desvelos y siempre estar a mi lado.

A la Lic. Gabriela Gutiérrez García por sus comentarios y sugerencias sobre este trabajo.

A la Sra Juana Inés Abreu
Directora General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial
por permitirme ser parte de su equipo.

A Edgar Espejel Pérez por sus consejos, apoyo, por ser antes que mi jefe mi amigo.

I N D I C E

INTRODUCCIÓN

APARTADO I ANTECEDENTES

1.1.	Historia de los museos.....	6
1.2.	Definición de museo.....	12
1.3.	El museo y sus funciones educativas.....	12
1.4.	El museo como práctica pedagógica.....	14
1.5.	Nuestra historia surgimiento de los museos en México.....	16
1.6.	Situación actual de los museos en México.....	20
1.7.	Historia del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado.....	22

APARTADO II EL PROCESO DE COMUNICACIÓN

2.1.	Cómo comunican los museos.....	29
2.1.1	Educación formal, informal y no formal.....	29
2.1.2	El proceso de comunicación.....	32
2.1.3	La función educativa de los museos.....	37
2.1.4	El proceso de comunicación en los museos.....	38
2.1.5	La exposición como medio de comunicación.....	54
2.1.6	Exposiciones temporales.....	55
2.1.7	Exposiciones itinerantes.....	56
2.2.	El museo como instrumento pedagógico.....	57

APARTADO III EL MUSEO COMO PROMOTOR DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

3.1.	La educación artística.....	64
3.1.1	La educación por el arte.....	68
3.1.2	La educación para el arte.....	68
3.2.	El Museo Constructivista.....	70
3.3.	El Método de acercamiento crítico.....	74
3.4.	La importancia de la Creatividad.....	77
3.5.	La motivación.....	80

APARTADO IV PROPUESTA

4.1	Introducción a la propuesta.....	82
4.2	Las visitas guiadas como parte medular del conocimiento y las Colecciones en custodia de la SHCP.....	83
4.2.1	Algunos criterios para las visitas guiadas para niños.....	85
4.2.2	Recorridos de las visitas guiadas para niños.....	86
4.3	Aprendiendo a observar: guía con sugerencias para motivar la discusión frente a las obras de arte.....	90
4.3.1	Estructura y metodología de la guía con sugerencias Aprendiendo a Observar.....	94
4.4.	Reglas del juego para el asesor educativo.....	96
4.5.	Reglas del juego para los alumnos.....	97
4.6.	Cuerpo de la propuesta.....	98
CONCLUSIONES.....		175
BIBLIOGRAFÍA.....		177

INTRODUCCIÓN

Al alumno puedes enseñarle una lección al día; pero si logras enseñarle a aprender mediante la curiosidad, él continuará el proceso mientras tenga vida.

P. Berford

Imaginar hoy y aquí para qué pueden servir los museos requiere bastante esfuerzo. Hay tantos problemas más acuciantes, y tantas propuestas culturales, provocadoras, más ligadas a la realidad, que parecería que ocuparse de los museos es dar la espalda al presente para dedicarse a desempolvar viejos y oscuros salones, repletos de objetos que no tienen porque importarnos. "Aburrido como un museo...", "vetusto como un museo...", "viejo como una pieza de museo...", "esto no tiene por qué convertirse en un museo...". Nuestro lenguaje abunda en expresiones como éstas, que dan cuenta de hasta qué punto los museos se nos presentan como instituciones ajenas no sólo a lo cotidiano, sino también a toda cultura viva, en permanente transformación.

El museo como institución permanente no lucrativa, al servicio de la sociedad, que adquiere, conserva, investiga, comunica y principalmente, exhibe testimonios materiales del hombre y su medio ambiente, hace especial hincapié en la educación y en la exhibición, entendiéndose ésta como un medio de comunicación basada en el uso de los objetos culturales.

El museo se vincula con la educación, cuyo objetivo primordial es ir más allá del saber acumulado que maneja al saber usado que enriquece a la tarea en particular y al ser humano en general. El aprender no significa únicamente recibir información; significa adquirir los instrumentos de indagación. Este concepto rompería con la idea de la educación actual que, por su modelo educativo, terminan por perder las valiosas características que debe desarrollar un individuo: la creatividad y espontaneidad para convertirlos en adultos pasivos a quienes se les limita la posibilidad de *transformar* su medio.

Ante esta situación, el presente trabajo de investigación es producto de la experiencia obtenida como colaboradora del Departamento de Servicios Educativos del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, el cual tiene como finalidad modificar la concepción que se tiene de museo y acercar al público a ellos. Concretamente, el sector infantil, los que tienen entre 6 y 12 años de edad, necesitan una incentivación que los lleve a aprender, a divertirse y comunicarse al acercarse y contemplar las obras de arte, pero siempre desde la convicción de que ellos son los protagonistas y de que en ellos hay que desarrollar la capacidad de percepción y de asombro, así como la expresión de sus sentimientos y pensamientos. Una manera específica de efectuar este acercamiento es a través de la realización de *visitas guiadas*, consideradas como una de las principales funciones educativas del museo, y vistas como una estrategia didáctica

en donde existe una intención educativa y comunicativa fungiendo como elementos principales el público (sujeto de conocimiento), las obras de arte (objeto de conocimiento), mediador (asesor educativo) que participa como facilitador del aprendizaje. No cabe duda de que esto es necesario y enriquecedor para su formación,. Esto supone prepararlos para gozar de la visita, lo cual requiere planteamientos nuevos, diferentes a los tradicionales a la hora de acercarlos a los recintos culturales.

Es un hecho lamentable que aún en varios museos el público que los visita vaya únicamente a copiar las cédulas informativas, o bien, si van en una visita guiada, el asesor educativo es el poseedor del conocimiento, y constantemente pide que se guarde silencio y que los alumnos permanezcan callados y con las manos atrás.

Ante esta problemática, surgió el tema *El Museo: Una herramienta comunicativa de apoyo para la educación formal* dentro del cual se propone elaborar guías pedagógicas que permitan que la visita guiada sea más activa, participativa y dinámica, estableciendo estrategias para acercar a los niños al arte no desde una perspectiva informativa, sino formativa. Es decir promover una experiencia vivencial dentro de los museos que permita al público infantil experimentar un cambio en su manera de aproximarse al arte.

En el trabajo presentado, se exponen cuatro apartados, los cuales se explican brevemente:

En el primero, se define qué es un museo y cuáles son sus orígenes; también se señalan sus funciones educativas, la relevancia que tiene el museo como apoyo pedagógico, su clasificación y concluye con la historia del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado y sus colecciones.

El segundo, se ocupa de la forma en que podemos analizar la comunicación en los museos ¿Qué es la teoría de la comunicación y hasta qué punto es importante? ¿Se ha utilizado en los museos? Destaca además la importancia de una relación dinámica y se esbozan las diversas maneras en que los museos se comunican con sus visitantes a través de las salas de exposición.

En el tercer apartado se destaca la importancia de la educación artística dentro de la cual se encuentra el arte, se esboza la manera en como el arte puede llegar a ser un vehículo para el desarrollo del niño y al mismo tiempo un canal de comunicación expresivo. También se hace la diferencia entre arte y cultura, así como las corrientes que abordan el arte: *Educación por el arte y educación para el arte*. Al mismo tiempo se aborda ¿Cómo aprenden los alumnos? Retomando el aprendizaje significativo desde el punto de vista del constructivismo, lo cual nos lleva a hablar del museo constructivista, utilizando el método de acercamiento crítico, que se apoya de la creatividad y la motivación. Ésto, forma parte de la fundamentación para la realización de las visitas guiadas.

La parte final de este trabajo, corresponde a la propuesta, se hace énfasis en la forma en como el asesor educativo se enfrenta a diferentes niveles educativos al impartir una visita guiada por la exposición temporal *Frente al Umbral. Colección*

Pago en Especie. Recaudación 1998. También se presentan sugerencias y consideraciones al asesor educativo para realizar una visita guiada con el objetivo de promover en los visitantes el interés por observar, clasificar y procesar información, que le permita construir nuevos conocimientos e incorporarlos a su acervo cultural. Y por último se presenta el cuerpo de la propuesta.

Por lo expuesto anteriormente, en este trabajo, llegamos a considerar que es necesario el proceso de la comunicación en los museos, debido a que es una de sus funciones y como tal se relaciona estrechamente con otras actividades, igualmente importantes del museo: la obtención, conservación y vigilancia de objetos y obras de arte. Por lo tanto, el proceso de la comunicación se puede considerar desde una gran diversidad de puntos de vista. Todas las actividades del museo se verían afectadas y una proporción de ellas no tendrían éxito sino se da una comunicación que permita obtener un aprendizaje significativo.

**A
P
A
R
T
A
D
O**

I

HISTORIA DE LOS MUSEOS

En la antigüedad, los hombres tributaban sus más acabados productos a las deidades. Así, los mexicanos de entonces depositaban sus ofrendas al pie de las pirámides, mientras que los griegos hacían lo propio en el *mouseion*, templo consagrado a las Musas.

Si bien algún autor sostiene que apenas subsiste una relación etimológica, o cuando mucho una vaga continuidad histórica entre el *mouseion* de los griegos y la fórmula actual del museo, todo parece indicar que, en los tiempos recientes, se produce un retorno afortunado a aquella concepción original de los santuarios helénicos. Será preciso remontarse al horizonte clásico para analizar esta evolución en sentido inverso, esta *vuelta a la antigüedad*.

Las Musas, hijas de la Memoria, jóvenes y entretenidas diosas de las artes, las ciencias y de la propia Historia eran invocadas en Grecia tanto por integrantes de escuelas filosóficas y de instituciones de investigación científica, cuanto por los centenares de fieles que acudían a buscar el consuelo o a expresar su agradecimiento a estas festivas divinidades, entregando ofrendas y exvotos fabricados por artesanos y orfebres de todas latitudes.

Quizá el primer *mouseion* helénico haya sido el fundado por Platón en su célebre Academia, durante la IV centuria antes de Cristo. La academia estaba situada en un jardín público al noroeste de Atenas; contaba con varios altares o templos, destacando el destinado a las Musas.

Al otro extremo del mundo griego, en la primera mitad del siglo III a. C., Ptolomeo Filadelfo, hijo de Ptolomeo Sóter, quien fuera general de Alejandro e iniciador de una nueva dinastía en Egipto construye en Alejandría un suntuoso *mouseion*, integrado además por la célebre biblioteca, un observatorio, un anfiteatro y un museo científico, constituido por un jardín botánico y un zoológico. Lugar sagrado, sí, pero simultáneamente centro de investigación y reflexión de la ciencia y de la filosofía.

A su vez, otros príncipes griegos de Asia Menor, los átalos, crearon en Pérgamo una magnífica biblioteca, en la que además de recintos para el cuidado de los libros, había otras áreas reservadas a los concursos académicos y "una especie de pequeño museo histórico" integrado por estatuas de historiadores, filósofos y otras personalidades. Sin embargo, el celo y la belicosidad de estos príncipes coleccionistas incluían el territorio de la cultura. Así, cuando los ptolomeos de Alejandría observaron la creciente fama de la biblioteca de Pérgamo, prohibieron la exportación de papiro, circunstancia que propició el invento del pergamino.

Desde Alejandría y Pérgamo se perfilaron otros vínculos, ahora entre los museos y las bibliotecas. Una y otra vez, ambos se entrelazarán e incluso actualmente, según los estatutos vigentes del Consejo Internacional de los Museos, los depósitos de libros también son considerados como auténticos museos.

Retornando a Atenas, había igualmente otra variante de museo, pues puede afirmarse que sus habitantes "...agruparon las obras más célebres de sus gloriosas escuelas de pintura en pinacotecas, nombre que viene de *pinas*, que quiere decir tabla, pues los cuadros, llamados *pinakes*, se pintaban sobre madera. En la Acrópolis de Atenas se encuentra el modelo más antiguo de una pinacoteca: en los Propileos (o vestíbulos), construidos por Mnesiclés en el siglo V a.C., el ala norte se había dispuesto especialmente para albergar las pinturas y estaba iluminada por dos ventanas abiertas al mediodía. Se duda sobre la naturaleza de las pinturas que podían haber sido ejecutadas sobre el muro; sin embargo, parece que se trataba de cuadros móviles que constituían un verdadero museo, pues Pausanias, que las ha descrito, cita las obras de diferentes pintores, entre ellos Polignoto" (1).

Los saqueos de Siracusa y de Corinto, durante los siglos II y III antes de nuestra era, trascienden la violencia de los desmanes para convertir a los conquistadores en obsesivos coleccionistas de obras de arte, que con frecuencia ocultaban la profunda admiración hacia el talento de los conquistados. Templos, palacios y residencias romanas comenzaron a llenarse de estatuas, piezas de orfebrería, piedras preciosas y pinturas, así como prestigiosos botines de guerra. Así, no hubo jefe que no trajera consigo, al regreso de una campaña, "trofeos" que eran expuestos en los sitios más concurridos, con claros fines autopromocionales y de reconocimiento público.

Pompeyo, Julio César y Cicerón se enorgullecían de sus respectivas colecciones privadas. Adriano mandó a construir, cerca de Roma, en Tíbur (Tivoli), una especie de museo al aire libre, en el que reunió reproducciones de escenarios y edificios de diferentes lugares de su vasto imperio. De modo que en Roma, "donde se fraguó el valor hedonístico y económico del arte, se produjo un principio de trascendental importancia para la historia del coleccionismo y los museos: dar utilidad pública a las obras de arte. Ello se debió a la decisión personal de Marco Agripa (ministro y yerno de Augusto), quien comprendió, con una visión exacta de la Historia, la necesidad de reagrupar las obras exiliadas de su lugar de origen y silenciadas en colecciones privadas. Este gesto supuso un factor de enriquecimiento cultural, puesto que, por una parte, avalaba el derecho del pueblo a participar en fenómenos culturales hasta entonces acotados por la propiedad privada y, por otra, su decisión aparece como la primera declaración explícita del valor de una colección como patrimonio cultural de todos" (2).

En el caso de Egipto, los faraones nos han transmitido registros de colecciones de ofrendas votivas que ellos mismos congregaron para aplacar a sus dioses. Francis Henry Taylor sugiere otros móviles y manías: Amenhoped III confesaba especial predilección por los esmaltes azules; Tutmosis III prefería los productos de la naturaleza y ordenaba su catalogación, el joven Tutankamon, gustaba rodearse de

(1) Bazin, Germain. *El tiempo de los museos*. Barcelona España, Ed. Daimón 1969, pp. 15

(2) León, Aurora. *El museo: teoría, praxis y utopía*, Madrid, Ediciones Cátedra, s/f pp.19

bastones. Se ha descrito la tumba de este último como un "museo dinástico establecido posiblemente por razones políticas", pero no constituía un museo, sino una colección de objetos dignos de eternidad.

Con cierta similitud, Mesopotamia fomentó la acumulación de piezas preciosas y la conservación de obras destinadas a sobrepasar los siglos. En Ur de Caldea y en otros lugares se han encontrado colecciones que pertenecieron a reyes sumerios, babilonios y asirios.

En otros continentes y regiones, muchas sociedades también gustaron de acumular y exhibir lo que ellos consideraban un ejemplo o un tributo, respondiendo así a complejas necesidades no sólo grupales sino reconociendo las obras individuales dignas de admiración. Tanto en oriente como en occidente, algunos hombres empezaron a manifestar y hacer aparentes sus bienes, motivados por impulsos que, en parte, ellos mismos desconocían. Si bien es cierto que el museo como hoy lo conocemos debe mucho a Occidente, sus antecedentes son, sin duda, universales.

A partir del siglo III D.C., con la instauración del cristianismo a lo largo del imperio romano, las versiones museísticas del mundo clásico se transforman al mismo tiempo que el resto de las instituciones paganas. Surge una nueva concepción del coleccionismo, inspirada en los recuerdos personalizados de la joven religión, más que en el valor estético de los objetos: las reliquias.

Otro factor determinante en la inicial formación de estas colecciones vino a ser el surgimiento de Las Cruzadas, en las que la lucha contra los infieles se alternaba con una ambición que daba a las gestas de fe un carácter más terreno, por los logros obtenidos. Así, durante todo el Medioevo, las colecciones fueron aumentando, siempre a la sombra de la iglesia triunfante, hasta ser entregadas a las familias principescas de la Italia del *Quat-trocento* y de países vecinos. Se afirma que en 1335 la serenísima Venecia ya contaba con un salón de antigüedades, y es en ese mismo siglo que el duque Juan de Berry, coleccionista por excelencia, acumulaba desde joyas y camafeos hasta redomas de perfumes. Dillon Ripley señalaba que a fines del siglo XV había otra vez una colección pública de arte en Roma, gracias al pontífice Sixto IV, es así como en 1471 el Papa funda un *antiquarium* (museo de antigüedades) público en el propio capitolio romano.

A partir del siglo XV se dio un movimiento humanístico el cual fue decisivo para Occidente en general, y para el coleccionismo, en particular: *el Renacimiento*.

En lo referente a los antecedentes de los museos, aparecen nuevos vocablos: *studiolos* (pequeños aposentos con espléndidos artesanados y piezas de arte que, más que bibliotecas, eran lugares de meditación, lectura y redacción de correspondencia), *galerías* (amplias, alargadas e iluminadas estancias, donde se conservaban las colecciones de pintura y escultura), *gabinetes* (recintos rectangulares o cuadrados que contenían animales disecados y rarezas botánicas), que proliferarán en palacios y residencias de aristócratas, jerarcas eclesiásticos y miembros de los expansivos sectores bancario, mercantil e industrial.

El humanismo que priva en este retorno a los orígenes acusará algo más que los gustos de los poderosos. "El Renacimiento añade un valor formativo y científico para el hombre moderno, educado al contacto con la obra antigua. Nuevos modos de vida conducen a nuevas apreciaciones culturales y así, la estimación del objeto clásico es ahora estética e histórica". (3)

En 1520, el religioso Paolo Giovo inicia en su palacio de Como una extraordinaria colección de retratos de escritores, poetas, pintores, escultores, reyes, papas y hombres ilustres, a los que denomina *Musaeum*, (Museo Joviano). Era tanto el prestigio de Giovo como coleccionista, que muchas celebridades de la época (Hernán Cortés incluido), le enviaban sus retratos con el objeto de que el museo de Giovo lo conservase para la posteridad.

Mientras el septentrión italiano comenzaba a ejercer su influjo renacentista en las artes y en el pensamiento del resto de Europa, en otras regiones del mundo, importantes civilizaciones seguían su curso, como la *mexica*, cuya gran capital, Tenochtitlan, también sabían acumular ofrendas y tributos con trasfondos políticos culturales.

En un principio, el *gabinete*, como se mencionó, era sencillamente un mueble donde se guardaban objetos pequeños pero preciados. A fines del siglo XV y durante el XVI, esta palabra adquiere una segunda acepción, aplicándose a las salas de proporciones íntimas donde se depositaban piezas raras y valiosas. El apogeo de las curiosidades y maravillas corresponde a los siglos XVI Y XVII (en México aparecen a fines del siglo XVIII y florecen durante todo el siglo pasado).

Los gabinetes formaron los núcleos de los futuros fondos museales. En su interior, siempre abundantes, se operan los inicios de la clasificación científica y la transformación de bienes privados en patrimonios nacionales. Mientras duraron fueron testigos de una de las últimas empresas aglutinantes del hombre para entender esa realidad que ante él se desnudaba, "...Hay que pensar que ese universo era familiar a los hombres cultos de aquel tiempo, que no estaban solicitados por un campo de conocimientos muy extenso, en una época en que un hombre de provecho podía pretender en una vida abarcar todo el saber humano" (4).

En el siglo XVIII, Italia pierde su supremacía del coleccionismo. Objetos de gran valor cultural pasan a Francia, Holanda y hasta la Isla de los ingleses. Esta salida malbaratada de incontables obras, cuyos destinos fueron colecciones particulares del norte de Europa, desataría un mercado refinado tanto para la realeza, que continuaba enriqueciendo sus acervos, como para la burguesía culta, que pretendía ennoblecerse con estas nuevas inversiones.

(3) Op. Cit. León, Aurora. pp. 23

(4) Op. Cit. Bazin Germain. pp. 139

No obstante por encima de ventas y rencores, los museos y colecciones seguían evolucionando. En la segunda mitad del seiscientos nacen varios museos *públicos* que no son los primeros con este atributo, sino que son excepciones.

Paradójicamente, la Revolución Francesa, que representó el proceso político-social de mayor ímpetu en el setecientos europeo, es la que propiciaría el surgimiento de la institución más estable y definida: el museo público, concebido desde sus comienzos como factor de incorporación cultural de grandes masas hasta entonces sin acceso al conocimiento y observación de las colecciones de arte.

Los museos de la época, aliados invaluable en el proceso democratizador, al poner a disposición de la ciudadanía las ricas y variables piezas acumuladas a lo largo de los siglos. La cultura, de alguna manera, había empezado a dejar de ser privada.

A partir de 1734, en el Museo de Capitol, en Roma, el Vaticano inició la instalación de varias pinacotecas. En 1743, a la muerte de Anna María Luisa de Médici, la princesa Palatina, los Uffizi se transforman en un gran museo público de arte, poco después en 1753 el Parlamento inglés compró a Sir Hans Sloane su gran colección, dedicada principalmente a las ciencias naturales, y con ella se efectuó la primera organización del Museo Británico, considerado más como depósito de conocimientos que de belleza. Tras el violento paréntesis a que obligó la Revolución Francesa, las ideas que la animaron propician una etapa decisiva en la formulación y aplicación de un nuevo tipo de museo. En 1791, el Louvre pasó a formar parte de los monumentos de ciencia y artes. Las colecciones de la realeza fueron trasladadas ahí, y desde entonces inamovible, fue enunciado: las colecciones deben ser accesibles a todos, con un propósito recreativo y educativo.

El resplandor de las ideas heredados por el Siglo de las Luces hará del ochocientos una centuria rica en transformaciones políticas, científicas-tecnológicas y artísticas, así como en movimientos expresionistas por parte de naciones europeas, lo cual incidirá en la evolución de la idea de museo público.

En 1803, Napoleón Bonaparte inició una transformación del antiguo palacio de los reyes de Francia, el Louvre, posteriormente Museo Central de las Artes, en un escenario ostentoso dedicado a enaltecer su ego y a glorificar los logros de su imperio. En 1815, a la caída del imperio napoleónico, los países expoliados efectuaron diversas gestiones para recuperar los tesoros artísticos que les pertenecían. Sin embargo, el Louvre lograría retener una de las colecciones de arte más valiosas de todos los tiempos y constituiría un importante precedente en la acelerada evolución museística a lo largo del siglo XIX.

Los museos en el diecinueve inician un retorno al concepto original de Templos de las Musas, de sitios destinados al estudio de las ciencias y de las artes, tanto en las grandes capitales como en ciudades del interior de cada país. Otra modalidad de este siglo habría de repercutir positivamente en la evolución del museo público: las grandes exposiciones internacionales, en las que se daba especial importancia a los avances tecnológicos e industriales. Dichas exposiciones propiciarían un renovado interés por la producción, materias primas e incluso objetos de arte de países

lejanos, y serán el antecedente de la proliferación de museos de toda índole en el nuevo siglo.

En 1946 fue creado en París el Consejo Internacional de los Museos ICOM (International Council of Museums), este organismo es de carácter internacional asociado con la UNESCO en tanto que es una organización no gubernamental de categoría A, tiene su sede en París en el edificio de la UNESCO. "Su finalidad, en los cien países que representa, es la de organizar la cooperación en el ámbito de las actividades relacionadas con los museos, se preocupa de las funciones de la educación cultural, de conservación y de investigación". (5)

(5) SALVAT. Los museos en el mundo, Barcelona 1979, pp. 8

DEFINICIÓN DE MUSEO

Hasta aquí se ha desarrollado y ubicado el origen de los museos, para poder continuar con esta investigación es imprescindible definir nuestro objeto de estudio que es el museo, para conseguirlo presentaremos una definición que se relaciona directamente con el devenir de los museos en su contexto histórico-social, pues lógicamente se establece una vinculación estrecha entre el qué y el para qué el museo (concepto-función).

Según expresara Yolanda Ramos Galicia en su "Proyecto para la creación de museos locales en México, el concepto de museo y su función ha cambiado para adaptarse a necesidades históricas / sociales. Es a partir del siglo XIX cuando la concepción de museo como un depósito de antigüedades expuestas de manera estática, se difundió ampliamente, cursos y conferencias. En general, la idea de museo en esta época, era coleccionar y exhibir aunque sin tener comunicación directa con el público.

Por su parte, el International Council of Museums (ICOM), cuya denominación en español es Consejo Internacional de los Museos, define al museo como una Institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, en la que se adquieren, conservan, investigan, comunican y se exponen, para el estudio, la educación y el disfrute, los testimonios materiales del ser humano y de su entorno.

Para concluir, "la concepción actual de museo no es la un simple depósito de objetos sino la de *una institución al servicio de la sociedad que adquiere, conserva y permite la valorización de los testigos materiales de la evolución de la naturaleza y del hombre*, mostrando objetivamente el desarrollo científico, tecnológico, económico, cultural, político y social en un área geográfica determinada, de manera que los visitantes del museo, puedan darse cuenta de los problemas que interesan, afectan y determinan la vida de cada región. En este sentido es que Museo y Memoria se articulan para sustentar representaciones históricas y geográficas de la realidad". (6)

EL MUSEO Y SUS FUNCIONES EDUCATIVAS

El museo es una institución permanente, no lucrativa, al servicio de la sociedad, que adquiere, conserva, investiga, comunica y principalmente, exhibe los testimonios materiales del hombre y su medio ambiente.

La anterior definición, producto de las inquietudes surgidas del análisis del concepto de museo y su situación dentro de la sociedad contemporánea, hace especial hincapié en la educación y en la exhibición, entendiéndose ésta como un medio de comunicación.

(6) UNESCO ICOFOM LAM 98 VII encuentro regional, Museos, museología y diversidad cultural en América latina y el Caribe. pp. 20

El museo se vincula directamente con la educación, entendiéndose por educación “el proceso que conjunta todos aquellos aprendizajes constituidos por conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas, actitudes y valores que una sociedad determinada considera esencial para la formación y desarrollo pleno del ser humano, en un tiempo y un lugar determinado” (7). La educación deberá formar un comportamiento que lleve al participante a situaciones concretas de su vida desde su marco referencial, el cual será puesto a prueba con cada nueva acción. Concebimos al aprendizaje “como el proceso a través del cual los educandos construyen el conocimiento a través de la interacción que establecen con su realidad” (8). El aprender no significa únicamente recibir información sino adquirir los instrumentos de indagación.

En el caso de la educación formal, viene a ser un recurso didáctico complementario de los programas oficiales, y en la permanente, un recurso cultural alternativo. “En el primer caso coadyuva a la consecución de las metas educativas básicas de” (9):

- (1) Asegurar una educación básica a toda la población.
- (2) Vincular la educación terminal con el sistema educativo de bienes y servicios sociales y nacionalmente necesarios.
- (3) Elevar la calidad de educación.
- (4) Mejorar la atmósfera cultural.
- (5) Aumentar la eficiencia del sistema educativo.

El hecho de que el museo tenga como medio de comunicación el objeto, lo hace accesible al público. Por otro lado, su interdisciplinariedad le da una flexibilidad y amplitud en el manejo de estrategias, instrumentos, programas y proyectos, que lo convierten en un apoyo didáctico idóneo para los maestros y para los adultos que continúan con una educación permanente.

La actividad educativa desarrollada en los museos va desde la planeación de las actividades, adaptadas a las diferentes etapas cognoscitivas de los visitantes, hasta la discusión semiótica sobre si el objeto museográfico provoca la experiencia por sí mismo y cuál es la relación entre esta experiencia y los apoyos didácticos en los museos.

El proceso educativo no es sólo el desarrollo de habilidades; la educación se plantea la necesidad de fomentar actitudes y valores, así como generar la autonomía, la creatividad y la sensibilidad, provocando la asimilación de conocimientos relevantes para el individuo, por lo cual aprender implica un proceso de indagación.

(7) Condes Infante, Francisco. Lavin de Arrive, Sonia. Propuesta metodológica de acercamiento crítico al museo. México 1989 pp. 7.

(8) Ibidem pp. 7

(9) Seminario-Taller: El Museo como instancia educadora. SEP; SESIC. México. 1988. pp. 67

EL MUSEO COMO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

Las razones que nos llevan a escoger la práctica de la museología y para la educación cooperativa en el área de las Ciencias Sociales son de orden pedagógicos y socio-cultural. En la primera, se tuvo en cuenta que una de las primeras tareas de la educación es desarrollar y facilitar al alumno, a través de un trabajo concreto y significativo, la integración e interacción social, el respeto por el medio ambiente y por su preservación, la apropiación por la memoria de la comunidad, de sus valores, de sus bienes culturales y tecnológicos y, por extensión, la apropiación del patrimonio de los conocimientos de la humanidad. Es también su tarea desarrollar habilidades tanto sociales como intelectuales. En la segunda, la constatación de que los preconceptos en relación a la idea de Museo y de espacio que le corresponden hacen que las comunidades encuentren dificultades para musealizar su memoria. Para algunos la idea de Museo es algo complicado, caro e inútil en tanto que depositario de cosas viejas “que no valen tanto” o de cosas demasiado preciosas que no tienen como adquirir, conservar o guardar. Cuando la comunidad llega a tener un museo, es un lugar sin atractivos, generalmente reducto, intocable e impenetrable en manos de un coleccionista o está en las manos de la administración pública que no tiene interés o que no sabe qué hacer con él. Por lo tanto, proponer el Museo como un recurso didáctico surgió de la necesidad de desmitificar, desacralizar la idea de Museo, posibilitar a las comunidades la percepción del significado de aquello que constituye la memoria local, concientizándola del acervo del cual es portadora y demostrar la posibilidad de vializar un Museo por más modestas que puedan ser estas comunidades. El museo cooperativo, como forma didáctica – pedagógica de valorizar, rescatar y trabajar la memoria comprometiendo cooperativamente a la comunidad escolar y a la comunidad como un todo, se presenta como un desafío, como una provocación, una forma de mostrar que el cooperativismo en sus principios y en su propuesta de organización institucional puede hacer posible la preservación y la musealización de la memoria y del acervo de una comunidad.

El Museo dinámico: aula desafiante

Al proponer al museo como medio de enseñanza y aprendizaje, se conjuga los principios museológicos y pedagógicos que se consideran relevantes en un proceso educacional significativo.

Se parte de la comprensión de que un Museo no es un espacio muerto o estático donde son depositadas *antigüedades y curiosidades*; como tampoco es un lugar donde se guarda y encuentra el pasado; menos aún que es un lugar al cual, una vez visitado, no se vuelve nunca más porque continúa exactamente igual. Se entiende por museo el espacio dinámico, expresión de vida y la historia de una sociedad y comunidad, lugar de cambios simbólicos, un “mercado” donde son apreciadas, avaladas, discutidas, analizadas, interpretadas y comprendidas las más diversas manifestaciones humanas.

Todo lo que puede ser expuesto en el Museo es el resultado de indagaciones, investigaciones y estudios. Es un trabajo concreto en el presente sobre el pasado, buscando estudiar en sus raíces la sociedad o comunidad en la cual está inserto.

Así, trabajar en sus salas como en un aula y en la escuela, teniendo como elemento aglutinador la idea de museo, permite una práctica concreta y significativa en el estudio más específico de la Historia, la Geografía, la Sociología y la Ecología. El punto de partida o el tema generador brota fácilmente de la realidad del niño, de su medio ambiente, de su universo inmediato. Se sabe que para poder formular un cuestionamiento es necesario un conocimiento previo, dado que el saber es precondición del preguntar. El alumno mientras pregunta, indaga y estudia, adquiere y amplía conocimientos, aprende dónde buscarlos y cómo sistematizarlos. El aprendizaje se vuelve significativo, en el sentido de Ausubel (1968), las nociones y conceptos ya asimilados y elaborados funcionan como fundamento para la elaboración de nuevos conceptos que, a su vez, dialécticamente, van a provocar transformaciones y reelaboraciones en aquellos ya adquiridos. Es también un aprendizaje significativo, porque será socializado en primer lugar en el propio grupo que lo realiza, luego en un universo más abarcativo, a través de exposiciones y/o publicaciones en la escuela y/o en la comunidad. Las publicaciones pueden ser hechas a través de diarios o revistas mimeografiadas o fotocopias. Cabe también al grupo de alumnos buscar los recursos para vializar las exposiciones y publicaciones.

A manera de conclusión, el Museo cumple con su función cuando involucra efectivamente a la comunidad, y el resultado no es de uno, sino de todos, de una parte significativa de la población. Un Museo implica mucho trabajo. Trabajo de organización, investigación y contacto con el público a través de exposiciones y eventos: mesas redondas, seminarios, recitales, conciertos. Acción e interacción de técnicos, especialistas y de la comunidad, como un todo, en la cual esta inserto el Museo y a quien presta en cierta forma, servicios.

Conociendo la complejidad de un Museo y de sus constantes dificultades financieras que limitan sus condiciones de funcionamiento, consideramos que una forma de vializarlo es a través de la constitución de Museos Cooperativos y/o Comunitarios. De ahí, que se sugiere al Museo como una práctica educativa, pues además de posibilitar una forma dinámica y significativa de trabajar contenidos, se constituye en una estrategia para desarrollar una nueva mentalidad: solidaria y cooperativa de preservación de la memoria local, como también de acceso al patrimonio de la humanidad.

NUESTRA HISTORIA SURGIMIENTO DE LOS MUSEOS EN MÉXICO

En las últimas décadas se ha producido un amplio movimiento tanto de crítica y discusión como de renovación. Se ha replanteado la relación de los museos con su entorno, sobre todo a través de estructuras pequeñas. Han proliferado los centros de ciencia y tecnología que, en vez de proponer simplemente objetos para ser mirados, requieren de la participación del visitante, ahondando la función didáctica de los museos y encarándola de modo coherente con las nuevas teorías sobre el aprendizaje.

Nuestro país ha quedado bastante al margen de esta efervescencia, a pesar de contar con una tradición importante. Los orígenes de los museos en México, datan desde los primeros tiempos prehispánicos, pues la nobleza mexicana poseía bellos jardines donde se coleccionaban animales exóticos, que eran traídos de otras latitudes de Mesoamérica. El interés por el rescate, conservación y difusión de documentos inéditos, referentes al pasado cultural de México, surge a mediados del siglo XVIII, cuando las autoridades de la Nueva España se interesan por testimonios históricos, obras artísticas de los indígenas, pero sin darles la importancia debida.

Durante la colonia el milanés Lorenzo Boturini reunió una colección de antigüedades, que fue acumulando desde 1736, durante el tiempo que permaneció en la Nueva España. Este bagaje estaba formado por esculturas, cerámica y códices prehispánicos. Por orden del virrey conde de Fuencalrara se confiscaron las piezas de Boturini en 1773; a la muerte del virrey la colección fue entregada a la Real y Pontificia Universidad para su conservación y estudio, donde además se exhibió en 1774.

Poco tiempo después, en la época del virrey Bucareli, se enriqueció la Colección Boturini con objetos arqueológicos encontrados en 1790, durante las excavaciones realizadas en el subsuelo de la Plaza Mayor de la Ciudad de México, los cuales quedaron en custodia de la propia Universidad.

En el mismo año, una comisión de naturalistas, encabezada por José Longines, se dedicó a estudiar y a coleccionar plantas, animales y minerales, para buscar una renovación intelectual que fuera fruto de las ideas de la ilustración. Así surgió en la Ciudad de México, el Museo de Historia Natural.

En 1808 se creó la Junta de Antigüedades, por orden de la Corona Española, la cual estuvo encargada del acervo que estaba formado por los objetos existentes: la Colección Boturini, los hallazgos arqueológicos y la colección de plantas, animales y minerales.

Al consumarse la independencia surge una actitud nacionalista que promueve la creación de un museo en el que se mostraría los objetos relacionados con las culturas prehispánicas y con la historia natural, así como otros que se encontraban dispersos en las distintas partes de la ciudad y de la nación.

El 18 de marzo de 1825, el primer presidente de la República, Guadalupe Victoria, acordó el establecimiento de un Museo Mexicano en la antigua Universidad, que es considerado como el primer museo de esta Capital y cuyas colecciones enriquecidas, se dividieron en un conservatorio de antigüedades y un gabinete de historia natural.

Posteriormente, dicho museo ocupó las instalaciones de la Antigua Casa de Moneda, y debido al crecimiento de las colecciones que albergaba, en 1910 fue necesario su traslado del Departamento de Historia Natural, a las calles del Chopo, actual Museo del Chopo. El museo del edificio de Moneda recibió el nombre de Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, que actualmente se conoce como Museo Nacional de las Culturas.

En 1831 se decretaron los estatutos para la constitución definitiva de lo que debía ser el museo, concebido como un establecimiento científico cuyas ramas tuvieron proyección hacia el siglo XX y son el antecedente de los museos: Nacional de Antropología, Tecnológico de la Comisión Federal de Electricidad, Papalote (Museo del niño), e Historia Natural, que se encuentran en el Bosque de Chapultepec, así como de la integración de diversos museos en el D.F. y en todo el país.

A partir de 1966, se hizo un ambicioso proyecto de la Ciudad de México con la creación del Museo Nacional de Antropología e Historia, el Museo de Arte Moderno y el Museo de Historia Natural.

Además en el Centro Histórico, se encuentran importantes museos como el Museo de la Ciudad de México, el Museo Nacional de las Culturas, el Museo Templo Mayor, el Museo Nacional de Arte, el Museo de San Carlos, la Pinacoteca Virreinal de San Diego, el Museo de la Estampa, el Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, entre otros. La diversidad de acervos origina la creación de nuevos y mejores museos, cuya funcionalidad ha sido constatada al paso de los años.

A continuación enlistaremos algunos de los museos que aparecen en la guía de museos del Distrito Federal:

- ⊗ Archivo General de la nación
- ⊗ Casa Museo Alfonso Reyes
- ⊗ Casona II
- ⊗ Centro comunitario Culhuacan
- ⊗ Centro Cultural Arte Contemporáneo, A.C.
- ⊗ Centro Cultural Hacienda
- ⊗ Galería de Historia (Museo del Caracol)
- ⊗ Museo Arqueológico del Cerro de la Estrella
- ⊗ Museo de Arte Contemporáneo Alvar y Carmen T. De Carrillo Gil
- ⊗ Museo de Arte Moderno
- ⊗ Museo de Geología, IPN
- ⊗ Museo de Geología UNAM
- ⊗ Museo de Historia Natural
- ⊗ Museo de la caricatura
- ⊗ Museo de la Ciudad de México

- ⊗ Museo de la Medicina Mexicana
- ⊗ Museo de la Secretaría de Educación Pública
- ⊗ Museo de San Carlos
- ⊗ Museo de San Ildefonso
- ⊗ Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado
- ⊗ Museo del Palacio de Bellas Artes
- ⊗ Museo del Templo Mayor
- ⊗ Museo Diego Rivera "Anahuacalli"
- ⊗ Museo Estudio Diego Rivera
- ⊗ Museo Franz Mayer
- ⊗ Museo Frida Kahlo
- ⊗ Museo José Luis Cuevas
- ⊗ Museo Mural Diego Rivera
- ⊗ Museo Nacional de Antropología
- ⊗ Museo Nacional de Arte
- ⊗ Museo Nacional de Historia
- ⊗ Museo Nacional de la Estampa
- ⊗ Museo Nacional de la Revolución
- ⊗ Museo Nacional de las Culturas
- ⊗ Museo Rufino Tamayo
- ⊗ Museo Sala de Arte Público Siqueiros
- ⊗ Museo SERFIN
- ⊗ Museo Tecnológico de la CFE
- ⊗ Museo Universitario Contemporáneo de Arte
- ⊗ Museo Universitario del Chopo
- ⊗ Palacio de Iturbide
- ⊗ Palacio de Minería
- ⊗ Papalote, Museo del niño
- ⊗ Pinacoteca Virreinal
- ⊗ Recinto Homenaje a don Benito Juárez
- ⊗ Recinto Parlamentario Universidad del Claustro de Sor Juana
- ⊗ UNIVERSUM, Museo de las Ciencias, UNAM
- ⊗ Entre otros.

Los museos son un valioso apoyo para el quehacer educativo, dado que presentan testimonios significativos de la evolución de la naturaleza del ser humano y de la cultura, con los cuales se adquiere o reafirman conocimientos y se establece una comunicación.

Sin pretender limitar la riqueza cultural de los museos, se proporciona la siguiente clasificación, con la contextualización correspondiente: (10)

(10) SEP. Guía para visitas escolares a museos del Distrito Federal. Consejo Nacional Técnico de la Educación. pp. 29

- **Museo Auxiliar:** establecimiento que alberga objetos procedentes de lugares distintos de aquellos que en el momento se exponen.
- **Museo Casa o Prócer:** instalado en lugares relacionados con la historia de un personaje destacado, contiene objetos que dan testimonio de su vida personal y su actuación.
- **Museo Monumento:** en su propia ubicación tiene un valor arqueológico, histórico o arquitectónico; es calificado como objeto de exposición, en ocasiones cuenta con colecciones relacionadas con su origen.
- **Museo Nacional:** presenta en sus colecciones lo más significativo de la cultura nacional.
- **Museo Local:** conserva material arqueológico, histórico o testimonial de diverso tipo, de un determinado lugar.
- **Museo de Sitio:** se instala en lugares de importancia histórica, con elementos propios del lugar, hecho o época.
- **Museo de Tecnología:** se dedica a varias ramas de la técnica con relación a la producción de materias primas y a los avances de la tecnología para satisfacer necesidades cotidianas.

SITUACIÓN ACTUAL DE LOS MUSEOS EN MÉXICO

A mediados de los años sesenta México vivió una explosión museística que lo ubicó en un lugar prominente de la museografía internacional. En la parte más visible del proyecto, su exterior, por primera vez se construyeron impresionantes edificios específicamente diseñados para albergar colecciones. En el interior, esencialmente se trataba de un novedoso discurso que sacudió las formas de comunicación tradicional con un sorprendente sentido del ritmo, el color y la didáctica.

Sin embargo, el tiempo envejece las innovaciones y la museografía mexicana, requiere de nuevos ánimos. En ocasiones seguimos haciendo museos sin preguntarnos para quién o para qué los inauguramos. Salvo contados ejemplos, no hemos buscado otras vías en torno a la manera de crear y gestionar museos, y persistimos dentro de una receta muy trillada que pone a la estética por sobre los contenidos. *Lo que antes fue vanguardia, al tiempo se volvió ortodoxia.*

De tan sabido se nos escapa lo evidente. La naturaleza del museo es ser fundamentalmente una institución abierta a la sociedad. Sin la presencia del observador, la investigación; la custodia patrimonial y el esfuerzo de comunicación museográfica se vuelven estériles, tanto como lo sería una biblioteca sin lectores o un teatro carentes de espectadores. Conservar y exhibir sólo se conciben junto a la mirada del visitante que cierra el círculo. Desde una perspectiva social, es el público del museo quien en última instancia juzga los resultados de curadores, museógrafos o los servicios educativos.

En México, la experiencia ha demostrado que los museos son productos de un largo proceso socio-cultural, en el que se involucra el Estado, los coleccionistas privados y las comunidades que son un espacio en continua transformación y un ágil medio que acerca la cultura material de los visitantes. Hoy los museos se han convertido en uno de los más importantes accesos masivos a la cultura y es evidente que el público de los noventa busca en el museo mucho más que la información, quieren interactuar con museos que respondan en la reflexión o la afirmación de la propia sociedad.

Es necesario darles una nueva dimensión que enfrente los retos tecnológicos de la producción y el consumo de la cultura. Es preciso rebasar las conceptualizaciones simplistas que piensan al museo como un templo o una torre de exposiciones, un sitio donde se muestran valiosos ejemplares de una alta cultura fría, distante y pasada. Frente a la visión cerrada que entiende al museo como una gestión burocrática, hay que redefinir los objetivos del museo contemporáneo para convertirlo en un espacio de expresión, educación, revalorización, divulgación y sí, de comercialización. Es preciso que se torne en un verdadero ente cultural cuyo rasgo distintivo sea su apertura hacia mujeres y hombres.

Si lo que pretendemos es llegar a un público más vasto, más complejo, es necesario también ampliar el perfil de los integrantes de las sociedades de amigos, y diversificar los servicios y actividades de los museos.

Esto significa, de lado de las sociedades de amigos, pensar en otras formas de participación y aportación, y de lado de quienes dirigen los museos, extender más

beneficios a sus miembros. Así, podremos involucrar a los estudiantes, a los jóvenes, a los sectores populares y generar otras opciones de participación como el voluntariado.

Estos distintos visitantes tendrán también, por supuesto, distintas necesidades, gustos y expectativas. Ello significa trabajar en la búsqueda de actividades y servicios de manera conjunta. Gracias a las sociedades de amigos ya se han hecho importantes logros en labores de investigación, restauración, difusión y captación de fondos. La publicación de catálogos, la instauración de programas como el de *adopte una obra de arte*, la impresión de material promocional, así como la realización de diversos eventos culturales son una buena muestra de ello. Sin embargo existen campos poco trabajados y que requieren de una atención urgente como los servicios educativos, el incremento de las colecciones e incluso el diagnóstico y evaluación de la oferta de los museos a través de estudio del público. Realizar esto exige, por una parte valorar a las sociedades de amigos no sólo como un medio para la obtención de recursos, y por la otra colaborar con el museo no sólo en aquellas áreas más ostensibles o vistosas del mismo.

Subsiste un aspecto que preocupa a todos de manera constante, sobre todo en estos tiempos poco alentadores: la captación de fondos para apoyar el financiamiento de los museos.

Hemos hablado de un pasado y de nuestra situación actual. Quizá sea un buen momento para asomarnos al futuro. ¿Cuáles serán las tendencias del museo en México en el siguiente milenio? Se espera que en los futuros museos mexicanos sean sencillamente lo que su público necesite y exija.

En este apartado se estudiará directamente sobre el Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, comenzaremos dando una breve historia sobre el edificio y sus colecciones.

HISTORIA DEL MUSEO DE LA SECRETARIA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, alberga la *Colección Pago en Especie*, una de las más variadas colecciones de arte contemporáneo mexicano, y la *Colección Acervo Patrimonial* formada por una diversidad de objetos que dan cuenta del interés de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público por resguardar su legado histórico y artístico.

La calle de Moneda en donde se encuentra ubicado el Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, iba de la calle de Seminario a la cerrada de Santa Teresa, en su acera norte, frente al Palacio Virreinal que seguía hasta correo Mayor. El otro tramo era la calle de la Moneda, de la Cerrada de Santa Teresa a la calle del Indio Triste (ahora primera de Correo Mayor).

El nombre se le dio desde muy antiguo, por las casas que se destinaron para la habitación del Arzobispado de México, frente al costado oriental de la Catedral Metropolitana. Desde que comenzó la conquista, se pensó en establecer en la Nueva España un obispado dependiente del Arzobispado de Sevilla. Los informes que llegaron tanto a la corte de España como a la santa sede fueron tan confusos y disparatados, que el primer obispado llamado Charólense, por Carlos I de España y V de Alemania, que intentó erigirse desde 1518 en Yucatán, se circunscribía a la Isla de Cozumel, y el Emperador, que disfrutaba del patronato otorgado a los Reyes Católicos, concedió en gracia a un presbítero la abadía de Culúa, que resultaba ser toda la Nueva España. No pudo desde luego hacer nada.

Nuevos informes hicieron que se expidiera bula de 13 de octubre de 1525 para erigir el obispado de Tlaxcala, con los límites que fijara Carlos Quinto. Resultaron estos irreales, pero con todo, se estableció en 1529 en que fue electo Fray Julián Garcés. Quedaba excluida de esa diócesis la ciudad de Temixtitán (Tenochtitlán, es decir, México).

Ya con mejores datos, por bula de 3 de septiembre de 1530 se estableció el obispado de México, aunque ya en 1528 había llegado a la capital de la Nueva España el franciscano Fray Juan de Zumárraga electo primer obispo, y que se aposentó en el convento de San Francisco. Como la casa del obispo debe estar cerca de la catedral, según se estableció antiguamente, Hernán Cortés al trazar la nueva Ciudad de México, la colonial, señaló solares para casas del obispo.

El edificio que alberga este museo remonta su historia a 1530, cuando Fray Juan de Zumárraga adquiere dos casas erigidas por los conquistadores Andrés Núñez y Martín López sobre las ruinas de la pirámide de Tezcatlipoca, señor del inframundo y protector de los guerreros. En estas rústicas construcciones se estableció el

obispado de México, el segundo fundado en la Nueva España, cuatro años después de instituida la diócesis de Tlaxcala.

Según la tradición fue aquí donde Zumárraga recibió en 1531 a Juan Diego con el testimonio de la aparición guadalupana ocurrida en el cerro de Tepeyac. El obispo Zumárraga fue nombrado arzobispo en 1547 y murió un año después sin ejercer su cargo, perviviendo el edificio como residencia del arzobispado de México por cuatro siglos.

A lo largo de la colonia, la modesta construcción original fue transformándose, siguiendo los más diversos estilos de la arquitectura novohispana. Alcanzó sus dimensiones y majestuosidad de palacio en el siglo XVIII, características que permanecen hasta nuestros días. Su estructura está compuesta de corredores que rodean el patio principal, con sus pilares labrados en cantera, decorados con pilastras toscanas y elegantes arcos rebajados que delimitan el espacio interior, donde encontramos dos hermosos patios con sus fuentes. La fachada está coronada por arcos invertidos con pináculos, balcones en la planta alta y una portada custodiada por estípites.

Se iniciaba un siglo de grandes transformaciones, que culminaría con la independencia de México y un largo periodo de luchas internas para consolidar la República como forma de gobierno. La aprobación de las Leyes de Reforma dieron como resultado la separación de la iglesia del Estado y la desamortización de sus bienes.

Tras haber sido cárcel para los enemigos de la Revolución de Ayutla, y posteriormente cuartel de las tropas francesas en 1867, la República restaurada asignó el inmueble a la Contaduría Mayor de Hacienda y a la Imprenta del Gobierno Federal, donde se editaba el Diario Oficial. Otra área la ocupó la fábrica de cigarros *La Sultana*, hasta 1890.

Durante el presente siglo, el ex-arzobispado, como se le conocía entonces, fue sede de las oficinas de la Secretaría de Hacienda, de Guerra y Marina, de Bienes Nacionales e Inspección Administrativa. En 1931 se le declaró Monumento Histórico y se le ordenó su reparación. Por Decreto Presidencial, en 1961, se destinó el inmueble a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público. Fungió como sede de una escuela primaria, guardería y jardín de niños y luego como oficinas para la Dirección General de Crédito Público.

Después del terremoto de 1985, se cerró para su total restauración, a cargo de la entonces Secretaría de Desarrollo Urbano y Ecología. Por el hecho de haber sido erigido sobre el basamento de una pirámide, el edificio original no padeció el hundimiento original del centro de la ciudad. Sin embargo, sí provocó daños estructurales al inmueble. Las obras para darle estabilidad al edificio permitieron la localización del muro norte y oriente del templo de Tezcatlipoca.

En noviembre de 1994, este edificio se inauguró como Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, para albergar y exhibir las singulares colecciones de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, *Pago en Especie y Acervo Patrimonial*.

La Secretaría de Hacienda y Crédito Público ha mantenido desde sus inicios, una relación cercana con el quehacer cultural de la nación. De esta manera se han reunido piezas y obras a través de los años, generando colecciones tan notables como la de Acervo Patrimonial que se caracteriza por su visión de remembranza, y rescata las raíces que nos definen como nación.

Objetos diversos como estofados coloniales y marfiles orientales, hasta escritorios gastados y su cansada madera guardando aún la huella de miles de atentas notas, oficios, las manchas de indelebles tintas, rastros que nos hablan de generaciones de manos laboriosas, máquinas de escribir, sumadoras con desgastadas teclas, herrajes, llaves, sellos y timbres, gracias al programa Rescate y Restauración del Patrimonio Cultural, instrumentado por la Secretaría en 1982, se formó esta colección con aquellas piezas que reflejan el paso de los años tanto en el gusto como en las necesidades que reclamaba cada época de nuestra historia.

La Colección Pago en Especie, bajo la custodia del Museo de la SHCP, se forma a partir de obras que los artistas, inscritos en este sistema de recaudación fiscal, entregan como la forma de pago de sus impuestos federales. Gracias a esta opción fiscal la secretaria ha reunido una importante colección de obra plástica en la cual convergen las inquietudes y logros del arte contemporáneo en México.

En las salas de exhibición permanente del Museo de la SHCP, es posible admirar las obras de los distinguidos maestros Diego Rivera, Rufino Tamayo, Pedro Coronel, José Chávez Morado, Raúl Anguiano, Leonora Carrington, Luis Nishisawa, Francisco Zúñiga, así como de importantes creadores de la plástica actual como Nahum B. Zenil, Arturo Rivera, Rodolfo Morales, Rafael Coronel, Alfredo Castañeda, Jesús Urbieta y Jordi Boldó, entre otros. La colección ofrece un panorama más amplio e incorpora y exhibe el trabajo de artistas que pertenecen a las generaciones jóvenes como Arturo Guerrero, Marisa Lara, Estrella Carmona, José, Alberto, Miguel y Francisco Castro Leñero, Jorge y Javier Marín y Roberto Cortázar.

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, es uno de los más jóvenes en el contexto de los museos de la Ciudad de México, ubicado en la calle de Moneda 4, en el corazón del Centro Histórico se inaugura en noviembre 1994 para albergar las colecciones *Pago en Especie* y *Acervo Patrimonial*, gracias a la voluntad y el interés de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público por rescatar, conservar, exhibir y difundir los bienes culturales que están bajo su custodia.

COLECCIÓN PAGO EN ESPECIE

Pago en Especie es un sistema de recaudación fiscal alternativo que se originó en México para facilitar a los artistas plásticos el pago de sus impuestos, mediante la aportación directa de sus obras. Quienes prefieren esta opción, se suman al esfuerzo de reunir una colección de arte contemporáneo en constante crecimiento, tanto en número como en la conjugación de trayectorias y momentos plásticos de artistas preocupados por la cohesión y trascendencia de su producción. La pintura, el collage, el arte objeto, el grabado y la escultura son algunas de las técnicas utilizadas por los artistas que se unen al programa y abordan temas igualmente variados.

El sistema fue propuesto en 1957 a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público por un grupo de artistas y promotores culturales entre los que figuran David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera, Raúl Anguiano, José Chávez Morado, Carmen Barrera e Inés Amor. En 1975, mediante un decreto presidencial se reguló esta opción y a partir de ese momento, ha funcionado ininterrumpidamente. Dos decretos presidenciales más, el primero en 1984 y el segundo en 1994, han actualizado su instrumentación.

El objetivo de la Dirección General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público es resguardar y difundir este patrimonio cultural. Para tal fin se creó el museo, en donde la colección se exhibe de manera permanente y se difunde a través de exposiciones itinerantes al interior del país o en el extranjero y de la exhibición de piezas en delegaciones diplomáticas, así como de la publicación de catálogos y ediciones especiales sobre la misma.

COLECCIÓN ACERVO PATRIMONIAL

La historia e identidad de todas las culturas y sociedades radica no sólo en sus valores y principios, sino también de manera fundamental, en los objetos que producen a través del tiempo y se consideran testimonios materiales del arte, la religión, la ciencia y los procesos sociales en distintas épocas. Es ineludible responsabilidad de una sociedad salvar, conservar, restaurar y difundir el patrimonio cultural, ya que estas piezas son una contribución valiosa para la edificación del discurso histórico de cada nación.

En 1982, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público inició el programa Rescate y Restauración del Patrimonio Cultural con el propósito de rescatar, registrar,

conservar y divulgar nuestro Patrimonio Cultural. Comenzaron así exhaustivos recorridos por bodegas y oficinas del Palacio Nacional, la Casa de Moneda, las oficinas Federales de Hacienda, el Taller de Impresión de Estampillas y Valores, la Dirección General de Aduanas y otras dependencias de la SHCP.

De esta manera surgió la *Colección Acervo Patrimonial*, actualmente integrada por alrededor de diez mil piezas de índole variada como piezas de mobiliario, equipos de oficina, herrajes, objetos de ornato y artes aplicadas, pinturas, esculturas, filatelia fiscal y numismática.

La Colección Acervo Patrimonial atestigua la riqueza cultural de esta institución, que ahora se comparte en las salas del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado.

ORIENTACIÓN Y MISIÓN DEL MUSEO

Dependiente de la Oficialía Mayor de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, la Dirección General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial pretende como objetivo fundamental, resguardar y difundir el patrimonio cultural que esta Secretaría custodia como un testimonio de la creatividad humana. Acorde con esta finalidad, abrió sus puertas para el beneficio de la sociedad, el Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, que conserva y exhibe de manera permanente las *Colecciones Pago en Especie y Acervo Patrimonial* y las difunde a través de exposiciones itinerantes al interior del país o en el extranjero, y por medio de catálogos y ediciones especiales.

Las Colecciones Pago en Especie y Acervo Patrimonial definen la orientación del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, y hacen de él una alternativa cultural única en el medio de los museos mexicanos. Como museo social se orienta a satisfacer las necesidades de la audiencia, a través de la exhibición permanente y las muestras temporales, actividades de animación cultural, programas para la educación conducida, la autoeducación, y programas especiales dirigidos a sectores de la población menos favorecidos como son los discapacitados visuales.

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público colecciona, conserva, documenta, investiga, exhibe y difunde una muestra representativa de la plástica contemporánea en México, con énfasis en las dos últimas décadas del siglo XX, así como objetos relacionados con la historia de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, con fines de educación y deleite, y como fuente de transformación individual y social.

La misión del museo se fundamenta en proteger y acrecentar los bienes y valores que constituyen el acervo cultural de la Nación y en hacerlos accesibles a la colectividad, como una de las finalidades de la función social educativa del Estado.

El Museo ofrece una alternativa cultural única en el medio de los museos mexicanos, ya que presenta una muestra de la más reciente creación plástica de artistas que

pagan sus impuestos con obra, con énfasis en los años ochenta y noventa, con la posibilidad de un enriquecimiento constante.

LA FUNCIÓN EDUCATIVA DEL MUSEO

El Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, concibe la función educativa en términos de proyectos y estrategias que ofrezcan un beneficio a la comunidad, a través de ofertas culturales que satisfagan los deseos y necesidades de las audiencias, para posibilitar su participación, interacción e integración al museo.

En este sentido, enfatiza la importancia de la educación en el desarrollo del individuo y, en términos más amplios, de la comunidad. Su razón de ser se centra en contribuir, en la medida de lo posible, para que cada uno de los mexicanos, sin excepción de condición social, física o económica, desarrollen todos sus talentos y potenciales creativos, incluyendo tanto la responsabilidad sobre sus propias vidas, como el logro de sus metas.

La función educativa se identifica, también, con la misión del museo que lo diferencia y lo distingue de otros organismos similares para ofrecer, a corto plazo, un servicio de excelencia en términos de educación histórica y artística, mediante el establecimiento de un vínculo entre el edificio que alberga el museo, las piezas de su acervo y las audiencias.

De cara al Nuevo Milenio, el Museo se hace sensible a los conceptos vertidos en el *Reporte de la Comisión Internacional sobre educación para el siglo XXI*, financiada por la UNESCO y establecida desde 1993, con el amplio mandato de "estudiar y reflejar los desafíos que enfrenta la educación en los años venideros" (11).

Con base en este reporte, el museo, un valioso recurso educativo que apoya la educación formal, tiene ante sí la enorme tarea de enfatizar sobre la imperativa calidad en la educación y la concurrente necesidad de satisfacer la inmensa demanda educativa de la población. Así, la educación deberá descansar sobre cuatro pilares: "aprender para conocer, aprender para hacer, aprender para ser y aprender para vivir juntos" (12). El proceso de aprendizaje debe entonces diseñarse para hacer posible el desarrollo del individuo a través de la práctica de sus mejores habilidades. Este concepto de educación puede ampliarse, en el tiempo y en el espacio social, para abarcar el aprendizaje durante toda la vida.

(11) Jacques Delors, et al. *Report of the International Commission on Education for the Twenty first Century. Preliminary Synthesis*. UNESCO, Paris. October 1995. pp. 1

(12) *Ibidem* pp. 3.

Cabe mencionar ahora un concepto, hoy en día sustantivo en el campo de las Ciencias Sociales y aplicable a la función educativa del museo, es el referido a *la educación a través del Patrimonio*. Consiste en una aproximación a la enseñanza y el aprendizaje de la historia y la cultura, con base en información obtenida de la cultura material del hombre y el entorno construido –los edificios-, como recursos didácticos de primer orden. Este enfoque puede entenderse en términos de propiciar en los educandos la comprensión de principios y conceptos acerca de la historia y la cultura y enriquecer su apreciación de los logros artísticos, del “genio tecnológico”, así como las contribuciones sociales y económicas de hombres y mujeres de diversos grupos. La educación a través del patrimonio fomenta en los ciudadanos a la consideración de sus experiencias histórico-culturales para la planeación de un futuro; y favorece una mejor administración de la herencia que constituye nuestro patrimonio local, regional y nacional. (13)

Como una institución orientada a las manifestaciones artísticas del México actual, el Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado asumirá el reto de jugar un papel de preeminencia en la definición de la historia y el arte mexicano, en tanto conserve, presente e interprete el arte contemporáneo en los albores del siglo XXI.

(13) Kathleen Hunter. Heritage in the Social Studies. Eric Clearinghouse for Social Studies/ Social Science Education, Bloomington, November 1998. pp. 1



OFICIALÍA MAYOR
DIRECCIÓN GENERAL DE PROMOCIÓN CULTURAL Y ACERVO PATRIMONIAL
SUBDIRECCIÓN DEL MUSEO DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO
ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

JEFE DE DEPARTAMENTO
EDGAR ESPEJEL PÉREZ.

SECRETARIA

ROSA IRENE PÉREZ AGUIRRE

ENLACE

LUISA BONILLA CHOREÑO

COORDINACIÓN

DE VISITAS GUIADAS

MA. VIRGINIA MORALES S.

INVESTIGACIÓN

EDUCATIVA

FABIOLA SÁNCHEZ ARENAS

VISITAS GUIADAS

EDGAR ESPEJEL PÉREZ
LUISA BONILLA CHOREÑO
MA. VIRGINIA MORALES
FABIOLA SÁNCHEZ ARENAS
ROSA I. PÉREZ AGUIRRE

TALLERES

ARTÍSTICOS

EDGAR ESPEJEL PÉREZ
LUISA BONILLA CHOREÑO

COMUNICACIÓN

INTERINSTITUCIONAL

A

P

A

R

T

A

D

O

II

CÓMO COMUNICAN LOS MUSEOS

*No le des un pescado a un hombre
Hambriento, enséñale a pescar y
comerá toda su vida.
Proverbio Chino*

En este apartado analizaremos los actos intencionados de comunicación en los museos, sin olvidar sus procesos forman parte del mundo del poder y del capital y que ningún acto de comunicación puede existir fuera de su propio contexto ideológico.

El fin principal es establecer relaciones con los visitantes, poniendo énfasis en los métodos de comunicación y no en el contenido de los mismos. El desarrollo del museo como comunicador se mueve a través de la expansión del papel educativo, por lo tanto creemos necesario hacer énfasis el tipo de educación en que se desarrolla.

Educación formal, informal y no formal

La educación formal es un fenómeno reciente. Durante la mayor parte de la historia de la humanidad, la educación fue natural, elitista y esotérica. La socialización primaria y secundaria estuvo a cargo de la familia y los grupos que administraban las relaciones con lo sobrenatural y los que hacían la guerra y desde luego, se llevaba a efecto en los procesos de trabajo. El desarrollo de la división del trabajo y los continuos choques entre grupos dio paso a las clases sociales.

Al surgir las clases sociales se delimitó y escindió la forma de socializar y educar. ¿Qué es la educación? y ¿educar para qué?, son las primeras preguntas que brotan en forma inmediata cuando se trata de educación.

“La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que no están maduras para la vida social. Tiene por objeto suscitar y desarrollar en el niño determinado número de estados físicos, intelectuales y morales que reclaman de él, por un lado la sociedad política en su conjunto, y por otro, el medio especial al que está particularmente destinado”. (1)

En conclusión, la educación es el proceso de enseñanza-aprendizaje de formación de la persona a partir de los valores que busca socializar y desarrollar sus capacidades para transformarse y transformar su realidad.

La educación se ha mostrado no sólo como una función, sino como una institución y un sistema socio – cultural.

El modelo educativo no se agota ya en la dicotomía de la educación funcional y la educación formal, sin que por ello estas formas educativas hayan desaparecido.

(1) Ibarrola, María. Antología preparada. Las Dimensiones Sociales de la educación. Ediciones El Caballito. 1985
Pág.11.

Entre ambas, caben las vías no convencionales de educación, produciéndose así una nueva sectorización de aquel mundo, cuyo reconocimiento es necesario e inevitable, particularmente si se piensa en el sistema educativo como una estructura situada en las grandes coordenadas de la sociedad y la cultura y participe de los variados caminos que éstas ofrecen para la formación humana.

La terminología actualmente en uso, es más explícita en cuanto a las formas educativas condicionadas por su grado de intencionalidad y de institucionalidad.

El término *educación formal* conserva su significado habitual constreñido a la educación realizada en el sistema escolar convencional y tradicional, estratificado y oficializado. Por oposición a este tipo de educación, no se hable de educación funcional, sino de *no formal* como toda la actividad educativa estructurada en un marco no escolar.

La educación *no formal*, no se identifica, pues, con la funcional, porque comprende acciones educadoras, deliberadas e intencionales, sólo que cumplidas fuera de los comunes carriles escolares. No hay todavía un acuerdo satisfactorio sobre los alcances de este tipo de educación, motivo por el cual algunos la acercan a la educación permanente. Otros incluyen en ella la alfabetización y la educación de adultos y, naturalmente, los medios masivos de comunicación (prensa, radio, cine, TV, entre otros), que son, a su modo, verdaderos poderes educadores que ya no pueden considerarse exentos de intencionalidad configurada.

La educación *no formal* constituye una forma intermedia entre la educación funcional y la forma tradicional y, si queremos guardar una cierta unidad terminológica, podríamos denominar *informal* a la educación funcional pura.

Esta *educación informal* suele definirse como el proceso continuo de adquisición de conocimientos y de competencias que no se ubican en ningún cuadro institucional.

De esta manera la trilogía informal, educación no formal y educación formal se construye con el doble criterio de la intencionalidad de la acción educadora y de su mayor o menor grado de inserción en las instituciones docentes clásicas. Esto puede verse todavía más nítidamente si se tiene en cuenta la aceptación cada vez mayor de la idea y la realidad de la educación extra-escolar, es decir de toda actividad educativa colocada fuera del marco escolar, incluyendo tanto la educación no formal y la educación difusa, como toda otra forma de educación ocasional o permanente.

La educación *no formal*, tal cual se le ve crecer en la actualidad, representa un tipo y una actitud educativa diferente a los supuestos de la educación escolarizada. Su origen más remoto está en la educación funcional junto a la cual hace más visible su presencia en la sociedad. Pero también se encuentra en la educación formal, alguno de cuyos objetivos y actividades han dejado de serle específicos para adquirir, fuera de ella, una nueva dimensión y una nueva calidad, como ocurre con la alfabetización y la educación de adultos. Otros objetivos y actividades han nacido directamente extra-muros, incitados por la fuerza educadora de ciertos grupos o de ciertas acciones sociales que se han desarrollado en ese sentido, hasta obtener metodologías y finalidades propias según sucede con los trabajos de concientización de la comunidad, o con la animación socio-cultural.

Ya estamos tocando el terreno distinto al que se pisa cuando se plantea el problema de la ubicación de las actividades educativas no formales. Quiérase o no, y no obstante las flexibilidades deseadas y logradas por el sistema formal, la educación no formal haya sus verdaderas bases en las necesidades educativas de la comunidad satisfechas en el mundo de la escolaridad o, restrictivamente concebidas y practicadas en éste. La educación no formal se legitima por las posibilidades que ofrece para superar las inevitables estratificaciones de la escolaridad que, en la mayoría de las sociedades existentes, guarda estrecho vínculo con la estratificación social. De este modo, la educación no formal brinda acceso a una democratización educativa más efectiva, superadora de gradaciones preestablecidas y en la que la participación tiene todos los rasgos de un instrumento formativo.

¿Cómo se da la educación como proceso cultural? Si se aparea la dinámica cultural con la educativa no sólo se percibe la naturaleza cultural de la educación, sino también su presencia en el proceso mismo de constitución y difusión de la cultura. En sentido estricto, hay diferencias entre educación y creación cultural directa, pues mientras aquella recorre un itinerario descendente que va de la objetividad cultural (la cultura existente, socializada, viva) a la subjetividad (o individualidad), la creación asciende de las subjetividades a la realización de una obra, o a la transformación parcial o total de la cultura dominante. Esto es, al menos, lo que se observa cuando la educación es explicada como un acto de transmisión de las pautas culturales. Pero si la tarea educativa no pudiese, o no se propusiese, superar esa etapa, no pasaría de una mera socialización, aunque los antropólogos prefieran la palabra *endoculturación* para mencionar el aprendizaje de una tradición cultural, esto es, la incorporación de los hombres en la cultura de su grupo.

La endoculturación es "un fenómeno real, necesario para la existencia socio-cultural, y la pedagogía no puede sino aceptarlo como otra de las funciones primarias de la educación"(2).

El enfoque culturalista, es el único que puede ayudar a tocar fondo en el núcleo de la educación como fenómeno humano.

La visión culturalista trasciende las correspondientes a la biología, la psicología y la sociología, alimenta la especificidad del enfoque pedagógico que apunta a la vida personal y convierte a la persona en su obligado punto de referencia. Esta referencia a la formación de la persona, es precisamente, el fundamento de toda pedagogía imperceptible sin la visión de lo educativo como hecho de cultura. Un hecho envolvente de lo individual y lo supraindividual, de la asimilación y la creación cultural dentro de un proceso dinámico y dialéctico.

En cuanto al contenido de la enseñanza, existen ciertos principios que hay que tener en cuenta y condiciones actuales que hacen problemático su abordamiento. Entre otros principios se encuentran en primer lugar su carácter ideológico. Antes del surgimiento de las clases, operaba la insuficiencia de los conocimientos y el principio

(2) Nassif, Ricardo. *Teoría de la Educación. Problemática Pedagógica contemporánea*. CONACULTA. ED. Kapelus, pp. 65

de la extensividad, que consistía en que el hombre se explicaba su realidad a partir de unos cuantos elementos, explicar lo desconocido por lo conocido; lo que condujo finalmente al pensamiento religioso. La ideología, estrictamente, aparece con las clases sociales. De ahí en adelante, los hombres al producir conocimiento, al educar y socializar, hacen ideología, es decir, explican la realidad de acuerdo con los intereses y privilegios de la clase dominante.

Para que la persona entre en contacto con su medio, necesita de muchos aprendizajes, principalmente de socialización y culturales. La diferencia de estos aprendizajes se adquieren gracias al contacto de las personas y objetos que les rodea y el establecimiento de las relaciones sociales de parentesco o amistosas, para lograrlo, es necesario que asistan a diversas instituciones culturales, tal es el caso de la escuela y los museos.

La escuela es un elemento fundamental para garantizar el acceso de niños y niñas a la cultura, debido a que esta es vista como un proceso tanto individual como colectivo, de creación y recreación, de manera de organizar, percibir e interpretar el mundo, es decir, como es el proceso de comunicación y de interrelación con el medio ambiente físico y social. La cultura se puede observar en los productos materiales, en la manera en como se usan, en las costumbres, en las tradiciones, en las creencias, en las organizaciones sociales, en las manifestaciones artísticas, en los procesos de trabajo, en todo aquello mediante el cual se vive un sentido de pertinencia social. La tarea de los docentes es enseñar a valorar nuestro pasado, nuestra herencia cultural, nuestro patrimonio artístico, todo lo que hemos recibido del ayer y que se convierte en nuestro punto de partida.

El proceso de comunicación

La enseñanza, parte de la educación, exige la competencia de la comunicación. El término *comunicación* puede ser definido como un proceso (serie de fases de un fenómeno) por medio del cual emisores y receptores de mensajes interactúan en un contexto social dado, es decir, es un proceso entre dos o más personas a través de un medio con la finalidad del entendimiento.

En este proceso comunicativo existe una persona que será emisor, produce mensaje, o receptor, preceptores del mensaje, cuando este proceso llega a su estado final ambos papeles se intercambian, el receptor se convierte en emisor y éste en receptor.

De esta manera vemos como la comunicación es un proceso dinámico en el que se da un continuo cambio de información.

Se ha tratado de describir este proceso, creándose de esta manera múltiples modelos; uno de ellos es el de Shannon Weaver el cual extrae los elementos fundamentales de todos los sistemas de comunicación conocidos basándose en el postulado que expresa "un proceso de comunicación es un sistema que permite

transferir información desde un punto llamado emisor otro denominado receptor” (3) este modelo incluye los siguientes elementos:

- La fuente de la comunicación
- El emisor-codificador
- El mensaje
- El canal
- El receptor-decodificador
- El destino de la comunicación

La información está formada por un cúmulo de datos, conocimientos, ideas, sentimientos o experiencias que existen en nuestra realidad social, que están ahí y permanecen latentes hasta que el factor dinámico los convierte en información (todo lo que podemos comunicar) que se encuentra sin ningún significado sino hasta que es llevado al receptor.

El mensaje representa el resultado material de la actividad de quien emite la comunicación (emisor); existen diversos factores que deben tomarse en cuenta:

- *El código*: constituido por el conjunto de símbolos, debe de estar organizado de tal forma que tenga significado para alguien y existen dos tipos de codificaciones que son las analógicas (fotografías, películas) y la digital (lenguaje escrito, oral).
- *El contenido del mensaje*: los elementos deben guardar un determinado orden y cierta estructura.
- *Tratamiento del mensaje*: los mensajes deben de ser preparados antes de ser transmitidos.

El aspecto de mayor importancia en el proceso de comunicación es que, la unidad-mensaje llegue al receptor adecuadamente y con la debida oportunidad para que provoque la respuesta deseada originando el proceso de *retroalimentación*. Este proceso puede ser alterado por cualquiera de los elementos que lo integran.

- El emisor y el receptor pueden perturbar la comunicación en función de:
 - ** Sus habilidades comunicativas
 - ** Sus actitudes
 - ** Su nivel de conocimiento
 - ** Su cultura y ubicación dentro de un determinado sistema sociocultural

(3) Schmilchuk, Graciela. Museos: Comunicación y Educación. Antología comentada. Colección Artes plásticas CENIDIAP, México, INBA, 1987, pp. 72

- La barrera o el ruido es toda aquella interferencia que se mezcla o se suma a las señales emitidas y que puede en un momento dado:
 - ** Enmascarar la información.
 - ** Deteriorar la información.
 - ** Destruir la información.

Las principales barreras son:

- ** Semánticas: no se entiende el significado del mensaje.
- ** Pragmáticas: los términos son empleados erróneamente.
- ** De pronunciación.
- ** Físicas: medio ambiente, distancia, entre otros.
- ** Fisiológicas: hipoacusia, sueño, hambre, etc.
- ** Psicológicas: interés, estado de ánimo, etc.
- ** Administrativas: burocráticas.
- ** Sobrecarga: omisión, distracción, etc.

Todas estas barreras originan que no se lleve a efecto el proceso de comunicación ocasionando que no cumpla con los objetivos propuestos de dar información.

Dentro del proceso, entra el concepto de *feedback* o de *retroalimentación* con lo cual se prueba el sistema para ver si el mensaje se ha entendido y si no modificarlo para hacer posible su comprensión. Si se introduce la posibilidad del feedback, es probable que el mensaje cambie, porque es un proceso lineal de comunicación. Es necesario que el trabajo de dar significado lo compartan las dos partes. Cuanto mayor sea el proceso de compartir, mayor comunicación.

De esta manera se ha mencionado de forma general lo que es la *comunicación*, su contenido y los posibles problemas ocasionados por el ruido o las barreras, información con que debe contar el docente para cumplir su labor profesional.

A continuación se realizará la relación entre escuela y museo el cual se ha caracterizado como una institución de educación no formal y la forma en como comunica, y como se habla de que los museos son una forma de educar debe existir por lo tanto comunicación conceptos que se detallan anteriormente, ahora corresponde ahondar más sobre esta relación.

Tanto la escuela pública como el museo se afirmaron y expandieron en el siglo XIX, parte de la vasta transformación de las estructuras sociales de ese período y de la relativa democratización del acceso a la cultura. Desde entonces hay conciencia del poder educativo de los museos, aunque esto pueda ser entendido de muy diferentes maneras, y se haya modificado tanto las características de ambas instituciones como las estructuras sociales en que se inscriben.

Los museos tienen una compleja trama de funciones ¿cuál sería la articulación de la educación no formal con la formal? No son muchos los casos en que los museos se han planteado qué quieren proporcionar a las escuelas y qué esperan de ellas, muchas veces sienten la acumulación de estos grupos casi como una intrusión, un mal necesario, ajeno al sentido de la institución. Se sabe que hay que dar respuesta al pedido de turno de visitas guiadas por parte de las escuelas y para esto se debe

prever horarios, contar con asesores educativos, y también recordar en el diseño de una exposición la necesidad de espacios suficientemente amplios como para permitir un desplazamiento fluido de los grupos. Si el museo quiere reflexionar sobre su interacción con la escuela debe atender tanto a su propia problemática como a la de su interlocutora: debe conocer las expectativas de la escuela y analizar cómo les puede dar una respuesta adecuada, y pensar cómo se insertan las visitas escolares en su política general hacia el público, es decir, pensar que le interesa, en tanto museo, comunicar a ese público en particular, y hasta qué punto se pueden visitar las visitas escolares para tender a la formación de un futuro público autónomo. El resultado satisfactorio de una visita escolar dependerá en gran medida del posible entendimiento entre asesores educativos y maestros. Para la escuela puede ser valioso el complemento de una instancia no escolarizada, aunque a veces tienda a contaminarla con los criterios de la educación formal.

Para la escuela, "el museo debería ser casi una herramienta de acción en todo intento de mitigar las brechas culturales. Y si el museo intenta ser una institución democratizadora tiene a la escuela como una intermediaria casi imprescindible, aquella que le pueda acercar públicos nuevos".(4)

Vamos a centrarnos en lo que la *escuela necesitaría del museo* en relación con su proyecto de enseñanza, el público escolar y las visitas guiadas.

- *Cartas de presentación* del museo dirigidas a las escuelas, escritas para ellas pensando en lo que les puede interesar en las que se explique la forma de inclusión de los maestros antes, durante y después de la visita, temas a abordar, modos especiales de visitar el museo, información de lo que hay, de lo que se puede y no se puede hacer, con quién hay que contactarse, teléfonos y horarios.
- *Explicaciones contextualizadas* durante las visitas guiadas, teniendo en cuenta su actualización de acuerdo con los cambios de la realidad cultural y social.
- *Itinerarios por tema*: la recorrida de un museo tiene que ser diferente de la recorrida por un libro de texto o una enciclopedia.
- *Exhibiciones temporales* que muestren los objetos en acción, contextualizadamente, dentro de los entornos y ambientaciones preparados especialmente.
- *Espacios preparados* para ser recorridos por grupos de niños.
- *Una oferta de talleres y actividades* de elaboración en el lugar.
- *Inclusión en las explicaciones*.

Por otro lado, que puede *ofrecer el museo a la escuela*:

El museo no es la escuela y posee potencialmente mecanismos de comunicación propios para poder seducir a su público. Tiene que ser un espacio sugestivo donde no necesariamente las cosas deban explicarse como en la situación de clase. No

(4) Alderoquí, Silvia S. *Museos y escuelas: socios para educar*. ED. Paidós. Buenos Aires. 1996, pp. 26.

hay únicas estrategias de construcción de conocimiento y el aprendizaje en el museo puede ser a la vez romántico, emotivo, activo, interactivo y reflexivo.

Algunas condiciones que tendrían que ser consideradas por los educadores de los museos son las siguientes:

- *Explotar los modos de comunicar* a través de diferentes materiales didácticos.
- *Diseñar situaciones de interacción* llenas de contenido y no sólo de manipulación o movimiento físico.
- *Instaurar reglas de juego* suficientemente atractivas, atrayentes, para movilizar su deseo de hacer, provocar su imaginación, convocar su capacidad intelectual y creativa.
- *Elaboración de material de trabajo para antes/durante/después de la visita guiada*. Esto significa producir, probar y evaluar.

Ahondar más sobre este espacio de ámbito cultural es sobresaliente. En la última década se han producido enormes cambios en los museos y las galerías de arte de todo el mundo: de simples almacenes de objetos han pasado a ser lugares de aprendizaje activo. Este cambio de función supone una reestructuración radical de la cultura del museo y un replanteamiento de las formas de trabajo, a fin de que el museo pueda acomodarse a las nuevas ideas y tendencias. Además de ocuparse de sus propias colecciones, los museos han de orientarse al público. En la actualidad está produciéndose un mayor equilibrio entre el interés por los objetos y el interés por las personas: los viejos principios de conservación deben ahora compartir su papel predominante con el nuevo concepto de colaboración.

Esta revolución es apasionante, pero también presenta algunos retos. Los museos deben volver a plantearse la compleja relación entre los objetos y sus fines educativos, y comprobar si todavía son válidos las viejas creencias.

Una vez se han hecho las preguntas de cómo, para quién y con quién deben establecer los vínculos los museos, el centro de atención deja de recaer sobre la labor de colección para acercarse a la de la comunicación. Esta nueva orientación a los visitantes se entiende como el único camino hacia el futuro. Durante demasiado tiempo, los museos han defendido los valores de la erupción, la investigación y la colección a expensas de las necesidades de los visitantes. El reto de hoy es conservar estas preocupaciones tradicionales pero combinándoles con valores educativas que se centran en como los objetos conservados en los museos puedan mejorar la calidad de vida de todos.

A los museos hay que buscarles una función nueva; se han convertido en un lugar para aprender y disfrutar. Esta función nueva puede considerarse como la continuación y desarrollo de la antigua visión victoriana. "El museo se está convirtiendo en la Universidad del pueblo, en sus aulas, aunque en el marco de una

nueva interpretación de la educación, que hoy se entiende como una labor continua y permanente a lo largo de toda una vida”(5).

La nueva interpretación de esta función básica del museo está ubicada por una parte dentro del mundo de la educación, pero por la otra en un nuevo mundo nuevo y que crece con rapidez, el de la industria del ocio y del turismo dedicada al placer y al consumo. Sin embargo, aunque en la actualidad los museos están claramente situados dentro de la industria del ocio, el público considera que la forma de ocio que representan los museos está estrechamente relacionada con el aprendizaje y unida a momentos intensos y valiosos en lugar de emociones de corta duración. “Es el potencial educativo de los museos los cuales deben llegar a ser más abiertos, más democráticos, más sensibles y más profesionales”(6).

Las actitudes fragmentadas y erráticas hacia sus visitantes que tenían algunos museos del pasado deben ser sustituidas por un planteamiento holístico del museo como medio de comunicación. La función del museo como comunicador debe integrarse con la función del museo como almacén de colecciones y el conocimiento de las colecciones ha de ponerse en relación con el conocimiento del público.

La función educativa de los museos

El interés por lo educativo se viene incluyendo en forma dispareja en nuestros museos. La convivencia con la tradición de los museos provoca algunas diferencias de enfoque en relación con el lugar que ocupa la función educativa en los museos.

Hay quienes trivializan lo educativo como si fuera una simplificación, una infantilización del objetivo verdadero del museo. Desde otro punto de vista, que concibe la función educativa de los museos como clave para su supervivencia, se analiza que el supuesto que subyace a la afirmación anterior es la simulación de lo didáctico con pérdida de rigurosidad científica. Ser didáctico o educativo quiere decir, ser accesible a muchos, a todos. De este modo, la conciencia de la función educativa del museo exige una profunda revisión de sus propósitos y de la heterogeneidad de los grupos del público con los que procura comunicarse e implica problemas de orden material (economía, espacio, tiempo, recursos, etcétera).

Los objetos son exhibidos en los museos por la carga significativa que conllevan; tienen la capacidad de transmitir o representar mensajes y testimonios por su papel de vínculo con lo invisible, y por eso importan. En cada tiempo y en cada lugar, los hombres y las mujeres han necesitado de los objetos y de sus colecciones; tal vez porque éstas les devuelven de un modo ordenado la propia imagen como generación. La educación en los museos es un elemento demasiado importante como para dejarla en manos de los responsables del área educativa. Tiene que impregnar a todos los que trabajan allí, la política del museo debe ser una política educativa, la educación es el componente clave en los museos.

(5) Hooper-Greenhill, Eilean. Los Museos y sus visitantes. Ed. Trea, 1998, pp.11

(6) Ibidem, pp. 12

Pittman, hace constar con firmeza que, "la educación en el museo se debe entender no simplemente como un conjunto de clases a grupos organizados, sino que ha de considerarse como la fuerza que da forma y que se encuentra detrás de la política y de los objetivos generales del museo". (7)

A medida que los museos evolucionan para convertirse en instituciones que coleccionan, cuidan y comunican información sobre objetos, se amplía su función docente. El personal del museo está desarrollando sus funciones en el área educativa a través de una nuevas formas de exponer, dando importancia al potencial educativo del museo y con un mayor conocimiento del público que los visita.

Al tiempo que la expansión del papel educativo general de los museos está alterando sus funciones, está cambiando y creciendo la propia labor educativa, en su concepción más tradicional y en la más innovadora, dentro de los museos.

La historia siempre ha sido territorio en disputa, y lograr escribirla, señal de dominio. A medida que los grupos de poder y de interés cambian y fluctúan dentro de la sociedad, se presentan nuevas maneras de ver la historia y el pasado. Los planes de estudios escolares con frecuencia ponen de manifiesto estos nuevos enfoques. En muchas sociedades de hoy el museo forma parte de este cambio de énfasis y perspectivas y con frecuencia acepta nuevas funciones en relación con el conocimiento que se imparte en la escuela.

La comunicación dentro de la educación es un factor que permite que el estudiante obtenga aprendizajes significativos, por lo que a continuación se detalla como debe de darse esta comunicación dentro de los museos.

El proceso de comunicación en los museos

¿Cómo podemos entender la comunicación en los museos? Una de las primeras cosas que hay que empezar a examinar es la noción de comunicación en sí misma. Todo proceso de comunicación actúa como un conjunto de mensajes intencionados, que también se puede entender como un conjunto de mensajes no intencionados.

Los museos se dedican a producir mensajes intencionados a través de exposiciones, salas temáticas, actos, posters, folletos y otras formas de comunicación. El proceso intencionado se puede analizar en lo que se ha llamado la *semiología de la comunicación*.

Semiología es la ciencia de los signos; es decir, el análisis de los objetos, símbolos, imágenes, etc. La semiología de la comunicación analiza los sistemas utilizados y los métodos seguidos para crear un conjunto de mensajes intencionados y busca en las imágenes, en los símbolos, en los objetos y en los signos de cualquier tipo los mensajes intencionados dentro de un sistema comunicativo dado.

(7) Pittman, N. *Writing a museum education policy: introductory remarks*. GEM Newsletter, pp. 43.

En los últimos años, se ha hecho hincapié en la naturaleza comunicativa que tienen los museos. Se afirma que la idea del museo como colección para uso de los eruditos ha sido sustituida por la idea del museo como medio de comunicación. Hodge y D'Souza consideran que los dos papeles se complementan:

“Los museos no sólo conservan sino que también comunican [...] La exposición de objetos es un medio de comunicación social, y su ejercicio requiere una comprensión especial de los procesos de comunicación, es decir, de la naturaleza de la comunicación de masas”.(8)

Los sistemas de comunicación de masas son formas no naturales de comunicación en cuanto actúan desde cierta distancia y a menudo en ausencia de una de las dos partes necesarias para el acto comunicativo. Por consiguiente, es difícil estar seguro de que el proceso ha funcionado.

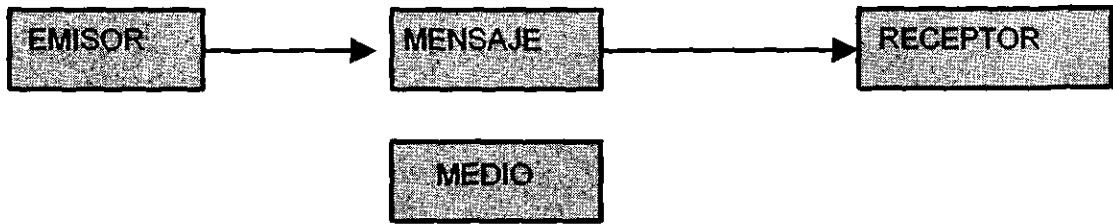
En la comunicación natural, que se puede entender como la conversación cara a cara entre dos personas con un entorno común, el principal mensaje de la comunicación se interpreta a través de ese entorno común. Las experiencias compartidas permiten que se pueda descodificar el mensaje. Las palabras que se pueden utilizar están respaldadas por muchos otros canales de comunicación como gestos, la expresión facial, y el énfasis. Cualquier mensaje que no se comprenda bien puede verificarse haciendo una pregunta sobre dicho mensaje o pidiendo que lo repitan o lo enuncien de otra manera. En la conversación cara a cara, existe la posibilidad de que cualquiera de las partes pueda modificar el mensaje y vuelva a darle forma por medio del intercambio de ideas. Por lo tanto, en la comunicación natural encontramos las siguientes características:

- Interpretación a través de la experiencia compartida.
- Modificación o desarrollo del mensaje en vista de la respuesta y muchas formas de comunicación que la complementan.

El conocimiento del proceso de comunicación ha evolucionado y ha pasado de ser el desarrollo de un sencillo modelo a algo más complejo. La sencilla descripción inicial del proceso de comunicación se basaba en la idea de una sola persona que enviaba un mensaje a otra, quizá por teléfono o por correo. El proceso un emisor (hablante), un receptor y una relación entre ellos. Se requería varios elementos: intención por parte del emisor, el contenido del mensaje, un lenguaje común, algunas experiencias compartidas y para demostrar que algo se había comunicado realmente, alguna actividad o cambio como respuesta.

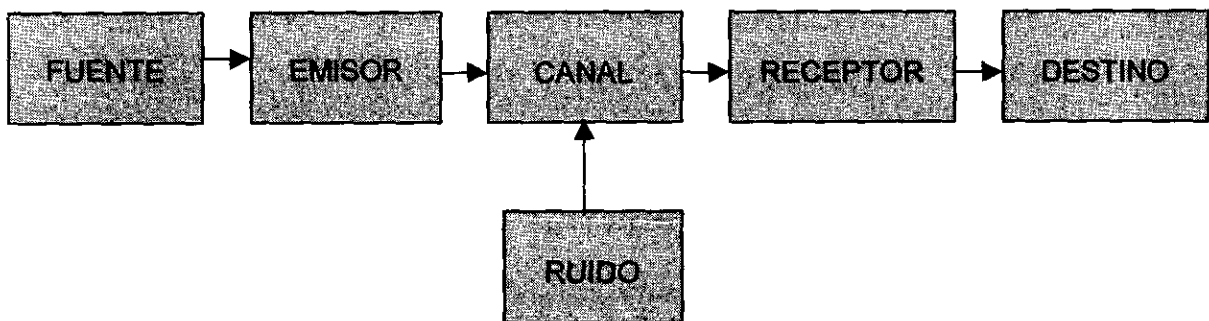
Un diagrama expresa bien el proceso:

(8) Hodge, R. Y W. D'Souza. El museo como comunicador. Un análisis semiótico. 1979, pp. 146



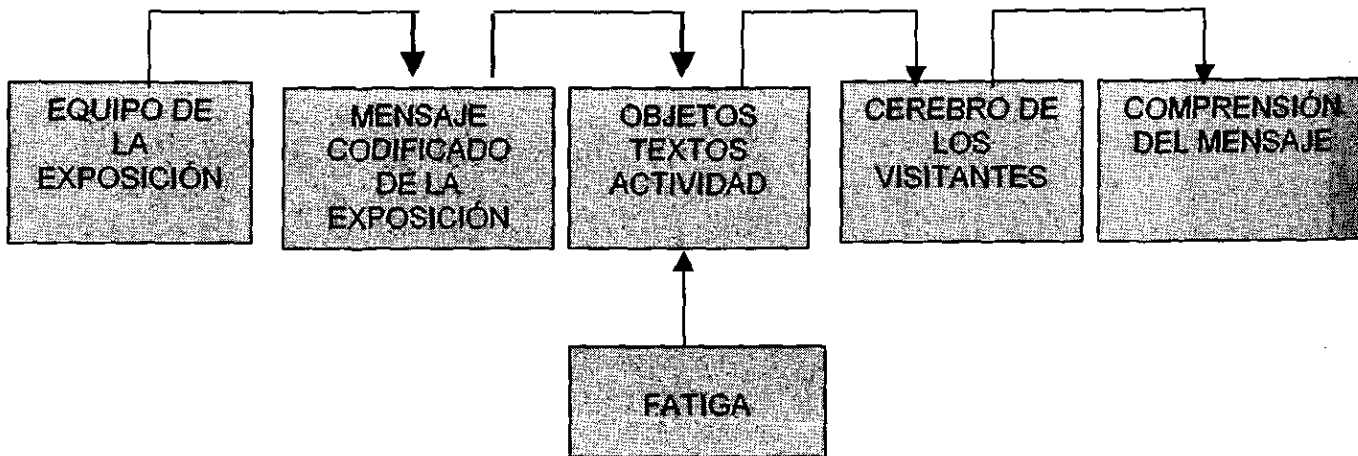
Un medio sencillo de proceso de comunicación

Este sencillo modelo fue ampliado por Shannon Weaver, de esta forma se puede establecer una distinción al principio del proceso entre la fuente y el emisor y al final del proceso entre el receptor y el destino. También introdujeron la idea del ruido, que es algo externo (a veces interno) al proceso, que puede interrumpir la transmisión de la información.



Modelo de proceso de comunicación

El modelo se puede aplicar a la exposición de un museo. Es posible decir que la fuente es el equipo de la exposición; el emisor, la exposición; los canales de comunicación, los objetos, textos y acontecimientos; los receptores los cerebros de los estudiantes; y el destino final, la comprensión del mensaje por el visitante. En este caso, el ruido que causa interferencias en el mensaje podría ser, por ejemplo, la fatiga del visitante, que la sala esté abarrotada de público, o se estén haciendo obras de restauración en la sala de a lado.



Sin embargo, existen problemas con modelos de comunicación sencillos como el de Shannon Weaver. Un problema básico es que este modelo sugiere que la comunicación es la sencilla transmisión de un mensaje de una parte a otra. Por supuesto, la comunicación es mucho más que esto.

Se puede entender, además, al acto comunicativo como redes de contacto o como cadenas jerarquizadas.

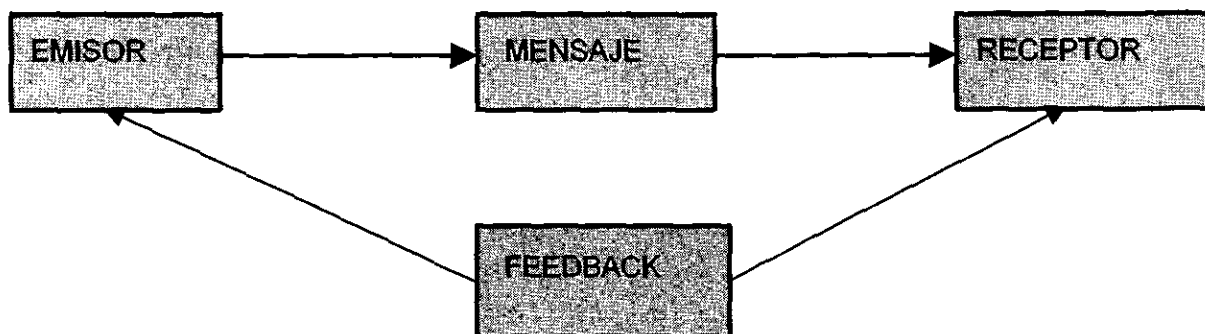
La idea de la comunicación como una *red de contactos* es útil en relación con las formas de comunicación que a veces se encuentran en las familias o en grupos de amigos. De esta red surgen relaciones de poder según una multitud de factores, pero no se ven encerradas dentro de la estructura misma.

Las cadenas jerarquizadas, describen una forma de comunicación que con frecuencia se encuentra en las instituciones oficiales, incluidos los grandes museos tradicionales. Se basan en el poder y la autoridad, y la comunicación fluye desde arriba hacia abajo, pero no desde abajo hacia arriba. Esta forma de estructura de comunicación es demasiado conocida en los museos cuyo personal está estructurado de tal manera que la base la forman el director, el subdirector y una serie de departamentos. Probablemente, la mayoría basados en divisiones de las colecciones, museografía, curaduría, un departamento de servicios educativos y de diseño al final de todo.

El modelo sencillo del proceso de comunicación ha recibido críticas porque hace una serie de afirmaciones que no siempre son adecuadas. Propone una visión totalmente lineal de la comunicación, comienza con una fuente que también define el significado del acto comunicador. Se concibe al receptor como pasivo y sin que contribuya en nada al proceso.

El papel del receptor, es sencillamente recibir. Si esta recepción no tiene lugar, debe considerarse que el proceso de comunicación ha fracasado.

Es aquí donde el concepto de *feedback* entra en el proceso. Para probar el sistema se tiene que ver si el mensaje se ha entendido, hay que modificarlo para hacer posible su comprensión.

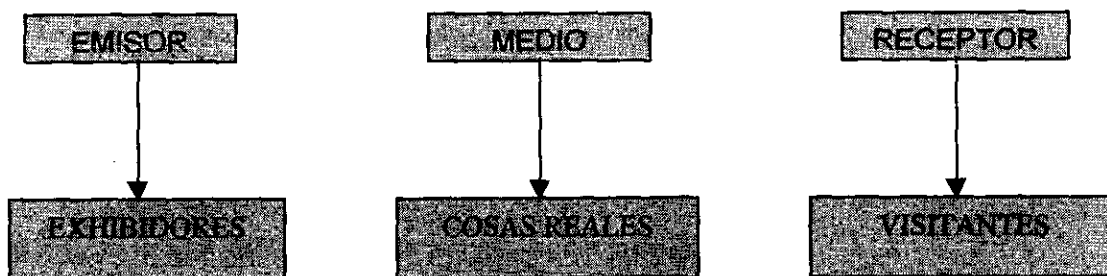


Modelo sencillo del proceso de comunicación con el camino de vuelta al emisor que proporciona el *feedback*

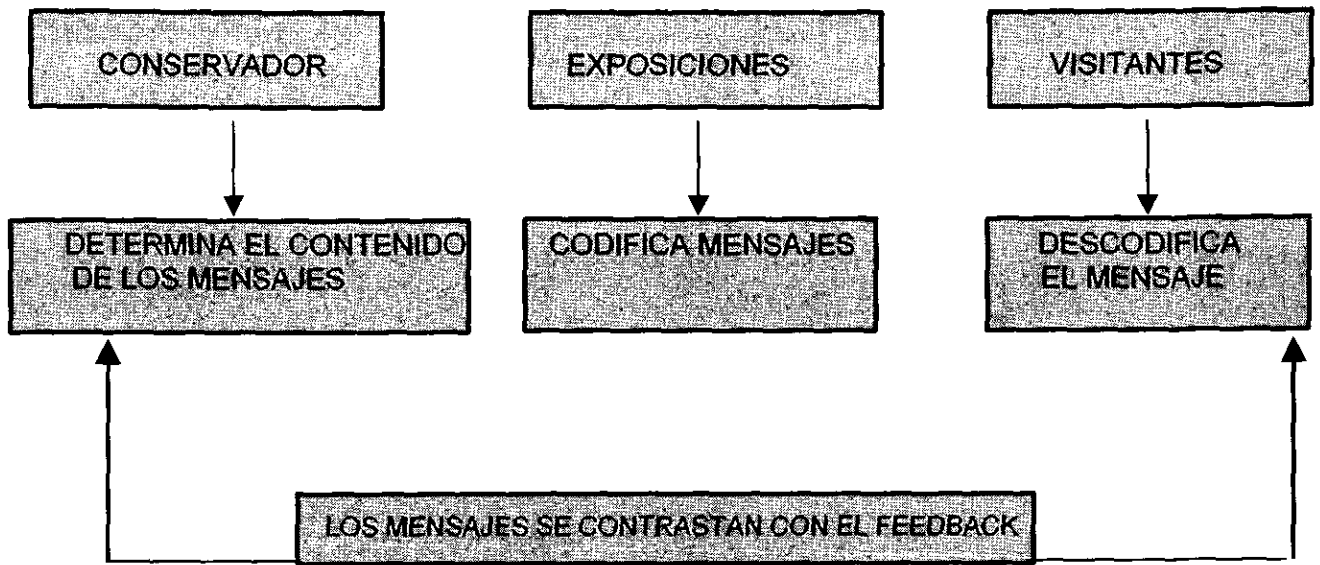
Si se introduce la posibilidad del *feedback* en el proceso, es probable que el mensaje cambie, porque es un proceso lineal de comunicación, no se puede estar seguro de hablar el lenguaje del receptor o incluso de tener algo que decir que sea de interés para el receptor.

Es necesario que el trabajo de dar significado lo compartan las dos partes. Cuanto mayor sea el proceso de compartir, mayor comunicación.

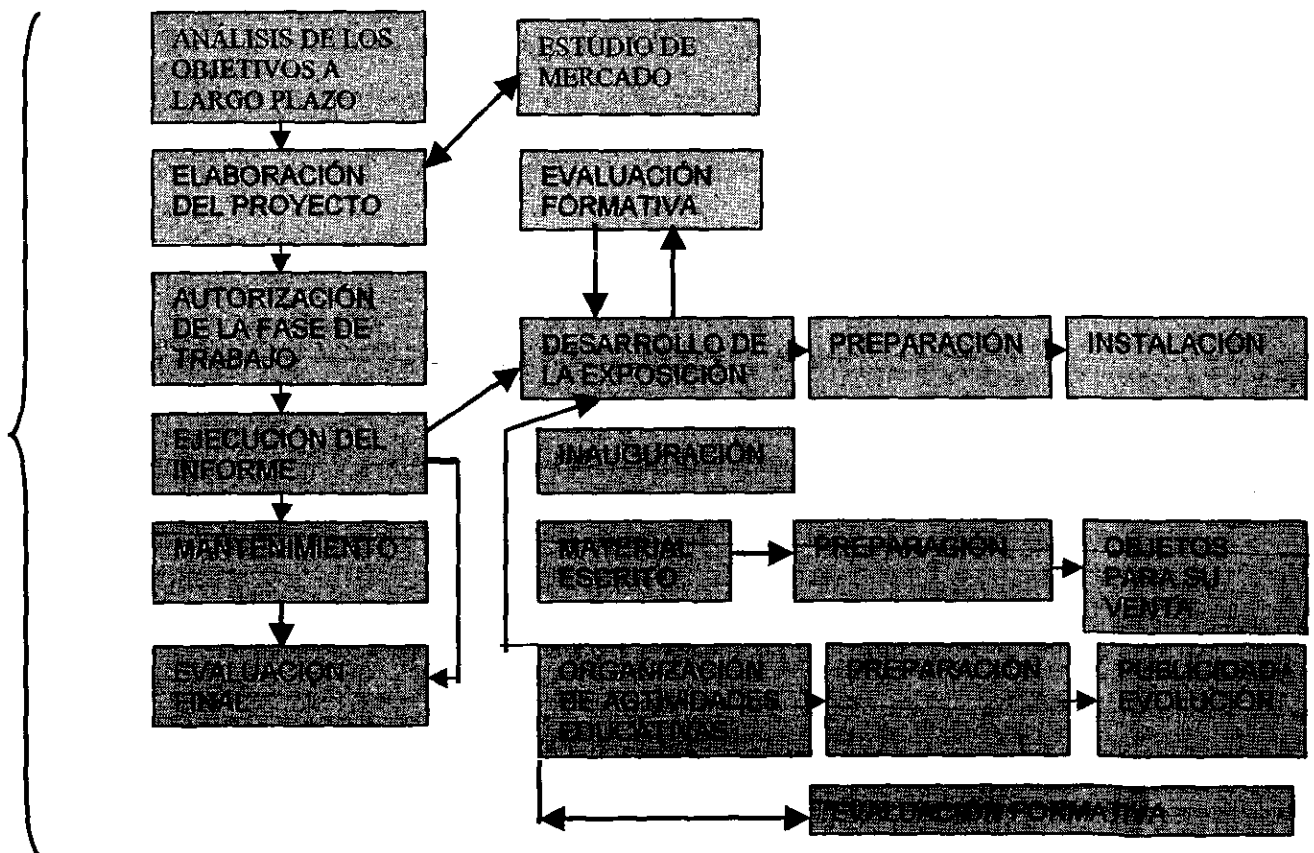
El modelo sencillo del proceso de comunicación en los museos se centra en los objetos. Se sugiere que, en un museo, haya muchos emisores, medios y receptores. El medio principal utilizado es el de los objetos (cosas reales).



Knez y Wright estaban de acuerdo en que el museo es, un sistema de comunicación y en que el profesional del museo (ya fuera el conservador, el organizador de la exposición o el responsable del área educativa) es el emisor y los receptores los visitantes, proponían que se estableciera una distinción entre aquellos museos, como los de ciencia, que dan importancia fundamental a los símbolos verbales y los museos de arte, en que los objetos son lo más importante.



Miles propone un enfoque muy distinto, muchos más flexible, para la realización de la exposición y hace uso de amplias investigaciones en todas las etapas del proceso, sometiendo a pruebas las exposiciones durante la preparación, y la evaluación final de la inauguración de la exposición. También hace referencia a la serie de textos y publicaciones que acompañan a la exposición (catálogos, lista y material para los profesores), y al diseño de actividades educativas relacionadas con la exposición.



Actividades implicando en la planificación, organización y puesta en marcha de exposiciones de Miles.

En muchos museos sigue sin entenderse la naturaleza del proceso de comunicación, qué se trata de un proceso compartido y que si las dos partes no participan, el proceso no puede tener lugar. Muchas exposiciones se montan y desmontan, realizando grandes gestos, sin que los visitantes se preocupen mucho por ellos, o sin que los visitantes se preocupen mucho por ella, o sin que hayan siquiera acudido a verlas.

Hay muy pocos museos que mantengan un diálogo con su público el nivel que sea, y son muy pocos los directorios que ven más allá de la simple retórica sobre la importancia de la comunicación eficaz para la supervisión del museo.

Por otro lado, se debe considerar el enfoque holístico de la comunicación del museo tomando en cuenta todos los elementos que abarcan el museo, de esos aspectos del funcionamiento de la institución que afectan la imagen del museo o a la visita en general. Entre ellos se encuentran los edificios, tanto sus características internas como externas; las actitudes y actividades de los empleados, incluido el director; el ambiente general de la institución, que debe mucho a los estilos de gestión y al interés del personal, y la importancia que se dé a la comodidad, la orientación y la guía general de los visitantes a través del museo.

Las actividades, las exposiciones y los programas educativos, generalmente están concebidos para que satisfagan las necesidades de público concreto, y en los museos y galerías de arte se puede encontrar una gran diversidad de enfoques, incluidos el uso de actores y presentadores de charlas, conferencias y visitas, de película o conciertos, entre otros.

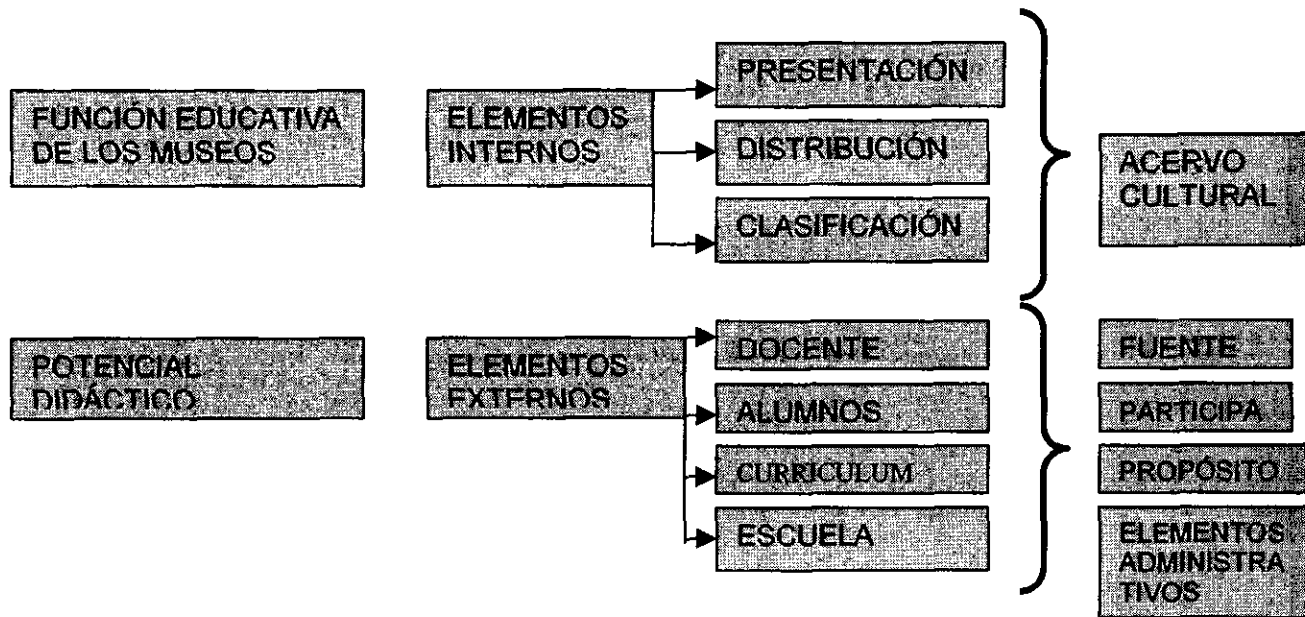
La función comunicadora del museo se manifiesta de múltiples formas: comunica información de una forma clara y directa a través de folletos o de un servicio telefónico de consulta permite la adquisición de los contenidos establecidos en los planes de estudios escolares organizados, juegos de roles para los más pequeños, proporciona experiencias divertidas.

La comunicación es una de las funciones principales del museo, y como tal se relaciona estrechamente con otras funciones, igualmente importantes del museo; la obtención, conservación y vigilancia de objetos y obras de arte, la gestión de toda institución. Cuando se toman decisiones de deben tener en cuenta prioridades y políticas referentes a la comunicación igual que los comunicadores deben considerar las directrices de la gestión y los imperativos de la conservación cuando desarrollan los criterios para el desarrollo de la función comunicativa.

La comunicación se puede considerar desde una gran diversidad de punto de vista. Afecta a todas las actividades del museo, y en buena proporción de ellos, su éxito es de importancia vital. En muchos de los museos la comunicación se ha dejado al azar. No hay duda de que han tenido lugar actividades comunicadoras, pero con frecuencia aisladas entre si, incluso aunque estén en el mismo museo. La educación para escuelas y adultos, las exposiciones para cualquiera que desee visitarlas y la

publicidad en folletos y posters, se han organizado sin que hubiera una política de comunicación. Con frecuencia ha faltado una estructura de compromisos institucionales que respalden e inspiren estas actividades. Muchos tienen lugar debido al entusiasmo de una sola persona y sin ayuda y cooperación requerida de la institución. Esto es claramente ruinoso y frustrante.

Dentro de la función educativa, los museos están reconocidos como un importante recurso didáctico; independientemente del contenido de su exposición, su potencial educativo varía de acuerdo con elementos internos y externos de los mismos.



El potencial didáctico de los elementos internos se manifiesta en la presentación, distribución y clasificación del acervo del museo. El ordenamiento del material, en la mayoría de los casos, responde a una asociación temática y espacial, que se caracteriza por tener una presentación secuencial de los espacios, que pretende definir una relación conjunta intencionada de una vitrina, una sala o del museo en general. Los museos utilizan medios de comunicación directa como son: materiales impresos y audiovisuales, además de elementos de apoyo como visitas guiadas, uso de maquetas y dioramas, entre otros, los cuáles son de utilidad didáctica para el maestro.

Se considera que el uso didáctico de los museos no sólo se centra en la presentación de acervos, también existe una tendencia a procurar que los escolares – en su visita – tengan una estancia agradable; además de ofrecer a docentes y directivos la posibilidad de conocer con anticipación los diferentes servicios que presta la institución.

Los elementos externos que se relacionan con la potencialidad didáctica de la visita a los museos, son la participación y actitud del docente y de los alumnos, los contenidos programáticos de un nivel educativo o de una asignatura de la escuela.

Así la potencialidad didáctica del museo se aprovecha principalmente a través del encuentro personal del profesor con los museos, para buscar en ellos la capacidad de impacto psicopedagógico del acervo con relación a los propósitos y contenidos de aprendizaje. De ahí que el beneficio de la visita debe estar dirigido tanto a los educando, como la superación personal docente y directivo de las instituciones educativas.

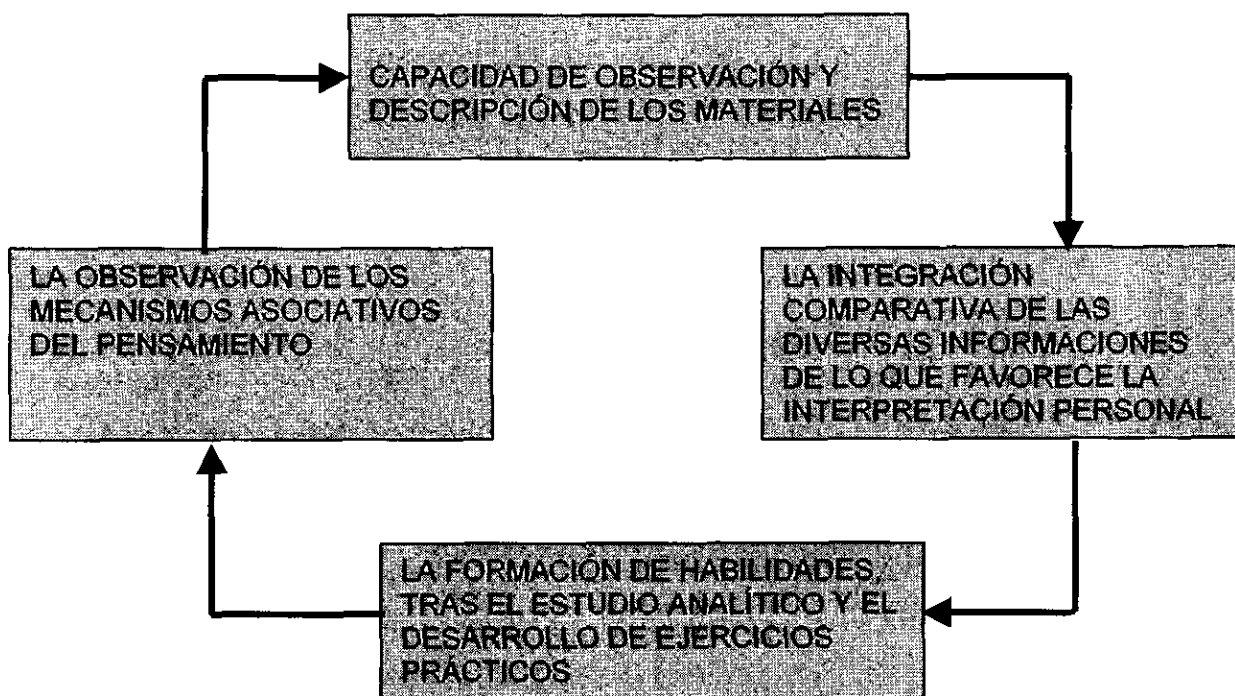
El papel del docente se considera como "puente" entre el museo y la comunidad escolar, ya que es él quien planea el grado de interacción entre los educandos y el acervo de los museos, así como la relación con los contenidos educativos.

El profesor en su acción didáctica pone en juego los aspectos de "que", "para qué", "a quienes" y "cómo enseñar", con el fin de propiciar un aprendizaje significativo en los educandos, que puede fortalecerse a través de actividades extra-clase, como la visita de museos.

El impacto que el docente logre será diverso. La relación de los contenidos educativos con los elementos que la visita a uno o varios museos puede ofrecer, permitirá ampliar la visión y/o el impacto del programa escolar, además de enriquecer las experiencias y organización grupal que se viven en el trabajo cotidiano. La actitud que el docente tenga ante los museos y su método de enseñanza, se determinan la visión didáctica y la finalidad comunicativa que encuentre en los mismos.

La estrecha relación que el docente establece entre las posibilidades educativas, los elementos comunicativos de los museos y su concepto del proceso de enseñanza-aprendizaje, darán como resultado que los alumnos desarrollen un proceso de observación, interrogación y revaloración de conocimientos y por lo tanto adquieren una actitud investigadora y reflexiva. Dicho proceso con lleva una nueva concepción de la visita a museos, ya que puede considerarse como un elemento formativo que contribuye al descubrimiento de significados de un edificio, sala, vitrina o pieza de museo, que permiten enlazar los intereses del grupo y dan una continuidad metodológica a la enseñanza de una asignatura.

La aptitud de descubrimiento por parte del alumno propicia:



Si bien es cierto que el docente y los educandos son los elementos esenciales para aprovechar la potencialidad didáctica de los museos, hay que recordar que la visita a éstos, es una actividad que debe encuadrarse dentro de un plan y programas de estudio; y es importante tomar en cuenta esos aspectos para la planeación, desarrollo y evaluación de tales visitas. Por esos deben seleccionarse los diversos acervos y elementos que los diferentes tipo de museos ofrecen, con relación a los contenidos programáticos de la educación primaria y secundaria.

Con las visitas a museos, se obtienen logros educativos importantes, además de contribuir a una visión encaminadas a lograr aprendizajes no convencionales y propiciar que la educación de los alumnos se desarrolle más allá de los cuatro paredes del salón de clases o de la escuela siempre en busca de una formación integral y permanente.

Los productos de los museos son sus exposiciones temporales y sus muestras permanentes, los programas educativos, las actividades del museo circulante, los catálogos y publicaciones y cualquier otra experiencia que el museo pueda ofrecer. En los consumidores de los museos están incluidas todas las clases de visitantes, pero también se consideran los posibles visitantes y otro tipo de usuario.

Hace tiempo que se viene mostrando la preocupación por conocer el tipo de público que se recibe. Existe un sinfín de razones para que los empleados de los museos conozcan la forma en ¿cómo se utilizan estos centros? ¿quién acude a los museos? Hace tiempo que los museos y galerías vienen mostrando su preocupación por conocer el tipo de público que reciben. Pero, ¿Porqué es necesario saber quiénes visitan los museos? ¿Es suficiente con conocer este dato? ¿Qué convendría

averiguar? ¿Por qué tomarse la molestia de hacerlo? ¿Cómo llevar a cabo el estudio?

podríamos destacar la necesidad de justificar el mantenimiento de este servicio público, es importante saber cómo se está prestando este servicio. Si el ciudadano no hace uso de él, no se podrá mantener.

Un uso obvio de los museos consiste en visitar sus exposiciones, pero también existen otros aspectos que se pueden tener en cuenta, observar, documentar y fomentar: el volumen de preguntas que se realizan sobre las muestras, el número de fotografías existentes sobre los objetos que integran la colección, la cantidad de investigadores y estudiosos que acuden a visitarlas, los conocimientos que posee el personal de información el número de subcontratados, etc. Estos datos pueden aportar información muy interesante acerca del uso y del valor que se otorga a los museos y galerías como servicio público.

En segundo lugar, para que la dirección pueda demostrar su capacidad de gestión es vital obtener información sobre el uso que se hace de la institución en relación con los recursos de que dispone. El personal del museo no podrá ofrecer una imagen de profesionalidad hacia el Estado y hacia los colegas que se dedican a otros aspectos del ocio, o bien a actividades educativas o empresariales, a menos que se ofrezca información detallada acerca del funcionamiento del museo siempre que sea necesario. Ninguna empresa puede tener éxito si sus directivos no saben quienes están interesados por sus productos y servicios.

En tercer lugar, en el entorno actual en que se tiende cada vez más a asumir las responsabilidades, los museos y galerías deben empezar a desarrollar sus conocimientos internos y su experiencia mediante la realización de investigaciones, aunque sea a escala reducida, acerca del uso percibido y del valor de la institución.

Finalmente, es importante que todo el personal conozca el nivel de éxito que se está obteniendo. El director debe manejar habitualmente tanto información cualitativa como cuantitativa para así poder efectuar un seguimiento del número de aciertos y fracasos y dirigir mejor los recursos hacia otras áreas necesitadas.

Sin embargo, nos vamos a centrar en la idea de *visita*. Es importante conocer el modo en que se realiza la visita al museo tanto a escala general, con respecto al papel del museo en la sociedad, como concreta, en relación con determinadas instituciones. Ambos tipos de información son esenciales. Es fundamental para los profesionales de los museos poseer una visión amplia acerca de las funciones sociales de los mismos.

Conocer el nivel y la estructura general del modo en que se visita el museo permitirá obtener un punto de referencia con el que contrastar los logros alcanzados en cada institución.

En el plano específico, los empleados de los museos deben saber quienes acuden al centro en el que están trabajando. A los visitantes, Aunque resulte extremadamente difícil efectuar este tipo de comparaciones, son preguntas que merece la pena de plantearse. El tipo de visitantes que acude al museo debe compararse con la

población existente dentro de su área de influencia. Existen características geográficas obvias que permiten determinar y establecer sus límites. Por ejemplos, si se trata de un museo situado en una población de unos 250.000 habitantes, la zona de influencia del museo englobaría el área primaria, qué sería el núcleo urbano, el área secundaria, qué sería el ámbito comarcal de la población, y en tercer lugar estaría una zona difusa afuera ya de esta región. Para un museo orientado hacia la comunidad resulta especialmente relevante el adaptarse a las necesidades de la población local; sin embargo, esta cuestión no lo es tanto para un museo nacional.

La cantidad de material de investigación que se ha obtenido acerca del uso de los museos es muy amplia y no suele hacer textos que la incluyan al completo. A menudo resulta difícil de utilizar debido al uso de parámetros diferentes en los diversos estudio, lo que dificulta enormemente la comparación entre ellos.

Por otro lado es necesario enfocarse a la evaluación concepto que se ha venido utilizando en los museos como cajón de sastre para referirse a investigaciones y análisis realizados con anterioridad, durante y después de un proceso que hasta hace poco tiempo se venía considerando como un proceso de exhibición. La orientación de la "evaluación" debe ser tipo exploratorio y no tener límites, es decir, debe analizar las actitudes generales hacia determinados temas o exposiciones, pero también se puede dirigir hacia un trabajo ya realizado para someter a prueba determinadas ideas, como palabras e imágenes para los paneles de texto.

Korn sugiere el término "evaluación" para definir la recogida sistemática de datos y de información sobre las características, actividades y resultados de una exposición o programa público (sesión educativa o de ocio, actividad) útil a la hora de adoptar decisiones acerca de la continuidad o mejora del programa.

Ambos procesos emplean las mismas tecnologías: cuestionarios, entrevistas, paneles y observaciones. Ya que "la evaluación surge por la necesidad de información para emprender una acción específica a corto plazo mientras que la investigación viene dada por la necesidad de saber más acerca de ciertos aspectos personales o profesionales y por el deseo de elaborar una marco conceptual". (9)

Al igual que sucede en muchos museos del mundo, ni la investigación ni la evaluación han sido acogidos con mucho entusiasmo por parte de los museos. Muchos empleados de los museos no han sabido ver la importancia que estas dos actividades pueden tener para sus centros, han contemplado estas ideas con desconfianza, como algo que el mejor de los casos es una pérdida de tiempo, y, en el peor de los casos, que refleja una falta de profesionalismo y de competencia. A pesar de que dentro de muchos museos existen conservadores, encargados del departamento educativo y diseñadores con una visión amplia del tema a quienes les habría gustado hacer alguna investigación o evaluación, en ocasiones ha resultado difícil persuadir a la dirección del museo de la necesidad de destinar a este aspecto suficientes recursos económicos.

(9) Munley, M.E. Back to the future: a call for coordinated research programs in museums, en Museum Education Roundtable: Patterns in practice. Washintong, D.C. pp. 196

La evaluación puede tener lugar en tres grandes etapas de los procesos de montaje de la exposición, aunque por supuesto, pueden coincidir temporalmente. El análisis preliminar se lleva a cabo al principio, mientras se recopilan ideas para la exposición; el formativo somete a prueba estas ideas y a los objetos que se van a exponer durante el proceso de producción; por último, el final examina los logros conseguidos una vez concluidos los procesos. El análisis preliminar, en ocasiones denominado también investigaciones preliminares, puede consistir en una simple prueba de los títulos de una exposición, o ser tan completo como un estudio sobre aptitudes de los visitantes hacia el tema de la exposición.

Sería muy útil dividir el público actual en los distintos tipos que lo componen para poder así anticiparse a sus necesidades. Del mismo modo, convendría analizar el público actual para decidir cómo y dónde realizar un mayor esfuerzo para incrementar el grado de afluencia.

Los grupos objetivo se pueden determinar en relación con ciertos parámetros, como la clase social, la edad, el origen étnico, el nivel de formación, el lugar de residencia especiales relacionadas con posibles discapacidades y las razones que aducen para efectuar la visita. A la hora de investigar sobre el público real o potencial se pueden y deben utilizar la mayor parte de estos rasgos comunes.

En lo que respecta a la evaluación sobre si se responde adecuadamente a las necesidades, los grupos principales que se emplean son unidades familiares, colegios, grupos pertenecientes a otros centros educativos, personas con deficiencias visuales auditivas, de movilidad o de aprendizaje. El evaluar las exposiciones y museos desde el punto de vista de las necesidades sociales, psicológicas y físicas de cada uno de estos colectivos constituye un buen método. El concepto de grupo objetivo se puede aplicar para definir el tipo de público concreto que responde a un determinado acontecimiento, exposición, publicación o incluso museo.

Otro aspecto importante analizar es saber que quienes acuden a los museos y galerías tienden a recordar la experiencia en general. Esta experiencia se compone de las exposiciones, las actividades y la tienda, de si había un lugar donde tomar algo, la limpieza de las salas de exposición, la amabilidad del personal, pero sobre todo, la calidad de la visita al museo o galería dependerá en gran medida de su accesibilidad en el plano social e intelectual. A muchos visitantes que acuden por primera vez les cuesta sentirse cómodos dentro del museo. Sin embargo, esto no sólo se da en este tipo de instituciones. Siempre se tiene una sensación extraña cuando se llega a un lugar por primera vez. Pensamos en qué se puede hacer para comprender mejor a estas personas.

Cuándo se llega a un lugar nuevo la primera sensación que se percibe suele ser el no saber a donde ir ni qué hacer. Para muchas personas se trata de algo excitante, pero a otras les infunde una sensación de falta de control y de confusión. Hay personas a la que esta situación les causa tal grado de ansiedad que tienden a evitarla en la medida de lo posible. ¿Cómo nos arreglamos en estas situaciones así? En primer lugar, se necesita información. Si nos encontramos en una población nueva, quizás en época de vacaciones, tendremos que saber qué es lo que se

puede decir o hacer, dónde obtener puntos de referencia o incluso dónde se encuentra la estación de tren de autobuses. También es posible que nos decidamos a explorar. La información que necesitemos dependerá de lo que queremos hacer y de cuáles son nuestras necesidades y capacidades personales.

Todavía hay personas que no son capaces de encontrar los museos por falta de señalización en las calles. Nos resulta pasar de largo por un museo o galería porque no tiene ni un simple cartel a la entrada que indique su nombre, y es muy habitual entrar en un museo y descubrir que apenas se ofrece información sobre sus fondos, por lo que, en lugar de tratar de averiguarlo, lo más fácil es volver a salir.

Tendremos que conocer los servicios que ofrece y qué es lo que se puede ver o hacer. Esta información tendrá que ser accesible además de comprensible. Después tendremos que encontrar el modo de llegar al lugar que hayamos escogido. Todo esto es tan básico que ponerlo por escrito parecería una pérdida de tiempo, si no fuera por el hecho de que existen pocos museos que proporcionan toda esta información. En muy pocas de estas instituciones se colocan carteles que indiquen donde se encuentran los distintos servicios que ofrece el centro (guardarropa, cafetería, tienda, guardería), y que dirijan al público hacia ellos son aún menos las galerías o exposiciones que muestran una lista de sus diez objetos de mayor interés del visitante. En ocasiones esta información suele aparecer en folletos o guías, lo cuál, desde luego, resulta útil, pero este tipo de datos debería ofrecerse también mediante el uso de carteles situados a la entrada del museo igualmente, deben colocarse planos del edificio en lo que figuren los lugares claves y los nombres de las distintas salas.

A veces los museos se convierten en lugares difíciles de visitar. Además de la falta de información en general, los términos que se emplean para describir los puntos fuertes del recorrido no son los que se suelen utilizar en la vida cotidiana, por ejemplo: galerías, colección, pinto, artes decorativas, arte industrial, etnografía, últimas adquisiciones, etc., constituyen términos técnicos de museología que pueden resultar desconocidos para los visitantes.

Si pensamos en la visita en general, en ocasiones, exigen demasiadas cosas ante el público. Muchas exposiciones y muestras aún se rigen por principios que responden más a los conocimientos del conservador que a los intereses del visitante. En un museo multidisciplinario cada exposición está a cargo de un conservador específico para el área y los visitantes encuentran una gran cantidad de conocimientos especializados de alto nivel. A menos que se haga un esfuerzo por presentar la exposición de manera que sea accesible sin necesidad de poseer conocimientos especializados, la muestra pretenderá que el público piense como un arqueólogo en la sala de arqueología, como un historiador en la de historia, como un científico en la de historia natural, como un historiador del arte en la de arte, y de todo ello sin haber recorrido más que la mitad del edificio.

Para el personal del museo, cada uno de estos espacios físicos posee una identidad propia que ha ido evolucionando a través de las sucesivas transformaciones que ha tenido, del nivel de financiamiento y de recursos que se ha asignado a cada sección, de las distintas muestras que ha acogido en el pasado. Entre Las distintas áreas de

la exposición existen enormes barreras personales. El personal del museo concibe el espacio disponible del mismo modo que el museo y que su experiencia laboral en él. Conoce dónde empieza y dónde termina cada "territorio" y piensa en términos de batallas ganadas o perdidas y del trabajo en equipo que simbolizan estas barreras físicas.

Para los visitantes del museo no existen tales barreras físicas. Las divisiones entre salas son invisibles. Se salta de la historia social a la natural y de ahí a la arqueología con solo dar un paso.

Los visitantes se sumergen en los museos sin tener información sobre la institución como fecha de creación, antecedentes históricos, sin saber cómo son las muestras si son antiguas o nuevas, temática, si son temporales o permanentes y sin orientación alguna sobre como elegir lo que va a hacer o ver. Esta falta de información convierte la visita es un viaje que parte de la nada, por lo que resulta difícil encontrar sentido a todas estas experiencias.

El visitante tiene que conocer el edificio en que se encuentra y se sentirá más cómodo una vez que se haya establecido dentro. El marco de referencia en el que se ofrece la información, que es esencial y actúa de forma muy sencilla, debe mantenerse entre otros puntos a lo largo de la visita. De este modo, en cada espacio físico del museo debe de haber indicaciones sobre lo que se puede contemplar. Esto es comparable a visitar unos grandes almacenes: a no ser que sepa lo que contiene, empezará a vagar por su interior y pronto se sentirá cansado y aburrido.

Las exposiciones o las distintas galerías necesitan títulos e introducciones que expliquen el tema al que están dedicadas.

En muchos museos, especialmente en los de arte, la seguridad sigue constituyendo un aspecto prioritario, y algunos directores no están muy conformes con las ideas de que el personal de seguridad actúe también como informadores para los visitantes. Las necesidades de seguridad son reales y las necesidades del público deben equilibrarse con la protección de las colecciones frente a posibles robos o deterioros.

Este equilibrio resolverá de distintas maneras en las diversas instituciones atendiendo a la filosofía de la dirección, al valor de las colecciones y el empleo de otras medidas de seguridad, como cámaras de vídeo, alarmas y sistemas de seguridad en las salidas y entradas del edificio.

El museo ha adoptado deliberadamente la decisión de emplear actores en lugar de máquinas para la comunicación. A pesar de que el museo ha sido pionero en el uso de las nuevas tecnologías, ha observado que resulta más rentable y eficaz emplear a personas para conseguir una comunicación más directa.

Muchos museos y galerías disponen de puntos de información cerca de la puerta principal de la institución en lo que el público pueda realizar preguntas y averiguar lo que desea saber. En algunos museos todos los empleados, incluido el director, realizan turnos en el mostrador de información con el fin de obtener datos de primera mano sobre necesidades iniciales de los visitantes y observar qué imagen se tiene del centro.

La creación de un ambiente cálido anima a entrar en el edificio, sobre todo a las personas que no están habituadas a este tipo de centros. Para mantener este clima de acogida y permitir que la visita sea fructífera, debe atenderse a las necesidades especiales de una serie de grupos de objetivo, como familias, grupos de centros de enseñanza, personas discapacitados y ancianos.

En muchos museos y galerías el grupo de Amigos del Museo es el que se encarga de ofrecer información, realizar visitas guiadas, trabajar en los talleres o en la cafetería y actuar como punto de conexión entre el museo y el público. Por todo ello, se puede decir que prestan un valioso servicio.

Muchas veces es difícil para el personal del museo darse cuenta de los obstáculos con que se encuentran algunos sectores del público. A medida que se vayan realizando y divulgando más investigaciones irán quedando más claras las diferencias entre los puntos de vista de grandes sectores del público y los de los profesionales del museo. Este conocimiento permitiría a los empleados de la institución encontrar modos de lograr que el público comprenda la posición del museo. Aprender sus ventajas y, en último extremo, ayudar a crear museos que se adapten mejor al visitante.

Es necesario establecer políticas de educación con el objetivo de analizar el papel educador del museo y establecer las líneas generales de los servicios que, en este sentido, preste en el presente o en el futuro. Las políticas pueden variar en función de los recursos de la institución, los conocimientos y experiencia del personal y la metodología elegida para ese cometido. Pueden determinar que la función educativa sea desempeñada mediante muestras temáticas cuidadosamente planificadas y orientadas a un público específico, complementadas con material escrito, o bien pueden establecer como modelo la enseñanza directa, cara a cara.

La educación en el museo es una responsabilidad que deben compartir todos el personal del museo, cuya labor queda coordinada y dirigida por el servicio de la educación. El servicio de Educación actúa como defensor del público dentro del museo, pero también fuera del museo.

En conclusión, los museos son fundamentales para la buena salud cultural y educacional de la sociedad. Sin embargo, no todos lo ven o lo entienden así, y mientras no cambie esa actitud la supervivencia de los museos estará en peligro. El futuro de los museos está en manos de quienes lo utilizan. Las instituciones que no puedan dar una razón real y tangible para su continuidad no durarán mucho en medio de este clima de cambio imparable en el que vivimos actualmente.

Si para hacer que el museo siga con su trabajo se requiere la creación de fuertes lazos con el propio órgano de gobierno del museo, los visitantes, públicos nuevos, colecciones, medios de comunicación e industria, habrá que entender y gestionar las funciones comunicadoras del museo.

La exposición como medio de comunicación

La exposición siempre ha sido considerada una de las funciones prioritarias de los museos puesto que, antes incluso de abrirse al público, las colecciones, ya existía la preocupación de mostrarlas y ordenarlas. Desde los primeros momentos, la presentación de las obras tenía como objetivo la contemplación de las mismas, y por esta razón, en las galerías de los palacios formaban parte de la decoración.

Podemos definir la *exposición* como "una representación, ordenada a partir de objetos colocados unos al lado de los otros para ser vistos por el público"(10), en este sentido, podemos decir que en una exposición intervienen tres factores importantes:

- a) El efecto producido por los objetos expuestos. Éstos son portadores de signos que contribuyen a una explicación del contenido de la exposición.
- b) El tratamiento de la temática de la exposición tanto en su totalidad, como en cada uno de sus elementos constitutivos.
- c) El ordenamiento de la exposición mediante la aplicación de los conocimientos museológicos, es decir el discurso expositivo.

Estos tres componentes tienen consecuencias cuantitativas y cualitativas importantes y, de su interrelación van a surgir una gran diversidad de técnicas de exposición. No obstante, debemos tener siempre presente que el objetivo principal de una exposición es crear unas condiciones idóneas para que se produzca el diálogo visitante-objeto.

Sin embargo, no habría que olvidar que la articulación de la exposición descansa en el mensaje, siendo éste más importante que el soporte. Las técnicas de la exposición se pueden clasificar según diversos criterios, ya sea por el tipo de visita, de carácter educativo o científico, por su duración temporal, permanente o itinerante.

Existen tres tipos de exposición en los museos:

****La emotiva.** Están diseñadas para provocar un sentimiento. Dentro de estas se distinguen las exhibiciones estáticas y las evocativas. Las primeras se asocian tradicionalmente a los museos de Bellas Artes, especialmente de pintura. Las segundas también denominadas románticas o teatrales, pretenden recrear una escena y facilitar así su comprensión. ****La didáctica.** Tienen como fin la instrucción y la educación. Presenta al objeto con informaciones complementarias (fotografías, diagramas, textos, entre otros). La programación de una exposición didáctica debe desarrollarse en las siguientes etapas:

(10) Hernández Francisca. Manual de museología. Ed. Síntesis. 1994. pp. 202

- °°La explicitación de los objetivos.
- °°La identificación y el conocimiento del grupo al que va dirigido.
- °°El análisis del mensaje de la exhibición.
- °°El diseño de las secuencias y materiales didácticos.
- °El ensayo con una muestra representativa de los grupos de visitantes.
- °°La posibilidad de su modificación.
- °°La producción o realización de la misma.

****La de entretenimiento.** Se define como una feria de atracciones y como espacios de recreación, donde están presentes diversos elementos como maquinarias automáticas. Sus fines de recreación están por encima de los meramente educativos.

Independientemente del objetivo propuesto en cada exposición, ésta representa el principal vehículo de comunicación entre el museo y el público. Ello exige un conocimiento del proceso de comunicación y, sobre todo, de la naturaleza de los sistemas de comunicación de las masas. Éstos a su vez, son canales de difusión y medios de expresión que se dirigen no a un individuo o persona, sino a un público muy heterogéneo cuya principal característica es el anonimato de los receptores. El éxito de una exposición está en tener muy claro que es lo que queremos comunicar. Debe haber un mensaje, soporte de toda comunicación. Para transmitir dicho mensaje se utilizan signos, considerados como vehículos a través de los cuales se realiza dicha comunicación, entre los que podemos citar los objetos, los textos, las fotografías, las maquetas, el espacio de la exposición y la iluminación.

Exposiciones temporales

Las grandes exposiciones temporales se iniciaron en Estados Unidos a finales de los años sesenta con unos objetivos muy claros:

- ✧ Atraer a un mayor número de visitantes.
- ✧ Prestigiar la Institución.
- ✧ Recaudar fondos a través de la venta de catálogos.
- ✧ Presentar temas de actualidad.
- ✧ Buscar la cooperación con otros museos.

El éxito y la gran acogida por parte del público que tienen estas exposiciones han hecho que sean una de las principales actividades de todos los museos del mundo en detrimento, a veces, de las permanentes. Incluso, tienen aspectos muy positivos pues estimulan la cooperación internacional, permitiendo al público de diversos países, la posibilidad de contemplar determinadas obras a las que nunca hubieran podido tener acceso. Sin embargo, a pesar de la buena acogida que tienen estas exposiciones por parte del público, algunos profesionales de los museos denuncian constantemente los graves riesgos que sufren por esta causa los bienes culturales, derivados del embalaje, cambios climáticos, robos, entre otros.

Exposiciones itinerantes

Estas exposiciones tienen una finalidad educativa y están dirigidas a escolares y grupos de población que no tienen posibilidades de acceder de otro modo a este tipo de manifestaciones culturales. Los temas son muy variados y abarcan el contenido de todas las disciplinas científicas: historia de la cultura, arte y artesanía, ciencias naturales, etcétera. La programación de este tipo de exposiciones comporta los siguientes aspectos:

- La elección del tema. Generalmente, está en relación con los intereses de la población a la que va dirigida. En algunos casos, son estos colectivos los que sugieren ideas o el contenido de las mismas.
- Fijar el itinerario y la duración de la exposición.
- Seleccionar los objetos. Se puede utilizar reproducciones de los mismos, así como material complementario como fotografías, audiovisuales.
- Determinar el tipo de embalaje.
- Concretar el tipo de transporte.

Las exposiciones itinerantes son concebidas como instrumentos pedagógicos por su contribución esencial a las actividades escolares, representan también un medio educativo y de proyección social del museo, acercando éste a un público potencial que, por diversas circunstancias, no tienen acceso a las instituciones. A todo ello, puede sumarse el gran poder de comunicación que tiene este tipo de representaciones, debido al empleo de técnicas y métodos apropiados que facilitan la comprensión del discurso expositivo.

EL MUSEO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

A continuación ahondaremos sobre las actividades didácticas que ofrece el museo, las cuales están dirigidas a los visitantes, especialmente a grupos de diferentes niveles educativos, dichas actividades están encaminadas a la realización del proceso de Enseñanza-aprendizaje en torno al contenido de las exposiciones y de los objetivos planteados por cada museo, así como el reforzar los contenidos vistos en el aula, las actividades antes mencionadas principalmente se encuentran organizadas por medio del Departamento de Servicios educativos el cual fue creado para dirigir y acercar a los visitantes al arte pero con fines educativos. "La oferta del Museo a la sociedad no es algo que esté definitivamente establecido, al contrario, el museo ha de esforzarse para responder a las nuevas motivaciones de sus usuarios, de modo que ha de estar atento y sensible a los cambios sociales y, por ello, a la evolución y a los distintos planteamientos educativos" (11).

Se considera como servicio educativo las proyecciones audiovisuales, cursos, conferencias, visitas guiadas. El objetivo que deben perseguir los servicios educativos es el de sensibilizar a la población con el objetivo de lograr un aprendizaje dinámico y de esta forma fortalecer el aprecio por nuestros valores culturales. Para detallar más, se puede decir que en el área de servicios educativos surge un mediador necesario entre las piezas expuestas y el público que visita el museo. Por eso es necesario que el personal del Departamento se encuentre capacitado en los temas que se presentan en el museo y sobre todo el tener conocimientos pedagógicos que le permitan adecuar dichos contenidos a las necesidades del público. La actividad didáctica en la cual se estudiará más será las *visitas guiadas*, por lo que la función primordial de este tipo de servicio educativo es mediar entre el público y los objetos museográficos. El acto comunicativo que se da es importante, ya que de él depende para que el mensaje emitido de la exposición llegue a sus visitantes. En conclusión la función más importante que proporciona el Departamento de Servicios Educativos es la realización de las *visitas guiadas* que consisten en recorrer las salas de exposición contemplando, estudiando las piezas allí expuestas y el proceso de comunicación que se da en ellas.

Los asesores educativos quienes están en frecuente contacto con alumnos de diferentes niveles educativos les corresponde amenizar el recorrido, realizando actividades diversas como expresión corporal y otras, por lo tanto necesitan poseer las siguientes características:

- Tener conocimientos suficientes acerca de las colecciones, enriqueciéndolos mediante una actualización permanente.
- Capacidad de escuchar y ponderar las exigencias y críticas sobre su labor, proveniente de sus colegas, maestros y del público en general.

(11) García Blanco, Ángela. El descubrimiento de los objetos en didáctica del Museo. Ed. De la Torre Madrid 1988. pp. 30

- ❑ Tener conocimientos pedagógicos que le permitan adaptar los contenidos museográficos y museológicos a diversos niveles de comprensión.
- ❑ Conocer los programas educativos de las escuelas, para que su actividad esté relacionada con los contenidos de éstos.
- ❑ Mantener una actitud positiva que permita captar el Interés del visitante durante todo el recorrido por la exposición.
- ❑ Motivar a los visitantes a cuestionar y observar los objetos museográficos.

En la visita escolar dirigida van a confluír elementos condicionantes que parten del Museo, por un lado, y de la escuela, por otro.

Por parte del Museo, las condicionantes pueden ser muchos, por ejemplo, su espacio y ambientación, su horario de apertura al público, la organización de sus salas de exposición, es decir, *¿para qué se expone?* y *¿para quién se expone?*.

Por parte de la escuela intervienen el propio *alumno* y el *profesor*, que acuden al museo en función de su actividad docente educativa y por parte del museo se encuentra el asesor educativo.

Dada la importancia que cada uno de estos elementos tiene en la realización de la visita y en la calidad de la misma, los estudiaremos individualmente:

Para que pueda existir una comunicación entre el visitante y el asesor educativo es necesario que estos últimos se preparen para impartir su visita por el museo, además de ayudar a prolongar y revivir las experiencias vividas en el aula (en el caso de tratarse de una visita guiada para grupos escolares). Para lograr el impacto deseado, el asesor educativo deberá utilizar como medio de comunicación *la comunicación interpersonal*, entendida como “un proceso posible (puede o no suceder) de control o regulación empática mutuo. Es el intento de una o dos personas por establecer, mantener, explotar o cambiar una relación social X a través de una interacción comunicativa, esto es, a través del intercambio de mensajes, respuestas y significados”(12), debido a que a través de ella los participantes gozan de la ventaja de poder apreciar inmediatamente el efecto de los mensajes. La posibilidad de poder emplear los sentidos en este tipo de procesos es otra de las características que la hacen peculiar. Pero tal vez, la importancia de esta comunicación cara a cara reside en el permitir establecer una relación de reciprocidad muy estrecha entre los participantes, se constituye en el acto social básico. Un resultado de este subproceso comunicativo, es el establecimiento de interacciones humanas o relaciones interhumanas.

Carl I. Hovland psicólogo social estadounidense, definió a este tipo de comunicación como una interacción en la que el individuo (comunicador o emisor) transmite, en una situación frente a frente estímulos para modificar la conducta de otros individuos. Estos estímulos pueden ser simbólicos no solamente verbales, sino táctiles, gestuales o una combinación de éstos, este tipo de comunicación no es fácil, aún cuando intervengan en ella dos personas.

(12) Díaz Barriga, Frida. El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista. pp. 475

Podemos hablar de comunicación táctil y Kinesica además de la verbal, formas de comunicación que en una relación cara a cara, adquieren una importancia relevante para la plena comprensión de los participantes y que demandan un estudio profundo para su integración a una posible teoría de la comunicación interpersonal.

Antes de proseguir, es menester que recordemos lo siguiente: las categorías de comunicación intrapersonal, interpersonal, las cuales se refieren a procesos complementarios, adicionales, imposibles de ser explicadas sino es mediante la abstracción, es decir, que al "estudiar un proceso para teorizarlo posteriormente (explicarlo), estamos realizando una operación mental de abstracción, con lo que deformamos el proceso, sin embargo no hay opción; para explicar la realidad tenemos que recurrir a este tipo de trabajos mentales" (13).

Otra precondition a un acto comunicativo es la existencia de un criterio previo acerca de la posición que asumirá el individuo respecto al otro, al realizar el contacto comunicativo.

Una condición previa de suma importancia es la necesidad o apetito y la intención de comunicarse por parte de uno o ambos participantes. Este deseo o intención de comunicarse es para lograr algún fin, nunca por el mero deseo de comunicarse, sino obedeciendo a una intencionalidad o una necesidad sea esta psicológica o pragmática. Nadie se comunica por comunicarse.

También debe existir una moneda de valor reconocido por ambas partes para que exista la comunicación interpersonal: "*un lenguaje* considerado como un elemento mediador entre el hombre y la realidad; permite nombrar, valorar, designar al mundo, dentro de un universo de significados compartidos que posibilitan la interacción y el entendimiento con el otro" (14). Este es otro requisito previo al acto comunicativo, un sistema de señales y símbolos, aceptado y manejado. Desde este punto de vista podemos considerar al lenguaje un medio para lograr la comunicación.

El uso de un sistema de símbolos convencionales o lenguaje, presupone el apoyo de ciertas normas que cada uno de los personajes debe estar dispuesto a cumplir, por ejemplo ciertos preceptos o protocolos de uso de un lenguaje (hablar rápido, lento, pausado, entonar de cierta manera, etc.) preceptos de carácter cultural que son aprendidos y deben ser aplicados a la hora de establecer una relación comunicativa.

En toda comunicación humana existen prejuicios y expectativas por parte del emisor o el receptor respecto a los posibles mensajes y respuestas, actitudes, bagaje cultural forma de responder, etc., de la contraparte. Estas expectativas son propias de todo potencial comunicador o receptor, son imágenes conceptuales que se tienen acerca de los demás e influyen tanto en los mensajes como en las respuestas. Estas expectativas se ven moldeadas a su vez por el sistema social y el contexto cultural

(13) IBIDEM. pp. 470

(14) IBIDEM. pp. 401

en que se mueven los involucrados de una dinámica comunicativa dada. El desarrollo de estas expectativas de conocimiento de las personas se logra a través de la proyección de la personalidad del individuo en los demás, esto es, mediante una habilidad de *empatía*.

“La *empatía* es una habilidad que permite a la persona desarrollar expectativas o anticipaciones mediante la inferencia o la asunción de roles, de estados psicológicos de otras personas” (15). Este es otro nivel de interdependencia en el proceso de comunicación interpersonal.

Una de las formas de comunicación humana mejor conocida y asiduamente estudiada es la del habla o verbal, debido a que las palabras, los símbolos vocales articulados son los soportes de significados y mensajes por excelencia, sin embargo, se han descubierto otros elementos dentro del propio lenguaje hablado, que son capaces de soportar tanta o más información que los propios símbolos vocales y son los que a continuación se detallan:(16)

- ☞ *El movimiento corporal*. Llamado también kinésica, donde los movimientos pueden actuar con emblema, como ilustradores, como expresiones afectivas, o bien como reguladores y adaptadores.
- ☞ *Las características físicas*. Se refiere a las formas físicas de rostros, manos, cuerpo.
- ☞ *Los comportamientos táctiles*. Como parte específica es ciertamente importante analizar las culturas de contacto y las que no lo son. Los significados que pueda tener el tocarse o no, zonas de contactos.
- ☞ *El espacio* en que se desarrolla nuestra vida cotidiana. Todos sabemos la importancia e influencia que tiene estar en una clase donde todos estamos holgados y relajados o hacinados y agresivos.
- ☞ *El entorno*. El contexto donde estamos. Si es agradable facilitará, nos comunicará relax para estar más a gusto o nos irritará.
- ☞ *El paralenguaje*. El tono, cómo vocalizamos. El mensaje varía dependiendo del tono, de lo que no es el signo. Todos estos territorios constituyen una parte muy importante de todo ese proceso global que es la comunicación. *Comunicación no verbal* que nos servirá para:

(15) *Ibidem*. Pág. 474

(16) *Comunicación no verbal y educación*. *El cuerpo y la escuela*. Pág. 42-43

- ☺ Repetir
- ☺ Contradecir
- ☺ Sustituir
- ☺ Complementar
- ☺ Acentuar
- ☺ Regular la comunicación verbal

Como todo proceso social, la comunicación interpersonal surge y satisface necesidades humanas de diferente índole, tanto individual como colectiva. En general, la comunicación interpersonal vincula a un individuo intencionalmente con otro, ello implica un sistema de necesidades y satisfacciones en cualquier nivel de la jerarquía de motivos humanos, permitiendo el equilibrio interno y la adaptación al medio físico y social y concluyo con el siguiente esquema de Lasswell:



Secuencia comunicativa de Lasswell

Los requisitos mencionados con anterioridad son en realidad parte de las habilidades comunicativas que un emisor-receptor potencial posee.

Se ha analizado las habilidades que debe tener un asesor educativo, sin embargo la visita escolar al museo conlleva necesariamente otros elementos, como por ejemplo, la exigencia de la seguridad, que los grupos estén constituidos por un número limitado de escolares acompañado por un profesor. El límite generalmente se establece entre 30 y 40 alumnos, el profesor que acompaña al grupo es de otra asignatura, esto perjudica la eficacia de la visita debido a que el profesor no está preparado en la materia que compete en el contenido de la visita. Existen un aserie de factores externos al museo que juegan un papel importante en el "como" se haga la visita en el cual se encuentran involucrados la escuela y el museo.

Todo lo que se ve dentro de un Museo es lo más importante para el público que lo visita, sin embargo tras la exposición de las piezas hay previamente una labor de rescate de un patrimonio, una labor de limpieza y restauración, de documentación y de estudio para conocer la pieza y valorarla culturalmente. Todas estas funciones culminan en la exposición, es decir, que las actividades realizadas por el museo tiene dos campos de actuación: las piezas y el público.

Por otra parte, no debemos dejar de lado el *Para qué expone el Museo*, lo que alude a la *finalidad* comunicativa de la exposición de las piezas y *el para quién*, al *destinatario* de las mismas. Su importancia radica en el *qué* y el *cómo* se va a exponer, dos aspectos que van a componer la exposición. Se trata de que cada museo defina qué imagen quiere proyectar a la sociedad y que lo haga expresamente, de manera que esta concertación signifique el punto de partida de un

trabajo planificado, en el que se contemple no solo la finalidad que tiene la exposición o exposiciones a largo plazo, sino que se defina que finalidad se persigue o se esta persiguiendo: de procurar deleite, de informar, de favorecer el estudio sobre un tema, de enseñar a aprender, de mostrar meramente, de convencer, de entretener, de impresionar, etc.

Los elementos comunicativos que intervienen en la exposición son los siguientes:

1. *Los objetos mismos que se van a exponer.* Es necesario previamente seleccionarlos. En la selección debe tomarse en cuenta tres referentes:
 - El contenido de la exposición.
 - La valoración que el estudio científico ha hecho previamente de las piezas.
 - La necesidad de la presencia de unas determinadas piezas en la exposición.
2. *La ordenación de las piezas seleccionadas.* Esta ordenación se hace constituyendo grupos y subgrupos con las piezas más o menos coherentes, y distribuyéndolas en salas, vitrinas y pedestales. La sala viene a constituir una unidad espacial y generalmente una unidad temática, además la exposición supone un recorrido que debe ser lógico, si las piezas aparecen relacionadas, constituyendo una asociación estructurada, cada pieza se entiende en relación con las otras de manera que interesa no tanto lo que dice por sí misma, sino lo que dice en conjunto. La unidad de estudio es el conjunto, el contexto. Por lo tanto las relaciones intencionadas de las piezas se establecen en función de uno o varios aspectos de las mismas previamente decidido y con una intencionalidad comunicativa. Las piezas son o deben ser siempre los protagonistas de la exposición en el sentido de que ésta se ha de ordenar a favorecer la valoración de aquellas mediante su entendimiento.
3. *Los medios informativos directos* (carteles, escritos, guías y medios audiovisuales) *y los complementarios* (dibujos, mapas, maquetas) tienen un papel muy claro en la exposición y su uso, conducir a la observación y comprensión de éstos.

En resumen, la finalidad comunicativa que tenga el museo decide:

- La selección de piezas para la exposición
- La ordenación y asociación de las piezas seleccionadas en la exposición
- La presencia o ausencia en la exposición de los medios informativos directos y complementarios

Los criterios expositivos dan respuesta, a las cuestiones que se plantearon anteriormente sobre qué se expone y cómo se expone, que son los condicionantes más inmediatos que actúan sobre el visitante, provocando distintas actitudes o reacciones. Esta acción sobre el público se identifica con la intencionalidad comunicativa del Museo, respondiendo así al *para qué expone*.

Los museos se pueden clasificar por su finalidad comunicativa en:

1. *Museo Contemplativo.* La contemplación resulta ser la única respuesta posible cuando no se entiende el valor o el significado de lo que se ve y no se tienen medios para entenderlo, quizá la reacción posible del visitante sea de aceptación o rechazo, "me gusta", "no me gusta" de una manera emocional. Se puede llegar a un pleno disfrute estético. El código comunicativo permanece desconocido para el visitante.
2. *Museo informativo-transmisor.* Pretende dar a conocer unos conocimientos y unas interpretaciones que el museo posee sobre los objetos que tiene. Para que la información se transmita visualmente con las piezas es necesario que éstas se estructuren, como si se tratara de un discurso. Es decir, hay que elegir previamente los términos adecuados, ordenarlos estableciendo sus conexiones y decidir su situación dentro del contexto. La información que se suele dar al visitante son explicaciones adicionales, añadidas a las piezas. Se facilita la comprensión de los conocimientos, que se pretende transmitir pero no se enseña que significan científicamente, culturalmente o estéticamente.
3. *Museo didáctico.* Enseñan a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material, posibilita el descubrimiento. La exposición didáctica se puede entender como un modelo o un ejemplo que se ofrece al visitante de cómo se puede ir encadenando razonamientos a partir de los datos presentes en la exposición, entendiendo por datos los que ofrecen las piezas como los que ofrecen mapas, fotografías, información escrita, etc. La intencionalidad de este museo es enseñar a pensar partiendo de fuentes primarias de información y al compartir el placer del descubrimiento.

Otro factor que no se debe olvidar es *para quién expone el Museo*. El visitante debe ser un elemento conformador de la exposición, porque es el destinatario de la misma. Cuando el museo hace su propia oferta cultural en función de su contenido y de sus objetivos comunicativos, primero debe conocer quién es su público, por edades, por sexo, por estudios, por profesores, por lugar de residencia. El público del museo no es homogéneo. La preparación, los conocimientos y motivaciones con que se enfrenta el Museo son muy diferentes y por eso es necesario que el museo atienda las diversas demandas culturales de los distintos grupos sociales. Sin embargo, esto no ha sido asumido en sus consecuencias por ninguno de los museos. Más bien parece que ocurre al contrario: el Museo hace una oferta tomándose él mismo como referencia, y es el público en que en la práctica lo selecciona.

**A
P
A
R
T
A
D
O**

III

EL MUSEO COMO PROMOTOR DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

La belleza en el arte es la verdad surgida de una impresión causada por la naturaleza... La realidad es una parte del arte, el sentimiento la completa.

J.B. Camilo Corot (pintor)

LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

La educación artística básica pretende proveer a todos los alumnos, no únicamente a los dotados para el arte, con un conocimiento de, y habilidades en las artes. La educación artística deberá dar a los estudiantes, la esencia de nuestra civilización, de las civilizaciones que han contribuido a la nuestra.

También, debe darles herramientas para la creación, para la comunicación y la comprensión de las comunidades de otros, y para, la elaboración de elecciones críticas y con información.

La educación artística incluye las disciplinas de literatura (arte de escribir); **artes visuales** y diseño (pintura, escultura, fotografía, artesanía, arquitectura, entre otros).

Como cualquier otra materia escolar, la educación artística debe enseñarse secuencialmente por personal calificado. La instrucción debe incluir la historia, crítica y las ideas de las artes como creación, producción y presentación; también debe enseñarse el conocimiento de y las habilidades en las artes.

La educación artística, es importante por cuatro razones:

1. Para la comprensión de la civilización
2. Para el desarrollo de la creatividad
3. Para aprender las herramientas de comunicación
4. Desarrollar la capacidad para hacer elecciones con sabiduría entre los productos de las artes.

El primer propósito de la educación artística, es proporcionar a la gente un sentido de civilización.

Las obras de arte proveen pautas o guías para adquirir un bagaje cultural, debido a que éstas iluminan la estabilidad de la condición humana.

Aunque la mera exposición de las mejores obras de arte, no es suficiente, lo mejor de la educación artística es que puede quitársele su cubierta "desenvolverse", estudiarse y así entenderse. Las escuelas enseñan vocabulario, ideas de una buena escritura, sin embargo, las obras de arte pueden comunicar a través de imágenes, sonidos, movimientos.

Un segundo propósito, es promover el desarrollo de la creatividad. Los alumnos deben tener la oportunidad de emular a los maestros del arte, es decir, adquirir habilidades, para ello requiere un arduo trabajo, tomar iniciativas para crear una

visión personal puede ser una experiencia divertida. No obstante, el aprendizaje del arte no sólo se desarrolla la disciplina y la técnica necesaria para una creación constructiva, también ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento para la solución de problemas, esencial para una fuerza productiva de trabajo y para el aprendizaje de otros temas.

Un tercer propósito, es enseñar una comunicación efectiva. Así como los grandes oradores y escritores han mostrado a través de la historia, que el lenguaje oral y escrito son formas artísticas, los artistas plásticos también tienen su propio lenguaje a través de los cuales hablan con su público. Hay un lenguaje verbal – como en la literatura –, o no verbal – como en la música, danza, **artes visuales**, diseño – o puede tratarse de una combinación de ambas – por lo que debe darse a los alumnos una educación que les permita entender esos lenguajes y analizar sus significados.

El museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado es un museo de historia y arte contemporáneo y a lo largo de esta investigación, se ha hecho énfasis en la educación artística dentro de la cual se encuentra el arte, tema que a continuación abordaremos porque permite que el niño desarrolle su mente y sus capacidades intelectuales, utilizando todas las posibilidades creativas que estén a su alcance.

La expresión de pensamientos y sentimientos toman diferentes formas: El lenguaje verbal y escrito son tan solo dos formas de comunicar expresiones. Arte, música, danza, teatro, también comunican los pensamientos y sentimientos a través de formas visuales, sonidos y movimientos.

Para que los niños desarrollen sus capacidades mentales y alcancen su máximo potencial necesitan estar expuestos a diferentes tipos de conocimientos como el **arte** que les permita expresar su mundo.

Antes de comenzar el análisis de nuestro problema principal, el valor del arte como medio educativo, nos proponemos dar una definición de arte.

Muchos hombres sabios han tratado de responder a la pregunta ¿qué es el arte? pero nunca a satisfacción de todo el mundo. "El arte es una de esas cosas que, como el aire o el suelo, está a nuestro alrededor en todas partes, pero que raramente nos detenemos a considerar. Pues arte no es simplemente algo que encontramos en los museos y las galerías, o en viejas ciudades. Como quiera que lo definamos, el arte está presente en todo lo que hacemos para agradar a nuestros sentidos" (1).

(1) Read, Herbert. Educación por el arte. Ed. Paidós Educador. Barcelona-Buenos Aires- México. 1995 pp. 39

Sin embargo, para dar una definición correcta del arte, es necesario, ante todo, cesar de ver en él un manantial de placer, y considerarlo como una de las condiciones de la vida humana. Si se considera así, se advierte que el arte es uno de los medios de comunicación entre los seres humanos. (2)

Por lo tanto, el arte al reflejar otro tipo de conocimiento y significado no aprendido en el estudio de otra materia, debe ser una parte integral dentro de la educación infantil. Las artes visuales transmiten conocimientos y significados a través de formas bidimensionales o tridimensionales como la pintura, el dibujo, la fotografía, la escultura, la arquitectura, entre otras. La habilidad de entender los significados de estas formas, requieren del apoyo del asesor educativo para irlo dirigiendo en el cómo debe hacerlo.

El arte como parte de las manifestaciones artísticas ha sido un medio de expresión del hombre desde los albores de la humanidad. Es decir, las artes plásticas han sido y siguen siendo, un medio de expresión y comunicación que el ser humano utiliza para manifestarse en sociedad; a la vez, el conocimiento de las diversas manifestaciones artísticas nos revela aspectos de la existencia comunes a diferentes sociedades y épocas.

El arte puede ser un vehículo para el desarrollo cognitivo y el crecimiento emocional del niño; puede asimismo constituir la oportunidad para el crecimiento intelectual, social y de la capacidad de apreciación estética de los pequeños (Lowenfeld, 1987). Como un canal de comunicación expresivo, el arte puede incluir creatividad, auto-exploración y manipulación del ambiente. Por lo tanto, el arte contribuye al desarrollo total proveyendo el conducto para responder a la experiencia y expresando el cambio que ocurre en cada etapa de desarrollo.

En sí, las posibilidades de la enseñanza de arte son múltiples y vienen dadas, por el hecho de ser una actividad humana y que afecta directamente a la persona. Es muy importante el arte para desarrollar la capacidad creativa, para acrecentar valores sociales y morales, para incrementar los conocimientos culturales y educar la sensibilidad.

El arte y la cultura son tareas esenciales y necesarias para el hombre, disfrutables por todos, por lo que es importante que sean promovidas no sólo fuera de la escuela, sino que sean consideradas al igual que otros contenidos escolares.

La *educación artística* tendría que ser conceptuada más que como una "refinación del gusto" "como un medio de comunicación con el medio, como una forma de establecer el diálogo y fomentar la espontaneidad, lo propio, lo novedoso y una relación sensible con las manifestaciones menos intelectuales de la cultura". (3)

La relación entre arte y cultura, y la forma de entender la educación artística en un

(2) Tostoi, León. *¿Qué es el arte?*. Compañía Editorial, S.A.. México 1999 pp. 35-36

(3) Mortán Gómez, Victoria Eugenia. Tesis *La educación artística en la escuela primaria: una débil presencia*. Pág. 23

contexto determinado, nos lleva a detenernos a reflexionar sobre el concepto de cultura, el cual ha sido ampliamente debatido.

Cultura. "Es el fruto de la práctica social de la relación del hombre con el hombre y de los hombres con la naturaleza y con el cosmos. Esta relación entre los hombres crea elementos que contienen significación y que proporcionan coherencia a la realidad en que viven. Si la cultura es fruto de las relaciones entre los hombres y a través de ella se manifiestan sensiblemente los contenidos esenciales de la sociedad no podemos situarla a nivel plenamente superestructural que podría sugerir oposición entre la realidad y el pensamiento, entre las ideas y las prácticas. La cultura permea todas las prácticas, tanto simbólicas como materiales" (4)

Si entendemos la cultura, bajo su acepción más amplia, como todo aquello creado por el hombre, resulta claro que arte y cultura son parte necesaria de las sociedades, ya que constituyen aspectos substanciales del conjunto de la vida humana. Arte y cultura integran así, espacios en los cuales la representación o reelaboración simbólica de nuestra vida social, organizan la propia experiencia, estimulan las capacidades del individuo y de un grupo social, y las potencialidades creadoras.

En este sentido, se ha dicho que "el arte descubre nuevos aspectos de la realidad; es un lenguaje por medio del cual el ser humano pretende comunicarse con los otros, a través de una buena factura de sonidos, imágenes, etcétera pero, ante todo, es un fenómeno de la cultura" (5).

Con lo anterior, no debe entenderse que el arte debe ocuparse solamente de enseñar a producir obras o contemplarlas; es decir, que únicamente "debe formar el gusto" –lo que se ha entendido por apreciación artística- sino que, además, debe desarrollar la capacidad sensible e imaginaria de una colectividad.

Esta forma amplia y activa de entender los procesos de educación artística, destaca que la expresividad no es la finalidad única de este contenido y, aunque ésta puede ejercer un efecto catártico momentáneo de corte individualista, forma parte de un proceso más amplio, orientado hacia el clímax de la experiencia estética, es decir el proceso creativo (Acha, 1992). De aquí la importancia que tiene el método de acercamiento crítico, debido a que se pretende que los visitantes aprendan a entablar un diálogo con las obras de arte y no únicamente a observarlas.

En síntesis, los procesos inherentes a la educación artística tienen que ver con una actitud general hacia la vida, que permite dar sentido a toda una gama de experiencias, a través de un modo especial de comunicación y expresión que, con el uso de distintos lenguajes, logran plasmar la sensibilidad del ser humano.

(4) Charles, Mercedes. El problema de la cultura o la cultura como problema. En estudios sobre las Culturas Contemporáneas núm. 3. Universidad de Colima. México 1987 pp. 125.

(5)) Op. Cit. Mortán Gómez, Victoria Eugenia. pp. 24

A continuación se llevará a cabo el análisis sobre las formas de abordar el arte a través de dos grandes corrientes:

1. Educación por el arte

Uno de los principales teóricos de *educación por el arte* es Herbert Read, cuyo planteamiento consiste en vivificar la tesis de Platón, sobre el arte como base de toda forma de educación natural y enaltecedora. Por lo tanto, su objetivo no es meramente la educación artística como tal, sino la formulación de una teoría que abarca todos los modos de expresión literaria y poética (verbal), al igual que la musical y la auditiva. *La educación por el arte* constituye un enfoque integral de la realidad que, a decir del autor, debería denominarse educación estética; es decir, la educación de los sentidos sobre los cuales se basa la conciencia y, en última instancia, la inteligencia y el juicio humano.

Dentro del planteamiento de la *educación por el arte* se han derivado valiosas propuestas a nivel escolar, las cuales plantean las siguientes:

- * La finalidad suprema de una educación auténtica es la educación del individuo en una sociedad libre.
- * A través del arte es posible establecer un tipo de relación con el medio ambiente que difícilmente se da en otras áreas.
- * Incentivar la diversidad y la libertad de expresión, así como la capacidad crítica y la tolerancia a través de las múltiples formas que ofrece el arte.
- * Busca apoyar el proceso de identificación cultural divulgando las obras del patrimonio artístico cultural, nacional, latinoamericano y universal, promoviendo una valoración de lo propio y un sentido de pertenencia.
- * Busca también desarrollar procesos educativos que estimulen la capacidad de percibir el mundo que nos rodea desde una perspectiva sensible.

Evidentemente, los propósitos de la *educación por el arte* no son privativos de este enfoque, ya que esta visión de la enseñanza del arte no es excluyente de otras orientaciones que pueden favorecer procesos distintos.

2. Educación para el arte

Un enfoque distinto es el de *educación para el arte* el cual busca más bien un perfeccionamiento técnico artístico, es decir el despliegue de habilidades o recursos que no necesariamente manifiestan un proceso creativo (Orozco, 1982). La educación para el arte no siempre se aboca a cuestiones de orden técnico. Las diferentes propuestas vinculadas a la educación artística retoman por lo general, postulados de ambos enfoques, que suelen concretarse en propuestas diversas.

Pero, independientemente de los enfoques u orientaciones, el arte continua buscando un lugar en las aulas, ya que sigue siendo una magnífica alternativa para fortalecer la autonomía y desarrollar una visión crítica y reflexiva respecto a las experiencias.

Hemos abarcado la importancia que tiene la educación artística y como parte de ella el arte para el desarrollo de nuestros pequeños, sin embargo es necesario que se aborde como aprenden los alumnos desde el punto de vista del aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista.

El aprendizaje no es un asunto sencillo de transmisión, internacionalización y acumulación de conocimientos sino un proceso activo de parte del visitante en ensamblar, extender, restaurar e interpretar, y por lo tanto de *construir* conocimiento desde los recursos de la experiencia y la información que recibe. Ninguna experiencia declara su significancia tajantemente, sino la persona debe ensamblar, organizar y extrapolar los significados. Aprendizaje eficaz requiere que los visitantes operen activamente en la manipulación de la información a ser aprendido, pensando y actuando sobre ello para revisar, expandir y asimilarlo. Este es un verdadero aporte de Jean Piaget.

El **visitante construye estructuras** a través de la interacción con su medio y los procesos de aprendizaje, es decir de las formas de organizar la información, las cuales facilitarán mucho el aprendizaje futuro, y por lo tanto los psicólogos educativos, los diseñadores de currículo y de materiales didácticos (guías, libros folletos) y los que asesoran deben hacer todo lo posible para estimular el desarrollo de estas estructuras. A menudo las estructuras están compuestas de **esquemas**, representaciones de una situación concreta o de un concepto lo que permite sean manejados internamente para enfrentarse a situaciones iguales o parecidas a la realidad.

Las **estructuras** cognitivas son las representaciones organizadas de experiencia previa. Son relativamente permanentes y sirven como esquemas que funcionan activamente para filtrar, codificar, categorizar y evaluar la información que uno recibe en relación con alguna experiencia relevante. La idea principal es que mientras se capta información se está constantemente organizando en unidades con algún tipo de ordenación, que se llama "estructura", y a la vez puede organizar o reestructurar la información existente. Estas estructuras Piaget (1955) las llama *esquemas*, Bandura (1978) *auto-sistemas*, Kelley (1955) *constructos personales*, Miller, Pribam y Galanter (1960) *planes*.

Lo anterior implica que la *finalidad última de la intervención pedagógica es desarrollar en el visitante la capacidad de realizar aprendizajes significativos por sí solos en una amplia gama de situaciones y circunstancias* (aprender a aprender) (Coll, 1988. pp.133)

De acuerdo con Coll (1990, pp. 441-442) la concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

- ⇒ El visitante es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural, sucediendo que puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha las exposiciones de otros.

- ⇒ La actividad mental constructivista del visitante no se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que *descubrir o inventar* en un sentido literal todo el conocimiento.
- ⇒ La función del asesor educativo es engarzar los procesos de construcción del visitante con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que su función no se limitará a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícita y deliberadamente dicha actividad.

Podemos decir que la “construcción del conocimiento es un proceso de elaboración, en el sentido de que el pequeño selecciona, organiza y transforma la información que recibe de muy diversas fuentes, estableciendo relaciones entre dicha información y sus ideas o conocimientos previos” (6)

Construir significados nuevos implica un cambio en los esquemas de conocimiento que se poseen previamente, introduciendo nuevos elementos o estableciendo nuevas relaciones entre dichos elementos.

Actualmente la educación está basada en la adquisición de conocimientos por sobre habilidades, destrezas, actitudes y valores para la vida, este tipo de educación está destinada a informar no a formar. El sistema educativo tradicional enfatiza la transmisión de conocimientos, basándose en un currículo que está lejos de tener posibilidades de ir al paso de la generación de conocimientos, en una carrera que no tienen fin. Por lo que se exige replantear los propósitos y la orientación misma de los sistemas educativos con toda la complejidad que ello significa.

Con el propósito de facilitar la comprensión del *constructivismo*, es útil considerar la naturaleza de cualquier teoría de la educación que consta de dos componentes principales: una *teoría del conocimiento* y una *teoría del aprendizaje*. Para considerar la manera en que un museo se organiza como facilitador del aprendizaje, es necesario un enfoque hacia lo que debe aprenderse y cómo debe aprenderse, lo cual nos lleva a hablar de un **museo constructivista** (7).

EL MUSEO CONSTRUCTIVISTA

Se da como un hecho que la naturaleza del conocimiento –la epistemología–, influye profundamente en el acercamiento a la educación. Lo anterior hace una diferencia entre lo que se cree al respecto a la existencia del conocimiento como un absoluto,

(6) Díaz Barriga, F. El aprendizaje significativo desde una perspectiva constructivista. Educar (no. Octubre, noviembre, diciembre), pp. 178

(7) George E. Hein. The Constructivist Museum. Internet. <http://www.gem.org.uk/hein.html> Pág. 1-5

independientemente del que aprende, si se suscribe a la visión de que el conocimiento consiste sólo de ideas construidas en la mente. Platón creía en la existencia de una forma ideal separada del aprendizaje. Así, el aprendizaje para él consistía en acceder al conocimiento a través de un proceso intelectual. Por otro lado, Berkely cree que el conocimiento existe sólo en la mente del que aprende.

El segundo componente de una teoría de educación se trata acerca de cómo aprende la gente, nuestra psicología del aprendizaje. Con relación al caso epistemológico mencionado arriba, las dos posiciones son posibles. Una asume que el aprendizaje consiste en el incremento de la asimilación de la información, hechos y experiencias, hasta que el conocimiento se da. Este punto de vista encabeza a la posición conductista; en conclusión, el aprendizaje consiste en obtener respuestas con base en estímulos y que el conocimiento resultante es simplemente la adquisición de esos pequeños pasos. Se asocia a este punto de vista la creencia de que todo lo que es conocido ha sido adquirido a través de la experiencia. Un punto de vista opuesto a este postulado es que la mente construye esquemas y que el aprendizaje consiste en seleccionar y organizar las sensaciones que nos rodean, este punto de vista sintético de aprendizaje es ejemplificado en el trabajo de Piaget.

Estas dos dimensiones de la teoría de la educación pueden ser combinadas para producir un diagrama que describa cuatro posible combinaciones de la teoría del aprendizaje y la epistemología. La figura 1 ilustra esta combinación. Cada uno de los cuadrantes representa un acercamiento a la educación.

Una posición familiar es representada en la parte superior izquierda, la cual se ha etiquetado *lectura tradicional y texto*. Dentro de este punto tradicional de la educación, los guías tienen dos responsabilidades. Primero, él / ella entender la estructura de la materia, el conocimiento que va a ser enseñado. La segunda responsabilidad es tener dominio del conocimiento que se va a dar para que el visitante pueda aprender. Es decir, contar con una metodología que permita el fácil aprendizaje.

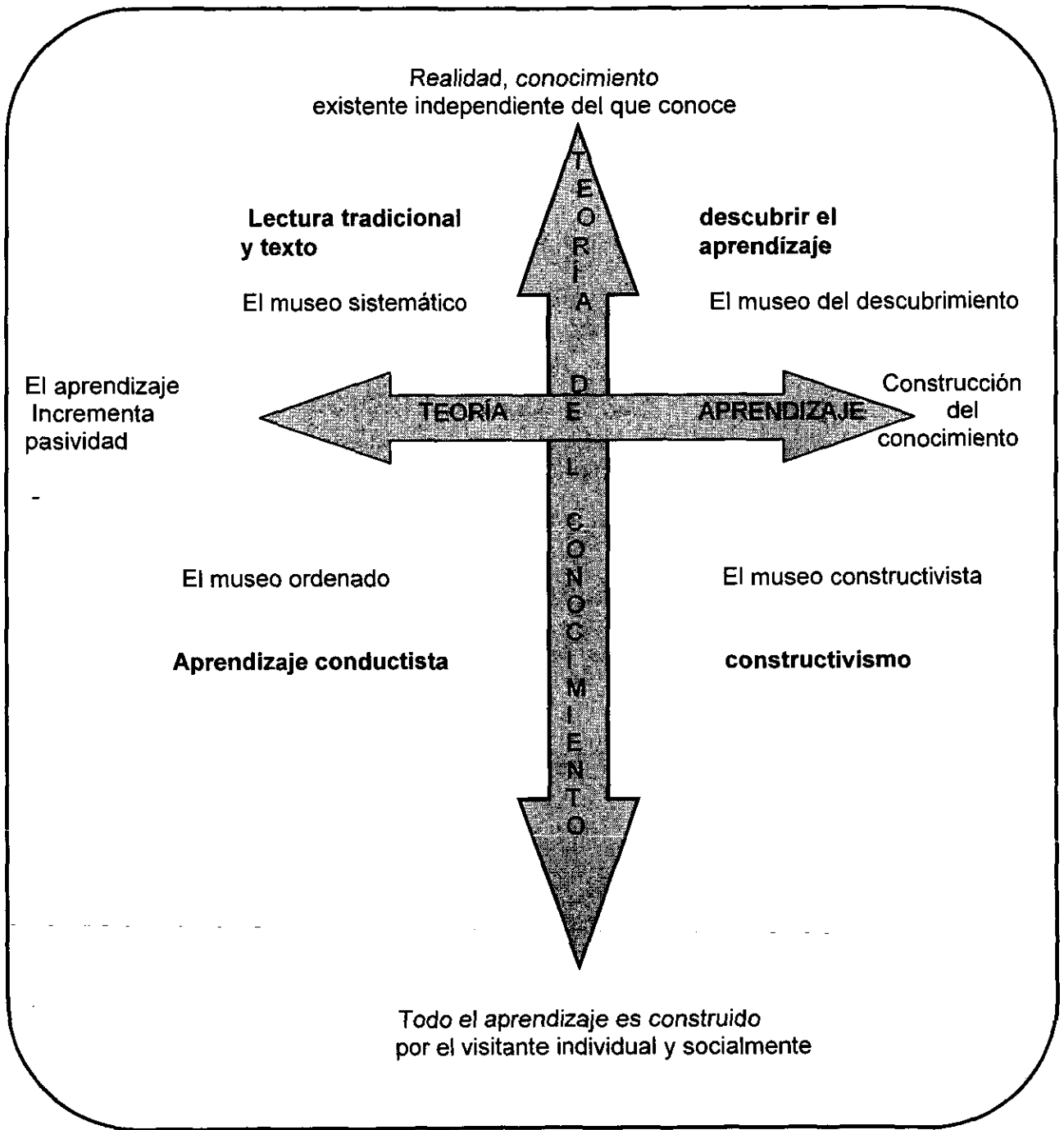


FIGURA 1

Una segunda posición se encuentra representada en la misma figura 1, en la parte superior derecha que dice **descubrir el aprendizaje**. Esto suscribe a la misma creencia positivista acerca de que el conocimiento es algo previo, sin embargo toma un giro diferente acerca de cómo este conocimiento es adquirido. Los autores de esta posición mencionan que la gente construye conocimiento por sí mismos, ellos elaboran conceptos e ideas. Así que pueden caer en concepciones erróneas. Por otro lado, creen que para aprender, se necesita tener experiencia, hacer y ver más allá de lo que se les ha dicho.

El **constructivismo**, en el centro a mano derecha, representa otro cuadrante del diagrama. El constructivismo discute que ambos conocimientos y la forma en como es obtenido son dependientes de la mente del que aprende. Este punto basado, en la epistemología idealista así como en la psicología del desarrollo y apoyada por la psicología cognitiva, viene a ser un enfrentamiento para aquellos quienes desean preservar la idea del conocimiento independiente del que aprende individual o colectivamente. Esto ha sido llamado **constructivismo radical**. Los constructivistas dicen que el que aprende construye conocimiento y no únicamente agregan hechos, sino constantemente reorganizan y crean ambos entendimientos y la habilidad de aprender interactuando con el mundo. En conclusión, el conocimiento que es construido a través de este proceso es individual o social, pero no tiene estatus ontológico fuera de la mente del conocedor.

Las posiciones educativas mencionadas anteriormente, pueden ser aplicadas a los museos. Para considerar el aprendizaje dentro de ellos, podemos hacernos una pregunta epistemológica **¿cuál es la teoría del conocimiento aplicada a los contenidos de las exposiciones?** Necesitamos también preguntarnos acerca de la teoría del aprendizaje, **¿cómo aprende el visitante?** Estos dos componentes de nuestro museo educativo encabezará una serie de cuatro posiciones similares a las ya descritas arriba, cada una representa un tipo diferente de museo, representadas en el diagrama anterior.

El museo sistemático (figura 1), representado en la parte superior izquierda está basado en:

1. El contenido del museo debe ser exhibido de tal forma que refleje la verdad de la materia.
2. El contenido debe ser presentado al visitante de una manera sencilla para facilitar su comprensión.

Es común en la mayoría de las exposiciones presentar el material por separado, de una manera ordenada de tal forma que el visitante conozca el mensaje de la muestra. Contrario a esto, los seguidores del museo constructivista argumentan que:

1. El visitante construye su propio conocimiento de las exposiciones.
2. El proceso de obtener conocimiento es en sí un acto constructivo.

Ejemplos de museos constructivistas son difíciles de encontrar, sin embargo las exposiciones que permitan al visitante elaborar sus propias conclusiones acerca del significado o mensaje de la muestra están basados en este principio constructivista.

Dentro de esta alternativa y por supuesto opuesta al punto de vista de la educación, la estructura lógica del tema y la manera en como se le presenta al visitante no depende de las características de la materia, ni de las propiedades de los objetos expuestos, sino de las necesidades educativas de los visitantes.

Características del museo constructivista

- ☞ Tiene múltiples modalidades de aprendizaje
- ☞ Brinda la oportunidad al visitante de hacer conexiones con conceptos familiares y objetos.
- ☞ Permite que el visitante sea capaz de conectarse con lo que ya conoce.
- ☞ Las exposiciones constructivistas encaminan a la comparación entre lo familiar y lo nuevo.
- ☞ Permite que el visitante construya su propio conocimiento en relación a las exposiciones.

En conclusión, la teoría educativa constructivista, argumenta que en la discusión sobre la enseñanza y aprendizaje deben estar enfocadas en el sujeto y no en lo que se va a enseñar, es decir, basarse en las necesidades del individuo y no en el contenido del museo.

EL MÉTODO DE ACERCAMIENTO CRÍTICO

Frente a los desafíos, es necesario que se den cambios en el cómo promover el proceso mismo del aprendizaje en el niño, por eso dentro del museo se propone el *método de acercamiento crítico* o *acercamiento indagatorio* que consiste en lograr el desarrollo de un proceso de acercamiento a un objeto de conocimiento, (obras de arte que se presentan en las salas de exposición del Museo de la SHCP) desde diferentes ángulos –tanto afectivos como intelectuales- de manera que el aprendizaje resulte significativo, relevante y generador de nuevos aprendizajes.

Las características del **método de acercamiento crítico** son las siguientes:

- Parte de una contextualización de educación, aprendizaje y de comunicación como procesos en permanentes construcción.
- Sitúa el papel protagónico del proceso en el visitante.
- Propicia la disposición a la búsqueda y al descubrimiento a través de la reflexión y el diálogo.
- Propone la figura del profesor (en esta ocasión a la persona responsable del grupo) como un guía, un asesor y facilitador del aprendizaje y no como el depositario del conocimiento.

En el museo, la mayoría de las visitas guiadas, se han caracterizado como tradicionales, debido a que el receptor por lo regular asume una recepción pasiva de

los mensajes presentados en el museo. El visitante adopta un rol de espectador que se refuerza por la falta de estímulos que fomenten la participación y el diálogo.

Con relación al emisor (exposiciones), se ha caracterizado por ser concebido en forma tradicional, como una exposición de objetos acabados. El mediador del mensaje (asesor educativo) en muchos casos desconoce la potencialidad del mismo como un medio de comunicación y como un recurso de educación no formal permanente.

Estos problemas hacen que la forma de comunicación que se establece en el museo entre el emisor, receptor y mensaje se conviertan en un círculo vicioso, restringiendo la posibilidad de convertirlo en un sistema de comunicación y en un recurso educativo más activo, participativo y democrático.

Cuando el pequeño aprende a visitar el museo, así como a leerlo con la actitud de espíritu de buen lector, el resultado de esa visita es incomparablemente más rico que el tránsito pasivo frente a las vitrinas, los cuadros, las esculturas. El museo tiene una riqueza como fuente de conocimiento superior a lo que la exposición ofrece, pero hay que aprender a encontrarla.

El secreto está en el **acercamiento crítico** el cual está planteado como método de educación, y consiste, en este caso, en entregar el papel protagónico del proceso de los educandos y en incorporar a los educadores, junto con su papel coordinador, a la actividad heurística, logrando así que los educandos sean también educadores y los educadores, sin perder su condición de guías, aprendan a descubrir junto a su grupo en una relación de colaboración. Desde el punto de vista comunicacional, el método crítico consiste en elaborar acciones de retorno del mensaje, desde el original receptor, hacia el emisor y hacia otras partes, que rompan el encierro fijado por los límites del mensaje original, abriendo otros planos y otras perspectivas para la observación de los hechos e instalando espacios de discusión y diálogo entre todos los participantes en la actividad.

El acercamiento indagatorio que presupone la actitud crítica, lleva a la obtención de conocimientos, siempre pertinentes para los intereses de la búsqueda, los cuales deben sufrir la prueba de la discusión colectiva. Se trata de formar a los espectadores para todo tipo de comunicación. Jóvenes que reaccionen *indagatoriamente* ante los mensajes, sin conformarse con la *verdad acabada* que entrega cada uno de ellos. Es el principio del ciudadano crítico que se busca en los marcos filosóficos de casi todos los sistemas educativos del mundo.

De las múltiples instituciones comunicadoras que existen en la sociedad actual, el museo constituye el resumen privilegiado de estímulos comunicativos que, entregados con una intencionalidad educativa, pueden conducir medianamente una lectura activa al conocimiento amplio de aquel sector de la realidad de que el museo se ocupa.

Una lectura crítica del museo no depende del programa de éste, sino que implica muchas visitas, muchas entrevistas, muchas indagaciones, el descubrimiento de otras fuentes, las dinámicas grupales que permitan abrir nuevas perspectivas sobre

el tema trabajado, diálogo y discusión permanente. Cuando se llega a leer el mensaje subyacente y encontrar pistas en éste para investigar más allá, parece ser como si se hubiera atravesado la transparencia del mensaje para llegar a otra dimensión del conocimiento. Esa imagen inspira la metáfora del **OBJETO / PRISMA** el cual va a ser "un objeto rico en posibilidades comunicativas, capaz de transmitir tantos mensajes como el receptor tenga la posibilidad de percibir". (8)

La cualidad de este objeto, es que puede ser visto de distintas formas, tanto intelectuales como emotivos. Hay muchos objetos que pueden tener esta cualidad como los que existen dentro del museo. Por ejemplo, una pintura, una escultura que se exhibe se le puede preguntar, ¿quién la hizo? ¿Con qué materiales se realizó? ¿Por qué la hicieron? ¿Qué pasa en el cuadro? ¿Cuál es el tema?, entre otras cuestiones.

Estas diferentes posibilidades de ver el objeto hacen del receptor de sus mensajes un *sujeto activo*, ya que es una forma de hacer una lectura crítica del objeto. En el plano educativo se trata de que el alumno, vaya más allá del objeto en cuestión.

La utilización del museo en esta nueva función, permite ver a través de él aquella parte de la realidad que es la fuente original de su mensaje, ofrecerá un nivel cualitativo más alto en su servicio a la educación. Por otra parte, para la institución museológica, dará la resultante educativa de profundizar la propia imagen institucional, mediante un diálogo novedoso, de afectuoso acercamiento indagatorio por parte de los estudiantes quienes llegar a través de la institución y otras fuentes a formarse un criterio sobre los mensajes que el museo entrega.

El método de acercamiento crítico está organizado a partir de tres momentos metodológicos:

- ✓ *Identificación emotiva intencionada.*
- ✓ *Indagación intelectual.*
- ✓ *Reconstrucción del objeto de conocimiento.*

Estas fases deben ser vistas como integrantes de una totalidad, son complementarias dado que no es posible obtener sólo de una de estas etapas todas las respuestas o soluciones a las posibilidades del conocimiento.

La **primera** tiene como objetivo que el visitante seleccione un objeto, tema o situación que pueda relacionar con una experiencia o inquietud personal, lo cual le permite tener una percepción global del objeto o fenómeno a estudiar.

La **segunda** pretende establecer una interacción intelectual, con el objeto de conocimiento para identificar sus elementos, características e interrelaciones. Es una

(8) Condes Infante, Francisco. Propuesta metodológica de acercamiento crítico al museo. Ed. CEE. México 1989 pp. 6

manera de establecer un diálogo profundo con el objeto, de obtener el máximo de provecho, y supone asumir una actitud crítica de participación. De esta forma, el aprendizaje también se hace significativo a través de la reflexión y el diálogo. Las preguntas como una forma de aproximarse al conocimiento, adquieren importancia ya que dinamizan la acción educativa, por medio de la búsqueda constante de información, éstas pueden estar planteadas en cuatro niveles:

1. **Descripción.** Características físicas del objeto de estudio.
2. **Afectivo.** Se refieren a aquellos sentimientos o sensaciones que puede experimentar el visitante.
3. **Analítico o de relación.** Encaminadas a establecer asociaciones, analogías y a conocer el contexto del objeto.
4. **Interpretativo o de proyección.** Relacionadas con las experiencias, vivencias y el entorno del alumno, con lo cual podrá establecer comparaciones del objeto con su vivencia personal.

La **tercera** tiene como finalidad hacer una reconstrucción del objeto de conocimiento en forma creativa, lo cual es el resultado de todo el proceso.

El principio y el final de todo acto de conocimiento no sólo es racional. Al inicio la observación es el contacto directo con los hechos, es decir la percepción intuitiva de la realidad. Al final, la comprobación que en el mejor de los casos es la ejecución de una práctica, es también un acto de comparación con el resultado del discurrir racional con lo que acontece en la realidad sensible.

Aún cuando la sensibilidad y la creatividad no puedan enseñarse, si se pueden crear atmósferas educativas que puedan estimular estos aspectos que ha menudo han quedado olvidados.

Es indudable que los sentimientos y las emociones son estímulos que motivan al trabajo intelectual pero sobre todo la **creatividad**.

La importancia de la creatividad

La creatividad atañe el cultivo de la sensibilidad y de determinadas actitudes. La sensibilidad tiene que ver con la posibilidad de expresar o manifestar las emociones, sentimientos, ideas. Las actitudes a que nos referimos, se relacionan con actividades de *búsqueda*, con la *imaginación*, que dan un sentido o una orientación, a la expresión de la sensibilidad y hacen que ésta se manifieste de manera propia, acorde con la personalidad de cada niño. Ello es, al mismo tiempo, un medio de entrar en contacto con el ambiente que nos rodea, de comprenderlo y aún de cuestionarlo para proponer algo nuevo. El ser humano se realiza en y por sus creaciones. Por lo tanto, es responsabilidad de la educación artística (arte) y de los asesores educativos que se encuentran al frente de entusiasmar y motivar al niño para que valore el arte y lo que el arte es como una parte vital que le da sentido a la vida.

El desarrollo del pensamiento creador tiene una importancia enorme para nosotros como individuos y como sociedad. El mismo ofrece un cambio de lo que es y lo que

ha sido, a lo que podría ser o lo que está aún por descubrirse. El término *creatividad* se ha hecho tal vez demasiado popular, ya que se lo aplica a pintura decorativa, a títulos de libros, proyectos para hacer en casa, entre otras cosas. A continuación mencionaremos algunas definiciones sobre este término para posteriormente definir *capacidad creadora*.

Creatividad. "Es la capacidad de crear o de poner algo en el mundo que antes no existía. En la vida diaria, se refiere a la habilidad de imaginar o de crear ficciones o fantasías. Pero en las tecnologías, ciencias y artes la creatividad exige, para producir frutos, un dominio de los procedimientos y conocimientos profesionales de la especialidad" (9).

Otra definición es que la *creatividad* "es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándola mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo" (10).

La definición de capacidad creadora depende de quien la enuncie. Los investigadores a menudo se limitan en su definición, estableciendo que la capacidad creadora significa flexibilidad de pensamiento o fluidez de ideas; o puede ser también la aptitud de concebir ideas nuevas o de ver nuevas relaciones entre las cosas; en algunos casos la capacidad creadora es entendida como la aptitud de pensar en forma diferente a los demás. Se considera, generalmente como un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en la acción o en la realización. No tiene por qué ser un fenómeno único en el mundo, pero debe ser, básicamente, una contribución del individuo.

Probablemente el momento más crítico para estimular el pensamiento creador es cuando el niño comienza a asistir a la escuela primaria, aquí se estructuran las actitudes iniciales, el arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora, puesto que todo niño trabaja para producir nuevas formas, con una organización única, con innumerables problemas menores para adaptar el tema a superficies bi y tridimensionales. Es posible lograr el máximo de oportunidades para desarrollar el pensamiento creativo en una experiencia artística y esta oportunidad debe ser una parte planificada de cada actividad artística.

Hay varios factores implícitos en cualquier proceso de creación, entre ellos los factores ambientales, sobre los cuales las personas que rodean al niño ejercen control directo. Otro factor es el de los valores sociales. La actitud que se ha desarrollado hacia sí mismo, y la consideración que cada uno siente por su propia contribución, influyen sobre el proceso creativo.

(9) Acha, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. Ed. Trillas 1994 pp. 51

(10) López, Blanca Silvia. Creatividad y pensamiento crítico. Ed. Trillas. Edusat. ILCE pp. 29

En sí, el **pensamiento creativo**, "es un proceso encaminado a buscar algo nuevo partiendo de contenidos anteriores, a su vez, es el ejercicio de formas expresivas que permiten comunicar aquellos contenidos espirituales que forman parte de un proceso educativo, pero que no son expresables solo mediante el lenguaje verbal" (11).

La necesidad de expresión, parece ser un indicador de madurez del proceso. Quien tiene una firme opinión sobre un tema en discusión, basada en un proceso de autogestión, siente la necesidad de expresarla. Quien no se ha formado opinión todavía no siente esa misma necesidad.

Cuando no se exige a los visitantes un tipo de respuesta predeterminada, cada uno queda en libertad de expresar la realidad tal cual la percibe, entonces, la respuesta, lo que da al trabajo del niño el carácter de *suyo*, en un profundo sentido personal. Las respuestas creativas se vuelven significativas para el que las produce.

En el proceso educativo, cuando se da oportunidad de participar libremente a los niños, tienen oportunidades para adquirir confianza en sí mismos y poder compartir sus experiencias con los demás, ya que serán capaces de asumir la responsabilidad de apelar a sus propias experiencias y hacer uso de las habilidades creativas e información que tengan.

Algunas veces se confunde entre inteligencia y capacidad creadora (o creatividad). El problema se complica porque generalmente se considera que la capacidad creadora es un atributo que tiene valores positivos, y como también la inteligencia se valora altamente, resulta que muy a menudo se colocan juntas. Sin embargo, hablando en términos generales, la capacidad creadora tiene poca relación con el campo intelectual. Una teoría (Guilford, 1964) sobre la estructura del funcionamiento intelectual supone que hay cinco operaciones diferentes en el proceso mental:

1. Conocimiento
2. memoria
3. producción convergente
4. producción divergente
5. evaluación

La capacidad creadora se consideraría una producción divergente; ésta es la función opuesta a la producción convergente, siendo a esta última a la que más importancia se le asigna en la escuela elemental, donde el éxito del razonamiento es una respuesta correcta o la solución más apropiada. Las artes creadoras se convierten en algo extraordinariamente importante, aunque sólo sea por el hecho de que las artes impulsan el pensamiento divergente, en el cual no existe respuesta correcta y en el que se acepta cualquier número de soluciones posibles para los problemas planteados, o una cantidad indefinida de salidas o resultados en pintura o dibujo.

(11) Op. Cit. Condes Infante, Francisco. Lavin de Arrive, Sonia. pp. 19

Hay algunos interrogantes que se relacionan con cosas concretas y que exigen respuestas específicas; por ejemplo: ¿Cuáles son los colores primarios? ¿Cuáles son los colores secundarios?. En cambio, algunas preguntas que no tienen respuesta determinada y que estimulan el pensamiento divergente podrían ser: ¿Qué colores te hacen sentir triste?, ¿Cómo te sentirías si fueras de color violeta?, ¿De qué color te gustaría ser? El valor de la pregunta divergente es que requiere que el niño observe el problema desde muchos puntos de vista y participe en forma imaginativa, al responder la pregunta.

Para concluir, es importante desarrollar, en los niños, la capacidad creadora, debido a que ésta no puede adquirirse a edades más avanzadas.

Se ha hablado de la creatividad, sin embargo no debemos dejar de lado un factor fundamental dentro del aprendizaje: *la motivación*, ya que sin ella no se aprende, pero depende mucho del asesor educativo lograr que los visitantes se interesen por el arte. **La motivación es la causa formal del verdadero aprendizaje.**

LA MOTIVACIÓN

Uno de los elementos más importantes en cualquier experiencia artística es el grado en que el niño se siente envuelto en la experiencia. La urgencia por trabajar y el entusiasmo que los niños pueden poner en una experiencia dependen, en gran medida, de la *motivación*. Esta motivación puede provenir de varias fuentes externas al museo, ya que éste no motiva, sino *incentiva*, el visitante debe llegar motivado ya que sin ella no logrará tener un aprendizaje significativo. En algunos casos hay un impulso natural hacia la expresión, que a veces se observa en los niños cuando se entusiasman por un tópico particular. Otras veces, recae sobre el asesor educativo de incentivar los intereses de los niños y promover un marco de estimulaciones de forma tal que cada niño crea que esa experiencia artística ha sido especialmente proyectada por él.

Naturalmente es imposible suponer que cualquier intento de incentivación pueda ser apropiado para todos los niños. En algunas ocasiones puede dar mejor resultado dividir a los niños en grupos con los mismos intereses o trabajar con pequeños proyectos o a veces, será más conveniente que los niños trabajen con toda una variedad de materiales diferentes sobre un tópico determinado o permitir que ellos elijan su tema.

A veces la continua incentivación durante el recorrido, puede dar origen a un entusiasmo contagioso, a tal grado que un proyecto o trabajo aparezca como el acontecimiento más importante en ese momento. El propósito de la estimulación es hacer que el proceso de creación tenga significado para el niño y que no se le obligue a dedicarse a un tópico especial.

Por otro lado, es necesario que el asesor educativo conozca bien a los niños de los diferentes niveles educativos que desea motivar. Las características de cada edad los hace diferentes a los demás. No sólo es darse cuenta que lo que puede ser un atrayente material artístico para un niño de trece años puede resultar un confuso montón de cosas para un niño de 6 años, sino que es imprescindible comprender

que, en cada etapa de desarrollo el niño tiene una relación diferente con su medio ambiente. Quizá no resulte fácil identificarse con las necesidades de cada niño, pero es importante que el asesor educativo tenga una relación empática con sus visitantes, además debe ser capaz de descubrir las necesidades específicas de los niños. La incentivación variará de acuerdo con el nivel educativo. Es importante lograr que tenga sentido para el niño y estimule sus experiencias sensoriales, lo que ha visto y sentido, a la vez que permita poner en evidencia la contribución del niño, cualquiera que sea la actividad desarrollada.

En este sentido, el propósito del **Método de Acercamiento Crítico** es hacer del visitante un *receptor-activo* de los mensajes educativos.

Desde un punto de vista comunicacional, este método consiste en elaborar acciones de retorno del mensaje desde el original receptor (visitantes) hacia el emisor y hacia el objeto / prisma y a través de él, a otros ámbitos que rompan el encierro fijado por los límites del mensaje original, abriendo otros planos y otras perspectivas de conocimiento.

**A
P
A
R
T
A
D
O**

IV

ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la cultura tiene una amplia difusión y la rígida estructura del museo también ha experimentado cambios.

Entre las innovaciones destaca la función educativa que propicia al museo una teoría pedagógica basada en el *método de acercamiento crítico* que enseñe a los visitantes cómo obtener experiencias significativas con los objetos. Esta aseveración surge de la naturaleza de los museos y la definición de la enseñanza: enseñar, es mostrar a alguien cómo hacer algo y, en el caso de los museos, ese "algo" es obtener una experiencia personal significativa con un objeto.

Para desarrollar un método o guía pedagógica que cumpla con las expectativas del museo, es necesario *observar* la experiencia del visitante que está profundamente imbuido con los objetos, lo que hace con ellos, qué hacen éstos por el visitante y cómo empezó la persona a involucrarse con los objetos, así como el tiempo que le tomó la experiencia.

Las guías pedagógicas que se presentan a continuación son producto de las amplias demandas del público y de los profesores resultado obtenido de las encuestas aplicadas a ellos, en las cuales solicitan la existencia de guías para poder visitar el museo, y al mismo tiempo, el asesor educativo podrá hacer uso de ellas para llevar a cabo sus visitas guiadas más activas, dinámicas y participativas y así, lograr el desarrollo de la inteligencia a través del arte, y a su vez estimularlos y dotarlos de las herramientas necesarias para que se acerquen a otros espacios culturales con un sentido crítico.

Cabe hacer énfasis que las propuestas servirán como prototipos para las siguientes exposiciones temporales.

LAS VISITAS GUIADAS COMO PARTE MEDULAR DEL CONOCIMIENTO DE LAS COLECCIONES EN CUSTODIA DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO

Parte medular del Departamento de Servicios Educativos del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, es presentar las colecciones *Pago en Especie* y *Acervo Patrimonial* por las que fue creado en el año de 1994.

Como habíamos hecho mención, una de las actividades básicas que tiene el Departamento de Servicios Educativos del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, es la realización de visitas guiadas programadas por la SEP, estas visitas tienen una duración aproximada de 90 minutos y están encaminadas casi siempre a un público infantil, el cual prácticamente desconoce lo que es el arte.

Así en 90 minutos los asesores educativos nos debemos de enfrentar a dos grandes problemas, que son:

1. El tiempo
2. El desconocimiento del alumno a lo que es el arte

El apartado que a continuación iniciaremos, gira en torno a la propuesta que se realizará para hacer de las visitas guiadas más activas, participativas y dinámicas.

A esto debemos agregar otro factor muy importante que es el enfrentarse cada vez a grupos con diferentes características.

México es un país de una población ecléctica y por lo tanto el trabajo de cada uno de los grupos es diferente y esto nos ayuda a poder entender los entornos en los cuales se desarrollan cada uno de nuestros visitantes, así, la *Colección Pago en Especie* está encaminada a tener acercamiento entre el objeto de arte, el visitante y el medio en el cual se desarrolla.

Para llevar a cabo esto, estableceremos diferentes niveles de visitas guiadas, partiremos del público infantil que va desde los 6 hasta los 12 años, debido a que estos niños ya han empezado a investigar y preguntar lo que hay a su alrededor, es aquí en donde la *Colección Pago en Especie* jugará un papel determinante para apoyar las actividades que se realicen en clase, reforzando las áreas del desarrollo social e introduciéndonos momentáneamente a la forma de vida de los pequeños visitantes; las pinturas, las esculturas serán ventanas que nos ayuden a conocer un poco del ambiente social en el cual se están desarrollando nuestros visitantes, al mismo tiempo podremos analizar sus gustos, disgustos, sus ideas y las formas de convivencia general.

Las actividades realizadas en el museo intentan formar y despertar en los niños las capacidades y las habilidades necesarias para asegurar un mayor aprovechamiento en su estancia escolar.

Como se ha mencionado, estas actividades están enfocadas siempre al futuro desempeño de nuestros niños, tratando de crear la facultad socializadora relacionada al entorno en el cual se desarrolla apoyándonos en las obras pertenecientes a la *Colección Pago en Especie*, auxiliadas principalmente de la iniciativa y a la espontaneidad propia de los niños obteniendo así una motivación y una aceptación por parte de sus compañeros, enfocándonos a que esta actividad se convierta en una participación grupal estableciendo normas y reglas para la convivencia en provecho del desarrollo afectivo e intelectual de cada participante, por lo tanto debemos aunar a esto el proceso propio de razonamiento y curiosidad que resulta altamente gratificante logrando con esto establecer hechos y relaciones frente a las obras de arte, para ello, el asesor educativo debe establecer un vínculo entre las obras de arte y los objetivos que se pretenden alcanzar y así poder canalizar las inquietudes de los pequeños al encuentro de las respuestas favorables, decimos respuestas tomando en cuenta que son diferentes mundos los que están contestando y por ello se establecerán diferentes respuestas y poco a poco se desarrollará una serie de preguntas y respuestas tratando de establecer conclusiones y poder consolidar las capacidades de los pequeños y establecer el intercambio de opiniones.

La *Colección Pago en Especie*, brinda al público infantil la oportunidad de adentrarse a un mundo muchas veces desconocido para ellos que es el *arte*. Así, podemos entender que el arte es necesario no solamente para brindar aspectos importantes en la cultura del individuo, sino también es un medio indispensable para poder relacionar al hombre con todo lo que le rodea. Además debemos entender que el arte está ligado a la sociedad pues es un medio de expresión e interpretación de la realidad que nos entorna.

Para ahondar más sobre las visitas guiadas se recomienda que para desempeñarse como asesores educativos es necesario que éstos sean estudiantes de las carreras de historia, historia de arte, pedagogía –de modo que manejen los contenidos con soltura y estén interesados en el tema- que tengan facilidad de palabra y capacidad para establecer una buena relación con el público, así como las habilidades de comunicación mencionadas en el apartado anterior.

Ninguna visita guiada podrá abarcar todo el museo, de modo que se establecerán recorridos parciales. Estos recorridos se discutirán con los asesores educativos, lo mismo que la selección de las obras más adecuadas para comentar.

Los grupos escolares solicitarán la visita guiada con anticipación a través de la SEP, vía telefónica, por oficio o personalmente). Se informará al maestro de los recorridos para que elija. También quedará establecido previamente si los niños realizarán o no trabajo de taller al concluir la visita.

Algunos criterios para las visitas guiadas para niños

- ✎ La visita guiada debe parecerse lo menos posible a una clase. Si los niños piensan que al regresar a la escuela tendrán que dar cuenta de lo que dijo el asesor educativo, tomarán notas en lugar de mirar o, cuando menos perderán toda espontaneidad. La mejor solución es explicar a los niños, al comienzo de la visita y delante de sus maestros, que no deben tomar nota de las explicaciones porque es preferible que dediquen su atención a mirar las obras, y señalarles que es más importante lo que ellos observen que lo que nadie les pueda decir.
- ✎ Ninguna visita deberá durar más de 90 minutos. No hay que afligirse por no poder mostrar todo a los niños o por transmitirles poca información. Es preferible que vean poco, pero disfrutando la visita, y queden con deseos de repetirla, a que se empachen con un exceso de información y no quieran regresar nunca más al museo.
- ✎ Una visita guiada no debe ser jamás una visita dirigida. Hay que partir siempre de la visión del niño, que es muy diferente de la nuestra. Es importante no usar la jerarquía del asesor educativo para imponer una visión que, si es ajena al espectador, no le servirá. Se debe partir de lo que el niño ve para aclarar interrogantes, añadir información y, eventualmente, incitarlo a nuevas formas de mirar, pero respetando su propia manera de ver. Para lograrlo, el asesor educativo debe comenzar pidiendo a los niños que describan lo que ven y, si no atinan a explicarlo, guiarlos con preguntas de detalle, por ejemplo sobre el tema, los colores, los personajes, etcétera.
- ✎ Será importante la ubicación de la obra en su contexto; analizar la composición, los colores, la textura. Es interesante el comentario de fragmentos significativos. Para ubicar la obra en su contexto de época es importante recurrir a los conocimientos previos del niño sobre historia.
- ✎ En el curso de una visita guiada se pueden comentar muy pocas obras. Esto en sí no molesta a los niños, pero sí tener que mirar la pintura o escultura que elige el asesor y no la que quieren ellos. Por otra parte, cuando se trata de grupos numerosos no se puede dar a elegir las obras a los niños. Hay varias alternativas para superar este problema:
 - El asesor hace un enunciado mínimo de lo que hay en la sala y permite a los niños desplazarse libremente y mirar lo que cada uno quiera para contestar luego sus preguntas. Otra posibilidad es darles como actividad que cada uno pregunte sobre la obra. Otra, pedirle que elijan la obra que más les guste y expliquen por qué.
 - El asesor comenta las obras que son más adecuadas para el nivel educativo que se está atendiendo. Pero antes de pasar a otra sala permite que el grupo se disperse y mire a su antojo el resto del material expuesto. Se reagrupan para continuar el recorrido.

- El asesor comenta algunas obras y luego organiza grupos de observación de las restantes. Cada grupo recibe el encargo de observar específicamente un aspecto de las obras (por ejemplo, tratándose de pinturas, un grupo se ocuparía de los temas, otro de la composición, otro de las técnicas, etc.). Luego frente a cada obra, cada grupo expone sus observaciones, siendo tarea del asesor organizar y ahondar lo que los niños explican.

✎ En el transcurso de la visita se puede proponer a los niños sentarse en el suelo y dibujar. Las consignas de esta actividad pueden ser muy variadas.

- Lo que más le gustó del recorrido o de las obras y lo que menos les gustó.
- Tomar un elemento de una obra e integrarlo en una composición propia.
- Usar el tema de una de las obras o los personajes o la gama de colores.

Es importante proponer este tipo de actividades sobre todo en los casos en que el grupo no realice taller después de la visita.

✎ En lugar de dibujar, o además de hacerlo, se pueden elaborar cuentos colectivos con los niños, a partir de los personajes o situaciones de una obra.

Recorridos de las visitas guiadas para niños.

Se tratará de tener en cada sala por lo menos una obra que pueda ser particularmente atractiva para los niños. Con las obras ya colgadas se discutirán los recorridos y se elegirán las principales obras para analizar, y se harán algunas experiencias con grupos de niños para ver hasta qué punto la determinación de las obras fue acertada o debe modificarse.

La meta primaria de la educación en el museo debe ser, reunir a la gente con los objetos (estímulo superior) y no a la gente con la información acerca de los objetos. Los programas que comercian esencialmente con información acerca de la vida de un artista o de técnicas de la pintura son periféricos a la experiencia esencial del visitante: la de **mirar, reaccionar y pensar en un objeto de arte.** Semejante información periférica tiene un rol fuerte y viable como introducción a las experiencias con objetos, una introducción dirigida a que la experiencia que el visitante tenga del objeto sea más intensa y significativa.

La segunda característica única del museo es que, en contraste con las escuelas no son educadores directos y, el visitante está ahí por elección. Para que ellos resulten satisfechos y complacidos, es esencial que retengan el derecho a su propia experiencia de los objetos y que el museo ofrezca una variedad de maneras para introducir a los visitantes a sus colecciones.

Teniendo en cuenta la importancia de los objetos, y del derecho individual a su propia experiencia de los objetos, la mejor meta para los programas de educación de museos es ayudar al visitante a tener experiencias personales significativas con objetos de arte. Las palabras clave en esta frase son significativas y con objetos de arte. La existencia del museo depende de la creencia de la comunidad en la importancia de la pintura, escultura, cerámica, trajes y en otros objetos que él colecciona. Ayudar al visitante a tener encuentros significativos y personales con los objetos de arte es el medio más directo para construir tal apoyo comunitario.

Cuando el visitante compara el hecho de ir a un zoológico o a un museo científico muy sofisticado, con el ir a un museo de arte, se queja: ¿qué se puede hacer en un museo de arte? Este tipo de preguntas refleja el temor de que no haya nada significativo o personal en el encuentro con objetos de arte. También refleja una asociación contemporánea de actividad física (hacer algo) con participación. La participación posible en los encuentros con objetos de arte es de una naturaleza contemplativa. La actividad posible en tales encuentros es de una naturaleza interior, implica una actividad no física, sino intelectual y emocional.

Contemplar es mirar o echar un vistazo con atención continua; observar atentamente; pensar estudiosamente, meditar, considerar deliberadamente. La contemplación es el comportamiento que debemos alentar en los museos. En verdad, ésta es la habilidad que necesitamos enseñar al público.

Enseñar a los visitantes a pensar de esa manera acerca de los objetos de arte puede ser dividido en cuatro áreas generales; cada una representa una operación intelectual y emocional separada que los visitantes pueden realizar con un objeto de arte.

1. MIRAR

Debemos enseñar hechos básicos acerca de la experiencia de este sentido, así como:

- Lleva mucho tiempo ver un objeto de arte
- Puedes prolongar la cantidad de tiempo que pasaste mirando un objeto de arte, cambiando el punto de vista y la distancia.
- Esto requiere eliminar información accesorio
- Puedes enfocar el tema, el color, la figura, la línea, las pinceladas, la sombra, tanto como el arreglo y los detalles de esos elementos.
- Probar tu memoria visual puede ayudarte a evaluar tu percepción visual.
- Dos personas no ven exactamente lo mismo. Siempre hay un elemento subjetivo en la percepción visual.
- Las razones posibles de las diferencias individuales en la percepción radican en diferencias físicas, emocionales y de experiencia en la gente.
- Con la práctica, una persona puede aprender a percibir más correcta y completamente.

2. REACCIONAR

Algunos conceptos que deben cubrirse al enseñar al público a responder al arte son las siguientes:

- ☉ La importancia extrema de la honestidad al reaccionar ante el arte, de no adoptar las reacciones de otra persona, porque se la crea más sofisticada, de respetar nuestras propias reacciones.
- ☉ La diferencia entre “saber acerca de” un objeto de arte y de reaccionar ante él, incluyendo el rol de la información acerca de los objetos de arte y de su experiencia directa.
- ☉ Las posibles razones en el espectador de esa reacción particular (“¿Qué es lo que me hace sentir de esta manera?”) y las posibles fuentes (los colores, los elementos formales, etc.) dentro de la obra de arte.
- ☉ El papel de la empatía y de las asociaciones en la determinación del significado de una obra de arte.

3. PENSAR EN EL ARTE EN UN CONTEXTO CULTURAL

A fin de explorar el resultado complejo de ver arte en un contexto cultural, el público debe explorar los siguientes conceptos:

- ☉ La variedad y la complejidad de los contextos conectados con cada uno de los objetos de arte: los creadores, los propietarios, etcétera.
- ☉ Los valores y las diferencias entre los métodos de enseñanza interrogativo y expositivo.
- ☉ El papel de las obras de arte como artefactos culturales opuestos a las herramientas.
- ☉ Cómo relacionar la información directamente con los objetos.

4. FORMULAR JUICIOS

Los conceptos y los procesos que serán cubiertos cuando se enseña al público a hacer juicios son:

- ☉ De qué manera interpretar y apreciar incluye el hacer juicios.
- ☉ Los tipos de actividades visuales, mentales y emocionales implicadas en el hacer juicios –comparar, deliberar, discernir, indagar.
- ☉ La distinción entre juicios subjetivos de valor y juicios objetivos.
- ☉ La extensa gama de diferentes clases de juicios objetivos que pueden ser hechos, por ejemplo, decidir cuál objeto está en buen estado, cuál refleja el mundo interior de la mente del artista, cuál es más colorido, o más controlado o más espontáneo, el más original o el más tradicional.

- ☛ Que una obra de arte puede ser altamente valuada por una serie de normas subjetivas y objetivas, pero desvalorizada por otra serie diferentes de normas.
- ☛ Que un juicio de valor aparentemente simple tal como gustar o no de un objeto sea actualmente un acto singularmente complejo, que refleja, un conjunto de valores, reacciones, percepciones, y reflexiones que constituyen el sistema de valores individuales.

APRENDIENDO A OBSERVAR GUÍA CON SUGERENCIAS PARA MOTIVAR LA DISCUSIÓN FRENTE A LAS OBRAS DE ARTE

Aunque no es necesario que el asesor educativo tenga gran conocimiento sobre el arte, o tenga que ser crítico de arte para poder discutir sobre una obra de arte con los visitantes, a continuación presentamos algunas vías de investigación que pueden ser de gran ayuda.

APRENDIENDO A OBSERVAR una obra de arte involucra cuatro etapas básicas:

- 👁️ Mirar con atención
- 👁️ Análisis preliminar
- 👁️ Investigación
- 👁️ Interpretación

Se puede aprender demasiado con las dos primeras etapas, la tercera y cuarta son opciones pero llevarán al visitante a enriquecer su experiencia, a entender mejor la obra y a situarla en el espacio y tiempo.

1. MIRANDO CON ATENCIÓN

Cuando se acerque a cualquier obra de arte, es importante empezar pidiendo a los alumnos que describan todo lo que ven.

Empiece con preguntas no específicas como:

- 👁️ Asesor educativo ¿Qué tipo de obra u objeto estás viendo?
- 👁️ Asesor educativo ¿Qué es lo que ven en esta obra?
- 👁️ Asesor educativo ¿Qué más ven?

Retome las observaciones hechas por los niños obligándolos a volver a ver la obra y después haga más específicas las cuestiones, por ejemplo:

- 👁️ Visitante “El hombre del cuadro está vestido a la antigua”
- 👁️ Asesor educativo ¿Porqué piensas que es antiguo, descríbelo?

- 👁️ Visitante “Los personajes están tristes”
- 👁️ Asesor educativo ¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?

- 👁️ Visitante “Esta pintura esta rara”
- 👁️ Asesor educativo ¿A qué te refieres con rara?

Nota: Las preguntas propuestas, son ejemplos. Cada cuestión dependerá de la obra de arte que se esté observando.

Recuerde que observar obras de arte puede ser algo nuevo para los visitantes. En ocasiones por tratar de quedar bien o por hacer un análisis rápido pueden sugerir cosas que no tienen nada que ver con la obra. Si esto sucede pregunte al resto de los alumnos *¿Alguien más ve esto?* o *¿Qué piensan los demás acerca de esto?*. Fomente que los pequeños observen nuevamente antes de aseverar si el comentario de su compañero fue o no correcto.

Una vez concluida la descripción de la obra, repita a sus niños a manera de resumen lo que describieron y pídeles que se concentren en algunos detalles para ayudar a que observen más detenidamente. Por ejemplo:

- 👂 ¿Qué pueden observar en esta parte del paisaje?
- 👂 ¿Cómo describirían la expresión de los personajes?
- 👂 ¿Cómo es la vestimenta de los hombres?
- 👂 ¿Qué diseños aparecen en la orilla de este objeto?

Algunas veces es posible identificar los materiales y el proceso que el artista usa para realizar su obra. En estos casos, pida a los visitantes que lo identifiquen.

2. ANÁLISIS PRELIMINAR

Una vez revisados todos los elementos visuales, empiece a hacer preguntas analíticas sencillas que ayuden a profundizar la comprensión de la obra.

Después añada: *¿cómo sabes?* *¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?* Esto ayudará a los visitantes a observar nuevamente la obra en busca de respuestas analíticas que serían:

- 👂 ¿Qué crees que está pasando en esta escena? ¿Por qué?
- 👂 ¿Quién crees que es el personaje? ¿Por qué?
- 👂 ¿Qué hace el personaje principal? ¿Cómo lo supiste?
- 👂 ¿Qué hora del día es en este cuadro? ¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?
- 👂 ¿Qué sientes al ver este cuadro?
- 👂 ¿Esta obra es reciente o antigua?

Una vez más los alumnos pueden echar a volar su imaginación y dar respuestas que no tienen nada que ver con la obra, simplemente pregunte al grupo si están o no de acuerdo y por qué. Esta discusión motivará a los estudiantes a observar más detenidamente la obra.

3. INVESTIGACIÓN

Tener algo de información acerca de lo que ve ayuda a formular nuevas preguntas para los visitantes.

En casi todos los museos hay cédulas junto a las obras con el nombre del artista, el título, la fecha y la técnica.

Saber esta información le permitirá hacer las siguientes preguntas:

- 🐼 ¿Cuándo creen que se realizó esta obra? ¿De qué año?
- 🐼 ¿En dónde se desarrolla la escena?
- 🐼 ¿De qué creen que está hecha?
- 🐼 ¿Por qué el artista la hizo?

Motive a los alumnos a que traten de resolver las preguntas basándose en lo que ven para ver hasta donde llegan. Clarifique o valide las respuestas con la información que usted tiene.

Manejar este tipo de información en el salón de clase puede ser muy útil para relacionar el arte con las diferentes materias. Por ejemplo:

- 🐼 Para la clase de arte: *¿Qué técnica se utilizó para crear esta obra? ¿Qué tipo de composición hizo el artista?*
- 🐼 Para las ciencias sociales o historia: *¿Cómo refleja esta obra la época en que se hizo? ¿Cómo podemos saber lo que está sucediendo históricamente en este periodo?*
- 🐼 Literatura: *¿Qué historia nos narra el artista? ¿Cuál es el climax de la historia y cómo nos prepara para llegar a él?*
- 🐼 Ciencias Naturales: *¿Qué tipo de material tenía el artista a la mano para realizar su obra?*
- 🐼 Matemáticas: *¿Qué principios geométricos usó el artista para crear la idea de perspectiva?*

Sus observaciones pueden llevar a los alumnos a plantearse nuevas preguntas que quizá usted no pueda contestar.

Por ejemplo, los estudiantes pueden no saber la técnica para fundir la escultura en bronce, usted puede investigar algo sobre el tema o bien dejar como tarea que ellos realicen un trabajo de investigación.

4. INTERPRETACIÓN

La interpretación implica relacionar la observación, el análisis preliminar y la investigación para tratar de entender el significado de arte.

Cuando se interpreta no existen las respuestas únicas, sin embargo, éstas son más pensadas y reflexivas basadas en una mayor información.

Reté al visitante a defender sus interpretaciones basándose en su propio análisis visual.

Algunas preguntas de interpretación básica podrían ser:

- 🐼 ¿De qué crees que trate la obra?
- 🐼 ¿Qué quería transmitir el autor?

- 🐞 ¿Cómo se sentiría el artista acerca de esta persona, lugar o idea?
- 🐞 ¿Qué nos dice la obra acerca de la persona que la creó?

Es importante recordar que la obra de arte tiene diferente significado para la persona que la creó, para el público a quien fue dirigida, o para la audiencia que la observa años después.

Cada persona experimenta diferentes sensaciones dependiendo de su conocimiento, valores y creencias por el cual las interpretaciones varían, por eso las obras de arte son siempre vigentes.

ESTRUCTURA Y METODOLOGÍA DE LA GUÍA DE SUGERENCIAS APRENDIENDO A OBSERVAR

LAS PREGUNTAS BÁSICAS: ¿CUÁLES SON Y QUE FOMENTAN?

Preguntas básicas:	¿Qué fomentan?
° ¿Qué está pasando aquí?	° La narración
° ¿Qué ves aquí?	° La identificación y la descripción
° ¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?	° La reflexión y la justificación de las ideas

Empiece con:

¿Qué está pasando aquí?

Puede hacer variaciones de esta pregunta diciendo:

- ¿Qué está sucediendo?
- ¿Qué otras cosas pueden estar pasando?
- ¿Qué más observan?
- ¿Alguien piensa que está pasando otra cosa?
- ¿Alguien ve otra cosa?

Pida que justifique sus ideas preguntando:

¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?

Utilice las variantes:

- ¿Qué te hace pensar eso?
- ¿Dónde lo ves?
- ¿Qué ves que te hace decir que...?
- ¿Cómo lo puedes saber?
- ¿Qué te hace decir que es un...?

Preguntas complementarias Fomentan

¿Cómo es su expresión facial?	Estado de ánimo, sentimientos y sensaciones
¿Cómo es físicamente?	Rasgos físicos, cultura, grupo étnico
¿Cómo está vestido?	Vestuario, época, materiales
¿Cómo es la postura?	El cuerpo humano y funciones
¿Qué puede estar haciendo?	Tipo de acción, actividades
¿Dónde está pasando esto?	El tiempo, el paisaje, el lugar
¿Cuándo está pasando esto?	El tiempo, la estación, la época
¿Qué relación existe?	Relaciones humanas
¿Qué están haciendo juntos?	Actividades sociales
¿Qué estarán sintiendo?	Los sentimientos y causas.

Preguntas específicas para fomentar la reflexión

- ¿Para qué puede servir esta herramienta o este objeto?
- ¿Cómo habrán hecho o construido esto: la ropa, los edificios...?
- ¿Qué tipo de sustancias habrá en las botellas? ¿Para qué pueden servir?
- ¿Cómo conseguían el agua en la época antigua?

Preguntas específicas para motivar más narración

- ¿De dónde vendrá este personaje?
- ¿Por qué llegó ahí? ¿Qué sucedió antes?
- ¿Qué va a suceder después?

NOTA: Las preguntas son sólo ejemplos

REGLAS DEL JUEGO PARA EL ASESOR EDUCATIVO

Pida a los niños que repitan las reglas del juego y las respeten. De esta manera podrá mantener orden en las salas de exposición para desarrollar la dinámica óptimamente.

Tenga presentes las preguntas básicas, que son el sustento de la dinámica. Mientras mejor las conozca y las utilice, más interesante será la clase.

Observe atentamente la obra de arte. Es esencial que sepa a qué elementos de la imagen se refieren los visitantes en sus comentarios.

Escuche con interés los comentarios de sus alumnos y aprovéchelos.

Invite a que los niños justifiquen sus ideas a partir de lo que ven en la imagen.

Motive la participación, sobre todo de aquellos que son más tímidos o que rara vez lo hacen. Puede utilizar frases que los hagan sentir bien: *me interesa saber tu opinión, muy buena observación, ¡qué interesante idea!*

Respete los comentarios de los niños y permita que se expresen libremente. Recuerde que no hay respuestas incorrectas, es más importante que los niños se sientan en un ambiente seguro para participar a que los corriamos por presentar información inadecuadamente. Pocas veces tienen la oportunidad de decir lo que piensan. Escúchelos y aprenderá mucho de ellos. No insista en que hablen de algún tema que no sea de su interés.

Parafrasee y resuma para mantener a los niños interesados en la visita y que no se distraigan. No dedique demasiado tiempo a un solo niño, divida su atención entre todos.

Introduzca vocabulario. Invite a los alumnos a que defiendan las ideas o palabras que no sean claras para todos. Si se les dificulta, usted puede ayudarlos.

Conclusión de la visita. Al terminar el recorrido, resuma lo más importante y fomente la reflexión entre sus alumnos.

REGLAS DEL JUEGO PARA LOS ALUMNOS

Observen en silencio la imagen durante algunos minutos sin perder detalle.

Levanten la mano para pedir la palabra (no se vale hablar si el asesor educativo no da la palabra).

Sugerencia: una vez que usted identificó quiénes quieren participar, pídeles que bajen la mano y la vuelvan a levantar una vez que hayan participado 5 ó 6 niños, de lo contrario tienden a distraerse y a cansarse por tener el brazo levantado.

Hablen fuerte y claro para que todos los compañeros puedan escuchar sus comentarios.

Justifiquen sus ideas a partir de lo que ven en la imagen o de lo que conocen.

Escuchen atentamente los comentarios de sus compañeros y de los del asesor educativo.

Respeten los comentarios y las ideas de los demás. No se vale burlarse de los compañeros.

GUÍA PEDAGÓGICA PARA LA
REALIZACIÓN DE VISTAS GUARDADAS
PARA NIÑOS DE 6-8 AÑOS
DE LA EXPOSICIÓN
"FRENTE AL UMBRAL"
DE LA COLECCIÓN PAGO
EN ESPECIE 1998.



Museo de la Secretaría de Hacienda y
Crédito Público

Antiguo Palacio del Arzobispado
Moneda 4, Centro Histórico

SI VISITAS EL MUSEO DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO, ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO

El Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado es un Museo de historia y de arte. Hay mucho que ver en una visita, sin embargo toma tu tiempo y observa solo un par de cosas. Pide información sobre el edificio y que te orienten por donde empezar. Encontrarás hombres y mujeres con uniformes a lo largo del edificio. Esta gente son guardias. Es su trabajo orientarte y asegurarse de que hayas comprendido todas las reglas.

¿Sabes cuales son las reglas del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado?

- 👉 No toques
- 👉 No corras
- 👉 No grites

Estas tres reglas son fáciles de seguir y te ayudarán a que todos tengan una visita agradable y segura.

Las actividades propuestas en esta guía te darán algunas ideas sobre lo que tienes que hacer cuando observes las obras de arte.

Te presentamos algunas preguntas que puedes hacerte cuando te encuentres frente a una obra de arte.

- 👉 ¿Cómo el artista hizo la obra de arte?
- 👉 ¿Qué materiales utilizó?
- 👉 ¿Piensas que se tomó mucho tiempo para hacerla?
- 👉 ¿Por qué piensas que el artista hizo la obra de arte?
- 👉 ¿Qué estaba pensando?
- 👉 ¿Qué estaba tratando de hacer?
- 👉 ¿Qué ves, escuchas, hueles, sientes, piensas?
- 👉 ¿Qué título le pondrías a la obra? ¿Por qué?
- 👉 ¿Qué colores puedes encontrar?

INTRODUCCIÓN

Esta guía es para ti, prepárate, porque estas a punto de entrar a un lugar mágico en donde te adentrarás en muchísimas aventuras y encontrarás grandes sorpresas.

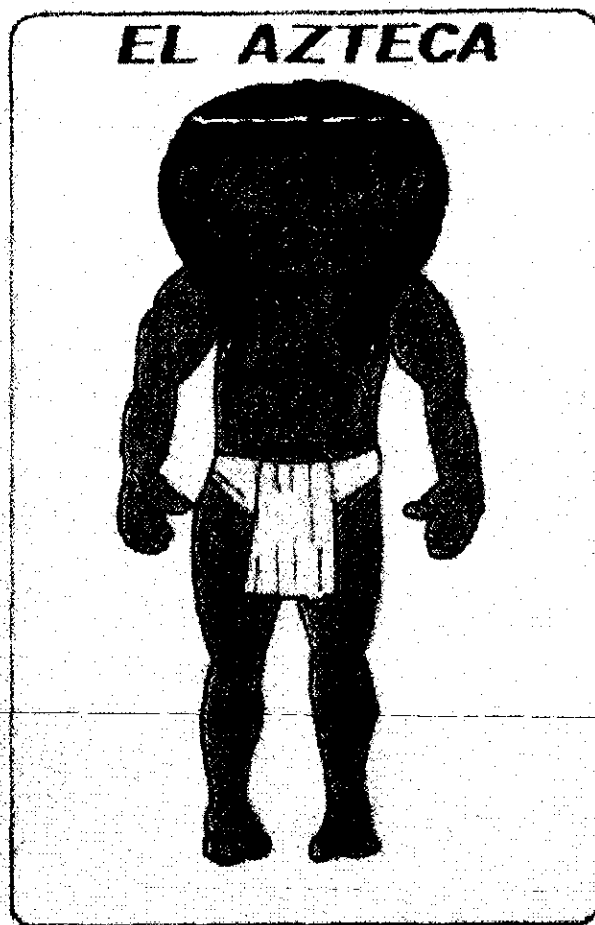
Con ayuda de tu imaginación trasládase al tiempo y conocerás a nuestros amigos que vivieron en este lugar hace muchos años, después descubrirás unos hermosos paisajes y animales muy bellos, recuerda que puedes inventar cuentos de lo que veas y hacer dibujos utilizando tus colores favoritos.

¿Quieres conocer este lugar? **A D E L A N T E**

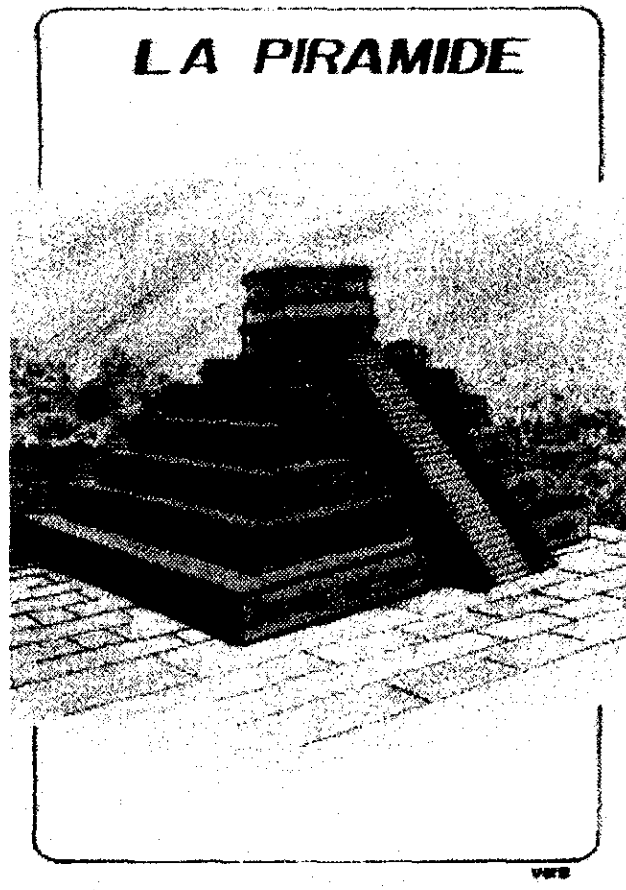
¡Hola! Me llamo Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, ¿y tú?

Me encanta que vengas a verme. A veces echo de menos que los niños se acerquen a los cuadros que tanto cuido y que con tanto cariño hicieron los pintores.

Te voy a contar mi historia. Hace, muchos, pero muchos años, vivieron aquí unas personas llamadas los aztecas, ellos hacían casas muy grandes y las llamaban pirámides.



¿Alguna vez has ido a las pirámides de Teotihuacan? ¿Son grandes o pequeñas?



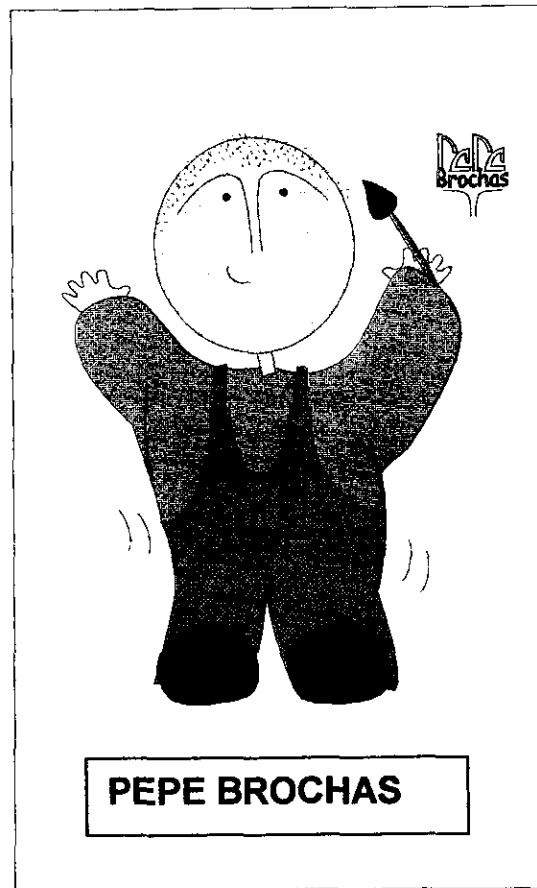
Después vinieron unos señores de España las destruyeron, y sobre de ellas construyeron este edificio que estas viendo. Anda pídele a un policía que te indique en dónde está el museo de sitio y colócate frente al barandal y observa parte de una pirámide.

Sabes, más tarde vivieron aquí muchos padres, entre ellos Fray Juan de Zumárraga a quién el Indio Juan Diego vino a ver para decirle que la Virgen de Guadalupe se le había aparecido, pero que crees, Fray Juan no le creyó, entonces le pidió una señal y Juan Diego le llevó rosas envueltas en su sarape y cuando las dejó caer ante el padre, ¡IMAGÍNA TE! Apareció la imagen de la Virgen.



Cuando los padres dejaron el lugar, los pintores vinieron a ocuparlo y si recorres el museo, encontrarás muchos cuadros y estatuas que te gustarán.

Pero que esperas, adéntrate a la aventura, descubre las divertidas historias que encierra cada uno de los cuadros, y recuerda tú eres el protagonista y tu opinión es valiosa.

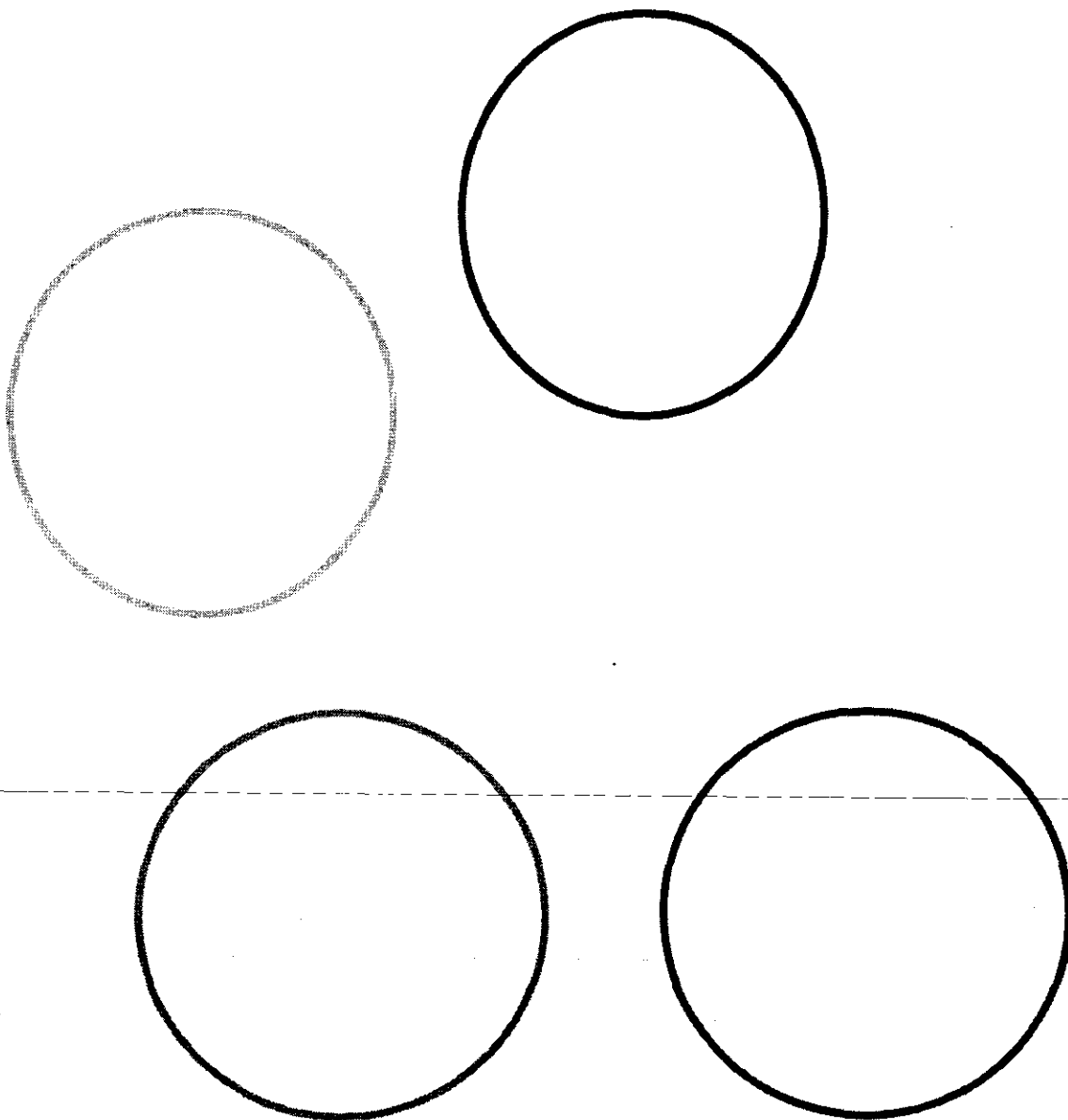


¡VAMOS! ACOMPÁÑAME

Imagina que por vez primera, vas a entrar a un túnel en donde encontraras agradables sorpresas y harás muchos amigos. Sube las escaleras, da vuelta a la derecha, ahí encontrarás la exposición temporal *Frente al umbral*. Colección *Pago en Especie*. Recaudación 1998.

Busca cuidadosamente la obra *Tierra fértil*, 1955, y obsérvala detenidamente. Pero antes contesta las siguientes preguntas.

¿Sabes cuáles son los cinco sentidos? Dibújalos.



Rina Lazo, pintó este cuadro lleno de árboles y animales, imagina que te encuentras en un inmenso bosque.

Ahora, es tu turno de ser un buen observador. Piensa que todas las cosas que están dentro del cuadro son reales. Responde a cada una de las preguntas utilizando tu imaginación.



¿Piensas que las hojas de los árboles son delgadas o gruesas?

¿De qué color son las hojas? ¿Y los frutos?

¿Cuántos frutos hay? ¿Y animales? ¿Y personas?

¿Qué crees que estén haciendo las personas? ¿Y el niño?

¿Qué está haciendo la señora que tiene el canasto sobre la cabeza? ¿Hacia dónde se dirige?



Imagina que está soplando el aire muy fuerte, ¿cómo se escucha el sonido del viento?

Ahora una tormenta con truenos, ¿qué les pasaría a los árboles? ¿Y a la fruta?

TACTO

Te encuentras en un bosque muy grande, ¿cómo sentirías las hojas de los árboles sobre tu cara?

Dentro del cuadro, ¿qué objetos sentirías suaves, ásperos, lisos, rugosos?

OLFATO

¿Alguna vez has plantado una semilla en el campo? ¿Sabes cómo huele la tierra cuando llueve? ¿Te gusta?

GUSTO

¡Hummmm! Estás probando todas las frutas, ¿cuál está dulce, agria, ácida?

Dale una mordida a la uva, ¿a qué sabe? Ahora al plátano y al mango, y a la guayaba. Son sabores diferentes.

Sabías que... los cinco sentidos te permiten experimentar las cosas que hay alrededor de ti.



Rina Lazo (1928)
Tierra fértil, 1955
Óleo sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Antes de continuar, te voy a contar un cuento para que sepas de donde vienen los colores, ¿estás listo! **COMENZAMOS**

EL SOL Y EL ARCO IRIS

El sol no puede remediarlo. Tiene envidia del arco iris. Y cuando siente envidia pone una cara muy fea.

-¿Qué te pasa, sol? ¿Estás enojado? -le pregunta una estrellita.

-Yo no quería que se me notara, pero estoy medio muerto de envidia del arco iris. Él tiene muchos colores, todos muy bonitos, mientras que yo sólo tengo un vestido amarillo.

-¡Pero qué tonto eres, amigo sol! ¿No sabes que tú eres el que pinta el arco iris?

-¿Yoooooo?

-Pues claro, amigo, claro. Haz la prueba. Cuando el arco iris aparezca, escóndete y ya verás cómo desaparecen todos sus colores.

Pero la prueba no sirvió porque el sol tenía que espiar por un agujero de la nube para estar seguro si el arco iris estaba o no estaba y, claro, sus rayos volvían a atravesar el aire húmedo y se convertían otra vez en arco iris, con sus siete colores bien contaditos.

Entonces, la estrella propuso:

-Bueno, ilumina el agua de la fuente y verás como vas a pintarla de colores.

¡Qué cosa tan maravillosa! El amarillo del sol se dividió en siete colores luminosos que empezaron a disfrazar cuanto tocaban.

Así, un gusano verde se volvió rojo; una mariposa colorada palideció y un lirio blanco se vistió de azul.

El sol se puso feliz y desde entonces no siente envidia del arco iris, al contrario, anda buscando siempre la oportunidad para pintar con sus siete colores lo ancho del cielo.

Córrele a buscar otro hermoso lugar, localiza la obra *Paisaje con Río*, 1998. Observa con atención.

¿Encuentras algún parecido de este cuadro con el que acabas de ver?

¿Cuántos animales puedes descubrir?

¿Qué animales son peligrosos? ¿Por qué?

¿Qué tipo de animales viven en el agua?

¿Qué comen las águilas?

¿Crees que el río se encuentre calmado o violento?

¿En qué época del año vemos a los árboles y plantas con pocas hojas?

¿Será de día o de noche? ¿Cómo puedes saberlo?

Menciona todos los colores que veas.

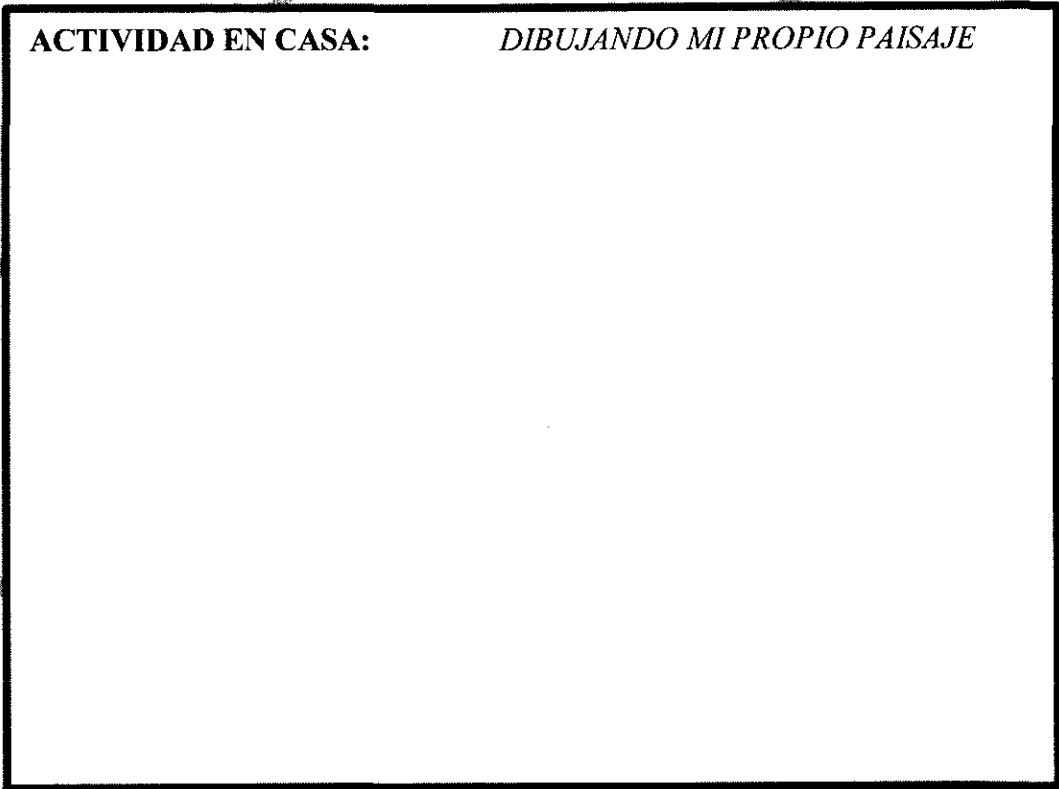
¿Qué tipo de sentimiento te provoca el cuadro?

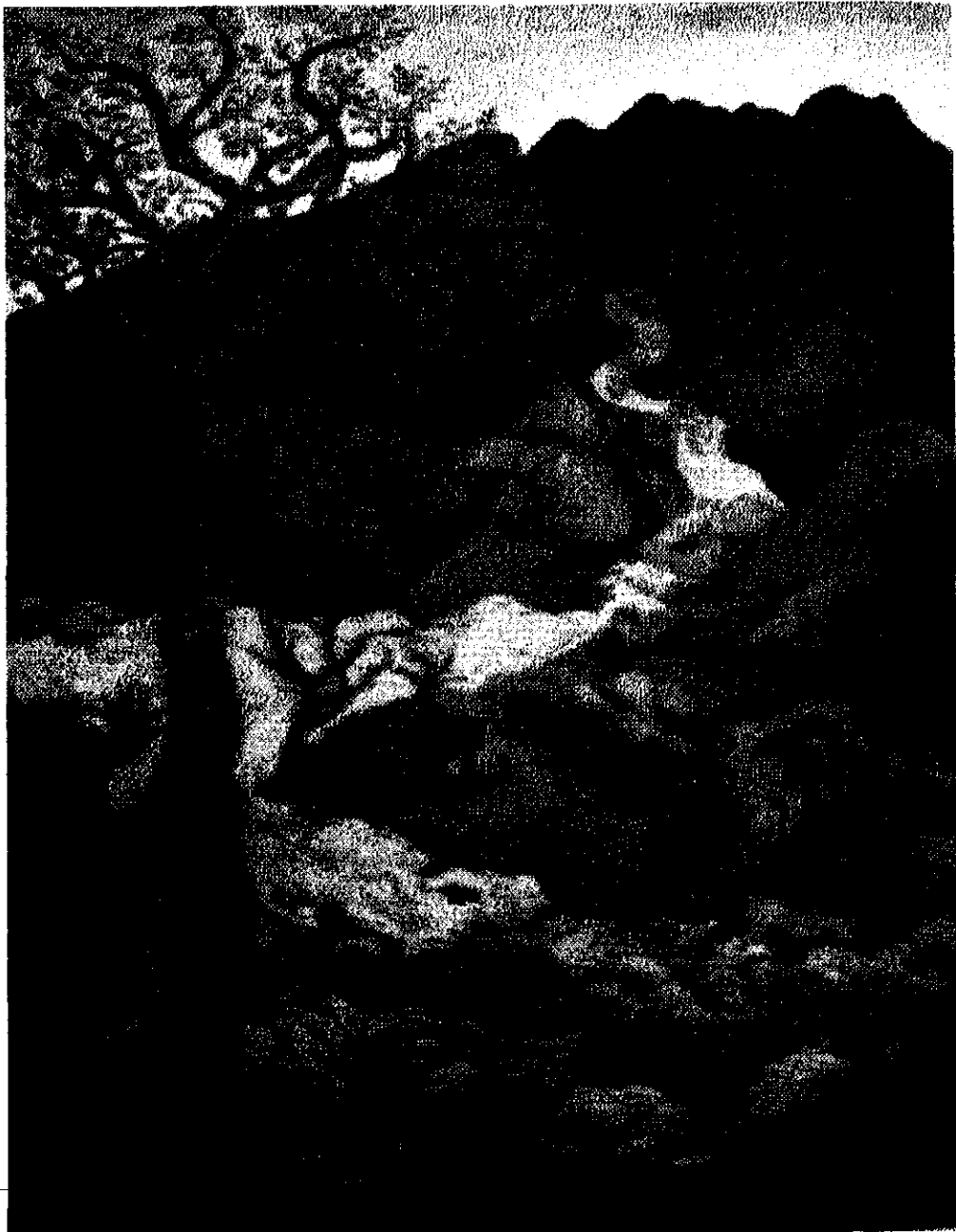
¿Alguna vez has estado en un lugar como éste? Descríbelo.

Sabías que... hay colores brillantes y oscuros, los primeros nos provocan alegría como el amarillo, el rojo, el azul y los segundos tristeza como el negro, el gris, el azul marino.

ACTIVIDAD EN CASA:

DIBUJANDO MI PROPIO PAISAJE





Georgina Quintana (1956)
Paisaje con río, 1998
Óleo sobre madera.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

No te quedes atrapado en el tráfico, busca *Vista del taller Río Misissipi, 1997* y con ayuda de tu imaginación transpórtate a este lugar para descubrir lo que hay en él.

¿Qué observas en el cuadro?

¿Será el campo o la ciudad? ¿Por qué?

¿Hay muchos árboles? ¿Cuántos ves?

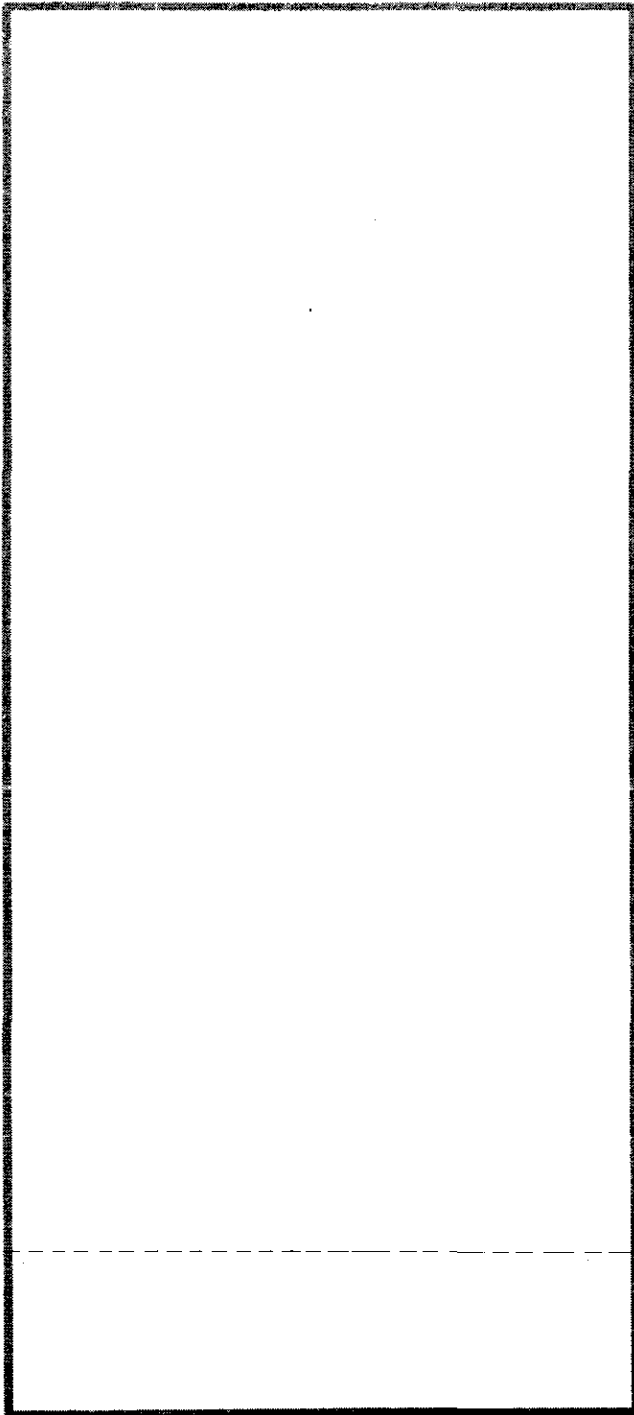
Describe todo lo que veas.

¿Cómo son los colores, brillantes u oscuros?

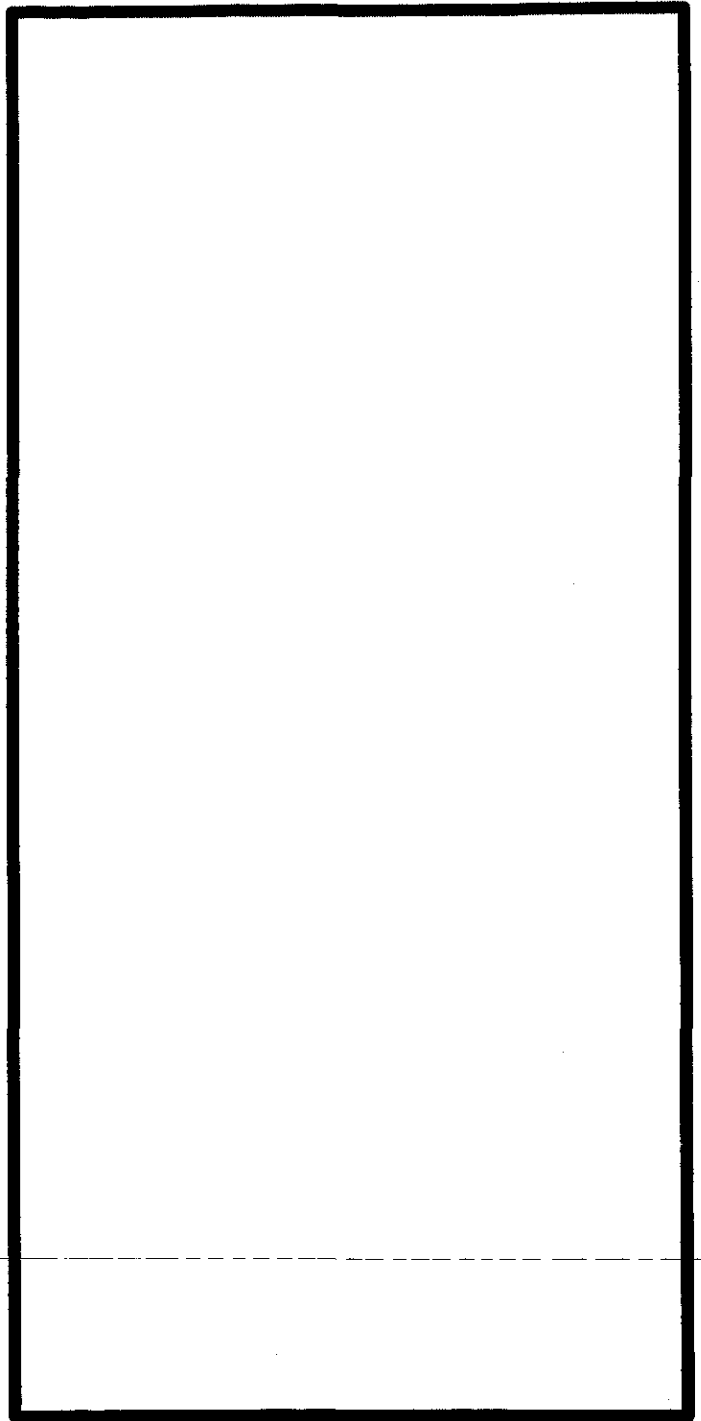
¿Qué sientes al ver el cuadro de color amarillo?

¿Por qué crees que el artista lo pintó de ese color?

Si hubieras hecho esta obra representando a tu ciudad, ¿de qué color le habrías pintado el fondo? ¿Por qué?



DIBUJA LO QUE SABES QUE HAY
EN EL CAMPO



DIBUJA LO QUE SABES QUE HAY
EN LA CIUDAD



Phil Kelly (1950)
Vista del taller Río Misissippi, 1997
Óleo sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998.

Sigue tu recorrido, toca el turno de localizar *Mi lugar en el cielo*, 1997. Obsévala cuidadosamente. Imagina que estás viendo el cielo y de repente aparecen muchos angelitos volando.

¿Qué observas en el cuadro?

¿Quiénes son nuestros personajes?

¿Qué diferencias encuentras en ellos?

¿En qué lugar crees que estén? ¿Cómo lo sabes?

¿Qué te imaginas que significa ese tache a un lado de la nube?

¿Quién habrá colocado ese tache? ¿Por qué?

¿De qué color es la crayola?

¿Para qué habrá el artista pintado una crayola roja?

¿De qué color es el fondo del cuadro?

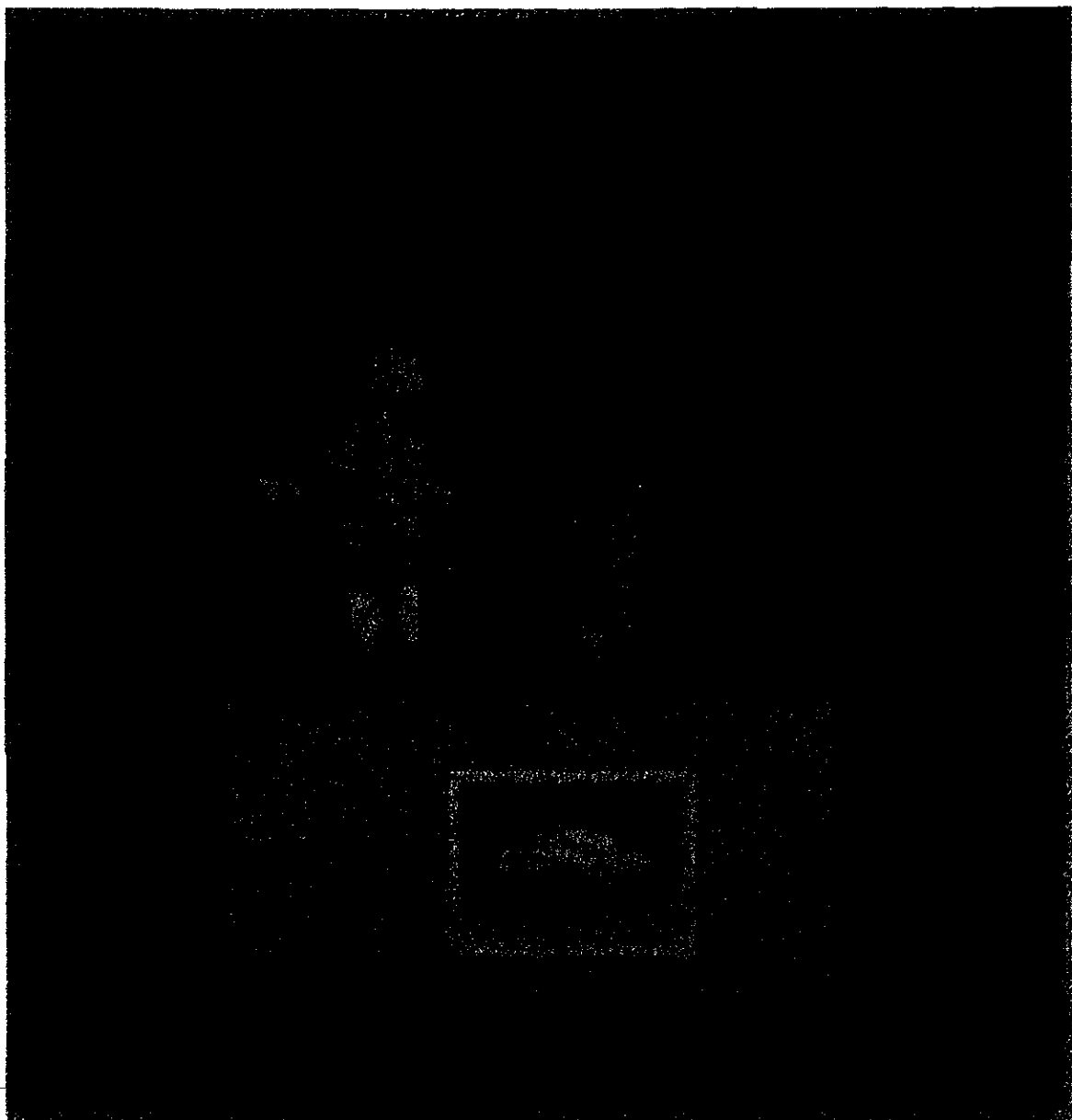
¿Cómo son los rostros de los personajes?

¿Están contentos o tristes?

¿Qué sientes al ver el cuadro?

¿Te gusta? ¿Por qué?

**ACTIVIDAD EN CASA: HAZ UN DIBUJO CON
RELACIÓN AL CUADRO**



Pedro Bonnin (1969)
Mi lugar en el cielo, 1997
Óleo sobre tela.
Colección Pago en Especie.
Recaudación 1998.

Ahora, con ayuda de tu imaginación súbete al helicóptero que está detrás de ti, dale la vuelta, obsérvalo muy bien y contesta.

¿Habías visto un helicóptero como éste?

¿Es igual a los helicópteros que existen actualmente?

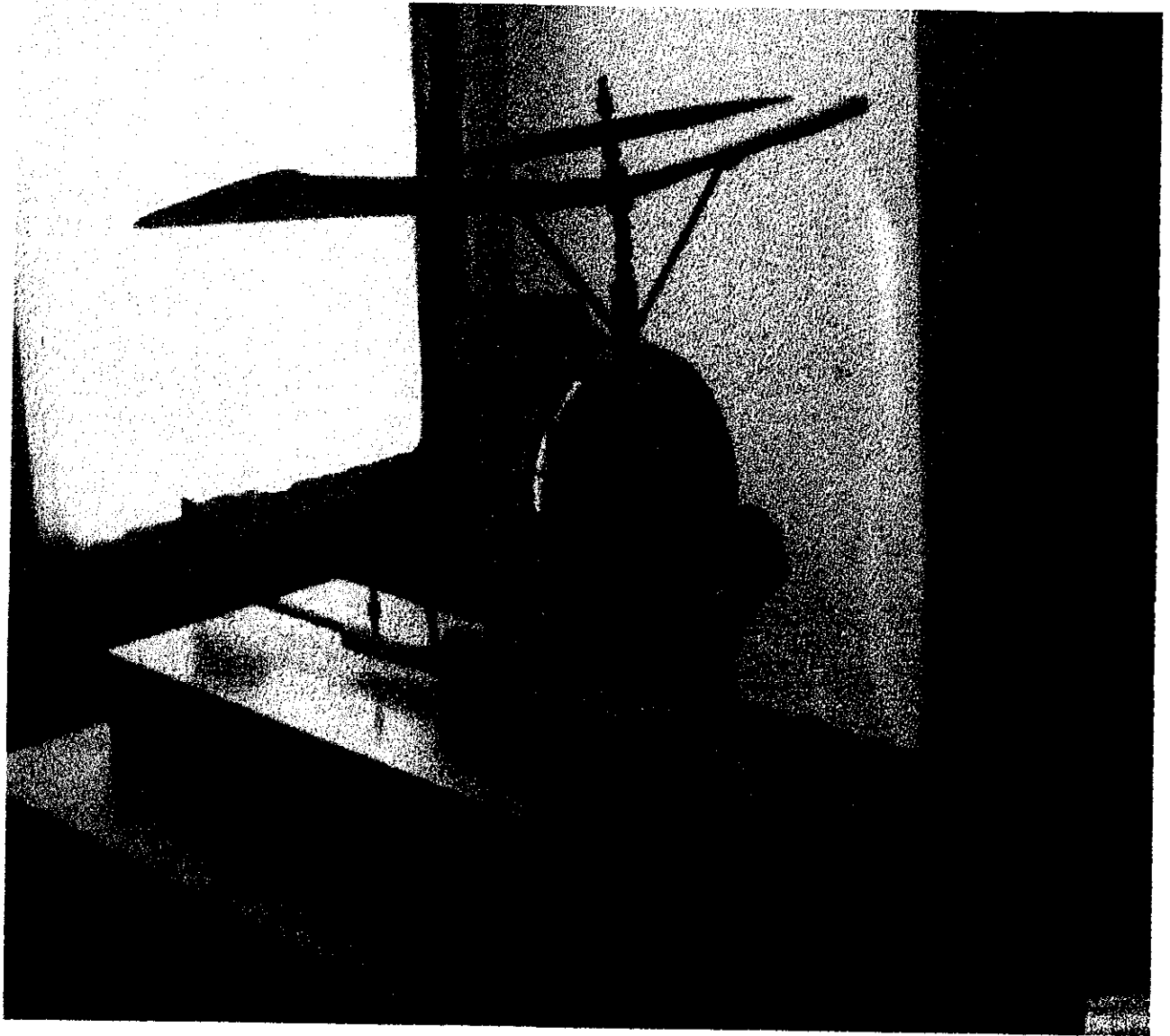
¿De qué material te imaginas que está hecho?

Piensa. Si tuvieras un dibujo de un helicóptero, ¿podrías darle la vuelta como al que estás viendo?

¡POR SUPUESTO QUE NO! Cuando un objeto se puede ver de frente, de perfil, por detrás se le llama *ESTATUA O ESCULTURA* y cuando únicamente se ve de frente como los cuadros se le llama *PINTURA*.

ACTIVIDAD EN CASA:

DIBUJA LOS MEDIOS DE TRANSPORTE AEREOS QUE RECUERDES, SI ES POSIBLE COMO TE LOS IMAGINES QUE SERÁN EN UNOS CUANTOS AÑOS.



Mario Martín del Campo (1945)
***El Helicóptero*, 1995**
Mixta sobre madera.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Estás a punto de finalizar el recorrido, no te quedes sin amigos, busca la obra *Los tres amigos*, 1998.

Descubre todo lo que encierra en ella.

¿Cuántas personas hay?

¿Qué está haciendo cada uno?

Mira su vestimenta, ¿es igual a la que usamos actualmente?

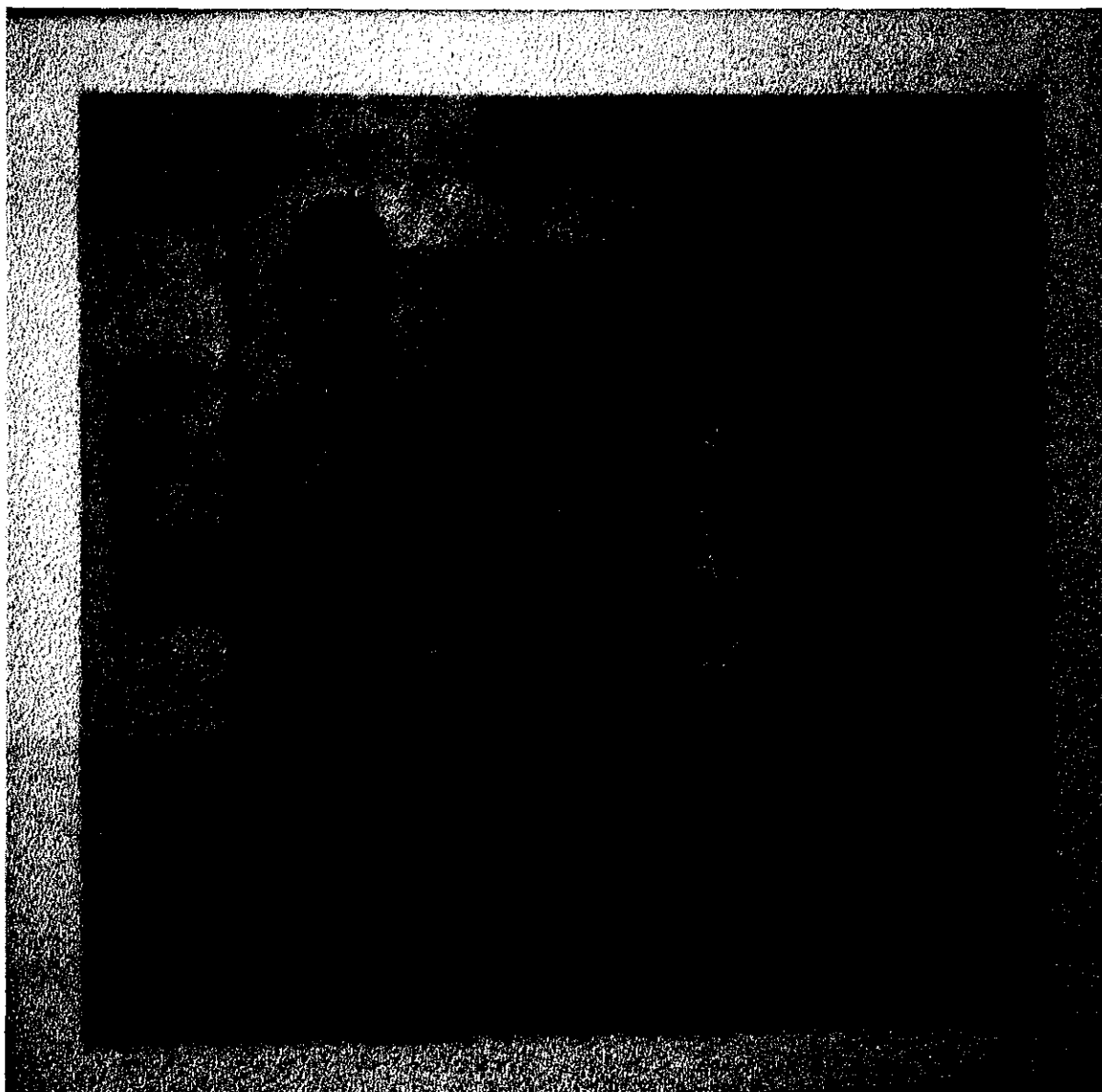
Describe la ropa de cada uno.

¿Serán hermanos, primos, amigos? ¿Tú, que piensas? ¿Por qué?

¿Estás felices, tristes o enojados? ¿Cómo lo sabes?

**ACTIVIDAD EN CASA: ESCRIBE UN POEMA
SOBRE LA AMISTAD.**

A
M
I
S
T
A
D



Román Andrade Liaguno (1959)
Los tres amigos, 1998
Gouache sobre papel.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

¡UHF! Ha sido un poco largo el recorrido ¿verdad? Para finalizar busca rápidamente la obra *Aparición, 1994*. Pero antes te voy a contar algo.

Tilín es un pajarito vagabundo.

No tiene casa

No hay árbol alto, como él quisiera, para cobijo de su sueño tibio.

Le gustan las estrellas.

Su cabeza queda inmóvil cuando mira cómo mueren los rayos del sol.

Hoy vuela sin rumbo.

Entrelaza caminos, como todos los pájaros sin domicilio.

En la tarde, algún niño le lanza una piedra. Tilín ya no vuela.

Se refugia en un brazo tembloroso del roble viejo.

Tiene grana sobre su pecho negro.

El corazón abierto deja escapar la vida que brilla y se desliza.

¿Quién es nuestro amigo?

¿En dónde te imaginas que esté?

¿Piensas que está con alguien más o está sólo?

¿Será de día o de noche?

¿Qué está haciendo en ese lugar?

ACTIVIDAD EN CASA: CREANDO MI PROPIA OBRA.



Miguel Castro Leñero (1956)
Aparición, 1994
Óleo sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Esta guía te propone algunas series de actividades que puedes realizar en casa cuando termines de visitar el museo. Todos pueden hacer arte. Explora tu talento, tienes una gran imaginación. Quizás tengas habilidades para dibujar algo que se vea muy real o irreal. Adéntrate a la aventura y no tengas miedo.

Para llevar a cabo las actividades propuestas, necesitarás tener en casa:

Crayones
Lápices de colores
Hojas blancas o cartulina
Pinceles
Acuarelas
Tijeras
Resistol
Entre otros materiales

Tómate tu tiempo y disfruta al máximo todas estas emocionantes aventuras.

REGRESA PRONTO

GUÍA PEDAGÓGICA PARA LA
REALIZACIÓN DE VISITAS GUIADAS
PARA NIÑOS DE 8-10 AÑOS
DE LA EXPOSICIÓN
"FRENTE AL UMBRAL"
DE LA COLECCIÓN PAGO
EN ESPECIE 1998.



Museo de la Secretaría de Hacienda y
Crédito Público
Antiguo Palacio del Arzobispado
Moneda 4, Centro Histórico

SI VISITAS EL MUSEO DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO, ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO

El Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado es un Museo de historia y de arte. Hay mucho que ver en una visita, sin embargo toma tu tiempo y observa solo un par de cosas. Pide información sobre el edificio y que te orienten por donde empezar. Encontrarás hombres y mujeres con uniformes a lo largo del edificio. Esta gente son guardias. Es su trabajo orientarte y asegurarse de que hayas comprendido todas las reglas.

¿Sabes cuales son las reglas del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado?

- ☞ No puedes tocar las obras de arte por que la grasa de las yemas de tus dedos hace que la obra de arte se ensucie. Si alguien toca los cuadros, el arte se arruina y en un futuro ya nadie lo disfrutaría.
- ☞ No puedes correr por el museo porque no deseamos que tengas un accidente ni que la obra de arte se dañe.
- ☞ No puedes gritar o hacer mucho ruido; otras gentes están tratando de que su visita sea placentera.

Estas tres reglas son fáciles de seguir y te ayudarán a que todos tengan una visita agradable y segura.

Las actividades propuestas en esta guía te darán algunas ideas sobre lo que tienes que hacer cuando observes las obras de arte.

También te presentamos algunas preguntas que puedes hacerte cuando te encuentres frente a una obra de arte.

- ☞ ¿Cómo el artista hizo la obra de arte?
- ☞ ¿Qué materiales utilizó?
- ☞ ¿Piensas que se tomó mucho tiempo para hacerla?
- ☞ ¿Por qué piensas que el artista hizo la obra de arte?
- ☞ ¿Qué estaba pensando?
- ☞ ¿Qué estaba tratando de hacer?
- ☞ ¿Qué ves, escuchas, hueles, sientes, piensas?
- ☞ ¿Qué título le pondrías a la obra? ¿Por qué?

INTRODUCCIÓN

La presente guía, está llena de obras de arte contemporáneo pertenecientes al Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado.

¿Alguna vez has estado aquí?

El Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, así como todos los museos de ciencias, de historia, de arte:

Rescata
Conserva
Difunde
Exhibe

Las obras de arte que desde hace tiempo ha obtenido a través de los impuestos de los artistas plásticos.

-
- ¿Coleccionas algo?
 - ¿Dónde consigues las cosas para tu colección?
 - ¿Cómo exhibes tu colección?
 - ¿Cómo la cuidas?

El Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, cuenta con un sistema llamado *Pago en Especie* propuesto en 1957 por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público que consiste en que los artistas plásticos paguen sus impuestos, mediante la aportación directa de sus obras de arte (pintura, escultura, textiles, entre otros).

Muchísima gente viene todo el año para observar, disfrutar y aprender del arte que es cuidado para que en un futuro la gente como tú, tenga la oportunidad de venir y ver nuestras colecciones.

Esta guía es para ti, a través de ella regresarás a pasos agigantados al pasado, y viajarás a lugares fascinantes. Encontrarás gente muy famosa, te toparás cara a cara con animales, como el perro, el toro, entre otros. Tendrás experiencias tan excitantes que te divertirán. Serás un gran explorador, un detective buscando pistas para resolver los misterios que encuentres a tu paso y tendrás muchos amigos que te invitarán a conocer épocas pasadas. ¡Ven! Adéntrate a la aventura. Te deseo **BUENA SUERTE.**

Bienvenido al Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado.

Sabías que... este edificio se encuentra sobre las ruinas de una gran pirámide dedicada al segundo Dios más importante de la cultura azteca que se estableció en 1325 en la Ciudad de México.

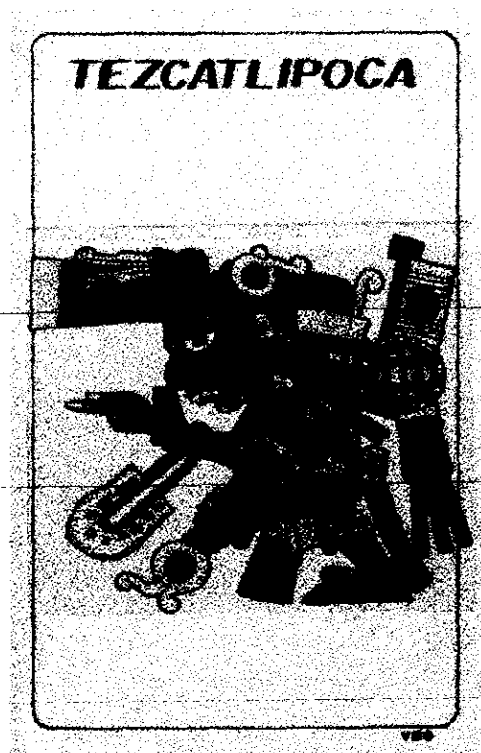
¿Cómo se llamó el lugar de donde salieron los aztecas para encontrar la señal?

Describe la señal que tenían que buscar para fundar su gran ciudad.

¿Cómo se llamó la gran Ciudad?

¿Qué construían los aztecas?

¿Para quienes dedicaban sus construcciones? Escribe algunos nombres de dioses aztecas que recuerdes.



Ahora, pregúntale a un policía en donde se encuentra el museo de sitio y colócate frente al barandal, ¿Qué observas en la parte de abajo?

Es parte de una _____

Y pertenece al Dios de la noche, la magia, la oscuridad, la maldad, ¿quién es?

Continúa tu recorrido. Ahora observa el edificio.

¿Crees que pertenezca a este siglo?

¿Qué diferencias encuentras con los edificios que existen actualmente?

¿Por qué se llama Antiguo Palacio del Arzobispado?

¿Quién vivió aquí?

Pregunta a tus maestros, al asesor educativo del museo o a tus papás, ¿quién fue el primer arzobispo de México?

¿Quién hizo las leyes de Reforma?

¿Cómo se llama la época después de la colonia?

Sabías que... Fray Juan de Zumárraga fue el primer Arzobispo que vivió aquí y a él vino a ver el indio Juan Diego para decirle que la Virgen de Guadalupe le había pedido que se le construyera un templo, pero Zumárraga no le creyó y por lo tanto le llevó una señal que consistió en la imagen de la Virgen plasmada en el manto de Juan Diego.

Busca el llamado segundo patio y obsérvalo detenidamente.

¿Qué ves a tu alrededor?

Mira, la fuente, ¿qué forma tiene?

¿Habías visto una fuente con esa forma?

¿Qué parte del palacio arzobispal fue aquí? ¿Habitaciones, cocina, sala de descanso?



Sabías que...aquí, debajo de la fuente se encontró la piedra de sacrificio (la fotografía que se encuentra en el museo de sitio llamada *Cuauhxicalli* que significa casa del corazón y es donde colocaban los corazones de los guerreros), la cual sirvió de soporte a la fuente y se encontró a raíz del sismo de septiembre de 1985. Actualmente la piedra se encuentra en el Museo de Antropología e Historia.

La historia que encierra este edificio va desde la época prehispánica, la colonial y la contemporánea. Pero, olvidemos por un momento la historia y vamos a adentrarnos al arte. Pon mucha atención en las preguntas que se harán y responde libremente. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas, todas tus opiniones y decisiones son valiosas. **ADELANTE.**

Sube las escaleras, da vuelta a la derecha e inmediatamente encontraras la exposición *Frente al Umbral Colección Pago en Especie*. Recaudación 1998.

Encuentra la obra *Tierra fértil, 1955*. Imagina que eres un gran explorador, el más famoso del mundo de bosques tropicales y has venido a la jungla para estudiar animales y plantas, has caminado demasiado buscando cosas nuevas, te sientes muy cansado y con bastante calor. Esperas encontrar un arroyo, de repente escuchas voces, risas. Apresuras el paso a través de las plantas y ¡SORPRESA! Un hermoso bosque que jamás habías visto.

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Qué están haciendo las personas?

¿Quién será la mujer que tiene la canasta sobre la cabeza?

¿Adónde te imaginas que se dirige?

¿Cómo es su vestimenta?

¿Cuántos animales hay?

¿Qué clase de animales ves?

¿Qué ruidos están haciendo?

Observa, el niño tiene una plantita en la mano, ¿qué te imaginas que va a hacer?

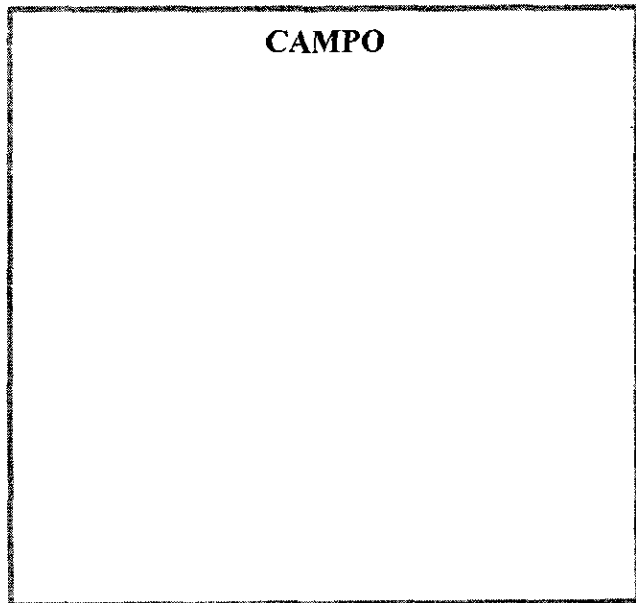
¿Por qué crees que esté desnudo?

Mira los árboles frutales; menciona todas las frutas que encuentres.

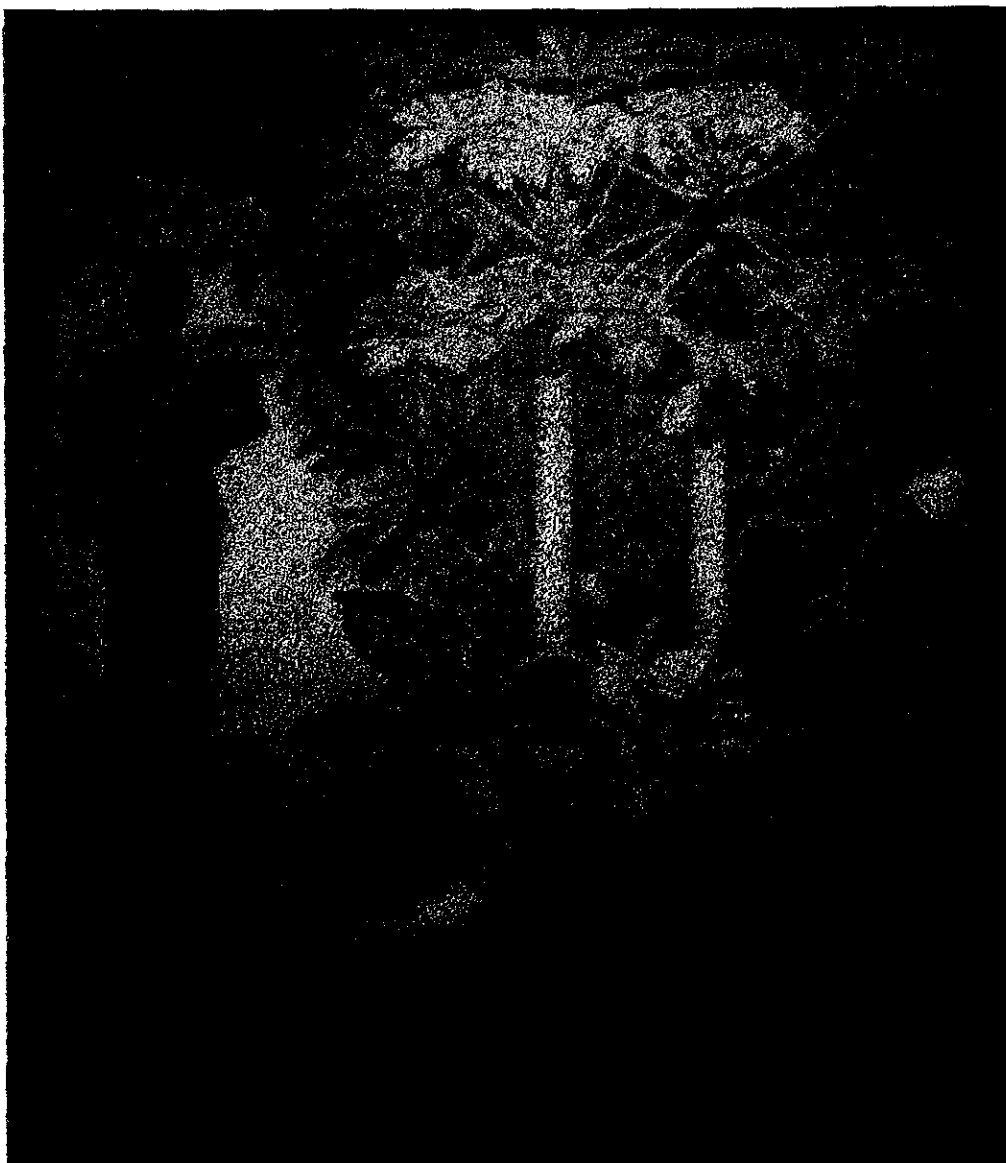
Todas las cosas dentro de la naturaleza son verdes. Los árboles y las plantas tienen diferentes formas y tamaños.

Nota: Si vas acompañado del asesor educativo, pídele que te cuente brevemente la historia del edificio, en la cual abarcará parte de las preguntas de esta guía, pero lo más importante ampliará tus conocimientos.

ACTIVIDAD: DIBUJA LAS DIFERENCIAS QUE ENCUENTRES ENTRE EL CAMPO Y LA CIUDAD.



CIUDAD



Rina Lazo (1928)
Tierra fértil, 1955
Óleo sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Que no te atrapen, sigue adelante y colócate frente a la obra *Unicornio atrapado con flores*, 1995.

Muchas obras de arte han sido hechas para que utilices tu imaginación y descubras formas que no se pueden percibir a primera vista. Dentro de ellas encontraras colores, líneas. Observa cuidadosamente y descubre algunas cosas ocultas.

¿Qué crees que esté pasando en el cuadro?

¿Cuántos hombres puedes ver?

¿Encuentra una cascada?

Escribe todo lo que veas dentro del cuadro?

¿Qué sientes al ver el cuadro?

¿Crees que el artista estaba sintiendo algo al momento de pintarlo?

¿Qué tipo de colores utilizó el artista?

Sabías que... cada color representa una emoción o un sentimiento; los colores denotan alegría, enojo, fuerza, tristeza, melancolía. Imagínate una batalla, ¿de qué color la pintarías? ¿De que color pintarías a la primavera?

EL SIGNIFICADO DE LOS COLORES

VERDE

GRIS

NEGRO

AZUL

NARANJA

ALEGRÍA

FELICIDAD CONTIGO MISMO

DOLOR

MUERTE

MELANCOLÍA, TRISTEZA

SALUD

¿Hay colores que te hacen sentir feliz? ¿Cuáles son?

¿Qué colores te hacen sentir triste?

ACTIVIDAD: REPRESENTA LAS SIGUIENTES EMOCIONES: FELICIDAD, MIEDO, PELIGRO, DOLOR, TRISTEZA. PIENSA EN ALGÚN MOMENTO DE TU VIDA QUE HAYAS EXPERIMENTADO ESTAS EMOCIONES.

En una hoja, trata de dibujar aquella situación, ¿dónde estabas? ¿Había gente contigo? ¿Pasaba algo? Después decide que colores expresaran las emociones. Colorea tu dibujo usando solamente esos colores.

Pregunta a tu maestro cual es el significado de *emoción* y *sentimiento*.

FELICIDAD

MIEDO

PELIGRO

DOLOR

TRISTEZA



Gilberto Aceves Navarro (1937)
Unicornio atrapado con flores, 1995
Acrílico sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Es hora de ir al pasado, busca el cuadro *La Revolución Mexicana, s/f.* y con ayuda de nuestros personajes conocerás un poco más sobre esa etapa de la historia.

Nuestros amigos, ¿a qué movimiento pertenecen?

¿Por qué crees eso?

¿En qué año se inició?

Trata de identificarlos y menciona posibles nombres que recuerdes.

¿Quiénes son los más importantes?

¿Cómo es su vestimenta?

¿Qué tipo de armadura utilizaban para luchar?

¿Crees que la tecnología ha cambiado actualmente?

¿Qué están haciendo los personajes?

¿En dónde estarán?

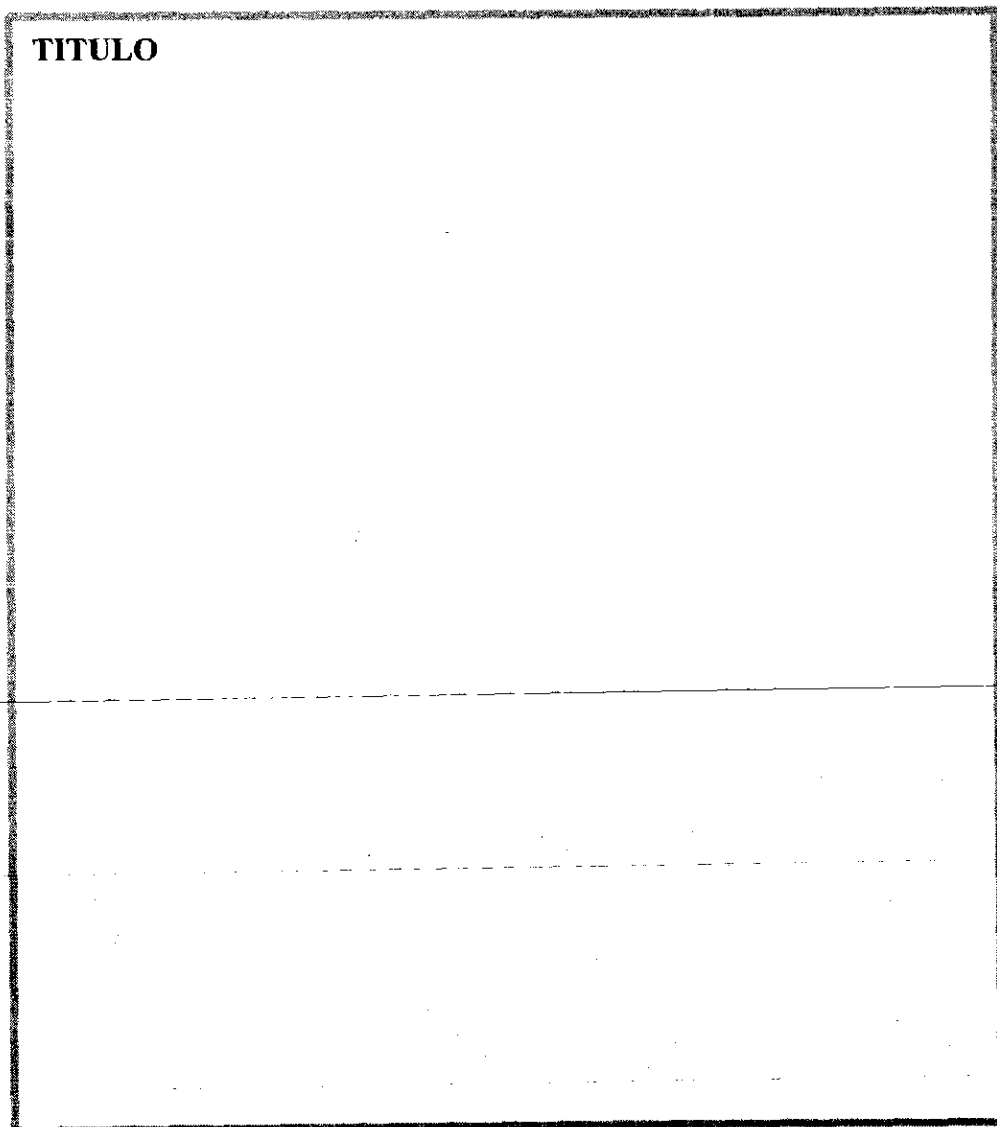
¿Qué tipo de colores utilizó el artista?

Sabías que... Porfirio Díaz fue presidente de México por treinta y un años. Durante la Revolución Mexicana un pequeño grupo de personas acaparó el poder; el pueblo no pudo opinar sobre sus problemas ni elegir a sus gobernantes. Francisco I. Madero se hizo muy popular y despertó grandes esperanzas de cambio. Su campaña contribuyó a que mucha gente deseara participar en las elecciones de 1910.

ACTIVIDAD: EL CUADRO DE LA REVOLUCIÓN ESTÁ LLENO DE GRANDES HISTORIAS QUE PASARON JUNTOS, FRANCISCO I. MADERO, FRANCISCO VILLA, EMILIANO ZAPATA, ENTRE OTROS.

Ahora es tu turno de mostrar la importancia de alguien en particular en un hermoso dibujo. Un compañero se está postulando para presidente de la escuela, pero solamente un pequeño grupo esta de acuerdo y no les interesa la opinión de los demás, ¿qué harías tú y tus amigos para evitarlo?

TITULO





Tomás Gómez Robledo (1952)
La revolución Mexicana, s/f.
Acrílico sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Es hora de divertirse un rato, localiza la obra *Cuentos de la ciudad del ruido*, 1998 y con ayuda de tu imaginación transpórtate a un mundo mágico en donde todo es fantasía, nada es real.

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Qué tema está tratando el artista?

¿Qué tipo de instrumentos musicales ves?

Con esos instrumentos, ¿qué tipo de música se toca?

¿Sabes en qué país nace el Jazz o el Blue? ¿Sabes cómo suena el Jazz?

¿Cuáles son los colores que predominan principalmente?

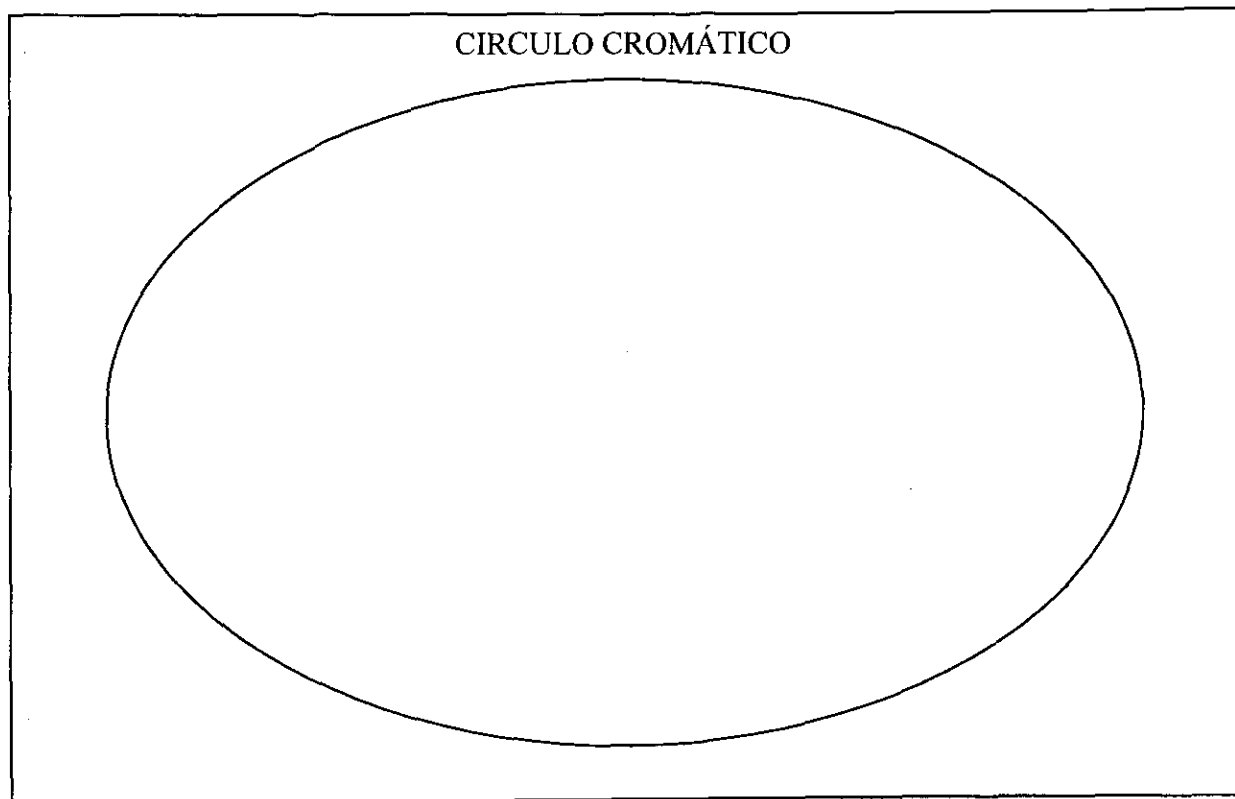
¿Cómo se les nombra a los colores amarillo, azul y rojo?

¿Qué sientes al ver el cuadro?

Sabías que... hay dos tipos de arte: *el abstracto* y *el figurativo*.

En el arte *abstracto* no puede haber figura humana, paisaje, mesa, fruta, etc., que son objetos definibles con palabras. Es decir que carece de formas que no se pueden percibir a primera vista y el arte *figurativo* es lo contrario al abstracto, debido a que en ella encontramos formas, figuras que automáticamente reconocemos como cuerpos humanos, árboles, frutas, animales, etc.

ACTIVIDAD: INVESTIGA QUE ES UN CÍRCULO CROMÁTICO. DESPUÉS HAZ UNO UTILIZANDO COMO ÚNICA HERRAMIENTA LOS COLORES PRIMARIOS. RECUERDA QUE CON ELLOS PUEDES REALIZAR MUCHÍSIMAS COMBINACIONES Y ASÍ OBTENER LOS COLORES SECUNDARIOS Y TERCARIOS.



Cuando sepas como combinar colores, toma dos pedazos de cartulina blanca y con ambas manos (al mismo tiempo) traza líneas, figuras geométricas, y posteriormente encuentra formas en ambos cuadros. Utiliza diferentes colores.



Jazzmoart (1951)
Cuentos de la ciudad del Ruido, 1998.
Óleo sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Todo en este mundo tiene forma, un autobús, un zapato, una montaña, una casa, etc., sigue adelante y encuentra una escultura, obsérvala detenidamente.

¿Qué diferencias encuentras entre una escultura y una pintura?

Dale vuelta a la escultura, ¿observas lo mismo desde todos los ángulos?

¿Puedes darle vuelta a la pintura? ¿Por qué?

ACTIVIDAD: DIBUJA UNA CASA EN UNA HOJA EN BLANCO. TU DIBUJO PROBABLEMENTE MUESTRE EL FRENTE DE UNA CASA, CON UNA PUERTA Y ALGUNAS VENTANAS, Y QUIZÁ UN TECHO Y UNA CHIMENEA. SIN EMBARGO, NO ES MÁS QUE UNA CASA DE FRENTE.

¿Qué pasa con los lados de la casa, la parte de atrás, el techo, el interior?

ES IMPOSIBLE que en una pintura dibujes la casa completa porque:

1. Tus ojos no pueden ver las diferentes partes al mismo tiempo.
2. Una hoja de papel es plana. Cuando algo es plano es *BIDIMENSIONAL*, es decir que tiene:

Altura

Ancho

Enlista dos o más cosas que sean bidimensionales.

Si algo tiene:

Altura

Ancho

Profundidad o volumen

Es *TRIDIMENSIONAL*.

Enlista dos o más cosas que sean tridimensionales.

¿Estás listo para continuar? Sigue tu recorrido y localiza la obra *24 Entonces Jehová hizo llover sobre Sodoma y Gomorra. Azufre y fuego, 1996.*

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Quiénes son los personajes principales?

¿De dónde sale el fuego?

¿Qué estaba pensando el artista?

¿Qué crees que estaba intentando hacer?

¿Qué materiales utilizó?

¿Qué colores empleó?

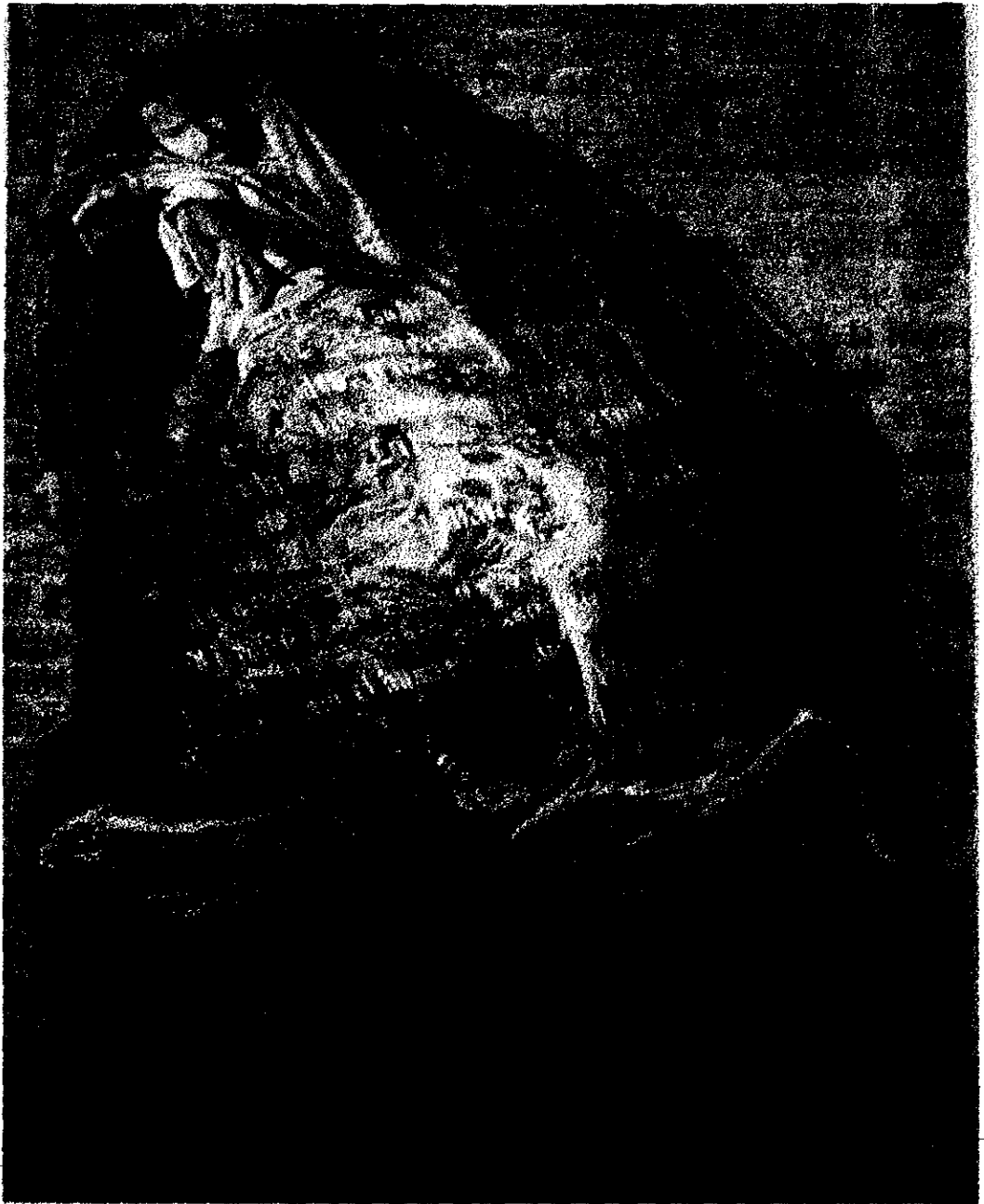
Si fueras el artista, ¿qué título le habrías puesto?

Imagina que has sido invitado al estudio de este gran artista. Es un lugar maravilloso. Hay gran diversidad de objetos sillas, alfombras, mesas, espejos, etcétera. Sabes, cada cosa está hecha de diferentes materiales y a la vez varias **TEXTURAS**. *Textura* es la forma en como se ve y se siente la superficie de un objeto –suave, lisa, rugosa, áspera.

Encuentra diferentes texturas en la pintura.

ACTIVIDAD: ~~HAZ UN DIBUJO QUE TENGA TEXTURAS REALES QUE PUEDAS TOCAR Y SENTIR. PUEDES UTILIZAR MATERIALES COMO LIJA, TERCIOPELO, ALGODÓN, POLVO DE MÁRMOL, RESISTOL.~~

SINTIENDO Y TOCANDO



Rafael Cauduro (1950)
*24 Entonces Jehová hizo llover
sobre Sodoma y Gomorra.*
Azufre y fuego, 1996.
Mixta sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación, 1998

Estás a punto de finalizar tu recorrido, no te duermas, que no te despierte el gallo, busca la obra *El gallo, s/f* y responde las siguientes preguntas.

¿Qué tipo de colores está utilizando el artista?

¿Por qué crees que utilizó colores oscuros?

¿Qué estaría sintiendo al momento de pintar el cuadro?

¿Qué sientes tú, al ver la pintura?

¿Qué está pasando en el cuadro?

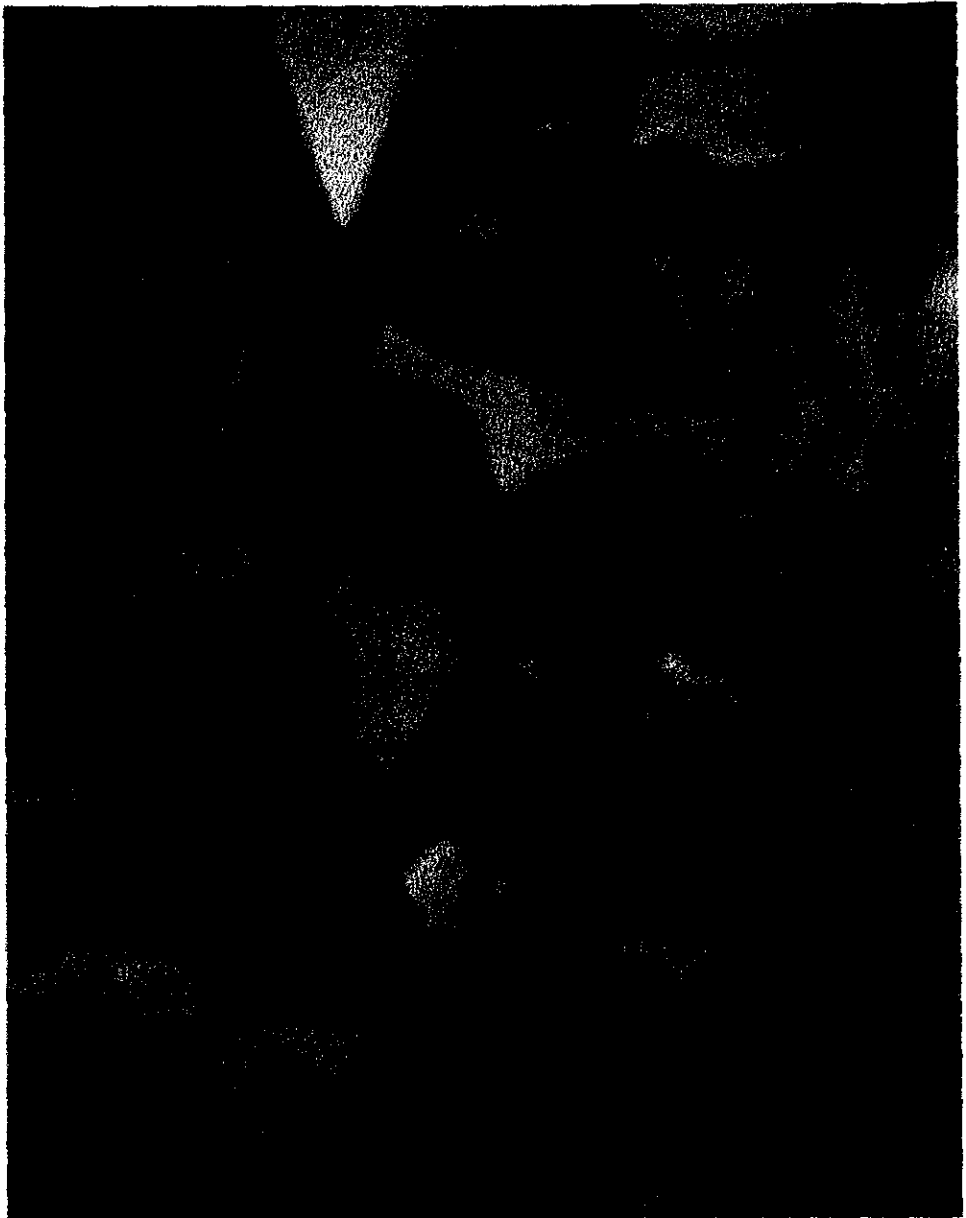
Describe lo que observas

Si fueras el pintor, ¿qué colores le habrías puesto? ¿Por qué?

Sabías que... hay dos clasificaciones de los colores: *cálidos* y *fríos*. Los primeros se asocian con la luz, el calor, como el amarillo, el rojo, el naranja (colores brillantes) y los segundos se relacionan con el agua, el viento, como el azul, el verde, el gris (colores oscuros).

ACTIVIDAD: Crea tu propia obra de arte utilizando todo lo que te ha sido proporcionado a lo largo de esta guía.

MI OBRA DE ARTE



Marcelo Calvillo (1959)
El gallo, s/f
Mixta sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

G L O S A R I O

ARTE: Habilidad del ser humano para expresar sus sentimientos y pensamientos.

BIDIMENSIONAL: Algo que tiene altura y ancho.

ESCULTURA: Objeto tridimensional

IMPUESTO: Cuota o dinero que el gobierno exige a los ciudadanos.

MUSEO: Lugar en donde se rescata, conserva, difunde y exhibe el patrimonio cultural.

PINTURA: Objeto bidimensional.

TEXTURA: Superficie de un objeto que se ve y se siente suave, áspero, liso, rugoso.

TRIDIMENSIONAL: Algo que tiene altura, ancho y profundidad.

Esta guía te propone algunas series de actividades que puedes realizar en casa cuando termines de visitar el museo. Todos pueden hacer arte. Explora tu talento. Tienes una gran imaginación. Quizás tengas habilidades para dibujar algo que se vea muy real o irreal. Adéntrate a la aventura y no tengas miedo.

Para llevar a cabo algunas actividades propuestas, necesitarás tener en casa:

Crayones
Lápices de colores
Hojas blancas o cartulina
Pinceles
Acuarelas
Resistol
Tijeras
Entre otros materiales

Tómate tu tiempo y disfruta al máximo todas estas emocionantes aventuras.

REGRESA PRONTO

GUÍA PEDAGÓGICA PARA LA
REALIZACIÓN DE VISITAS GUARDADAS
PARA NIÑOS DE 10-12 AÑOS
DE LA EXPOSICIÓN
"FRENTE AL UMBRAL"
DE LA COLECCIÓN PAGO
EN ESPECIE 1998.



Museo de la Secretaría de Hacienda y
Crédito Público
Antiguo Palacio del Arzobispado
Moneda 4, Centro Histórico

SI VISITAS EL MUSEO DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO, ANTIGUO PALACIO DEL ARZOBISPADO

El Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado es un Museo de historia y de arte. Hay mucho que ver en una visita, sin embargo, toma tu tiempo y observa solo un par de cosas. Pide información sobre el edificio y que te orienten por donde empezar. Encontrarás hombres y mujeres con uniformes a lo largo del edificio. Esta gente son guardias. Es su trabajo orientarte y asegurarse de que hayas comprendido todas las reglas.

¿Sabes cuales son las reglas del Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado?

- ☞ No puedes tocar las obras de arte por que la grasa de las yemas de tus dedos hace que la obra de arte se ensucie. Si alguien toca los cuadros, el arte se arruinaría y en un futuro ya nadie lo disfrutaría.
- ☞ No puedes correr por el museo porque no deseamos que tengas un accidente ni que la obra de arte se dañe.
- ☞ No puedes gritar o hacer mucho ruido; otras gentes están tratando de que su visita sea placentera.

Estas tres reglas son fáciles de seguir y te ayudarán a que todos tengan una visita agradable y segura.

Las actividades propuestas en esta guía te darán algunas ideas sobre lo que tienes que hacer cuando observes las obras de arte.

También te presentamos algunas preguntas que puedes hacerte cuando te encuentres frente a una obra de arte.

- ☛ ¿Cómo el artista hizo la obra de arte?
- ☛ ¿Qué materiales utilizó?
- ☛ ¿Piensas que se tomó mucho tiempo para hacerla?
- ☛ ¿Por qué piensas que el artista hizo la obra de arte?
- ☛ ¿Qué estaba pensando?
- ☛ ¿Qué estaba tratando de hacer?
- ☛ ¿Qué ves, escuchas, hueles, sientes, piensas?
- ☛ ¿Qué título le pondrías a la obra? ¿Por qué?

INTRODUCCIÓN

La presente guía propone que tú y tus amigos disfruten de la contemplación de las obras de arte y se inicien en la apreciación estética y en el conocimiento de las distintas culturas. Al mismo tiempo, te ofrecemos una serie de actividades que te permitirán complementar lo visto en el museo.

Si vas acompañado de un asesor educativo, él te facilitará la comprensión de los valores estéticos y sensibles de los objetos, de los cuadros presentados en el Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado. Es preciso que comprendas que la obra y el artista están influidos por su entorno próximo y lejano.

La mirada hacia el arte ejercita la sensibilidad, ofrece visiones, sueños, miedos, recuerdos, captura momentos cotidianos y nos lleva a mundos fantásticos.

Tomando en cuenta que esta guía es diseñada especialmente para ti, no resulta tan importante la transmisión de conocimientos de carácter teórico sobre la historia del arte, el pintor, la obra, la cronología, etc., como el *hacer pensar* ante la obra de arte: ¿Dónde fue realizada? ¿El por qué de su tamaño? ¿Qué querría transmitir el artista? ¿Cómo la elaboró? ¿Cuáles son los materiales que utilizó? ¿Qué sentimientos nos sugiere? Entre otras preguntas.

La tarea es estimular tu imaginación mediante preguntas, crear tu propio conocimiento, que tú mismo descubras el interior de un cuadro. Tú eres el protagonista no el asesor educativo.

La puesta en práctica de las actividades que se incluyen en esta guía servirá para que te sientas atraído por realizar nuevas visitas que poco a poco, te irán ayudando a captar lo que el artista ha querido transmitir y, en definitiva a disfrutar y gozar contemplando obras bellas.

Esta guía, te ayudará a realizar tu recorrido por la exposición temporal *Frente al Umbral, Colección Pago en Especie, Recaudación 1998*, programa que consiste en que los artistas plásticos paguen sus impuestos con sus obras de arte.

¡No esperes más! Adéntrate a la aventura, ven y juntos vamos a descubrir cosas, lugares, y personas maravillosas. **MUY BUENA SUERTE**

Hola amigo, bienvenido al Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado.

Sabes, yo soy un lugar en el cual ha pasado el tiempo, he vivido desde la época prehispánica y la moderna (hoy) ¿Quieres conocer mi historia?

Hace mucho, pero mucho tiempo se estableció en la Ciudad de México una gran cultura.

¿Cuál fue?

Cuéntame, ¿qué sabes de la cultura azteca?

¿En que año se estableció?

¿Cuál era la señal que tenían que buscar?

¿Cómo se llamó la ciudad que construyeron?

¿Cómo eran sus casas?

¿Para quienes dedicaban sus casas?

Sabías que... debajo de mí, se encuentra una parte de la pirámide dedicada al Dios Tezcatlipoca, él era dios de la noche, de la magia, de la oscuridad, de la maldad. Era considerado el segundo Dios más importante de esta cultura.



¿Qué hacían los aztecas para mantener contentos a sus dioses?

Busca el museo de sitio, pregunta a algún vigilante o pídele al asesor educativo (si vas en una visita guiada) que te indique en donde está. Cuando llegues observa en la parte de abajo la pirámide del Dios Tezcatlipoca y la fotografía que tienes enfrente.

¿Qué crees que sea?

¿Te la imaginas grande o pequeña?

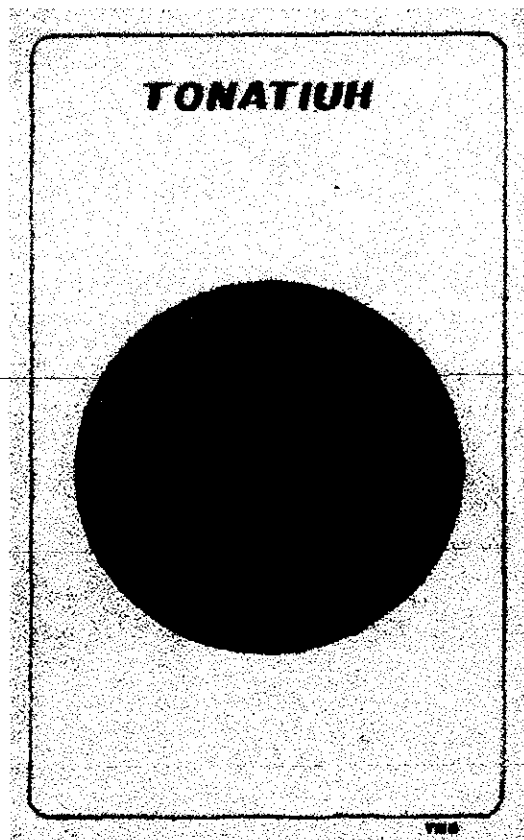
¿Para que la utilizaban?

¿Es una piedra antigua o moderna?

¿Alguna vez, has visto una igual?

¿Crees que se encuentre en algún lugar del edificio?

Observa que en el centro hay un rostro y pertenece al Dios del Sol, ¿cómo se llama?



Sabías que... la piedra que estás viendo, es una piedra de sacrificio, en donde se depositaban los corazones de los guerreros. Es conocida como la piedra del Cuauhxicalli. Fue encontrada en el segundo patio debajo de la fuente en 1985, posteriormente se la llevaron al Museo de Antropología e Historia, es la primera piedra que nos recibe al entrar a la sala mexicana.

¿Sabes quienes conquistaron a los aztecas?

¿Qué hicieron con sus pirámides?

¿Quién crees que vivió aquí, después de la conquista?

¿Quién fue el primer Arzobispo de México?

¿Conoces la historia del mito Guadalupano?

Observa cuidadosamente el lugar, centra tu atención en los arcos.

¿Qué encuentras en el centro de cada uno de ellos? ¿Qué simbolizan?

¿Qué forma tienen las columnas? ¿Actualmente has visto columnas con esa forma?

¿Cuántos años crees que tenga el edificio?

Cuando termines tu recorrido y salgas del edificio, observa la fachada desde afuera y encontraras el año en el que fue reconstruido.

Sabías que... aquí vivieron la mayoría de los arzobispos que ha tenido México durante la época de la Colonia y lo más importante era la *religión*, persona que no creyera en ella, era castigada.

¿Cómo te imaginas que se castigaba a la gente?

¿Habrá existido algún lugar de castigo?

Lo estás haciendo muy bien, si sigues así, muy pronto te convertirán en un gran explorador.

¿Verdad que este lugar encierra muchos misterios y aventuras que tendrás que descubrir?

NOTA: Pídele a tus papás que te cuenten lo relacionado a la aparición de la Virgen de Guadalupe y quién fue el primer arzobispo, porque fue a él a quien vino a ver el Indio Juan Diego.

Toca ahora el turno de adentrarnos a la aventura del arte. ¡Ven! Te invito a conocer mis obras de arte y a descubrir los mensajes que encierran en cada una de ellas.

Sube las escaleras, observa el mural, y trata de reconocer a algunos personajes. Posteriormente, da vuelta a la derecha y ahí comenzará tu recorrido por esta maravillosa exposición temporal *Frente al umbral. Colección Pago en Especie. Recaudación 1998.*

Antes de empezar, ¿qué es el arte?

Prepárate porque estas a punto de entrar a un lugar donde encontrarás a varios personajes, quizás estén celebrando algo, bailando, comiendo, escuchando música, riéndose. Encuentra la obra *El Reposo, 1999* y obsérvala cuidadosamente.

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Qué están haciendo los personajes?

¿Cómo son las expresiones de sus rostros?

¿Qué ves en la imagen que te hace decir eso?

¿Qué está haciendo la mujer?

¿De quién es el perro?

¿En dónde te imaginas que estén?

Mira su ropa, ¿es igual a la que usas actualmente? ¿Por qué?

¿Será un personaje o varios?

¿Qué tienen en sus manos?

¿Qué sientes al ver el cuadro?

Para ti, ¿qué significa los colores rojo, amarillo, azul?

Si fueras el pintor, ¿de qué color hubieras pintado el fondo? ¿Por qué?

Sabías que... a través de los colores, el ser humano puede expresar lo que siente. Los colores de los cuadros te dicen que estaba sintiendo el artista y que sientes tú como espectador. Además se clasifican en cálidos y fríos. Los primeros son positivos y los segundos negativos.

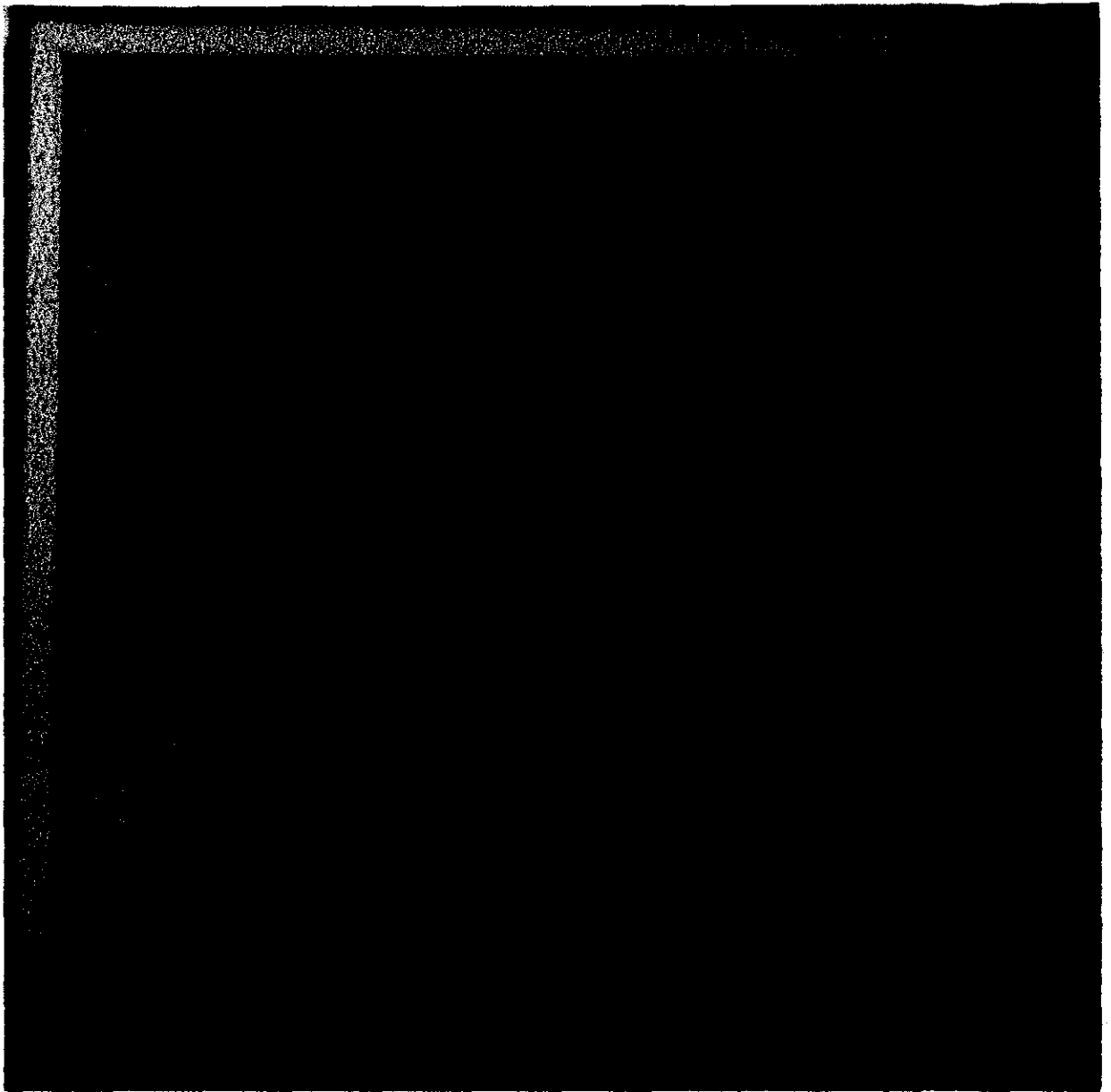


ACTIVIDAD EN CASA: HAZ UN ARCO IRIS

Los colores de la luz solar se ven en el arco iris. La luz que atraviesa las gotas de lluvia se divide en rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta.

Dibuja Un arco iris muy grande con los siete colores y escribe cuáles te hacen sentir feliz y cuáles triste.

Investiga cuáles son los colores cálidos y fríos.



Rafael Coronel (1931)
El Reposo, 1999
Óleo y acrílico sobre tela
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

No te quedes ahí parado, ya descansaste un poco, ahora vuélale a descubrir la *Segunda Naturaleza, 1993*, y pon mucha atención.

¿Qué observas en el cuadro?

¿Qué está pasando?

¿Puedes descubrir formas y figuras?

¿Qué tipos de colores encuentras?

¿Puedes saber a primera vista que hay en el cuadro?

¿Qué sientes al verlo?

¿Por qué el artista lo habrá pintado así?

Sabías que... hay dos tipos de arte, el *figurativo* y el *abstracto*.

El primero, se refiere a lo que el ser humano puede percibir inmediatamente, es decir que tiene forma y figuras que podemos reconocer; y el segundo es lo que no tiene forma, que lo más importante es extraer el color. La obra anterior es abstracta.

ACTIVIDAD EN CASA:
HACIENDO ABSTRACCIÓN

El arte abstracto se clasifica
en:

Arte abstracto lírico

Arte abstracto geométrico

***Dibuja una obra abstracta
con ayuda de figuras
geométricas.***



Manuel Felguerez (1928)
Segunda Naturaleza, 1993
Óleo sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

No estés triste, lánzate a la siguiente aventura, imagina que eres un gran cazador quien se ha propuesto llevar de regreso a casa muchos animales, caminas y caminas hasta perderte, en tu intento por regresar, escuchas ruido, mucho ruido, tu curiosidad te obliga a detenerte detrás de unos matorrales y de repente ves una escena, no sabes si correr o quedarte a observar, **DECÍDELO TÚ**. Busca la obra *Septeto para un roedor*, 1996 y contesta las siguientes preguntas.

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Cuántos personajes ves?

¿Qué está haciendo cada uno?

¿Qué simboliza el toro, la víbora, el pescado, la rata, la gaviota, el mar?

Observa la actitud de las personas, ¿En qué posición se encuentra el señor?

¿Por qué piensas que el señor tenga los ojos cerrados y las manos cruzadas?

¿Cómo es la actitud de la mujer? ¿Su rostro? ¿Su mirada?

¿Qué tipo de sentimiento expresa el rostro de la niña?

¿Qué tipo de colores sobresalen en el cuadro?

¿Por qué crees que el artista hizo este cuadro?

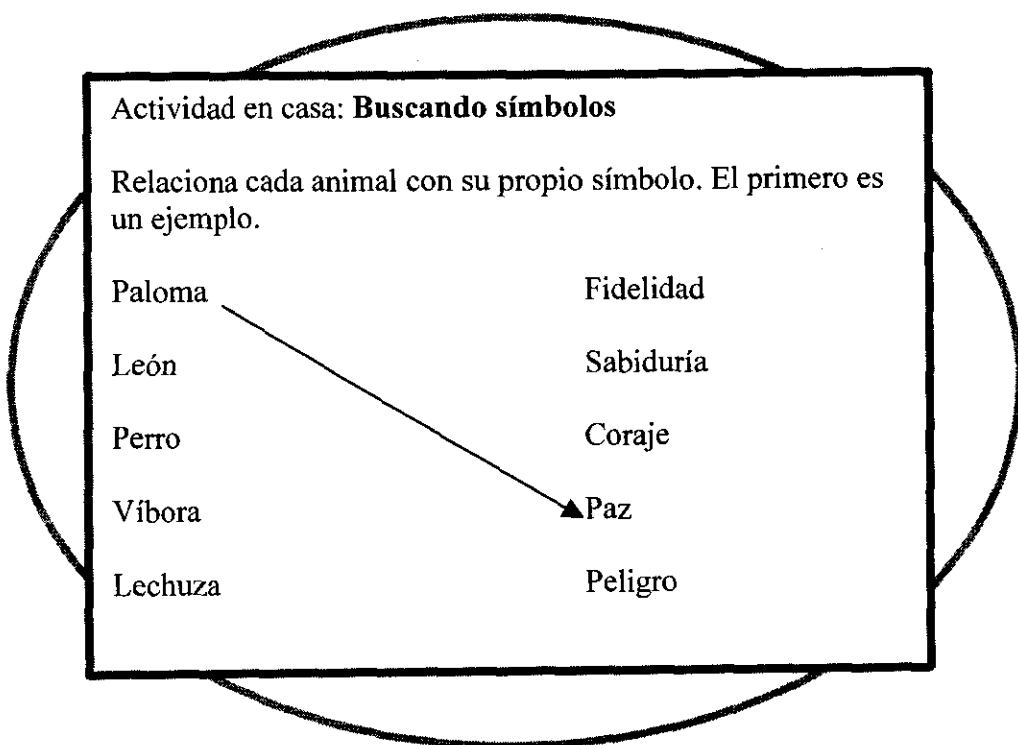
¿Qué estaría pensando?

Sabías que... hay obras de arte que pueden estar llenas de símbolos, como la que acabas de observar. Por siglos, muchos animales reales o imaginarios han representado símbolos para diferentes ideas o cualidades. Usualmente, los animales han sido seleccionados porque comparten las mismas cualidades. Los toros, por ejemplo, son reconocidos por ser poderosos. Como resultado, ha llegado a ser un símbolo de fuerza y temor.

Actividad en casa: **Buscando símbolos**

Relaciona cada animal con su propio símbolo. El primero es un ejemplo.

Paloma	Fidelidad
León	Sabiduría
Perro	Coraje
Víbora	▲ Paz
Lechuza	Peligro





Arturo Rivera (1945)
Septeto para un roedor, 1996
Óleo sobre madera.
Colección Pago en Especie.
Recaudación 1998

No te quiebres la cabeza, mejor localiza una escultura y cuando estés frente a ella, obsérvala y piensa:

¿Cuál es la diferencia entre una escultura y una pintura?

¿De qué material está hecha la escultura? ¿Y la pintura?

¿Crees que se tarde más un artista en hacer la escultura? ¿Por qué?

¿Qué instrumentos utiliza un escultor? ¿Y un pintor?

Si tu fueras artista, ¿qué te gustaría hacer más, escultura o pintura?

¿Qué tipo de colores utilizarías?

Sabías que... una escultura es tridimensional y una pintura bidimensional.

Actividad en casa: Modelado

Las esculturas pueden ser de seres humanos, animales, objetos, abstractas o figurativas.

Pídele a tus papás que te compren plástilina de diferentes colores y realiza una escultura muy bonita.

Busca los conceptos de *bidimensional* y *tridimensional* y escribe una lista.

No te detengas, sigue tu recorrido hasta localizar *Dios descendente*, 1993, plática con el cuadro con ayuda de tu imaginación y contesta lo siguiente.

¿Qué observas en el cuadro?

¿Qué recuerdos te traen los personajes?

¿Con qué época los relacionas?

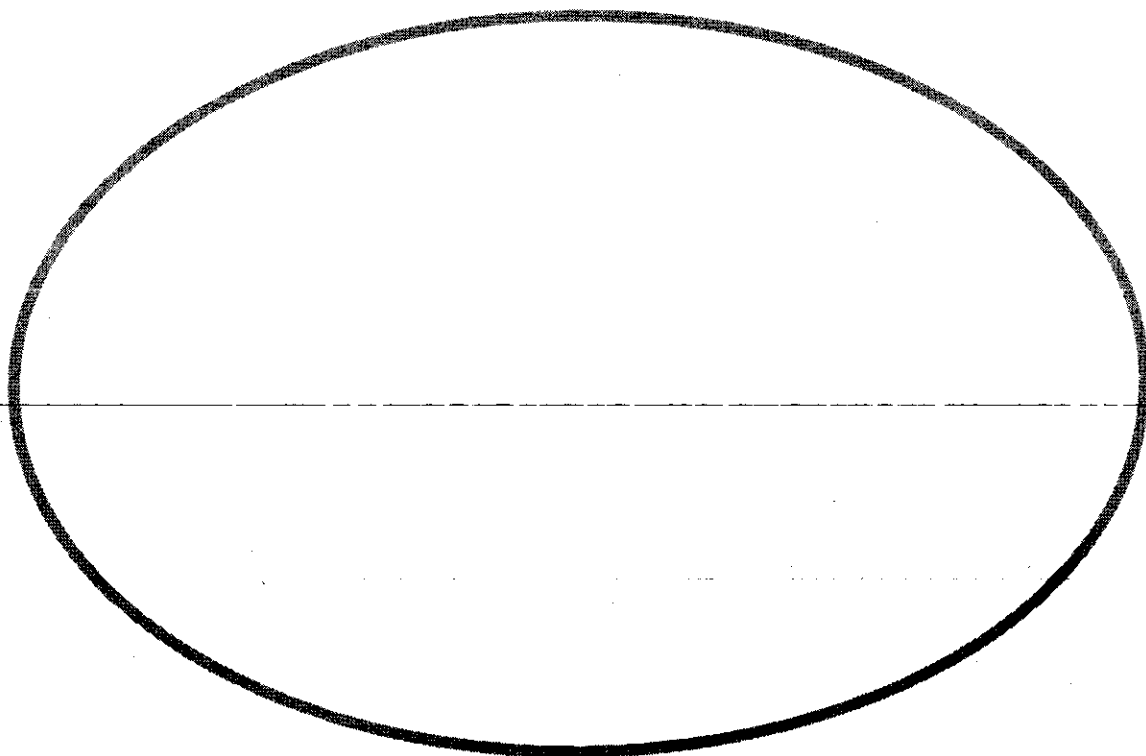
¿El personaje rubio con quien lo identificas?

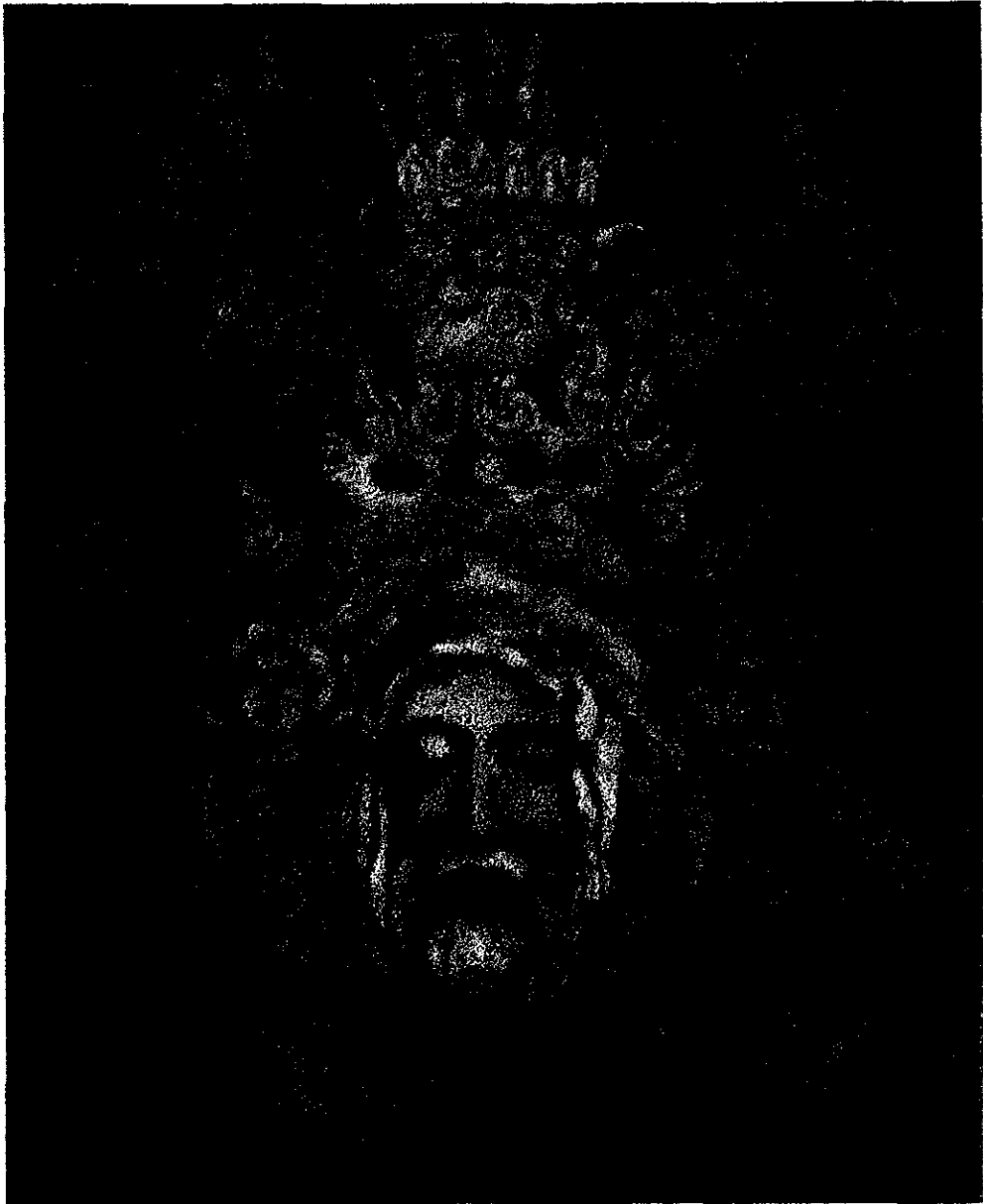
¿Qué es lo que está arriba de él?

¿Qué está pasando en el cuadro?

¿Por qué crees que le haya puesto ese título?

Escribe algún hecho de la historia que se relacione con esta obra.





Dulce María Núñez (1950)
Dios Descendente, 1993
Acrílico sobre tela.
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Que no te llegue la tristeza, sigue adelante y mejor localiza la obra *El nacimiento de la tragedia*, 1995 y obsérvala cuidadosamente, no pierdas ningún detalle.

¿Qué está pasando en el cuadro?

Describe todo lo que veas.

¿Por qué encontramos una cabeza de color negro? ¿Qué significa para ti el negro?

¿Cuál es el tema central de la obra?

Fíjate bien, ¿qué tipo de material utilizó el artista para hacer su obra de arte?

¿Por qué tendrá ese orificio? ¿Crees que forme parte de su obra?

¿Cómo es la textura?

¿Qué título le pondrías a la obra? ¿Coincide el título original con el tuyo?

¿Cómo son los colores? ¿Qué tipo de sentimiento te provocan?

¿Crees que el artista haya vivido en medio de esta tragedia? ¿Por qué?

Sabías que... para saber como es la textura de una obra no necesitas tocarla, únicamente con observarla sabrás que tipo de textura es: rugosa, lisa, áspera, suave.

**ACTIVIDAD EN CASA:
REALIZANDO MI PROPIA
OBRA DE ARTE.**

Realiza una obra de arte con tu tema favorito utilizando diferentes materiales, los que tengas no los compres y después enséñaselas a tus papás y pídeles que te den su propia interpretación.



Octavio Moctezuma (1951)
El Nacimiento de la tragedia, 1995
Mixta sobre madera
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

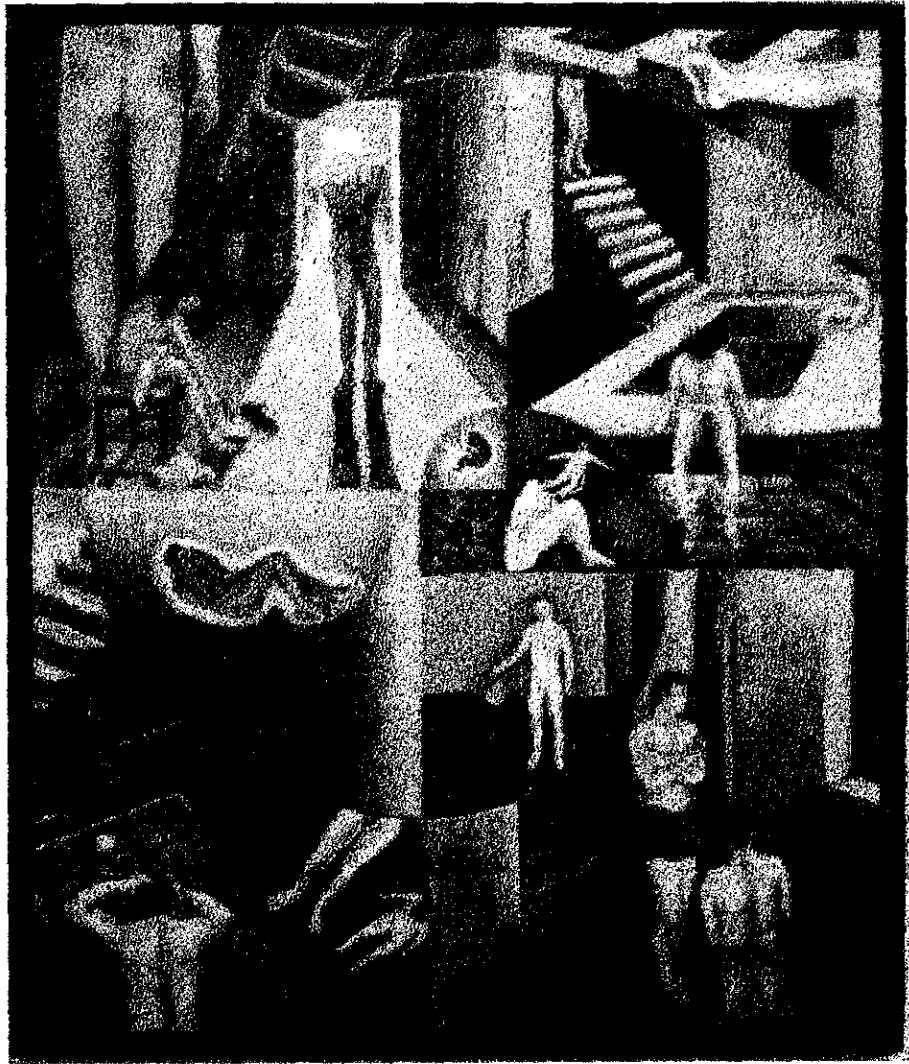
Estas a punto de finalizar, busca la obra *instantes de vida, 1997*. Obsérvala cuidadosamente

¿Qué historia encierra el cuadro?

¿Quiénes son los personajes más importantes?

Escribe lo que está sucediendo.

Sabías que... las obras de arte encierran diferentes temas como la pobreza, pasajes bíblicos, políticos, históricos, entre otros.



Laura Quintanilla (1960)
Instantes de vida, 1997
Mixta sobre madera
Colección Pago en Especie
Recaudación 1998

Esta guía te propone algunas series de actividades que puedes realizar en casa cuando termines de visitar el museo. Todos pueden hacer arte. Explora tu talento. Tienes una gran imaginación. Quizás tengas habilidades para dibujar algo que se vea muy real o irreal. Adéntrate a la aventura y no tengas miedo.

Para llevar a cabo algunas actividades propuestas, necesitarás tener en casa:

Crayones
Lápices de colores
Hojas blancas o cartulina
Pinceles
Acuarelas
Tijeras
Resistol
Entre otros materiales

Tómate tu tiempo y disfruta al máximo todas estas emocionantes aventuras.

REGRESA PRONTO

CONCLUSIONES

El museo ni los objetos que lo constituyen son un fin, sino que son un medio ¿Para qué? Para comunicar la transferencia de las experiencias que es lo que un museo debe hacer.

El museo debe estar al servicio de la sociedad y ser para ellos una herramienta de comunicación que permita al visitante acercarse con más frecuencia a estos espacios culturales.

La misión del museo deber ser: favorecer y potenciar la comunicación entre la obra de arte y el espectador, se debe tomar en cuenta que si existe una buena comunicación se dará una pauta para que el visitante logre desarrollar un proceso creativo. Esto se logrará a través de la capacidad de respuesta que exista en el diálogo emisor, objetos culturales, espectador. Si las actividades didácticas provocan una respuesta positiva en el espectador, se estará iniciando un proceso de creación y construcción del conocimiento. Sin duda, en este momento, el Museo, en cuanto institución cultural, estará cumpliendo con uno de sus objetivos fundamentales: el de proporcionar a los visitantes medios para que desarrolle sus libertades a través de la comunicación, enriqueciendo de esta forma el patrimonio cultural de la Sociedad en donde esté ubicado.

Por lo anterior, el compromiso del Departamento de Servicios Educativos del Museo de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado, es propiciar en cada visitante nuevas experiencias de aprendizaje que le permitan valorar los bienes culturales. Por lo tanto, una de las preguntas en las que debemos pensar son: ¿para qué y para quién trabaja un museo? El *para qué* alude evidentemente a la finalidad comunicativa de los objetos expuestos, el *para quién*, al público que los va a ver.

Una de las funciones educativas de los museos que se encuentran en manos del personal del Departamento de Servicios Educativos es impartir visitas guiadas al público infantil por lo que es necesario tomar en cuenta las características y las necesidades de los visitantes para el desarrollo del guión de la visita guiada, así como adecuar las estrategias para cada nivel educativo. El objetivo de estas visitas es acercar a los niños al arte y darles la oportunidad de expresar sus sentimientos y pensamientos y al mismo tiempo desarrollar su pensamiento creativo y construir su propio conocimiento a través del *método de acercamiento crítico* que permite que el visitante se acerque a los objetos de conocimiento desde distintos ángulos de tal forma que se logre un *aprendizaje significativo*. Dentro del aprendizaje no hay una verdad acabada. El visitante tiene que aprender a indagar, a interactuar con las obras de arte y así, obtener diversidad de respuestas a través de la búsqueda, el descubrimiento, la reflexión, la confrontación y la devolución creativa.

Las visitas guiadas a través del asesor educativo como mediador de éstas, permiten al visitante facilitar su proceso de construcción del conocimiento, para ello, el asesor debe tener ciertas habilidades comunicativas para lograr una comunicación eficaz. A su vez, debe apoyarse del cuestionamiento, la relación de los objetos con esquemas anteriores, la percepción, sensopercepción de tal manera que el sujeto

llegue a obtener aprendizajes significativos. Debe fungir como facilitador más que informador, cuyo objetivo es formar al visitante más que saturarlo de datos.

En suma, el papel que asume el asesor educativo como formador tiene como objetivo abrir las puertas de estos espacios a los visitantes, y lograr que ellos lo interpreten a su manera. No se debe entender al museo como un camino para acumular información, sino como un espacio didáctico y de comunicación que facilite el aprendizaje y que al mismo tiempo este sea significativo a partir de la experiencia y la interpretación del público. De esta forma el Museo será concebido como *una herramienta comunicativa de apoyo para la educación formal*.

BIBLIOGRAFÍA

- °Acha, Juan. Expresión y apreciación artísticas. Artes Plásticas. Ed. Trillas 1994. 239 p.
- °Alderoquí, Silvia S. Museos y escuelas: socios para educar. Editorial Piados. Buenos Aires, 1996 349 p.
- °Aguilera, Carmen, Villalba, María
¡Vamos al Museo! Guías y recursos para visitar los museos
NARCEA, S.A. Ediciones Madrid 1998 126 p.
- ° Biblioteca Salvat de grandes temas. Arte abstracto y arte figurativo.
- °Bigge, L. Morris. Teorías del aprendizaje para maestros
Editorial Trillas. Enero 1996, México, D.F.. 414 p.
- °Bonta, María Isabel. Seminario-taller. Nuevos enfoques educativos para la actividad del Museo: participación, creatividad, comunicación. Brasil. Ed. Orealc, 1986 23 p.
- °Comunicación no verbal y educación. El cuerpo y la escuela. Ed. Piados. Barcelona-Buenos Aires-México. 1995 204 p.
- °CONALTE. Guía para Visitas Escolares a Museos del Distrito Federal. SEP. México. 113 p.
- °Condes Infante, Francisco. Lavin de Arrive, Sonia. Propuesta metodológica de acercamiento crítico al museo. México Ed. CEE 1989 52 p.
- °Curso taller. Pedagogía de la mirada. Una introducción a la apreciación de museos desde una perspectiva educativa. Carpeta de lecturas. INAH
- °Díaz, Barriga Frida, Hernández Rojas Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Ediciones McGraw-Hill
- °Dujovne, Martha. Entre musas y musarañas. Una visita al museo. F.C.E. Argentina 1995. 203 p.
- °Fernández, Miguel Ángel. Historia de los museos en México. BANAMEX 1987 237 p.
- °García, Blanco Alejandra. Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos. Ediciones de la torre. Madrid, España 1988. 171 p.
- °Hernández Hernández, Francisca. Manual de Museología. Ed. Síntesis. 1994 299 p.

- °Hooper-Greenhill, Eilean. Los Museos y sus visitantes. Ediciones TREA, S.L. 1998 259 p.
- °Ibarrola, María de. Antología preparada. Las Dimensiones Sociales de la Educación. SEP. Ediciones el Caballito. México D.F 159. p.
- °Larios, Marcia. Sadurni, Nuria. Servicios Educativos en el Museo de San Carlos 1992-1994
- °León, Aurora. El Museo, teoría, praxis y utopía. Madrid, España. Cátedra cuadernos de arte 375 p.
- °León, Tolstoi. ¿Qué es el arte? Compañía editorial, S.A. México Alba. 1999 156 p.
- °López Hilario, Blanca Silvia. Creatividad y pensamiento crítico. Ed. Trillas. Edusat. ILCE 150 p.
- °Lowenfeld, Víctor. Desarrollo de la capacidad creadora Biblioteca de cultura Pedagógica, serie didáctica, segunda edición Editorial Kapelusz. 1980 380 p.
- °Marroquín Pérez, Manuel. Recursos e instrumentos psico-pedagógicos. La comunicación interpersonal, medición y estrategias para su desarrollo. Ed. Mensajero. España 1995 159 p.
- °Matute, J. Arturo. Taller: Método de acercamiento crítico al periódico y al museo en el aula: el punto de partida: un axioma pedagógico. Caracas, Venezuela. Ed. UNESCO 1989 22 p.
- °Nassif, Ricardo. Teoría de la Educación. Problemática Pedagógica Contemporánea. CONACULTA. Ediciones CINCEL Kapelusz 349 p.
- °Pittman, N. Writing a museum education policy: introductory remarks. GEM Newsletter. Group for Education in Museum, Nottingham.
- °Read Herbert, Edward. Educación por el Arte. Ed. Piados Educador. Barcelona Buenos Aires-México 1995 298 p.
- °Rosales Carlos. Didáctica de la comunicación verbal. Ed. Narcea, S.A. Ediciones Madrid 1984
- °Roura-Parella, Juan. Educación y Ciencia. La Casa de España en México. Editorial FCE. 220 p.
- °Seminario-Taller: El Museo como instancia educadora. SEP; SESIC (México) Ed. SEP 1988 170 p.
- °Schmilchuk, Graciela, Museos: Comunicación y educación. Antología comentada. Col. Artes Plásticas. CENIDIAP. 1987 571 p.

°Tecla Jiménez, Alfredo. La Educación Prometéica. Ediciones Taller Abierto, Mayo 1998, México D.F. 162 p.

°Trepát, Joan, Masegosa, Joan Joseph. Cómo visitar un museo. Ediciones CEAC. Perú, 164 Barcelona, España. 94 p.

°UNESCO. ICOM. VII encuentro regional. Museos, museología y diversidad cultural en América Latina y el Caribe. 13-20 de junio-México.

° Villaseñor, Francisco J. Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. UNAM 1993. 156 p.

HEMEROGRAFÍA

°Arozamena Guillén, Carlos Enrique. La experiencia artística en la educación superior como una opción para el desarrollo humano. México 1998 133 p.

°García Sahún. María. Análisis pedagógico de la función educativa de los museos en la sociedad. Espacio museopedagógico. UNAM. 1987 135 p.

°Lazarini Anaya, María Eugenia. Procedimiento didáctico para la realización de visitas guiadas en grupos escolares 1994 82 p.

°Mortón Gómez, Victoria Eugenia. La educación artística en la escuela primaria: una débil presencia. 1997. 121 p.

°Sauza Fragoso, María Gabriela. Museo de creatividad infantil. México D.F. 1991. 96 p.

°Ponce Garibay, Citlali. Manual para la realización de visitas guiadas en museos dirigidos a niños en edad preescolar. México 1999.....72 p.

FUENTES ESPECIALIZADAS

°Report of the International Commission on Education for the twenty first Century.
UNESCO, PARIS.

http://www.education.unesco.org/educnews/delors/delors_eng.html

°Dr. Chadwick. La psicología del Aprendizaje desde el enfoque constructivista.

<http://pignc-ispj.com/articles/education/chadwick-psicologia.htm>

°George E. Hein. The Constructivist Museum.

<http://www.gem.org.uk/hein.html>