



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



LA VISITA GUIADA COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO EN EL MUSEO
UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGIA

PRESENTA:

ANA LUZ BERNAL RETURETA

FACULTAD DE FILOSOFIA
Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGIA

México, D.F



2005

m. 339779



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Ana Luz Barón

Beltrán

FECHA: 7-ene-05

FIRMA: [Firma]

A Dios
Por haberme dado fuerza y salud para llegar a este paso tan importante en mi vida y en
mi carrera profesional.

A mis padres
Porque gracias a su apoyo he podido seguir adelante con este sueño.
Mamá, gracias por todos los consejos y regaños durante todo este tiempo, TQM.

A mis hermanos y sobrinos
con cariño.
Los sueños pueden ser posibles...

A mi abuelita
Leonor Martínez (q. e. p. d.)

A Anwar por todo su cariño
y apoyo, TQM .

A la Profa. Glenda Cabrera
por su valiosa ayuda y apoyo en la realización
de este trabajo.

Al MUCA con cariño
(Servicios Educativos: Marino, Alf, Ana Bolaños y compañeros de Servicio Social)

A todas las personas que en forma directa o indirecta hicieron posible la realización del
presente trabajo.

GRACIAS

**LA VISITA GUIADA COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO
EN EL
MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES**

INTRODUCCIÓN.....	1
I. Museo Universitario de Ciencias y Artes.....	5
1. Antecedentes	
1.1 Creación del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA CU)	
1.2 Daniel F. Rubín de la Borbolla	
• Fundador del nuevo museo	
II. El Museo.....	13
1. Definición y origen del museo	
1.1 Tipos y categorías de museos	
1.2 Definición de cultura	
1.3 Patrimonio cultural	
III. Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA).....	35
1. Antecedentes	
• ¿ Qué es el Método DIA?	
1.1 El método DIA y la teoría del Aprendizaje Significativo (Ausbel)	
IV. El museo, un instrumento educativo.....	49
1. Relación museo y escuela	
2. La visita guiada, ¿ un Instrumento educativo?	

2.1 Programa de visitas guiadas

2.2 Estructura de una visita guiada en el MUCA

Conclusiones y alternativas pedagógicas.....	61
Anexos.....	67
Biblograffa.....	68

INTRODUCCIÓN

El museo al servicio de la comunidad es un suceso reciente, así como lo es la museopedagogía dentro del museo. No así, el vínculo que tiene el museo con la sociedad, pues la razón de ser del primero reside en las antiguas civilizaciones y en el valor que le dieron a las colecciones.

Antiguamente el coleccionismo respondía al deseo de conservar una obra de arte que se podía admirar, salvar del ocaso o incluso de poseer.

Por lo anterior, en el museo se construyen y se exhiben objetos que tienden a asignar un sentido al pasado desde el presente renovando de manera personal la relación que existe entre ambos, lo que en cierto modo supone un sentido de supervivencia a través de la historia pues las culturas se han mantenido en el tiempo por medio del coleccionismo.

Ante estos procedimientos patrimonialistas surge el museo como un espacio que conserva, admira y recrea; un espacio que es objeto de críticas y calificativos como aburrido y rígido, aunque muy a la par de la historia, pues junto con ella se va renovando día a día.

Al contrario de lo que se piensa, se ha discutido en torno a la misión e identidad del museo debido a que existen algunas dudas sobre si este es un agente educativo o no. Por su parte, la museopedagogía, hasta el día de hoy, es considerada como un "paradigma en construcción"¹ y no se desliga del fenómeno educativo pues uno de sus objetivos es orientar al sujeto que lo visita.

¹ Museopedagogía: un paradigma en construcción, en: Memoria del Primer Encuentro Nacional ICOM/CECA MÉXICO 2000 : La Pedagogía en el Museo, ICOM/CECA MÉXICO, México, 2001, p.70

Hasta hace algunos años, los curadores así como los responsables de la Institución museística, dudaban de la relación que podría existir entre el museo y la educación.

Hoy esa duda se ha ido resolviendo poco a poco ya que desde el punto de vista educativo, el museo es una institución de tipo no formal, que ayuda al sujeto a reforzar sus conocimientos, siempre y cuando este posea un proceso previo de experiencias para comprender los objetos que resguarda el museo.

Así pues, tomando en cuenta lo anterior, el presente tema se eligió a partir de la necesidad de estudiar nuevas formas de recorrer un museo de arte ya que es un problema constante cuando los niños, y público en general visitan sus instalaciones; en diversas ocasiones suele ser aburrida una visita que surgió la necesidad de hacer adaptaciones al *Programa de visitas guiadas* del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) por medio del método "DIA" (Desarrollo de la Intelligencia a través del Arte), un método educativo que trata de acercar al niño, y a las personas, de manera divertida y recreativa al arte por medio de actividades didácticas realizadas por un asesor educativo (guía); por otro lado este tema tiene relación con la pedagogía pues el desarrollo de este método toma como base diversas teorías de aprendizaje, en especial la del aprendizaje significativo.

La investigación realizada fue de tipo documental, asimismo se consultaron algunos documentos web (boletines, estatutos, etc).

De manera que los objetivos del presente trabajo son:

- Demostrar que mediante la aplicación de un método pedagógico (didáctico), se puede hacer interesante la visita en un espacio museográfico.

- Mostrar que por medio de ese método puede reforzarse el aprendizaje en el individuo.
- Explicar como es que el asesor educativo o guía puede intervenir de manera pedagógica dentro de un museo (mediación).

El trabajo consta de cuatro capítulos; en el primer capítulo: *Museo Universitario de Ciencias y Artes*, se desarrolla la historia del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA), iniciando con sus antecedentes en la Pontificia Universidad, pasando por los gabinetes de curiosidades y la fundación del primer museo mexicano, hasta el proyecto que el Dr. Daniel F. Rubín de la Borbolla llamo "museo de los universitarios", el Museo Universitario de Ciencias y Artes.

De igual manera se describen los cambios y acontecimientos que dieron origen al museo en México, y la participación que tuvo el Daniel Rubín de la Borbolla con otros museógrafos en proyectos alternativos en torno al llamado "museo didáctico".

En el segundo capítulo: *El Museo*, de manera breve se dará una definición de museo, tomando como base el código de Deontología del International Council of Museum (ICOM) así como conceptos de diversos autores.

También se desarrollará el origen del antiguo museo, pasando por los jardines en donde se erigían estos edificios a las musas, hijas de Zeus, en Grecia, hasta los dos orígenes del museo considerados por Germain Bazin: el museion y la pinacoteca para dar paso al origen del nuevo museo. De igual forma, se ligaran los conceptos de cultura y patrimonio cultural al de museo. Posteriormente se mostraran las tipologías de museos del ICOM y de Luis Alonso Fernández, para finalizar con la tipología del INAH de los museos en México.

En el tercer capítulo: *Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA)*, se desarrollará a grandes rasgos lo que es el método DIA, sus antecedentes, como surgió, cuáles son sus objetivos educativos, así como las habilidades cognitivas que desarrolla el niño al emplear dicho método en una visita guiada. También se tratará de explicar como influye la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel con el método DIA, las aportaciones de esta teoría y la visión de Vigotski con respecto al arte y al aprendizaje significativo, además de abordar aspectos importantes tales como el aprendizaje, como es que se da este proceso por medio de una visita guiada, cuando se da el aprendizaje significativo y como se maneja el método DIA en torno al arte.

En el cuarto capítulo: *El museo, un instrumento educativo*, se presentará la relación existente entre la escuela y el museo, cómo es, qué espera la escuela de este y cómo el museo, por medio de programas didácticos, trata de hacer agradable la visita del escolar.

También se expone, de manera breve, la adaptación del programa de visitas guiadas del Departamento de Relaciones Públicas y Servicios Educativos del Museo Universitario de Ciencias y Artes mediante el método DIA y el proyecto de visitas guiadas realizado por alumnas de la carrera de pedagogía.

Finalmente se presentarán las conclusiones y alternativas divididas en dos partes, una referente a la visita guiada como instrumentos educativo y la otra al papel que desempeña el pedagogo dentro del museo.

I. MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES

1. ANTECEDENTES

La fundación del *Museo Universitario de Ciencias y Artes* tiene varios antecedentes, entre ellos se encuentra la *Real y Pontificia Universidad*.

La Universidad a lo largo del tiempo ha tenido a su cargo la conservación de lo que hoy se llama "Patrimonio de México", ya sea de tipo cultural, artístico o científico, este Patrimonio tiene sus inicios en el siglo XVI, con la "*Encomienda Real*" para que la *Pontificia Universidad* conservara, estudiara y exhibiera todo lo concerniente a las culturas antiguas y a la historia en los denominados "gabinetes de antigüedades", que posteriormente fueron sustituidos por los "salones de antigüedades" o "galerías", que a su vez, dieron paso a lo que hoy se conoce como museo.

En el caso de los gabinetes, los objetos solo se acumulaban y el principal ideal fue recopilar el mayor número de estos, por su parte los salones o galerías de antigüedades eran solo salas de grandes dimensiones que mostraban objetos de gran valor.

La Universidad recolectó en aquel tiempo (siglo XVI) diversos objetos tales como documentos, papeles, huesos de mamut, entre otras curiosidades del agrado de los intelectuales del clero y otras instituciones que iban surgiendo en ese entonces.

Posteriormente en 1824, por decreto del Presidente Guadalupe Victoria, se creó en México el primer museo llamado "*Museo Nacional Mexicano*", que tenía como objetivo guardar y conservar todo lo que se recolectaba en cuanto a información ya fueran documentos y objetos de mucho valor y significado, a dicho museo se le destinó uno de los salones de la *Real y Pontificia Universidad*

Con el paso del tiempo surgieron otro tipo de museos y fue así como el primer museo de nombre *Museo Nacional*, trasladó su acervo a un nuevo espacio en la calle de Moneda, ubicada en el hoy centro histórico de la ciudad de México.

Entre estos inicios y el actual Museo Universitario han pasado varios siglos y han ocurrido diversas transformaciones, desde la estructura de la Universidad.

1.1 CREACIÓN DEL MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES

El *Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA)*, ha sido uno de los museos más importantes dentro de la Universidad tanto por su riqueza cultural y artística como por su historia.

La creación del *MUCA* dio inicio con un importante cambio: el traslado de las escuelas y facultades al nuevo campus universitario.

Sus inicios fueron un sueño hecho realidad y no hubiera sido posible sin la ayuda del Dr. Daniel F. Rubín de la Borbolla.

Daniel Rubín de la Borbolla tuvo la tarea de trasladar al nuevo campus, ubicado al sur de la ciudad de México, a las instalaciones de la universidad. Trascurría el año de 1953 cuando el entonces rector Dr. Nabor Carrillo junto con el secretario Efrén C. Del Pozo pidieron Daniel Rubín de la Borbolla hacerse cargo de ese asunto tan importante e histórico. Para ello propusieron nombrarlo "Regente de la Ciudad Universitaria", título que no aceptó, ya que, -según en sus propias palabras- "lo que importaba era que funcionara la Ciudad Universitaria" ²

² Abraham, Jalil, Bertha, Daniel F. Rubín de la Borbolla: Testimonios y Fuentes, Vol. I., UNAM, Centro de Investigación y Servicios Museológicos México, 1996. Pág. 84

El traslado de la Universidad a las nuevas instalaciones fue una tarea muy grande y a la vez difícil pues tuvieron que enfrentar algunos problemas como convencer a las personas que no querían el cambio del lugar de la institución, la falta de transporte para trasladar a los alumnos hacía las nuevas instalaciones dentro del campus, etc.

Según las palabras de Mercedes Villaseñor del Pozo trabajar con Daniel Rubín de la Borbolla era "hacerlo en equipo y darse cuenta de que todo era colaboración"³

Después de este hecho tan importante, la fundación de la Ciudad Universitaria, el Doctor tenía otro proyecto: construir el *Museo Universitario de Ciencias y Artes*, del que fue director de 1959 a 1965. Posteriormente, cuando se formó el *Centro de Investigación y Servicios Museológicos* (1980), *Dirección General de Artes Plásticas* (DGAP), hoy *Dirección General de Artes Visuales* (DGAV), fungió como consejero, hasta el último día de su vida.

Guadalupe Pérez San Vicente, comenta de manera sencilla la importancia de la creación de un espacio extracurricular dentro del campus universitario mencionando que el *MUCA* no solo es un punto de encuentro de los universitarios sino también de los no universitarios, incitándolos al complemento de su educación, de manera divertida, por curiosidad o esparcimiento -como mencionaba Daniel Rubín de la Borbolla -, por ello la creación del *MUCA*, un lugar donde se concentran algunos de los conocimientos de la Universidad, expuestos por medio de exhibiciones que transmiten hoy en día ideas y conocimientos.

³ ibid. p. 85

Tomando en cuenta al campus universitario, el *MUCA* venía siendo "la universidad popular libre" y en él que se fomentaría la educación de todos los componentes de la población..."⁴

El *MUCA*, desde sus inicios, en febrero de 1960, monto exposiciones de gran calidad, como por ejemplo: "Los Tesoros Artísticos del Perú", "Picasso Grabador", "Arte Peruano", "Arte precolombino del Golfo" , "Tan lejos, tan cerca: a 450 años de la Real y Pontificia Universidad" ,"Manuel Álvarez Bravo y la Fotografía", por mencionar algunas. Estas exposiciones hacen del *MUCA* un gran espacio museográfico, que ha pasado por diversas etapas, en las que ha dado espacio a exposiciones y actividades que han incluido el arte y sus diversas manifestaciones, las humanidades y las ciencias, cumpliendo con los objetivos para los cuales fue creado hasta el día de hoy:

- ❖ Realizar visitas guiadas didácticas a los visitantes del *MUCA*, así mismo participar en actividades museográficas y curatoriales.
- ❖ Atender el 100% de los grupos asistentes y dar por concluidas las exposiciones.

Al fin se abrieron las puertas de un museo que tenía la posibilidad de atender las necesidades de la comunidad universitaria, a través de programas que respondían no solo a las necesidades internas de los estudiantes, sino del público visitante (de nivel preescolar, nivel primaria y nivel secundaria).

Daniel Rubín de la Borbolla, al darse cuenta de las necesidades de la población universitaria pensó en la creación de un museo que pudiera aprovechar todas las disciplinas universitarias, tales como el arte, la ciencia, las humanidades, es decir, las pautas que encierra la Universidad, para formar un programa científico de exposiciones

⁴ ibid. p. 87

didácticas para los estudiantes, maestros y público en general. Un museo que permitiera que todo ese conocimiento se expandiera dando a conocer lo que se hacía en el campus universitario a través de sus exposiciones.

El *MUCA* no es un museo hecho por casualidad o porque se hubiera planeado de esa manera, el *MUCA* es la continuidad de una gran tradición educativa que tuvo sus inicios en la *Real y Pontificia Universidad* del siglo XVI.

De esa manera fue como el *MUCA* se convirtió en el primer edificio construido para toda clase de actividades que permitía todo tipo de exposiciones, lo anterior aún se puede confirmar pues el *MUCA* actualmente ofrece diversas actividades tales como talleres, conferencias, ciclos de cine, visitas guiadas etc., las exposiciones no se centran en una sola área, abarca diversas corrientes artísticas y culturales como el arte contemporáneo y el arte alternativo (video instalaciones e instalaciones).

El *MUCA* es un espacio en donde se reúne no solo la comunidad universitaria si no todo tipo de estudiantes desde el alumno de preescolar, hasta las personas de la tercera edad. El *MUCA* continúa siendo un espacio en donde la expresión universitaria se sigue desarrollando.

“El museo abre sus puertas al mundo sin condiciones ni requisitos previos; no exige identificación ni certificados de estudios previos; no impone condiciones exclusivistas ni limitaciones de edad. Es una institución al servicio de quienes por propia voluntad y por curiosidad, desean conocer lo que no encontrarán fácilmente...”⁵

Daniel Rubín de la Borbolla.

⁵ *ibid.*, p. 170

1.2 DANIEL F. RUBÍN DE LA BORBOLLA

• FUNDADOR DEL NUEVO MUSEO

Los antecedentes del *Museo Universitario de Ciencias y Artes*, desde el discurso museológico, deben su consolidación a Daniel F. Rubín de la Borbolla, gran docente y uno de los fundadores de la nueva didáctica del museo.

Bertha Abraham menciona que "no es fácil definir a la personalidad excepcional de quién se esta tan cerca en tiempo y aprendizaje" ⁶ pues hablar de Daniel Rubín es hablar de todo y recorrer mundos sin fronteras.

Además de ser doctor, educador, promotor de la difusión y del rescate de los valores culturales, ya casi olvidados en nuestro país y miembro del *International Council of Museum (ICOM)* de la UNESCO, fue un luchador incansable pues estaba atento por dar un mejor lugar a los Indígenas de la República Mexicana y con ello el rescate del arte popular, además de todo lo anterior, le dio una función diferente a los museos ya que, como se ha mencionado, los transformó en recintos didácticos plenos de dinamismo, además sentó las primeras bases de la museografía contemporánea en México.

Creó más de quince museos, entre ellos el "*Museo de la Charrería*" (Toluca), además de reorganizar algunos otros como el "*Museo de Bellas Artes*" y el "*Museo de Arte Popular*" (Toluca).

Bertha Abraham lo describe como una persona muy humana, sensible e inteligente, que hizo mucho por dar espacios y recrearlos para así dejar un patrimonio cultural tanto en el MUCA, institución renovadora y recinto de los universitarios, como en otros museos.

⁶ ibid. p. 15

Daniel Rubín de la Borbolla, como ya se ha mencionado, fue uno de los creadores de la museografía contemporánea - junto con Fernando Gamboa, Lucio Ruíz, Alfonso Soto Soria, Pedro Ramírez Vázquez, entre otros, a quienes consideró como "personajes olvidados por la Historia pero que él califica como auténticos precursores de la museografía mexicana del siglo XX"⁷ - esto se ve reflejado en los trabajos que realizó en el *Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía* (Antiguo Museo Nacional) al que posteriormente se le llamó *Museo Nacional de Antropología*. Como antecedente a esto, se sabe que Daniel Rubín tenía una preocupación por hacer de las manifestaciones culturales algo accesible, algo que pudiera ser comprendido por las personas, así que pensó que la mejor manera sería a través del museo.

En 1947 se le dio la oportunidad de llevar a cabo una tarea: hacer del museo un espacio diferente, atractivo y dinámico, ello fue posible ya que las colecciones del *Museo Nacional* (ubicado en la calle de Moneda), por cuestiones de remodelación, fueron trasladadas al Castillo de Chapultepec (*Museo Nacional de Historia*, 1944).

Pero este suceso fue aún más grande, pues en aquellos días estaba por celebrarse *La 1a Reunión Internacional de la UNESCO* y la sede sería el *Museo Nacional de Antropología*. En aquella reunión participaron personalidades de la vida cultural nacional como Jaime Torres Bodet y Alfonso Caso, además de profesionales que entonces estaban dedicados al trabajo en el ámbito de los museos como Fernando Gamboa, Ignacio Marquina y el mismo Daniel Rubín de la Borbolla.

Daniel Rubín de la Borbolla se dio a la tarea junto con sus colaboradores, de reorganizar el edificio del *Museo Nacional de Antropología* (ubicado en Moneda 13),

⁷ Fernández, Miguel Ángel, *Historia de los museos de México*, Ed. Promotora de Comercialización Directa, México, 1998, pág. 188

adecuando la presentación de las colecciones "mediante la aplicación de conceptos museográficos y educativos modernos" ⁸, que rompían con el tradicional esquema del museo.

Con la ayuda de Miguel Covarrubias y René D' Harnocout lograron que el trabajo final sorprendiera a todos los visitantes.

A partir de ese momento la idea del museo ya no era visitar un lugar con objetos amontonados y estáticos, la idea del museo cambio radicalmente por el concepto de un museo moderno.

Con lo anterior y debido a todas esas experiencias novedosas, surgió una gran motivación por renovar algunos museos del país así como de crear museos en los estados de la República. Fue en ese tiempo que se implanto la carrera de *Antropología* en la *Escuela Nacional de Antropología e Historia*, de la que el Dr. Daniel fue una pieza clave para su fundación.

A iniciativa del Doctor y de Miguel Othón de Mendizábal, se fundo el *Departamento de Antropología de la Escuela de Ciencias Biológicas del Instituto Politécnico Nacional*, de ahí se desprendieron diversas carreras como Antropología Física, Etnología, Arqueología, entre otras; dicho departamento contaba con una excelente planta de profesores que impartían clases, posteriormente de ese departamento surgió la Escuela Nacional de Antropología e Historia, fundada en 1942 dentro del Instituto Nacional de Antropología e Historia, teniendo como espacio una parte del edificio del Museo Nacional, en la calle de Moneda 13.

⁸ ibid. p. 53

II. EL MUSEO

1. DEFINICIÓN Y ORIGEN DEL MUSEO

La palabra museo proviene de la palabra latina *museum* y a su vez de la griega *mousetion* que significa *lugar de contemplación* o casa de las musas, la palabra museo fue usada por primera vez en la Alejandría del siglo III a. C para designar un área cultural fundada por Ptolomeo I , este espacio estaba integrado por un observatorio, un jardín botánico y una colección zoológica, así como de salas de estudio y una biblioteca.

El mouseion fundaba lo que hoy podría llamarse un lugar destinado al debate de tipo intelectual.

Pero la palabra museo ha tenido a lo largo del tiempo diversos y numerosos significados como "lugar dedicado a las musas y al estudio, donde se ocupaba de cada una de las nobles disciplinas"⁹.

En el siglo I a. C., cuando Estrabón hablaba del museo, lo describía de una manera que enriquecía aquel término, pues se refería a un centro interdisciplinario de la cultura y el patrimonio, como era el de Ptolomeo Filadelfo.

Posteriormente los romanos consideraron al museo como "un lugar de discusión filosófica" y así sucesivamente surgieron términos relacionados a lo que primordialmente era el antiguo museo griego el cual estaba erigido a las nueve musas protectoras de las ciencias y las artes liberales, especialmente a la poesía:

⁹ Alonso, Fernández, Luis. *Museología y museografía*. Ed. Del Serbal, Barcelona, 1999, p. 28

- ❖ Clío- Musa de la historia
- ❖ Euterpe- Musa de la música
- ❖ Talía- Musa de la comedia y la sátira
- ❖ Melpómene –Musa de la tragedia
- ❖ Terpsícore- Musa de la danza
- ❖ Erato- Musa de la poesía amorosa
- ❖ Polimnia- Musa de la poesía lírica
- ❖ Calíope- Musa de la poesía épica
- ❖ Urania- Musa de la astronomía y matemática

Tal vez el primer mouseion helénico haya sido fundado por Platón en su famosa Academia. Esta Academia estaba construida sobre un jardín público y de igual manera contaba con diversos altares, destacando entre todos "el destinado a las Musas".¹⁰

Posteriormente surgieron diversos conceptos de museo hasta llegar a los estatutos del International Council of Museum (ICOM), pero antes de mencionar los estatutos de esta institución, es importante mencionar que el ICOM es una organización internacional no gubernamental que promueve los intereses de la museología y todo lo que se refiera a los museos, creada en 1946 por Chauncey J. Hamlin, primer presidente. Actualmente el Código de Deontología Profesional del ICOM, aprobado por unanimidad en la XV Asamblea General celebrada en Buenos Aires, Argentina, el 4 de noviembre de 1986 , describe textualmente al ICOM de esta manera:

Según el artículo 1, párrafo 1 de sus Estatutos, «el Consejo Internacional de Museos (ICOM) es la organización internacional no gubernamental de los museos y los

profesionales de museo creada para promover los intereses de la museología y de las demás disciplinas relativas a la gestión y las actividades de los museos.»¹¹

Después de esta breve explicación, los Estatutos de esta institución en 1961 denominaron al museo como:

“un establecimiento permanente, administrado en beneficio del interés general para conservar, estudiar, hacer valer por medios diversos y, sobre todo, exponer por deleite y educación del público un conjunto de objetos artísticos, históricos, científicos y técnicos...”¹²

Más tarde en 1968 el ICOM, en la Asamblea de Alemania, reconoció al museo como “una Institución permanente”¹³ la cual exhibe colecciones u objetos de índole cultural o científica con fines como el estudio, la educación o la simple satisfacción del público por observarlos.

Para 1974 se agregó en los estatutos que el museo es una institución permanente sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo y un punto relevante fue considerar que esta mostraba testimonios del hombre y su entorno. Hacia la XIV Asamblea General (Londres 1983), solo se anexaron algunos sitios reconociéndolos también como museos:

- ❖ Parques naturales
- ❖ Centros científicos y planetarios¹⁴

El documento adoptado en la XVI Asamblea General del ICOM en la Haya el 5 de septiembre de 1989, define al museo en el artículo 2, párrafo 1 de los Estatutos del

¹⁰ Fernández, Miguel Ángel. op. cit. p. 15

¹¹ Estatutos del ICOM en: www.icom.org

¹² Alonso Fernández, Luis op. cit. p. 28

¹³ idem. Museología. Introducción a la teoría y práctica del museo, Ed. Istmo, España, 1993, p. 31

¹⁴ ibid. p. 32

Consejo Internacional de Museos como "una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, que dará a conocer al público todo aquello que adquiriera, conserve, investigue, comuniqué y exhiba para fines de estudio, educación o disfrute incluyendo toda evidencia material del hombre y su entorno" ¹⁵

Pero cuál es el origen del museo, para dar respuesta a esta pregunta habrá que remontarse a la antigüedad y sin duda a la civilización griega.

Para los griegos, así como para otros pueblos y culturas, coleccionar objetos les preocupaba pues era importante conservar su pasado, por ello conservaron en sus edificios diversos objetos de creación humana, especialmente los objetos artísticos. La creación artística para los griegos fue un elemento esencial integrante del conocimiento y la práctica en diversas disciplinas.

A finales de la década de los sesenta Germain Bazin realizó diversas investigaciones históricas en torno al museo y las recopiló en su obra más importante *Le temps des musées* ¹⁶, el cual se convirtió en el estudio más importante sobre los orígenes y la evolución de los museos.

En esta obra Germain Bazin habla de dos orígenes del museo:

- ❖ Origen histórico objetivo
- ❖ Origen etnológico

¹⁵ ¿Qué es el ICOM? en: www.arts.history.mx/museos/icom/inter.html

¹⁶ El tiempo de los Museos

En el primero Bazin se remonta al tiempo de los tesoros atenienses en Delfos, el pillaje de Verres ¹⁷ y al Museo Alejandrino (Siglo III a. C), por lo que toma como base dos tipos de instituciones: el museion y la pinacoteca.

Para Bazin el mouseion era el lugar en donde se albergaban los conocimientos de la humanidad, por tanto del hombre.

La pinacoteca era el lugar donde se conservaban las obras más importantes, los antiguos estandartes, los cuadros y obras de arte antiguo.

En las descripciones de Pausanias ¹⁸, se menciona que una pinacoteca estaba dotada de obras de Polignoto ¹⁹ así como de otros artistas, de igual manera estaba conformada de riquezas arquitectónicas y escultóricas.

Este origen se ha transformado desde la antigüedad y se basa en los antiguos tesoros, entre ellos los tesoros eclesiásticos de la Edad Media; posteriormente en los tesoros reales (como los de Carlos V o Felipe II) y por último los tesoros denominados "gabinetes de curiosidades". Por lo tanto la pinacoteca represento, desde el punto de vista histórico, la institución más cercana a lo que hoy se conoce como museo. A su vez, Luis Alonso Fernández menciona que el mouseion y la pinacoteca no solo fueron instituciones que dieron origen al museo sino que existieron otras instituciones tales como gliptotecas o la dactilotecas, entre otros términos que dieron los griegos a sus recintos, también los denominados thesaurus que menciona Bazin.

¹⁷ Verres, Cayo Licinio: Político romano. Pretor en Sicilia (73-71 a. C), acusado por los sicilianos de haber sometido a las ciudades tributos ilegales y de haber despojado los monumentos públicos y los templos de sus objetos de arte.

¹⁸ Pausanias: Describió "El saqueo de Troya", obra de Polignoto, para Lasques

¹⁹ Polignoto: Considerado uno de los pintores más importantes del arte griego. Junto a Micón decoró el Pórtico colorado del ágora de Atenas.

Posteriormente, en el siglo XVIII, se crearon museos de tipo institucional abiertos a determinado tipo de público y hasta los siglos XIX y XX surgieron museos que abrieron sus puertas al público en general.

La segunda forma aborda el origen del museo a partir de un análisis de la evolución cultural desde una aproximación etnológica en la que se consideran tres etapas:

- I. Preindustrial: En esta etapa no hay una teorización de la cultura, pues de esta no se habla, por lo tanto no se acumulaba.
- II. Revolución y evolución industriales : En esta etapa la iniciativa cultural pierde su creatividad y solo se concentraba en las grandes ciudades.
- III. Post industrial: Etapa en la que la iniciativa cultural es sustituida por las innovaciones : la máquina suple al hombre para dar solución a sus problemas.

Aún tomando en cuenta las investigaciones históricas de Bazin, el origen del museo tiene sus raíces en la civilización griega y a pesar de que esta coleccionaba el patrimonio artístico de su pueblo, el coleccionismo tiene un origen más antiguo, incluso desde la prehistoria, aunque la civilización griega sentó las primeras bases para la invención, consolidación y exportación del museo casi veintitrés siglos después. Debido a lo anterior, el museo sufrió una evolución y paso a ser de un recinto dedicado a las musas, a una pinacoteca, una "dactiloteca, una gliptoteca"²⁰ y de un mouseion a una institución, hoy llamada museo, que alberga diversas obras de arte y no solo eso, una institución que contiene valores y que de alguna manera educa al espectador al visitar sus espacios.

²⁰ Gliptoteca: museo de esculturas

Dactiloteca: colecciones de camafeos (medallas o medallones)

Otros términos que han surgido con el paso del tiempo son la museología y la museografía.

En 1727 apareció el término "Museographia" con la publicación de la obra del mismo nombre escrita por un autor llamado Neickel, esta obra fue escrita en latín para asegurar su difusión por toda Europa.

Dicho libro "es un tratado teórico en el que se dan una serie de orientaciones sobre clasificación, ordenación y conservación de las colecciones".²¹ También describe de manera concreta la forma de los espacios museográficos como las salas de exposición, la dirección de la luz, etc. Por tanto la definición de museografía es el "arte de colocar el arte dentro del museo".²² Posteriormente se añadió el término museología que se definió como "la ciencia del museo y de la conservación del patrimonio".²³

Hallar una definición de museo no ha sido fácil, tomando en cuenta el origen e historia de este. La definición de museo ha sido objeto de numerosas versiones según la época, el lugar y el criterio de cada autor y así seguirá cambiando sucesivamente.

1.1 TIPOS Y CATEGORIAS DE MUSEOS

Antes de 1963, diversas instituciones crearon las primeras clasificaciones o tipologías de los museos, y no fue hasta principios de ese año que oficialmente se inició una clasificación genérica de estos, basándose en los contenidos y en las necesidades que daba cada museo, por ello quedaron agrupados cinco grandes bloques publicados en aquel entonces:

²¹ Hernández, Hernández, Francisca, Manual de museología, Ed. Síntesis, España, 1994, p.64

²² Origen del museo en: www.nueva.museologia.com.ar

²³ *ibid.* p. 2

- ❖ Museos de historia
- ❖ Museos de arte
- ❖ Museos de ciencia
- ❖ Museos de etnología
- ❖ Museos de historia natural ²⁴

Ese mismo año el International Council of Museum (ICOM) complemento esa clasificación con motivo de la creación de los Comités Internacionales de Trabajo sobre problemas museográficos y con ello surgió una nueva tipología integrada de 12 grupos, posteriormente se llegó a un acuerdo con el comité y el ICOM enumeró en uno de sus programas 8 categorías.

De esa categoría se han desprendido otras más realizadas por varios autores que se han encargado del estudio museístico, basándose en los contenidos y necesidades de cada museo, de allí es que surgen otras categorías como las de Luigi Salerno, Germain Bazin, Jean Rose, Luc Benoist, por mencionar algunos.

Otros autores como M. L. Herrera, dividen los museos de la siguiente manera:

- ❖ Museos históricos y científicos
- ❖ Museos artísticos y particulares
- ❖ Museos generales y monográficos

Otra gran investigadora del tema, Aurora León, desarrollo tres tipologías museísticas basándose en el tipo de disciplina del museo, su objetivo y las propiedades del propio museo.

²⁴ Así lo menciona Luis Alonso Fernández en su manual de Museología y museografía (1999)

Así han surgido diversas clasificaciones por parte de estudiosos del tema, aunque el ICOM posee el Sistema de Clasificación de Museos, que emplea actualmente, y que los agrupa de la siguiente manera:

1. Museos de Arte
2. Museos de Historia Natural en general
3. Museos de Etnografía y Folklore
4. Museos Históricos
5. Museos de las Ciencias Técnicas
6. Museos de Ciencias Sociales y Servicios Sociales
7. Museos de Comercio y de las Comunicaciones
8. Museos de Agricultura y de los Productos del Suelo

Aun estando vigente esta clasificación y tomando en cuenta a algunos otros autores, Luis Alonso Fernández presenta el siguiente esquema:

A. Museos de Arte

Arqueológicos, de bellas artes, de arte contemporáneo, centros de arte, de artes decorativas.

B. Museos generales, especializados, monográficos y mixtos

Ciudades-museo, museos al aire libre, jardines, reservas y parques naturales.
El ecomuseo.

C. Museos de historia

Complejidad y variedad de los museos históricos.
Museos militares y navales.

- D. Museos de etnología, antropología y artes populares
- E. Museos de ciencias naturales
- F. Museos científicos y de técnica industrial
- G. Otras variaciones tipológicas de museos ²⁵

Tomando en cuenta el esquema anterior solo se mencionará de manera breve cada una de las categorías que muestra Luis Alonso Fernández.²⁶

Museos de Arte: Este tipo de museos están compuestos por objetos de valor estético que han sido conformados para que el público los admire precisamente de manera estética, aunque no todas las piezas hayan sido diseñadas con ese fin por el artista que las realizó. Los museos de arte no presentan un carácter y un perfil independiente, por lo que no deben confundirse con los museos de historia. Una característica de este tipo de museos es la exigencia que tienen las obras, es decir, ese contacto inmediato que tienen con el público, por ello deben separarse de cualquier distracción para no perder la esencia de lo que se desea que capte el público.

Museos generales, especializados, monográficos y mixtos: Esta categoría encierra cuatro tipos de museos que tienen diferencias y semejanzas, incluso unos se introducen dentro de otros.

Los *museos generales* fundamentalmente se crearon para exhibir colecciones privadas, sus inicios se originan en los siglos XVIII y XIX, en la época del enciclopedismo. Sus colecciones son muy amplias y bastas pues se conforman esencialmente del patrimonio

²⁵ Alonso, Fernández, Luis, Museología y museografía, Op. cit. p. 110

cultural del país donde se establecen por lo que su función es mostrar la cultura y tradiciones del lugar donde están situados. Aunque la información que poseen es basta, en ocasiones suelen tener problemas por causa de los gastos que implica tener colecciones tan antiguas.

Los *museos especializados* profundizan más en las colecciones y en la cultura, a diferencia de los museos generales este tipo de museos, como lo dice su nombre, se especializan en la información que dan a su público, aunque esta pueda causar un ensimismamiento de su propia materia pues a causa de la misma especialización estos museos pueden terminar encerrándose en sí mismos, sin tomar en cuenta otros factores como el público que lo visita, el entorno universal en que se encuentran y la realidad del patrimonio que están resguardando.

Dentro de los museos especializados se localizan los *museos monográficos* que tienen como función dedicar un especial interés a determinados aspectos del arte, la historia u otras manifestaciones culturales. La temática que abarcan este tipo de museos puede ser igual a la de los museos especializados pues van de ser muy particulares o diversos en su contenido, según lo que estén exhibiendo en ese momento.

Los *museos mixtos* son una combinación del museo general y del museo especializado. Esto es evidente pues se pueden encontrar en un mismo sitio la información de las obras expuestas por medio de cedularios que contienen la corriente a la que pertenecen, la técnica que empleó el artista, etc.

Museos de historia: Los museos de historia son aquellos que presentan por medio de sus colecciones, en forma cronológica, como sucedieron los acontecimientos en otras

²⁶ Cabe aclarar que las definiciones que a continuación expongo es resultado de un acucioso trabajo de investigación en diversas fuentes las cuales me llevaron a construir un concepto propio de cada tipo de museo.

épocas. Muchos de estos museos cuentan con numerosos objetos de arte y de ciencia, por lo que pueden ser una variación de los museos generales. La UNESCO considera que de este tipo de museos se desprenden las viviendas y monumentos históricos que encierran los acontecimientos de la historia nacional de un país.

Museos de etnografía, antropología y artes populares: Este tipo de museos se dedican principalmente a rescatar las culturas o elementos culturales contemporáneos pertenecientes a un pasado más o menos reciente. Los *museos etnográficos* y *antropológicos* tienen su origen en los "gabinetes de curiosidades" de los siglos XVI y XVII, en los que se coleccionaban piezas de procedencia rara o que fueran importantes para los habitantes de una comunidad.

Los *museos etnográficos* se encargan de exhibir colecciones geográfico culturales y por su gran flexibilidad encierran algunas variantes como de *museos nacionales* y *regionales*, por mencionar algunos. Por su parte los *museos de folklore* o de *artes populares* tienen como objetivo y preocupación la etnografía del país donde se encuentran instalados. Este tipo de museos, al igual que los etnográficos, tratan de rescatar y preservar las tradiciones urbanas y rurales de un país. María Luisa Bellido menciona que los términos *raíces* y *alma* se convierten en los principios de estos nuevos modelos museísticos "como expresión de una cultura popular y un sentimiento nacional".²⁷

Museos de ciencias naturales: Este tipo de museos en sus salas muestran el interés que tienen por conservar la naturaleza y el entorno humano, entre otros temas.

Museos científicos y de técnica industrial: Estos museos tienen el objetivo de mostrar la evolución de las últimas innovaciones recientes en el área de la ciencia y la

tecnología, sin separarlas de su contexto socio cultural e histórico. La mayoría de estos museos adquieren su desarrollo en las últimas décadas, "coincidiendo con el movimiento de la arqueología Industrial".²⁸

Otras variaciones tipológicas de museos: Como bien se observa, el desarrollo de los museos es interminable y cuanto más pase el tiempo se seguirá acrecentando la tipología del ICOM así como la de otros autores y estudiosos de este campo.

En el caso de México, el *Instituto Nacional de Antropología e Historia* presenta la siguiente tipología de museos en el Distrito Federal y zona conurbana, con base a esta a continuación expongo un concepto propio de cada tipo de museo.



Museos Nacionales: Como lo indica su nombre, estos museos tienen una visión e información amplia sobre el territorio nacional. En esta clasificación se encuentran museos tales como el Museo Nacional de Antropología, Museo Nacional de Historia, Museo Nacional de Cultura, Museo Nacional de las Intervenciones y el Museo Nacional del Virreinato.

²⁷ Bellido, Gant, Ma. Luisa, Arte, museos y nuevas tecnologías, Ed. Trea, España, 2001, p. 174

²⁸ *ibid.* p. 179

²⁹ Tipología de museos en México en: www.cnart.mx/cnca/inah7museos.html

Museos Regionales: Este tipo de museos tienen como objetivo mostrar al público las diferentes etapas prehistóricas y en ocasiones zonas arqueológicas de la región donde están situados, así como vestimentas, costumbres y etapas históricas que se vivieron en la región; en este caso se encuentran el Museo Regional de Cuauhunahuac (Morelos) que muestra colecciones de arqueología, historia y etnografía del estado, así como murales de Diego Rivera y el Museo Regional "Alhóndiga de Granaditas" (Guanajuato) escenario de un importante sitio de fuerzas realistas durante la gesta independentista, que cuenta con colecciones de arqueología e historia, haciendo énfasis en la Guerra de Independencia, también tiene una importante colección de sellos prehispánicos y una fototeca (fototeca de Guanajuato).

Museos Locales: Tienen como objetivo dar relevancia a algún suceso o a alguna colección específica de la localidad donde se localizan. En este tipo de museos se encuentra el Museo Local de la Sierra de Oxolotán (Tabasco)

Museos de Sitio: Estos museos se encuentran cerca o dentro de zonas arqueológicas y tienen como objetivo mostrar las colecciones de cada una de las zonas donde están ubicados y dar una visión más amplia al público que lo visita sobre la cultura que se desarrolló ahí. Algunos museos de este tipo son el Museo Casa Carranza, Museo de Sitio de Cuicuilco y el Museo de Sitio del Templo Mayor.

Museos Comunitarios: Este tipo de museos surgen por proposición de las propias comunidades y esto se debe a que generalmente estas toman la iniciativa para crearlos, en este caso se encuentran los museos Centro Comunitario Culhuacán y el Museo Casa de Morelos, Ecatepec.

1.2 DEFINICIÓN DE CULTURA

"La cultura es natural en el hombre...
en el mismo sentido en que lo son también
el trabajo de la razón y de las virtudes,
del cual es ella el fruto y la terminación terrenal:
responde al anhelo de la naturaleza humana,
pero es obra del espíritu y de la libertad,
añadiendo sus esfuerzos al de la naturaleza"

Jaques Maritain.

Con gran certeza Jaques Maritain encierra en estas líneas el punto fundamental que abarca el término cultura: el hombre y su entorno, además de ser un concepto muy amplio, sobre todo en el arte y el ámbito educativo.

La palabra cultura proviene del latín *cultūra* cuya última palabra es *colere*, a su vez esta palabra tiene un amplio significado: habitar, cultivar, proteger, honrar con adoración, etc. Casualmente, algunos de estos significados se dividieron y tomaron otro sentido así se tiene que *habitar* se convirtió en *colonus* (colonia), *honrar* con adoración en *cultus* (culto), etc. Así *cultura* tomó el significado principal de *cultivo* o tendencia a cultivar.

En castellano la palabra cultura estuvo largamente asociada a las labores de la labranza de la tierra, significando cultivo, así cuando se reconocía que una persona sabía mucho era una persona "cultivada".

Este concepto basado en el uso que se le daba a la tierra poco a poco se le fue dando otras acepciones y no fue sino hasta el siglo XX que en el idioma castellano se comenzó a usar la palabra cultura. Por lo anterior, al referirse a un hombre culto es porque este es un individuo lleno de conocimientos, dedicado al estudio, al saber y al cultivo de su inteligencia, por el contrario un hombre inculto es un ser poco cultivado y sin preparación.

En ocasiones se suele desviar el término por uno erróneo ya que al nombrar inculto a un hombre se considera inculto a su pueblo o comunidad, a esto se refiere Manuel Ballesteros:

"Sabemos que se entiende por cultura el nivel de conocimientos de un individuo y su colectividad, por lo cual se puede hablar de hombres cultos y de pueblos cultos.

Este concepto popular de cultura tiene, sin embargo, un valor relativo y no absoluto, ya que a estas frases se pueden anteponer otras que nos digan de hombres incultos y de pueblos incultos..."³⁰

Parte de la confusión del término surge cuando se le usa como expresión y manifestación de las bellas artes, de donde se interpreta que las personas cultivadas y conocedoras de las artes y de otras personas son instruidas, asumiéndose que hay toda una clasificación hasta de los incultos.

La ausencia de la cultura haría prácticamente imposible que los seres humanos comprendieran el comportamiento de sus semejantes, pues la cultura es un proceso de aprendizaje que consiste en la modificación de la conducta con base en las experiencias que se desarrollan dentro de un determinado entorno. A esto se refiere Bourdieu al hablar de las llamadas "propiedades" las cuales se basan en el siguiente esquema:

*Origen social + ingresos + nivel de instrucción = cultura*³¹

³⁰ Ballesteros, Gibrois, Manuel, Historia de la cultura, Ed. Pegaso, Madrid, 1952, p. 58

³¹ Bourdieu, Pierre, Sociología y cultura, Ed. Grijalbo, CNCA, México, 1990. p. 16

En este esquema Bourdieu trata de explicar que a cuanta más educación posea un individuo más cultura obtendrá, a mayor nivel económico y escolar más asistencia a los museos. Dicho de otro modo, se habla de un capital cultural que esta conformado por la familia, la escuela y la economía, esto es sencillo de entender pues , según Bourdieu, el capital humano ignora que el rendimiento escolar o acción escolar depende en gran medida del *capital cultural*, este capital cultural lo transmite la *familia* al sujeto; así también el rendimiento económico y social del "título escolar" depende del *capital social* que de igual manera es heredado y que puede ponerse a su servicio. De esta manera el esquema se aprecia de la siguiente manera:

$$\text{Familia} + \text{escuela} + \text{economía} = \text{cultura (capital cultural)}$$

La cultura moldea la conducta de un individuo, la cultura es aprendida, la cultura es compartida, la cultura tiene una gran capacidad de adaptabilidad, esta siempre en constante cambio, la cultura existe, "la cultura no se hereda como el color de la piel o la forma de la nariz".³²

La cultura se refiere a los comportamientos e ideas dadas que emergen de estos. Al respecto Guillermo Bonfil menciona que en ocasiones la cultura es impuesta y que un pueblo puede "desindianizarse", es decir, los pueblos que poseen una identidad que los distingue, suelen renunciar a esta, cambiando radicalmente toda su organización social. A lo anterior, se puede mencionar que la cultura, a pesar de ser una transmisión de conocimiento, puede ser un arma de dos caras pues por un lado nos proporciona una identidad y por otro nos la arrebatada.

"Lo indio queda como un pasado expropiado a los indios, que se asume como patrimonio común de todos los mexicanos, aunque esa adopción no tenga ningún contenido profundo y se convierta sólo en un vago orgullo ideológico por lo que hicieron nuestros antepasados" ³³

Al hablar del museo, necesariamente se habla de cultura, porque el museo es denominado como un espacio cultural que transmite conocimientos y ese conocimiento tradicionalmente es transmitido de generación en generación, claramente se refleja en las palabras de Francisco Reyes Palma:

"El museo como institución moderna
representa la cristalización del poder
en el campo de cultura" ³⁴

La cultura encierra diversas ideas, y como bien lo enuncia Graciela Hierro: "no puede ya concebirse la cultura, en la actualidad, como un saber enciclopédico..." ³⁵, ya no puede una persona basarse solamente en lo que le diga un texto, ahora la nueva cultura hace pensar a las personas en el cómo reciben esa cultura.

La cultura debe darle al sujeto la conciencia histórica del desarrollo unida a su ideal ya sea de felicidad personal o social, de su entorno y para ello se necesitan las bases fundadas desde el seno familiar para poder asimilar todo ese conocimiento.

Por lo anterior, la nueva visión de cultura deberá integrar una postura social armónica e individual, que llene las expectativas y necesidades de un individuo y su comunidad.

³² Bonfil, Batalla Guillermo, México profundo: Una civilización negada, Ed. Grijalbo CNCA, México, 1989, p. 39

³³ *ibid.* p. 186

³⁴ Schmichuck, Graciela, Museos: comunicación y educación (antología comentada), INBA, México, 1987, p. 125

³⁵ Hierro, Graciela, Naturaleza y fines de la educación superior, UNAM-ANUIES, México, 1990, p. 10

Ahora bien, al mencionar la cultura, dentro del ámbito educativo, esta es una transmisión de conocimientos que están ligados a la educación, que de igual manera es una enseñanza. Esa transmisión cultural se pretende dar en los museos por medio de ideas sencillas dentro de los espacios que la conforman, por que también se habla del patrimonio cultural.

1.3 PATRIMONIO CULTURAL

La etimología de la palabra patrimonio proviene del origen latín "Patri onlum", es decir, lo que se recibe del padre o pater.

El término Patrimonio de la Humanidad nació en el año 1972 como resultado de la Convención sobre la protección del Patrimonio Cultural y Natural, que se celebró en París y fue aprobada por todos los países miembros de la UNESCO.

Así se fueron dando una serie de definiciones sobre lo que es patrimonio hasta designar Patrimonio Cultural a todo lo concerniente a monumentos, grupos de edificios y sitios que tienen valor histórico, estético, arqueológico, científico, etnológico, etc.

Lo anterior se ve reflejado en el siguiente esquema presentado por la UNESCO:

- ❖ Los monumentos: obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.
- ❖ Los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia.

- ❖ Los lugares: obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas, incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico.³⁶

En otras palabras, el patrimonio cultural es el conjunto de todos los bienes que hacen parte y construyen el territorio material; dichos bienes son expresión directa, extensa y plena de la cultura de un pueblo o civilización y esta directamente relacionado con los recursos ambientales como los elementos de interacción social tales como la producción material y simbólica.

Es aquí donde se liga el concepto de objeto cultural y el de museo pues este último resguarda el patrimonio de una cultura por medio de acervos y estrategias de conservación.

El patrimonio se expresa en bienes tangibles e intangibles. Los primeros son, entre algunos, los recursos ambientales y geográficos (geografía), los sistemas de transporte, es decir, son aquellos productos de una sociedad que se refleja en una serie de preexistencias y permanencias notables en el territorio. Por su lado, los bienes intangibles son los que comprenden las manifestaciones simbólicas que continuamente se están rehaciendo en la sociedad y reproduciendo generacionalmente, en este caso se encuentran las tradiciones, las creencias religiosas, el folclor y el lenguaje.

El patrimonio cultural promueve la identidad mediante el patrimonio (cultura material de las sociedades del pasado), el patrimonio trata de dar al individuo un significado social respecto de lo que esta observando, pues el objeto cultural es un símbolo que transmite

³⁶ Castro, Bonfil, García Canclini, Néstor, et. al, Memorias del Simposio: Patrimonio, Museo y Participación Social, Colección Científica, INAH, México, 1993, pág. 164

un significado que se puede interpretar, un ejemplo claro es el siguiente: "los zapatos de él cura Hidalgo confirman la existencia de Hidalgo, percibir esos zapatos(...), se convierte en una experiencia particular en cada individuo. Esos zapatos me hablan de la historia, de mi historia, de mi identidad..."³⁷

De esta manera otro comentario surge de Bonfil Castro en el simposio *Patrimonio, museo y participación social* (México, 1993) en el que expone que el patrimonio cultural puede ser integrado a la dinámica de la vida actual sin afectar su autenticidad como un documento de identidad y del proceso histórico con el fin de dejar un testimonio de nuestro tiempo.

En la prehistoria los objetos fundamentalmente útiles se guardaban, pero no se coleccionaban porque servían para las necesidades vitales de la tribu. Durante el periodo helenístico se inicio el coleccionismo para preservar la cultura, por lo cual inicio un nuevo valor: la historia. De ahí la admiración por las obras y monumentos de un pueblo o cultura pasada que se consideraba digna de admirar, imitar y copiar, de esta manera surge la copia, la búsqueda y colección de objetos. Para los griegos el objeto adquirió un valor en si mismo, por la rareza de la pieza, por lo antiguo de esta y por lo histórico.

Por lo anterior, se entiende que con ello se dio inicio al patrimonio cultural, esto en el caso de los griegos, y se ve reflejado en los inicios del museo cuando los objetos eran exhibidos en los gabinetes de curiosidades, esto hace suponer que la cultura en su aspecto material esta constituida por objetos o *artefactos instrumentales* como menciona Bronislaw Malinowski en el ensayo "*La cultura*" en el cual explica que la

³⁷ El objeto museable; Lenguajes artísticos posmodernos en: Memorias Coloquio 2002: Los museos en la posmodernidad, Museo Universitario de Ciencias y Artes , junio de 2002.

cultura consta de una masa de bienes e instrumentos, así como de costumbres y hábitos, por lo que resulta claro que la cultura material (patrimonio) es rica precisamente en materia, transmisora de información.

Aurora León explica que el fenómeno del coleccionismo es "definir la Ideología"³⁸ de un grupo de personas que por interés extraen de las piezas sus orígenes y su visión del mundo, por supuesto, con una visión cultural pues el coleccionismo incide en la función ideológica de la cultura, es así que el coleccionismo impuso valores para apreciar una obra de arte.

De igual manera, en otros siglos, las civilizaciones y pueblos preservaron su cultura por medio de colecciones, hasta ese entonces privadas.

Esa preservación de piezas de alguna manera despertó en el hombre el cuidado que debía tener con sus orígenes por eso hoy en día, a través de los museos, se intenta transmitir ese interés en los visitantes por que el patrimonio no es solo el objeto , es el objeto (tangibile o intangible) que ha sido convertido en un significado de Identidad para el individuo.

³⁸ León, Aurora, El museo: Teoría, praxis y utopía, Ed. Cátedra, Madrid, 1990, p.45

III. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA A TRÁVES DEL ARTE (DIA)

El programa o método DIA, surge frente a la necesidad de ejercitar las habilidades intelectuales y actitudes para el desarrollo integral de los niños, y que las materias tradicionales del currículo escolar no promueve necesariamente.

El DIA esta diseñado para toda clase de escuelas ya sean públicas o privadas, sin importar que el profesor este familiarizado con el arte, además de ser una introducción al arte y al mismo tiempo un programa de pensamiento crítico cuya meta no es aprender sobre arte, sino usar el arte para aprender.

La primera versión de este método, llamada *Visual Talking Curriculum* (VTC), fue creada a principio de los años ochentas en el Museo de Arte Moderno de Nueva York, E.U., gracias a la semilla que sembró Amella Arenas quien hizo que otras personas se dieran cuenta de que hay otra manera de observar el arte.

De esta manera han surgido otras versiones de este método tales como en el caso de España con el programa piloto ¡Miral y en México el programa DIA.

El DIA se deriva de las estrategias del VTC y es la culminación de años de entrenamiento y esfuerzo de un equipo de psicólogos, educadores e historiadores de arte que han hecho posible que este método se aplique en algunas escuelas y museos de México, de acuerdo a las características, necesidades de los alumnos y del mismo sistema educativo.

En sus referencias se encuentra que este método ha sido efectuado como programa piloto en diversas escuelas de la ciudad de México (1995).

En 1997, David Sasson, pedagogo experto en el desarrollo de las habilidades del pensamiento, asesoró el programa en su didáctica y procesos de aprendizaje.

Para 1996 y 1998 se ampliaron los objetivos de este programa y surgió la necesidad de capacitar maestros y fue así que en este periodo se aplicó el método a 52 grupos de escuelas públicas del Distrito Federal.

En 1998 un grupo de observadores del Centro Educativo Tanesque³⁹ inició una investigación que duró tres ciclos escolares (1998-2001), a lo largo de estos tres años se dedicaron a estudiar qué sucedía en los salones donde se estaba impartiendo la clase DIA con el objetivo de conocer los efectos de este programa en el desarrollo cognitivo, afectivo, comunicativo y social de los alumnos que participaban dentro del proyecto. Los investigadores se dieron a la tarea de seleccionar diez grupos de escuelas primarias públicas de la ciudad de México, de las cuales algunas no tendrían contacto con el programa día. Esta investigación se llevó a cabo en tres etapas, la primera al iniciar el cuarto año de primaria, la segunda al concluir este grado escolar y la tercera, poco antes de terminar el sexto año de primaria.

Los resultados de la investigación fueron muy favorables por los niños que participaron con la clase día. Se observó que desarrollaron habilidades en cada una de las áreas que propone el programa. De lo más relevante se menciona lo siguiente:

- Área Social: Los niños mejoraron las relaciones con sus compañeros, maestros y padres, participan con mayor frecuencia en actividades escolares y son más tolerantes con las opiniones de los demás.
- Área comunicativa: Se observó que los alumnos participan más en clase, sus explicaciones son más narrativas que descriptivas y con más ideas.

³⁹ Fue fundado en 1979 por un grupo de profesionales, con la finalidad de apoyar el desarrollo armonioso de las personas con un enfoque integral e interdisciplinario. Actualmente la comunidad que conforma el Centro Educativo Tanesque, tiene por misión estudiar teorías y métodos que permitan estimular, desarrollar o restituir la cognición del niño y promover el desarrollo emocional y las relaciones interpersonales.

- Área afectiva: Los niños identifican y reconocen las emociones entendidas en las obras de arte, así como las que les provoca. Adoptan una postura personal más segura, manifiestan mayor confianza al exponer sus ideas.
- Área cognitiva: Los niños mejoraron la calidad de su atención, realizan tareas de forma más organizada y en menor tiempo, reflexionan más respecto de su propio desempeño.⁴⁰

De igual manera en 1998, se realizó la primera experiencia rural en el interior de la República Mexicana (Hidalgo) y posteriormente el DIA se estableció como programa piloto en Nuevo León (1998), también se ha presentado en diversos congresos educativos en donde ha tenido una gran aceptación.

Por lo anterior se puede constatar que el DIA es un proyecto que ha tenido éxito en el ámbito educativo.

1. ANTECEDENTES

• ¿QUÉ ES EL MÉTODO DIA?

El DIA se basa en la propuesta: "Los niños pueden desarrollarse intelectualmente al hablar sobre lo que ven en obras de arte."⁴¹

Este método es un curso impartido en varias sesiones donde los niños hablan de lo que observan en algunas obras de arte, posteriormente discuten sus ideas grupalmente .

⁴⁰ Investigación del Centro Educativo Tanesque en: www.lavaca.edu.mx

⁴¹ La vaca independiente, Desarrollo de la inteligencia a través del Arte (DIA), México, 1992.

El maestro actúa como moderador en cada discusión, usando preguntas y estrategias, para estimular a los alumnos a participar y a expresar sus ideas. Con este proceso se le da al niño la oportunidad de ejercitar sus habilidades cognitivas y sociales que son importantes para su desarrollo integral, por ejemplo:

- ❖ “Observación: El tener que describir continuamente estimula y afina la capacidad de observar.
- ❖ Organización: El tener que verbalizar continuamente sus observaciones hace que los niños organicen sus pensamientos de manera cada vez menos azarosa.
- ❖ Comunicación: El deseo de hacerse entender, el proceso de expresarse y defender sus interpretaciones, hace que los niños refinen su capacidad lingüístico-comunicativa.
- ❖ Interacción social: Ya que esta interacción con el arte ocurre en un contexto de discusión grupal, los niños aprenden a escuchar a sus compañeros y a respetar opiniones ajenas. De esta manera los niños descubren que discutir es una forma de trabajo colectivo además de que pueden construir sus propias ideas integrando y considerando las ideas de los demás.” ⁴²

Como se ha mencionado, el propósito de este método es estimular las habilidades intelectuales y actitudes del niño a través de la observación y el diálogo grupal por medio de los cuales se favorecen tres áreas fundamentales del desarrollo integral de los niños:

- ❖ *El desarrollo cognitivo*
- ❖ *El desarrollo lingüístico-comunicativo.*
- ❖ *El desarrollo socio-motivacional*

Las tres áreas mencionadas favorecen el desempeño y el rendimiento académico de los niños, en las demás materias escolares, así como la competencia intelectual en diversos aspectos de su vida cotidiana.

Por otro lado las metas educativas del DIA son:

- ❖ “Estimular las habilidades cognitivas, lingüísticas y afectivas en los alumnos.
- ❖ Agudizar la capacidad de observar y analizar.
- ❖ Desarrollar la capacidad de expresión oral y escrita.
- ❖ Fortalecer la autoestima y la iniciativa de los alumnos.
- ❖ Desarrollar la capacidad de convivir y aprender de los demás”.⁴³

Por lo que el DIA es una metodología didáctica que utiliza el arte como estímulo para que el niño adquiera aprendizajes nuevos con los ya existentes (experiencias previas).

1.1 EL MÉTODO DIA Y LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (AUSBEL)

Durante algún tiempo se pensó que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, sin embargo se puede afirmar que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, el aprendizaje conduce a un cambio en el significado de experiencias.

⁴² Esquema tomado del documento DIA

⁴³ Esquema tomado del documento DIA

La experiencia humana no solo implica pensamiento, también implica afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto es cuando se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

En este sentido para entender la labor educativa es importante tomar en cuenta algunos elementos que están dentro del proceso educativo :

- ❖ El profesor y su técnica de enseñanza
- ❖ Las estructuras del currículo
- ❖ El entorno social

Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo pues la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje dentro del salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos son los que proporcionan principios a los maestros para que descubran cuales son los métodos de enseñanza más efectivos para proporcionar el aprendizaje.

De tal manera que una teoría de aprendizaje responde a algunas preguntas como ¿por qué no funciona una técnica?, ¿cómo se adquiere el aprendizaje?, ¿por qué se olvida la enseñanza?, etc.

Dicho de otra manera, la conducta y la personalidad del sujeto tienen un desarrollo en el que se van organizando gradualmente, respondiendo a un proceso dinámico en el que puede modificarse el aprendizaje de manera más o menos estable. En este proceso llamado aprendizaje o "*learning*"⁴⁴ el sujeto modifica su conducta a partir de sus experiencias previas. El cambio que implica el aprendizaje puede ocurrir en cualquier área del sujeto de manera conjunta o en una sola de ellas, pero siempre de

⁴⁴ Bleger, José, Psicología de la conducta, Ed. Paidós, México, 1999, pág. 242

manera predominante, por lo que el ambiente si implica un factor importante para adquirir el conocimiento.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausbel ofrece un marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios constituyéndose en un fundamento que favorece la mejora del proceso educativo.

Ausbel expone que el aprendizaje depende de la estructura cognitiva previa del alumno que se relaciona con la nueva información, entendiéndose por estructura cognitiva el conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado grupo de conocimientos.

En el proceso de enseñanza aprendizaje es importante conocer la estructura cognitiva del alumno no solo para saber que información posee sino para saber cuales son los conceptos y proposiciones que maneja. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausbel ofrecen un marco de diseño de herramientas metacognitivas que permiten determinar la organización de la estructura cognitiva del alumno lo que permitirá una mejor orientación de la enseñanza educativa, la cual ya no será una labor que deba desarrollarse con alumnos sin conocimientos o que el aprendizaje de estos comience de cero, es decir, dar inicio al aprendizaje con las experiencias y conocimientos que ya poseen para que sean aprovechados para su propio beneficio.

Antes de dar paso a la pregunta ¿cómo es que se da el aprendizaje significativo por medio del arte a través del método DIA?, se dará una definición de aprendizaje significativo.

Como se ha mencionado, Ausbel expone que el aprendizaje significativo da como resultado una nueva estructura de conocimiento, por tanto la definición del aprendizaje

significativo es: "incorporar nueva información a la estructura del conocimiento del individuo".⁴⁵ Después de esta breve definición se dará respuesta a la pregunta expuesta en líneas anteriores.

Para lograr el aprendizaje, el DIA considera los siguientes puntos:

- ❖ Imagen → La obra de arte (sirve como estímulo)
- ❖ Estímulo → Es la imagen que se presenta a los niños durante el recorrido en el museo, es la herramienta que generará el aprendizaje y desarrollará las habilidades y actitudes del niño.
- ❖ Palabra (aprendizaje verbal) → En este caso el guía o asesor educativo mediará en la relación objeto – sujeto (Imagen- alumno), con ello se logrará una construcción del conocimiento (Imagen)
- ❖ Acción → El niño, individual o grupalmente , participará de manera activa en el desarrollo de sus habilidades, esto mediante la visita guiada.

A través del DIA se pretende desarrollar en el niño un aprendizaje por medio de la cognición y la percepción.

Ausbel a su vez menciona que el niño trae consigo piezas o lo que se llama conocimiento previo, al entrar a un museo los niños ya tienen, dependiendo de la edad y los conocimientos adquiridos, un antecedente y es cuando por medio de los objetos (obras de arte) relacionan las ideas nuevas con las previas. Un ejemplo a esto es el siguiente : un guía y un grupo de niños de 4º grado de primaria se encuentran frente a un cuadro de un personaje importante, por ejemplo Sor Juana Inés de la Cruz, y al

⁴⁵ Museos, educación y paradigmas cognitivos en: Memoria del Primer Encuentro Nacional ICOM/CECA MÉXICO 2000: La Pedagogía en el Museo, ICOM/CECA MÉXICO, México, 2001, p.35

preguntarles ¿saben quién es?, ¿cómo es su ropa?, ¿ han visto a alguna persona con ropa parecida? etc. , el gufa escuchara diversas respuestas de los niños.

Este es un ejemplo para demostrar como un grupo de niños utiliza sus experiencias, y cómo por medio de estímulos y de material significativo hablan de lo que ven y sienten al momento de observar un cuadro de Sor Juana Inés de la Cruz, pero ¿ cuándo el aprendizaje es significativo?

El aprendizaje es significativo cuando los temas aprendidos son realizados no al pie de la letra, es decir, con lo que el alumno ya sabe. Por "no al pie de la letra" se entiende que las ideas se relacionan con algún aspecto existente y relevante de la estructura cognitiva del alumno, en el caso del ejemplo, la imagen del cuadro expuesto. De tal manera que:

*"los alumnos interpretan las imágenes artísticas por medio de narraciones; suelen hablar de aquello que es cercano a su experiencia personal"*⁴⁶

En este caso tal vez lo más cercano es que hayan visto a una monja y por otro lado adquirieron nueva información y la conjuntaron con la previa.

De esta manera se puede considerar que la obra de arte (objeto) es una herramienta didáctica para desarrollar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el alumno pues este observa, siente, reflexiona y expresa sus ideas.

Al respecto Vigotski manifiesta que el arte depende de su impacto emocional pues menciona que "es difícil concebir los fenómenos artísticos sin su influencia en las emociones".⁴⁷ Para Vigotski la obra de arte es un instrumento de comunicación social y

⁴⁶ La Vaca Independiente, Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA), México, 1992.

⁴⁷ Páez, Darío y J. A. Adrián, Arte, lenguaje y emoción: La función de la experiencia estética desde una perspectiva vigotskiana, Ed. Fundamentos, España, 1993, p. 11

esto se debe a que genera en el individuo reacciones afectivas y cognitivas (emociones), con ello trato de explicar que la obra de arte despertaba en el sujeto emociones pero que no transmitían conocimientos, esto discrepa con la teoría de Ausbel pues el primero no concibe el arte como un transmisor de conocimientos sino como un transmisor de emociones, esto se debe a que en el arte no sólo el contenido es importante sino también su forma pues destruir la forma de la obra de arte significa que no transmite reacciones al sujeto porque el objetivo del artista es transmitir su sentir al espectador: "al artista le toca quitar los obstáculos que pueda haber entre el público y los sucesos que describe" ⁴⁸

Volviendo al arte como instrumento de conocimiento, este prepara al organismo para la acción, de esta manera Vigotski y otros autores describen el arte como la acción que despierta reacciones emocionales en el individuo además de afirmar que si el arte es un método educativo, "lo es de forma diferente a la transmisión del conocimiento, puesto que su objetivo central es la reacción afectiva, la cual a su vez esta asociada a un desarrollo y complejización del conocimiento" ⁴⁹

Aunque en ocasiones la concepción de Vigotski con respecto al arte se contradice, se ha comprobado que ciertos estímulos como el color y la forma tienen efectos emotivos en el individuo.

Retomando a Ausbel y al método DIA a continuación se presentará el esquema del modelo del aprendizaje significativo de Ausbel (cuadro 1).

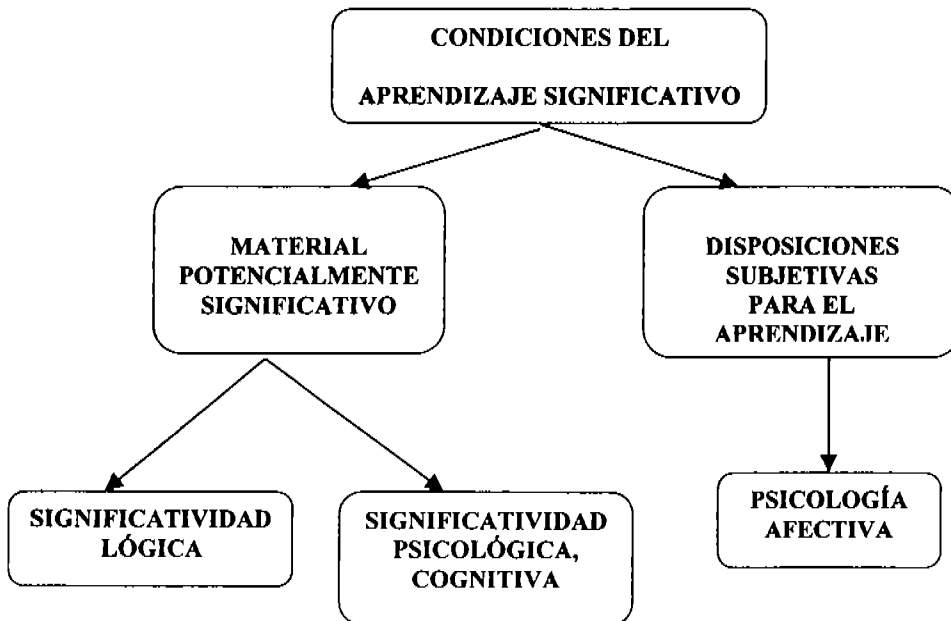
⁴⁸ Hall, Edward T., *La dimensión oculta*, Ed. Siglo XXI, México, 2003, p. 101

⁴⁹ *ibid.* p. 108

En este cuadro se puede apreciar que el aprendizaje significativo necesita de condiciones precisas con respecto a tres dimensiones:

- ❖ Dimensión lógica
- ❖ Dimensión cognitiva
- ❖ Dimensión afectiva

Estas dimensiones, similares a los cuatro puntos del método DIA, explican que el núcleo central de la teoría del Ausbel reside en la adaptación del material nuevo (arte) con los contenidos o conceptos cognitivos del individuo (conocimiento adquirido anteriormente).



Cuadro 1. Modelo de aprendizaje significativo de Ausbel.

Lo que pretende el método DIA, con base en la teoría del aprendizaje significativo, es unir sus cuatro puntos para lograr que el niño durante su visita al museo relacione y comprenda la obra de arte, de esta manera la imagen, la palabra, el estímulo y la acción darán como resultado el nuevo aprendizaje.

Lo importante es darse cuenta que el arte al igual que el ser humano se va renovando, con esto se quiere decir que el sujeto va modificando su estructura cognoscitiva ya que el arte se convierte en una herramienta para que surja el aprendizaje y que el niño desarrolle sus habilidades internas, ya sean de reflexión, de intuición, etc.

Además de desarrollar las habilidades mencionadas también aumenta su capacidad visual ya que son innumerables los datos que llegan al sistema nervioso a través de los ojos que por otro sentido pues la vista permite al individuo identificar a distancia objetos y personas, además de permitirle elaborar herramientas y recabar información con respecto a estados de emoción, le ayuda a orientarse, etc.

Edward Hall considera que la vista es el medio principal por el que el hombre recoge información y que a su vez puede transmitirla como ejemplo expone lo siguiente:

"una mirada puede castigar, animar o establecer dominancia" ⁵⁰

Pero también el hombre aprende al observar y lo que aprende interviene en lo que ve. Esto a su vez hace que el individuo aproveche esas experiencias. Si el hombre no aprendiera por la vista no podría describir lo que observa en una obra de arte, es decir, el objeto no le despertaría emociones y por lo que no describiría cosas de este, no desarrollaría un aprendizaje por medio de la percepción. En ese sentido la visión del sujeto no es pasiva sino activa en donde objeto y sujeto se complementan.

⁵⁰ Hall, Edward T., Op. Cit. p. 85

En este punto y poniendo como ejemplo una visita con el método DIA, el guía se dará cuenta de que dos personas no tienen la misma visión sobre un objeto y esto es lógico ya que "no todas las personas se relacionan del mismo modo con el mundo que los rodea"⁵¹, lo ven de diferente manera y despierta en ellos emociones diferentes.

Para finalizar y retomando el método DIA hay una pregunta más ¿por qué se basa este método sólo en niños?

La respuesta es porque el aprendizaje en los niños es más flexible, se puede modificar mediante métodos didácticos y material significativo (Ausbel).

Al realizar una visita guiada de manera sencilla el niño aprenderá fácilmente y se despertará en él un interés por conocer y aprender más. Al enseñar al niño de forma natural recordará más fácilmente lo que aprendió.

El lenguaje en este caso juega un papel importante dentro de este proceso, pues del aprendizaje significativo se desprenden otro tipo de aprendizajes como el de representaciones (lenguaje).

- ❖ Por medio de este aprendizaje el niño descubrirá que el lenguaje además de ser una herramienta que le servirá para comunicarse le ayudará a conocer su entorno para después poder expresar lo que siente de manera oral o escrita, a través del lenguaje internamente logrará una comprensión para poder crear historias respecto de lo que observa para así darle significado a lo que internalizo en él.

El método DIA toma de la teoría de Ausbel aspectos básicos los cuales se han mencionado anteriormente por lo que podemos resumirlo de la siguiente manera:

⁵¹ ibid, p. 89

La imagen es el *material significativo* que estimulará al niño y que servirá como herramienta para adquirir un nuevo concepto o *aprendizaje*; mediante el asesor educativo con ayuda del *aprendizaje de representaciones* (lenguaje), el niño podrá organizar su experiencia con los nuevos conceptos, así construirá nuevas ideas por lo que desarrollará un nuevo conocimiento para expresarlo a través de una historia que relacionará con conocimientos previos por medio del método DIA.

Por lo tanto el método DIA es un programa óptimo para introducir a los niños al arte y por consecuencia generar en ellos una experiencia de aprendizaje divertida dentro de un museo ya sea de arte, de historia o cualquiera de sus variantes.

IV. EL MUSEO, UN INSTRUMENTO EDUCATIVO

1. RELACIÓN MUSEO Y ESCUELA

En los últimos años la misión educativa de los museos ha sido uno de los temas más estudiados en diferentes congresos y espacios museológicos organizados por diversas instituciones como el ICOM y la UNAM ⁵² y es que la educación es un proceso que tiene como objetivo enseñar al sujeto a enfrentarse a nuevas situaciones aprovechando la experiencia anterior y teniendo en cuenta algunos factores tales como la integración o la continuidad; la educación es considerada como un pilar fundamental para el crecimiento de un sujeto dentro y fuera de la sociedad ya que es necesario que este pueda hacer uso de lo aprendido fuera del aula. Es por ello que el público es un factor importante dentro de un museo pues este sector es la razón por lo que la mayor parte de las investigaciones desarrolladas, hasta el momento, se hayan enfocado en la dimensión pedagógica dentro de un museo.

La UNESCO y el ICOM han fortalecido esta dimensión y su acción cultural a través de conferencias internacionales, seminarios y reuniones . Estos estatutos fueron fijados por el ICOM en 1966 y desarrollados en coloquios sobre el papel educativo y cultural de los museos, en Leningrado (Moscú) en 1968 y en Paris en 1971.

El público, es un protagonista importante dentro del museo, el sujeto que visita un espacio museográfico de cierta manera plantea serios problemas en cuanto al tipo de relación con el objeto apreciado, realmente lo que le interesa al museo, en esta caso al MUCA, es saber como hacer menos rígida esa relación.

⁵² Es importante ver las experiencias realizadas en Canadá a través de la museóloga Collette Dufresné-Tassé, en España Ángela García Blanco, en México a través del Programa de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos de México y Exposiciones, a cargo de la Maestra Ma. Eugenia Vallejo Bernal (PCECNM)

No obstante, a la adaptación de visitas guiadas por edades y niveles educativos, el museo siempre debe ejercer una misión pedagógica y cultural tomando en cuenta los diversos tipos de público que acuden a sus servicios. Por ejemplo, se puede tener a un público de tipo pasivo el cual solo contempla las obras de arte o un público activo que pregunta y desea tener información de las obras que esta observando.

Por lo anterior y teniendo como eje rector al público, el Museo Universitario de Ciencias y Artes y otros museos, han sufrido diversos cambios, y es que el público no desea dar un recorrido rígido o aburrido, el público desea tener una experiencia diferente en cada sala y en cada instalación, por ello el cambio radica en tener más atención con el público que lo visita, en especial el público infantil, por lo que se pretende decir que el museo es un "Instrumento educativo" Informal que no va a remplazar por ningún motivo a la escuela (Institución formal) simplemente será un espacio que tendrá la posibilidad de dejar en el público una experiencia diferente y con un buen aprendizaje, un aprendizaje que como "instrumento" entre el sujeto y el objeto a través de un asesor educativo, lo introducirá a un ambiente lúdico, dejando en él una experiencia de aprendizaje.

Pero habrá que cuestionarse cuál es la relación que existe entre el museo y la escuela. A través del tiempo se han generado diversas transformaciones en torno al museo y a la escuela, esto a su vez a afectado a ambos por lo que han tenido que adquirir nuevos métodos, desde didácticos, hasta nuevas corrientes pedagógicas. Es así como en siglo XIX surgieron los museos pedagógicos (E.U), que fueron considerados como un lugar de formación permanente.

Por primera vez el museo ya no fue considerado como un centro de creación o de difusión de la cultura, si no de formación educativa; en Europa a finales del mismo siglo

estos museos se vincularon a la pedagogía de Fröbel y de Pestalozzi, pero con una visión diferente: "proporcionar información a los maestros y constituirse en un punto de referencia y de renovación permanente" ⁵³. La intención de estos museos fue preparar a los profesores para una mejor enseñanza en el aula. Esto a su vez se ha ido transformando con el tiempo.

Algunas veces se puede pensar, incluso dudar que relación existe entre el museo y la escuela pero como se ha mencionado anteriormente, este en un principio intentó capacitar a los profesores para que estos a su vez tuvieran mejores métodos para enseñar a sus alumnos, esto con el fin de reafirmar los conocimientos adquiridos dentro del aula.

El museo es un lugar especial y diferente que en cada recorrido ofrece una diversidad de información, objetos e incluso curiosidades que forman parte de la humanidad, es un espacio en el cual ha surgido una necesidad: la educación, una educación informal que es parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de una institución formal: la escuela.

"El museo ha sido caracterizado como un educador no formal" ⁵⁴ e informal ⁵⁵, pues su modalidad dentro del ámbito educativo es considerada no obligatoria, es decir, el sujeto es capaz de decidir si asiste o no a sus salas.

La escuela y el museo, como explica Marta Dujovne, se afirmaron y se expandieron en el siglo XIX, tras la vasta transformación de las estructuras sociales y desde ese

⁵³ Bellido, Gant, María Luisa. Arte, museos y nuevas tecnologías, Ed. Trece, España, 2001, pág. 221

⁵⁴ El papel de la educación no formal en: Memoria del Primer Encuentro Nacional ICOM/CECA MÉXICO 2000: La Pedagogía en el Museo, ICOM/CECA MÉXICO, México, 2001, p.64

⁵⁵ Educación informal es aquella que se da de forma no intencional y no planificada, en la propia interacción cotidiana, la educación es obtenida por medio de una combinación de observación e imitación.

entonces se sabe del poder educativo que puede existir dentro de un museo, aunque se entienda de diferente manera y no obstante a que tenga diversas funciones, el museo se caracteriza por ser una institución de educación no formal que en muchas ocasiones se ha preguntado que es lo que desea la escuela y que espera esta de él. Lo anterior se comprueba en el momento de cotejar los libros de visitas durante todo el año, en el que se pueden encontrar datos de la creciente demanda de las escuelas por visitar este recinto incluso, en el caso del MUCA, se programan las visitas a través de una persona enviada por la Secretaría de Educación Pública (SEP).

El Museo Universitario de Ciencias y Artes, ofrece información a las personas que visitan sus instalaciones y su objetivo es favorecer un aprendizaje adecuado en el sujeto, por lo tanto los programas que maneja están orientados a un constante cambio debido a que responden a los intereses y necesidades del público que lo visita.

Pero esta relación, estudiada tiempo atrás, puede dirigirse a un sin fin de objetivos pero el que más interesa en este momento es el educativo y para ello el museo debe plantear objetivos para saber que es lo que desean las escuelas en cada visita, que le ofrece a sus alumnos y como dar respuesta a esas necesidades; planear cada visita no es una tarea fácil, es darse cuenta como es el público de cada nivel educativo, incluyendo público en general, que actividades se realizarán en torno a la exposición, por lo anterior es necesario que el pedagogo haga una planeación y un programa de visitas guiadas basándose en el guión (programa y objetivos) del museo y en el aprendizaje que se obtuvo en la escuela, dependiendo el tipo de exposición, para realizar material didáctico adecuado y otro tipo de actividades.

La relación museo-escuela será más estrecha y la visita será mucho más satisfactoria, si se toma en cuenta al actor principal dentro del museo: el público visitante.

Recientemente se han hecho estudios del público que asiste a los museos y es tan importante tomarlo en cuenta ya que de ahí surgen las ideas para ofrecerle lo que pide.

En cuanto al aprendizaje, será positivo pues una de las metas de la educación dentro del MUCA es reunir al sujeto con los objetos y no al sujeto con la información acerca de los objetos, es decir, la visita no será un ritual más, aunque en ocasiones lo sea, no será acercarse al museo porque la escuela lo pida, no será recorrer las salas por compromiso, será un recorrido diferente que le dejará una experiencia única.

En el caso de los museos masivos o muy concurridos, se intenta reflexionar sobre la relación comunicación y cultura dentro de un paisaje cultural distinto, de establecer teóricamente y en el campo de la Interpretación-percepción (que nos convoca a la observación) una nueva consideración de la cultura de masas o, más concretamente, del universo ofrecido por los mass-media ⁵⁶ : ya no como universo caótico o amalgama de los más variados estímulos culturales, ya no como simple negación de la organización intelectual y como debilitamiento del raciocinio, sino como un universo estructurado, dotado de sus propias frecuencias y regularidades

El museo de arte contemporáneo (o de cualquier tipo) posee un ambiente natural de aprendizaje para todos, desde el niño hasta el adulto, porque involucra la curiosidad, la sorpresa, el descubrimiento, los sentidos, la observación, porque el museo además de no ser una sola cosa, sino muchas, "es una de las pocas instituciones públicas que puede provocar una respuesta emocional legítima, reconcilia el deber con la educación

⁵⁶ Medios masivos de comunicación.

y la educación con la diversidad" ⁵⁷, esto de manera individual en cada una de las personas que lo visita.

La educación dentro de él debe incentivar todo lo que estimule las capacidades de reflexión y construcción del conocimiento que ha adquirido el individuo a lo largo de su vida, evitando dar paso a la educación memorística la cual impone de manera rígida su contenido. Por lo tanto la relación museo-escuela puede ayudar al museo a desarrollar en el individuo la habilidad de "leer" los objetos, de analizarlos y criticarlos, con el fin de vincularlos con una experiencia previa.

Definitivamente, el museo puede despertar el interés del individuo haciendo que este genere preguntas e inquietudes para llegar a lo que realmente se desea: un aprendizaje.

Por lo tanto, para la escuela el museo "debería ser casi una herramienta de acción..." ⁵⁸, una herramienta educativa en todos los sentidos.

2. LA VISITA GUIADA, ¿UN INSTRUMENTO EDUCATIVO?

La visita a un museo algunas ocasiones suele ser un acontecimiento "trágico" para los estudiantes pues tienen que recorrerlo de principio a fin, incluso solo lo hacen para encontrar la información que les solicito el maestro, esto es solo el principio de un problema que enfrenta día a día el museo, ¿cómo resolver el problema?.

La visita guiada es uno de los medios más empleados dentro de los museos. Su objetivo es facilitar la relación entre el público y el contenido de la exposición en turno,

⁵⁷ El objeto museable: Lenguajes artísticos posmodernos en: Memorias Coloquio 2002: Los museos en la posmodernidad, Museo Universitario de Ciencias y Arte, UNAM, junio de 2002.

⁵⁸ Alderoqui de Pinus, Diana: Museos y escuelas: socios para educar, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1996, p. 26

haciéndolo más agradable. Mediante la visita guiada se pretende llegar al público de manera directa para que pueda apreciar los objetos de manera sencilla y diferente .

De esta manera el Museo Universitario de Ciencias y Artes, tiene el propósito de invitar al público a disfrutar las diferentes manifestaciones artísticas en exposición, con el fin de transmitirle la idea de que un museo no es un lugar inaccesible y frío, sino al contrario, es un espacio abierto y afectuoso. Así mismo, pretende provocar en él la imaginación, sensibilidad, fantasía y reflexión, dependiendo del tipo de exposición visitada.

Es así que la visita guiada tiene la finalidad de promover el arte como parte de la cultura y la formación educativa del público.

Cuando se piensa en el tipo de aprendizaje que se lleva a cabo en los museos se llega a la idea errónea de que pueden ser pocos los factores que propicien un aprendizaje.

El aprendizaje que un sujeto puede adquirir dentro de un museo es amplio pues reafirma conocimientos y experiencias anteriores.

Una meta educativa en general dentro de un museo debe ser acercar al sujeto con el objeto y no al sujeto con la información referente al objeto.

Al saturar de información al espectador se logrará que este pierda el interés por la visita, llevándolo al aburrimiento y al desinterés.

El aprendizaje entonces debe ser un proceso constructivo en donde el espectador a través de su participación, mediante la visita guiada, aprenda de manera significativa, pero entonces surge de nuevo una pregunta, ¿es realmente la visita guiada un instrumento educativo?

Esto se puede comprobar por medio del programa DIA (Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte), con el cual el Museo Universitario de Ciencias y Artes emprendió un

proyecto de visitas guiadas *GUIARTE* (2002), despertando Interés en los visitantes que acudían a sus instalaciones .

El método *DIA* a través de preguntas *clave* logró captar la atención de los visitantes haciendo del recorrido una experiencia agradable.

2.1 PROGRAMA DE VISITAS GUIADAS

El discurso dentro del MUCA no esta planeado con una estructura lineal, es decir, el juego museográfico permite que los visitantes puedan recorrerlo libremente, de acuerdo a Eliseo Verón, el visitante puede darle un sentido personalizado a la visita.³⁹

Para poder observar un museo el visitante debe poner en relación tres puntos importantes:

- ❖ El objeto: Obra de arte que observará (pintura, escultura, etc.)
- ❖ El texto: Le permitirá introducirse de manera general a la obra.
- ❖ Bagaje cultural : De acuerdo a Pierre Bourdieu, todo individuo posee un capital cultural (cultura del medio donde se desenvuelve)

El departamento de *Relaciones Públicas y Servicios Educativos* del MUCA cuenta con un programa que tiene como función vincular o mediar en forma lúdica las diferentes manifestaciones artísticas con el público, con el objeto de lograr una comunicación entre ambas partes.

³⁹ Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Etnografía de una exposición, (Traducción Ma. de la Paz Silva), México, UNAM número 17, 1993. Pág. 36-49.

La mediación se hace a través de la visita guiada empleando el método DIA (Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte), mencionado anteriormente, el cual se aplica a todos los públicos que visitan las exposiciones del MUCA.

Con ello se pretende auxiliar en el proceso educativo al público con actividades que sustenten su formación Integral y que le ayuden a adquirir una formación artística que amplíe sus conocimientos y despierte en él la sensibilidad, poder de captación y asimilación, que descubra su potencial creativo, su capacidad de trabajo en equipo (socialización) y que ejercite su capacidad reflexiva.

Tomando como base el método DIA y el programa GUIARTE, se realizaron guiones didácticos para los recorridos (visitas guiadas), elaborados previamente por estudiantes de pedagogía del 8º semestre de la carrera Licenciado en Pedagogía, impartida en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

De esta manera la visita guiada no era improvisada, se tomaba un rango de edad por cada nivel educativo, Integrado por un objetivo, una metodología y una justificación (ver anexo *"Programa de visitas guiadas para niños de nivel preescolar y primaria en el Museo Universitario de Ciencias y Artes, enero-julio 2002"*)

El propósito primordial de la visita guiada es invitar al público a disfrutar las diferentes manifestaciones artísticas en exposición, con el fin de transmitir a los visitantes la idea de que un museo de arte contemporáneo como el MUCA, no es un lugar inaccesible y frío, si no todo lo contrario, es un espacio abierto y cálido, que pretende despertar la imaginación y la reflexión en los visitantes, aunque en algunas exposiciones de tipo "oscura" (por ejemplo Manuel Álvarez Bravo y la Fotografía, 2002) en ocasiones no invite a la participación.

El programa GUIARTE tiene como objetivo:

"Acercar al público de manera lúdica, divertida y participativa a un pasaje de la historia, que genere en ellos una experiencia agradable y un gusto permanente por la historia, el arte y los museos, en específico por el MUCA, así como estimular la sensibilidad y percepción del visitante de las obras expuestas de la historia y la museografía recreada dentro de él" ⁶⁰

En el anexo se presentarán algunos ejemplos del "Programa de Visitas Guiadas (enero-Julio 2002)", aplicando el método DIA .

El "*Programa de Visitas Guiadas*" como proyecto alternativo solo se desarrollo durante los recorridos de visitas guidadas dentro del Museo Universitario de Ciencias y Artes (2001-2004), que expone diversas corrientes artísticas, incluso históricas ya que es un método adecuado de visita guiada para cualquier tipo de museo o de exposición que se presente dentro de sus instalaciones.

2.2 ESTRUCTURA DE UNA VISITA GUIADA EN EL MUCA

Como se ha mencionado anteriormente, la estructura de una visita guiada se basa en el tipo de público que asiste al museo, en este caso al MUCA o a cualquier otro tipo de museo.

Para estructurar una visita guiada primero se lleva a cabo una planeación la cual incluye:

- Estudio de público.
- Elaboración de un guión didáctico.
- Adaptación de la información del guión al tipo de público asistente.

⁶⁰ Bernal, Retureta, Ana Luz, Resumen de Servicio Social presentado en el Museo Universitario de Ciencias y Arte

- Evaluación.

El estudio de público tiene como fin informar al Departamento de Servicios Educativos el tipo de espectadores que asisten a sus instalaciones para poder planear el tipo de actividades que se llevaran a cabo dentro de una exposición. Posteriormente se elabora un guión didáctico del recorrido de la exhibición que se construye a partir del tipo de exposición que se presenta, es decir, con base a las obras como cuadros, esculturas, instalaciones e incluso exposiciones históricas, a toda esta información se le realizan adaptaciones con base al tipo de público asistente ya sea de nivel preescolar, primaria, secundaria, nivel superior o público en general. Cada guía de manera individual planea su recorrido y las técnicas a emplear basándose en el programa de visitas guiadas (GUIARTE).

Frecuentemente el público se pregunta si cada visita guiada es "igual", la respuesta es que aunque cada guía tenga la misma información no significa que siga un mismo patrón ya que cada uno tiene una manera o técnica para dar su recorrido. Tomando en cuenta lo anterior, se planea la duración de cada recorrido que va de treinta a cuarenta y cinco minutos, dependiendo el tema de la exposición y la edad del público al que se le dará el recorrido, por ello no es recomendable dar un recorrido de más de 45 minutos a un grupo de niños preescolares pues se distraerían al instante de pensar en la hora del almuerzo o en lo largo que será recorrer el museo, por lo que en ocasiones se realiza una "visita relámpago" mencionándoles lo más importante de la exposición.

En cuanto a la evaluación del guía y del público, el Departamento de *Relaciones Públicas y Servicios Educativos* aplica un cuestionario al final de cada recorrido a un

(MUCA), Premio al Servicio Social Dr. Gustavo Baz Prada, UNAM, 2003.

profesor a algún estudiante. La idea de esta evaluación es saber si se cumplieron las expectativas del visitante. Con lo anterior se concluye la estructura de una visita guiada.

Finalmente el visitante realiza actividades didácticas conforme al tipo de exposición observada, en ocasiones es conveniente iniciar con alguna actividad introductoria antes de dar inicio al recorrido, esto en el caso de los niños, de igual manera se puede concluir con alguna actividad por medio de talleres relacionados con el tema visto durante el recorrido en el museo.

En el Museo Universitario de Ciencias y Artes, con la información recabada al final de cada recorrido (cuestionarios y evaluaciones) se fue formando un libro de comentarios, posteriormente de analizarlos se realizó una evaluación del público visitante; los resultados arrojados fueron benéficos pues a partir de ellos se pudo conocer el perfil del visitante y que esperaba del museo en cada visita, cuales eran sus necesidades e inquietudes, que tipo de exposiciones desearía visitar, etc.

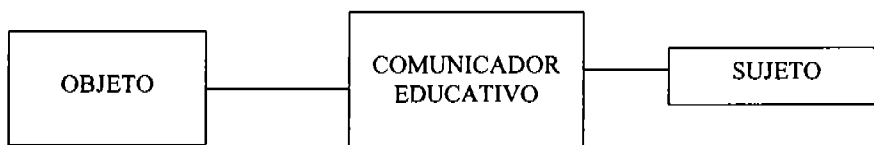
CONCLUSIONES Y ALTERNATIVAS PEDAGOGICAS

El punto primordial es saber si la visita guiada es un instrumento educativo o no, la respuesta en este caso es afirmativa pues la visita guiada a través de métodos didácticos estimulan en el niño habilidades que ya ha desarrollado pero que nunca había puesto en acción.

Por lo tanto concluyo que la visita guiada es una herramienta didáctica dentro del museo, no sustituye a la escuela como institución formal y la ayuda de manera independiente pues posibilita que sus alumnos elaboren los contenidos del museo de manera diferente y los puedan vincular (socializar), aunque el museo tiene sus propios objetivos que no necesariamente están encaminados a reforzar los contenidos de la escuela, si no mas bien a hacer conciencia de la importancia del Patrimonio Cultural.

En este sentido, los servicios educativos son primordiales dentro de un museo pues contribuyen en la organización de este, por medio de actividades culturales que despiertan en el individuo una comunicación entre él y el objeto (interés) a través del guía (asesor educativo) o comunicador educativo, que mostrará que la visita guiada no siempre tiene que ser aburrida sino divertida y activa.

VISITA GUIADA



Esquema de mediación según Programa de visitas guiadas (GUIARTE)

Esta comunicación se da por la carga significativa que estos objetos transmiten al sujeto, llámese público en general o escolar.

Por lo tanto, el programa de visitas guiadas además de acercar al público al museo de una manera atractiva, no solo puede desarrollarse en un museo contemporáneo como lo es el Museo Universitario de Ciencias y Artes, que es un museo Interdisciplinario que exhibe en sus salas todo lo concerniente a la universidad como lo son las humanidades, la ciencia o el arte, también puede desarrollarse en museos de historia, de ciencias o de tecnología.

Lo innovador dentro del museo es emplear el método Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA) , pues esta propuesta despierta en el individuo un interés muy particular por asistir al museo de manera libre, además de provocar que:

- ❖ Hable de arte.
- ❖ Estimule y refine su capacidad de observación.
- ❖ Desarrolle su capacidad de habla además de organizar y verbalizar sus ideas y pensamientos.
- ❖ Desarrolle su habilidad de capacidad lingüístico-comunicativa.
- ❖ Desarrolle su vocabulario.
- ❖ Interactúe socialmente con las personas.
- ❖ Que aprenda a escuchar y a respetar la opinión de los demás.

Con lo anterior se demuestra que un museo no es interactivo solo por enseñar o porque el público manipule sus objetos, el museo es interactivo por la relación existente entre el objeto y el sujeto que lo observa de manera activa o pasiva, ese es el verdadero museo interactivo.

Además la formación pedagógica recibida dentro de la carrera hace comprender que dentro del área cultural, el museo ocupa un lugar importante pues es un modelo de transmisión de conocimientos y legitimación de ideologías.

Por otro lado, Daniel Rubín de la Borbolla fue uno de los personajes que contribuyó en el desarrollo del museo didáctico, transformándolo en un espacio en el que las personas reflexionan y se identifican, la identidad es importante pues nos permite saber quienes somos como sociedad, como personas, como seres humanos, como una diversidad.

Como propuesta pedagógica el programa de visitas guiadas (DIA) es viable y satisfactorio para cualquier tipo de institución museal ya que al desarrollarse más tendrá una óptima aceptación por parte de la escuela, como un instrumento de apoyo a la enseñanza; por lo cual me parece un buen inicio para que a los pedagogos nos den la oportunidad de desarrollarnos dentro de un museo para ampliar más los horizontes y capacidades de este en cuanto a los asuntos educativos y de tipo humano, no solo como "asesores" sino como personas.

En cuanto a la intervención pedagógica, dentro del área de servicios educativos del MUCA, el asesor juega un papel importante pues pone en contacto al individuo con el museo por medio de los programas, actividades, visitas guiadas y talleres.

Uno de los objetivos del asesor educativo es acercar y sensibilizar al público a las colecciones que expone y hacer énfasis en los pasajes de la historia que estos representan de manera lúdica con el fin de motivarlo para que frecuente esta institución por gusto y no por obligación.⁶¹

⁶¹ Cabe destacar que en algunos museos como el Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA), en algunas exposiciones los asesores educativos se disfrazaban, dependiendo de la exposición en turno, para introducir al visitante en la exposición. Ejemplo de esto la exposición "Tan lejos tan cerca: a 450 años de la Real Universidad de México", en donde los guías portaban togas.

La visita al museo en algunos casos es por obligación y no por gusto y en estos casos es que el recorrido puede ser exhaustivo e incluso vacío, el alumno se va con una impresión muy vaga de lo que observó, es aquí donde interviene el asesor educativo (pedagogo, comunicólogo, historiador, antropólogo, artista visual, entre otros)

El pedagogo tiene la tarea de crear programas educativos que motiven al alumno o al público en general a que visite el museo de una manera espontánea y esto lo logra mediante la visita guiada y las actividades culturales.

Como se sabe, el museo debe de aprovechar todos los recursos para desempeñar su papel como fuente de educación, por lo cual debe contar con personal capacitado que le ayude a cumplir sus objetivos.

En el caso del MUCA, un grupo interdisciplinario de la institución integrado por comunicólogos, pedagogos, artistas visuales, psicólogos, museólogos, etc., se reunieron para investigar las necesidades del público que lo frecuentaba y tomando los resultados como base fue que se inició un programa tanto de visitas guiadas como de actividades culturales.

El público escolar es considerado el objetivo prioritario, por lo que se busca darle a la misión educativa un impacto masivo y duradero.

Debido a lo anterior, el asesor educativo deberá encargarse de realizar con el público actividades para estimular habilidades tales como la observación, el pensamiento, la crítica, el desarrollo social, etc.

Como bien lo menciona Moisés Rosas Silva "... el contacto entre las colecciones y el espectador, a través de los asesores educativos, son el alma y el sentido del museo" ⁶²

⁶² "Inicia la celebración de los Servicios Educativos en los Museos del INAH", boletín informativo en: www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/24abr/servicio.htm

Como recomendación, el asesor educativo debe recibir un curso introductorio y una capacitación para saber como actuar frente al público. Esta capacitación debe ser frecuente y no importa si el asesor es un "guía temporal" o esta realizando el servicio social, lo importante es introducirlo al entorno museológico por medio de un programa de capacitación.

Este programa deberá consistir en una introducción general al arte contemporáneo, (según el tipo de museo) en el caso del MUCA se deberá proporcionar el material necesario para esta capacitación que consiste en:

- ❖ Método Desarrollo de la Intelligencia a través del Arte (DIA)
- ❖ Para entender el arte contemporáneo o posmoderno (manual)
- ❖ Visitas a exposiciones (internas y externas)

La impartición del curso deberá estar a cargo del responsable del área de servicio social del departamento de Servicios Educativos, quien explicará de manera breve la historia del MUCA y sus inicios y de un Artista Visual quien se encargará de explicar los diversos géneros del arte contemporáneo así como exponer la historia de este, iniciando por Marcel Duchamp hasta lo que hoy en día conocemos como "arte alternativo" (performance, instalaciones, vídeo instalaciones, etc.). Posteriormente se dará una introducción al concepto de Museo, los tipos de museos que existen para finalmente hacer recorridos en diversas exposiciones, salas de arte, galerías y museos de la ciudad de México. Lo más importante es que esta capacitación no termina, constantemente se realizarán reuniones para saber si el asesor o guía tiene alguna duda o comentario. Pero, ¿dónde esta la capacitación de la visita guiada?, esta

capacitación se hará de manera real, el asesor previamente debe haber estudiado la información que se le proporcionó para realizar un recorrido en tiempo real. El recorrido será realizado por otro asesor el cual mostrará a sus compañeros la manera en que el dirige el recorrido, después de un tiempo y de estar seguro, el asesor estará listo para iniciar su verdadero trabajo: enfrentar al público de manera real.

Es ahí donde el pedagogo realizará técnicas grupales para dirigir el recorrido esto lo hará por medio del programa de visitas guiadas y el método DIA con los cuales introducirá al público a la vida y a la historia del museo y de la exposición que presenta.

Es importante saber que el curso no solo se dará a los pedagogos sino también a artistas visuales, quienes contribuyen de manera importante, comunicólogos, psicólogos, etc., aunque el papel que juega el pedagogo es importante pues además de contribuir con ideas asesora en el programa de visitas guiadas, en el desarrollo de actividades como talleres y cursos, y en la planeación de material didáctico.

Por lo tanto, el asesor educativo al igual que el museo se aprovecha de todos los recursos que sean necesarios para dejar en el público un aprendizaje significativo conforme a conocimientos y experiencias previas.

ANEXOS

**PROGRAMA DE VISITAS GUIADAS PARA NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR Y
PRIMARIA EN EL MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES
ENERO-JULIO 2002**

Objetivo:

Acercar al niño de manera divertida a los temas de las exposiciones del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) por medio de la visita guiada tomando como base el método Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA) desarrollar estas. Por lo anterior se pretende que el niño a través de la visita guiada desarrolle habilidades tales como la percepción, la comunicación verbal y creatividad por medio de cualquier manifestación artística que se le presente.

Planeación

Visita guiada

- Se definirá el tema de acuerdo al contenido de la exposición en turno del museo.
- Se trazara un recorrido del cual se seleccionaran algunos objetos tales como cuadros, fotografías, documentos, etc, dependiendo del tipo de exposición que se presente y del nivel educativo del grupo
- La visita guiada se desarrollara de acuerdo a la edad del y nivel escolar del niño (Programa de visitas guiadas).
- El guía tendrá un máximo de 45 minutos para realizar un recorrido, esto con la finalidad de no hacer tediosa la visita a la exposición.
- El objetivo del recorrido tendrá una secuencia y el objetivo será como explicar al niño de manera sencilla el tema de la exposición e indicarle lo que debe y no debe realizar dentro del recinto durante la visita guiada de manera clara.

Actividades

- Las actividades que se realizaran después de cada visita guiada tendrán como objetivo abarcar un tema específico de la exposición en turno.
- Cada actividad se manejará de acuerdo a la edad y al nivel escolar del alumno.
- Con las actividades se pretende que el niño tenga una actitud activa y participativa a partir de la observación de los objetos (DIA)

Evaluación

- Se comprobará si el programa de visitas guiadas fue adecuado.

- Se comprobará si los objetivos se cumplieron
- Se recogerá información por medio de un cuestionario aplicado al profesor encargado del grupo y a los alumnos.

Recorrido

- Primeramente se trazara un recorrido del cual se seleccionaran algunos objetos tales como cuadros, documentos, etc, dependiendo del tipo de exposición que se presente
- Se iniciara la visita con una pequeña bienvenida y dando las reglas a los niños, es decir, Indicarles lo que deben y no deben realizar dentro del museo, así como mostrar a los profesores las áreas del museo como sanitarios, área de talleres, etc.
- Posteriormente se dará inicio a la visita guiada explicando al niño que es un museo, el título de la exposición y lo que verán en las salas con el objetivo de crear curiosidad en ellos. Ejemplo: Antonio López Portillo fue uno de los alumnos más estudiosos dentro de la antigua Universidad. Imagínense, en un día presento cuatro exámenes y todos los aprobó por lo que gano unas capas de diferentes color, una verde, una blanca, una azul y una roja, además de que tenía un bonete con el que los demás se daban cuenta de que era una persona muy inteligente.

Por medio del DIA, se logrará que el niño a través de una imagen desarrolle su capacidad cognitiva por lo cual describirá lo que observa en el cuadro. Por ejemplo: ¿Qué ven en esta pintura?, ¿cómo esta vestido?, ¿esta contento?, ¿ que creen que esta haciendo?, ¿podrían contarme una historia de lo que creen que esta haciendo?

Para que la visita guiada tenga éxito se necesitara:

- Manejar un vocabulario sencillo y que entiendan los niños.
- Las preguntas a realizar estarán relacionadas con el objeto que se les presente por lo cual tendrán objetivo que los niños individualmente describan, comprendan y dialoguen sobre lo que han observado.
- Algunas preguntas se relacionarán con hechos actuales o de la vida cotidiana del niño de igual manera serán claras y precisas.

Algunas de la preguntas elaboradas podrán ser respondidas con los conocimientos previos de cada niño (Ausbel, Piaget)

El guía será un personaje importante, pues este medlara entre la obra y el niño, además de que aplicara técnica y estrategias para que el niño desarrolle un determinado tema.

Actividades (Talleres)

Por medio de las actividades se comprobará que tipo de experiencia tuvo el niño durante el recorrido pues esta experiencia se convertirá en un elemento del aprendizaje que provocara en el niño sentimientos, actitudes, valores, etc.

Evaluación

Se aplicara un cuestionario en donde se harán preguntas concernientes a la exposición y al trabajo que realizo el guía, si el recorrido fue placentero, si la explicación fue clara, si las actividades que realizaron los niños están acorde a la edad y nivel educativo, etc.; también se harán otro tipo de preguntas con respecto a las instalaciones del museo.

El programa de vistas guiadas presentado en este documento tiene como base el "Programa de visitas guiadas para los diferentes niveles educativos", realizado por Marino Soto, (Departamento de Servicios Educativos, MUCA)

Facultad de Filosofía y Letras
Colegio de Pedagogía
Enero de 2002

Realizado por alumnas del Servicio Social
de la carrera de Pedagogía

**PROGRAMA DE VISITAS GUIADAS PARA NIÑOS DE NIVEL PREESCOLAR Y
PRIMARIA EN EL MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTES
ENERO-JULIO 2002**

Objetivo:

Acercar al niño de manera divertida a los temas de las exposiciones del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) por medio de la visita guiada tomando como base el método Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA) desarrollar estas. Por lo anterior se pretende que el niño a través de la visita guiada desarrolle habilidades tales como la percepción, la comunicación verbal y creatividad por medio de cualquier manifestación artística que se le presente.

Planeación

Visita guiada

- Se definirá el tema de acuerdo al contenido de la exposición en turno del museo.
- Se trazara un recorrido del cual se seleccionaran algunos objetos tales como cuadros, fotografías, documentos, etc, dependiendo del tipo de exposición que se presente y del nivel educativo del grupo
- La visita guiada se desarrollara de acuerdo a la edad del y nivel escolar del niño (Programa de visitas guiadas).
- El guía tendrá un máximo de 45 minutos para realizar un recorrido, esto con la finalidad de no hacer tediosa la visita a la exposición.
- El objetivo del recorrido tendrá una secuencia y el objetivo será como explicar al niño de manera sencilla el tema de la exposición e indicarle lo que debe y no debe realizar dentro del recinto durante la visita guiada de manera clara.

Actividades

- Las actividades que se realizaran después de cada visita guiada tendrán como objetivo abarcar un tema específico de la exposición en turno.
- Cada actividad se manejará de acuerdo a la edad y al nivel escolar del alumno.
- Con las actividades se pretende que el niño tenga una actitud activa y participativa a partir de la observación de los objetos (DIA)

Evaluación

- Se comprobará si el programa de visitas guiadas fue adecuado.

EJEMPLO DE VISITA GUIADA CON EL METODO DIA



Preguntas básicas:

¿Qué ves aquí?.....Para identificar y describir

¿Qué crees que está haciendo el caracol?..... Para narrar un cuento

¿Por qué crees que está caminando en la calabaza?.....Para recrear la versión según lo que cuenta el niño

Posteriormente se crea una historia, haciendo un juego continuo con todo el grupo de niños y al final se forma un cuento completo en el que juntos ponemos nombre al caracol, a la calabaza y un sin fin de detalles que los niños imaginan con esta imagen fotográfica.

EJEMPLO DE VISITA GUIADA



Qué ves en la fotografía?

R. Una niña triste

¿Por qué piensas que esta triste?

R. Porque la regañaron sus papás y le pegaron

Se crea una historia en torno a la niña de la fotografía.

EJEMPLO DE VISITA GUIADA



Preguntas básicas para conducir la visita guiada

- ¿ Qué ves aquí?
R. Una mujer
- ¿ Qué crees que esta haciendo?
R. Estudiando.
- ¿ Que piensas que esta estudiando?
R. Yo creo que su tarea del catecismo.
- ¿ Has visto a esta mujer en otro lado?
R. Creo que en la calle.
En un libro de mi hermano.
En un bñete que tenía mi mamá.

Posteriormente se cuenta una historia acerca de Sor Juana Inés de la Cruz y de como ha sido la educación de la mujer a través del tiempo .

VISITA GUIADA (NIVEL PREESCOLAR)
MANUEL ÁLVAREZ BRAVO Y LA FOTOGRAFÍA



VISITA GUIADA (NIVEL PRIMARIA)

TAN LEJOS TAN CERCA: A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MÉXICO



VISITA GUIADA (NIVEL SECUNDARIA)
CITAS CON EL ESPEJO (MANUEL ÁLVAREZ BRAVO)



VISITA GUIADA (NIVEL SUPERIOR)

TAN LEJOS TAN CERCA: A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MÉXICO



ACTIVIDADES PARALELAS (NIVEL PREESCOLAR)

CITAS CON EL ESPEJO Y MANUEL ÁLVAREZ BRAVO Y LA FOTOGRAFIA



ACTIVIDADES PARALELAS (NIVEL PRIMARIA)

TAN LEJOS TAN CERCA: A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MÉXICO



ACTIVIDADES PARALELAS (NIVEL SECUNDARIA)

CITAS CON EL ESPEJO Y MANUEL ÁLVAREZ BRAVO Y LA FOTOGRAFÍA



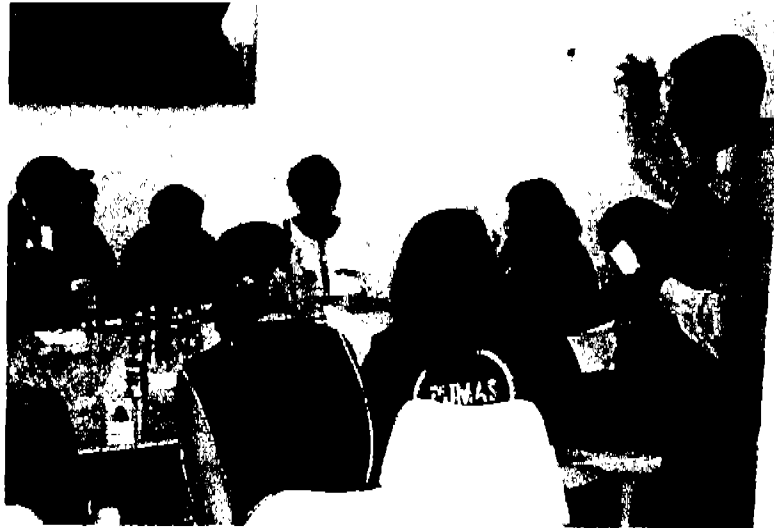
ACTIVIDADES PARALELAS (TALLERES)

TALLER DE ALEBRIJES



VISITAS A GALERIAS (CAPACITACIÓN)

LA COLECCIÓN JUMEX



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
COORDINACION DE DIFUSION CULTURAL
DIRECCION GENERAL DE ARTES PLASTICAS
MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE

EXPOSICION
"TAN LEJOS TAN CERCA
A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MEXICO"

VISITAS GUIADAS

ESCUELA:

DIRECCION:

DELEGACION:

TELEFONO:

RESPONSABLE:

No. PERSONAS

NIVEL ACADEMICO:

CONDUCTOR:

OBSERVACIONES:

FORMATO DE EVALUACION

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
COORDINACION DE DIFUSION CULTURAL
DIRECCION GENERAL DE ARTES PLASTICAS
MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE

EXPOSICION
"TAN LEJOS TAN CERCA
A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MEXICO"

VISITAS GUIADAS

ESCUELA:

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MEXICO

DIRECCION:

AV. TOMAS VERDES

DELEGACION:

NAUCALPAN

TELEFONO:

RESPONSABLE:

VERONICA

No. PERSONAS

10

NIVEL ACADEMICO:

6 TO AÑO PREPARATORIO

CONDUCTOR:

ANA LUZ

OBSERVACIONES:

Todo es muy excelente

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
COORDINACION DE DIFUSION CULTURAL
DIRECCION GENERAL DE ARTES PLASTICAS
MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE

EXPOSICION
"TAN LEJOS TAN CERCA
A 450 AÑOS DE LA REAL UNIVERSIDAD DE MEXICO"

VISITAS GUIADAS

ESCUELA:

Fac. de Arquitectura

DIRECCION:

C.U.

DELEGACION:

Cuapacac

TELEFONO:

RESPONSABLE:

Jorge Barrón

No. PERSONAS

4

NIVEL ACADEMICO:

Univ Licenciatura 4to sem

CONDUCTOR:

Ana Luz Bernal

OBSERVACIONES:

Estuvo completa, dinamica,
amena, bonita escenografia, elaborada
la zona de conduccion, acomodada

BIBLIOGRAFIA

- Abraham, Jalil, Bertha, Daniel F. Rubín de la Borbolla: Testimonios y Fuentes, Vol. I., UNAM, Centro de Investigación y Servicios Museológicos, México, 1996 .
- Alderoqui de Pinus, Diana (et al): Museos y escuelas: socios para educar, Ed. Paidós, Buenos Aires, 1996 .
- Alonso, Fernández, Luis, Museología y museografía, Ed. Del Serbal, Barcelona, 1999.
- , Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo, Ed. Istmo, España, 1993 .
- Ballesteros, Gilbrois, Manuel, Historia de la cultura, Ed. Pegaso, Madrid, 1952 .
- Bellido, Gant, María Luisa, Arte, museos y nuevas tecnologías, Ed. Trea, España, 2001
- Bleger, José, Psicología de la conducta, Ed. Paidós, México, 1999 .
- Bonfil, Batalla Guillermo, México profundo: Una civilización negada, Ed. Grijalbo CNCA, México, 1989 .
- Bourdieu, Pierre, Sociología y cultura, Ed. Grijalbo, CNCA, México, 1990 .
- Castro, Bonfil, García Canclini, Néstor, et. al, Memorias del Simposio: Patrimonio, Museo y Participación Social, Colección Científica, INAH, México, 1993 .
- Fernández, Miguel Angel, Historia de los museos de México, Ed. Promotora de Comercialización Directa, México, 1998 .
- Hall, Edward T. , La dimensión oculta, Ed. Siglo XXI, México, 1972 .
- Hernández, Hernández, Francisca, Manual de museología, Ed. Síntesis, España, 1994 .
- Hierro, Graciela, Naturaleza y fines de la educación superior, UNAM-ANUIES, México, 1990 .

La Vaca Independiente, Desarrollo de la Inteligencia a través del Arte (DIA), México, 1992 .

León, Aurora, El museo: teoría, praxis y utopía, Ed. Cátedra, Madrid, 1990 .

Lord, Barry y Lord Dexter Gall: Manual de gestión de museos, Ed. Ariel, Barcelona, 1998 .

Ontoria, A., et al. Mapas conceptuales, Ed. Narcea, Madrid, 1993 .

Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Etnografía de una exposición, (Traducción Ma. de la Paz Silva), México, UNAM, número 17, 1993.

Schmichurck, Graciela, Museos: comunicación y educación (antología comentada), INBA, México, 1987 .

Otras fuentes y URL/

Bernal, Retureta, Ana Luz, Resumen de Servicio Social presentado en el Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA), Premio al Servicio Social Dr. Gustavo Baz Prada, UNAM, 2003.

"Celebrará el INAH 50 años de Servicios Educativos" , boletín informativo en: www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/18abr/servicio.htm

Código de deontología profesional del ICOM, en www.icom.org

"Inicia la celebración de los Servicios Educativos en los Museos del INAH", boletín informativo en: www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/24abr/servicio.htm

Investigación del Centro Educativo Tanesque en: www.lavaca.edu.mx

Memorias Coloquio 2002: Los museos en la posmodernidad, Museo Universitario de Ciencias y Arte , junio de 2002.

Qué es ICOM Internacional, artículo publicado en:

www.arts.history.mx/museos/icom/inter.html

Origen del museo, artículo publicado en: www.nuevamuseologia.com.ar

Tipología de museos en México en: www.cnart.mx/cnca/inah/museos.html