



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**MEDIACIÓN Y APRENDIZAJE EN MUSEOS DEL INSTITUTO
NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA**

REPORTE LABORAL

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

P R E S E N T A:

SILVIA GABRIELA GUDIÑO RODRÍGUEZ

**DIRECTORA:
LIC. MARÍA HORTENSIA GARCÍA VIGIL**

**REVISORA:
DRA. MARTHA ROMAY MORALES**

**SINODALES:
MTRA. CECILIA MORALES GARDUÑO
LIC. MIGUEL ÁNGEL LUNA IZQUIERDO
MTRA. CONCEPCIÓN CONDE ÁLVAREZ**



Ciudad Universitaria, Cd. Mx.

Diciembre, 2018.



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.

Agradecimientos

En primer lugar quiero agradecer a Dios por permitirme concluir satisfactoriamente este ciclo y por concederme la oportunidad de cumplir mi sueño de estudiar en la máxima casa de estudios: mi querida **Universidad Nacional Autónoma de México**.

Quiero dedicar este trabajo que es resultado del esfuerzo y la dedicación de un año lleno de altibajos emocionales a la persona más importante de mi vida, mi amada madre Silvia, cuyo ejemplo de valor y fortaleza fueron la motivación para alcanzar esta meta. Gracias por el amor que me has brindado siempre, por tus enseñanzas, por tus cuidados y por todo el apoyo, sin el cual, no habría logrado cumplir mi sueño y por supuesto a mi tierna abuelita que vive en mi corazón y en mi mente.

Agradezco a mis tíos Yaya, Toto y Ernesto por darme ánimos para concluir con esta etapa pendiente, a mi primita Atzin por colaborar conmigo a la distancia y desde el fondo de mi corazón quiero hacer un agradecimiento muy especial a mi tío Miguel Ángel (q. e. p. d.) por haberme amado tanto y por que su ejemplo de disciplina y profesionalismo me impulsa a buscar la superación todos los días.

Agradezco a todos los amigos y profesores con quienes he tenido la dicha de coincidir y que han influido en mi formación personal y profesional, a mi querida Cecilia Quero, Luis Martín Cano, Daniel Romero, Guillermo Méndez, Rosita Morlet, Fructuoso Ayala, Luis Meza, Silvia Seligson, Gema Becerril, Manuel Martínez, Silvia Sánchez, Edna, Ángel Soriano, Octavio Z, Martha Solorio, Dalia, Andreita, Breey, por que su amistad y cariño me ayudan a ser una mejor persona. Agradezco también a mi querido Alejandro Chávez por el apoyo y comprensión que me ha brindado durante estos años y por siempre motivarme para cumplir mis metas. A mi amiguita solidaria y fiel, te amo Donita.

A los profesores que conforman el comité evaluador agradezco el tiempo e interés que dedicaron a la revisión de mi trabajo. A mi directora Lic. Hortensia agradezco su infinito apoyo, profesionalismo y calidez humana.

Finalmente agradezco a la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México por la formación que recibí de sus honorables académicos y buscaré siempre enaltecer su nombre por medio de un trabajo ético y profesional.

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción..... | 1 |
| Capítulo 1. Museos como contextos de experiencia y aprendizaje..... | 3 |
| 1.1. Antecedentes históricos: Del Museo gabinete al Museo público..... | 3 |
| 1.2. Conceptualización de museo..... | 8 |
| 1.3. Tipos de museos..... | 11 |
| 1.4. Los museos y sus visitantes..... | 16 |
| 1.5. Actividades de comunicación en museos..... | 20 |
| 1.6. Función educativa de los museos | 22 |
| 1.7. Coordinación de acciones en museos..... | 25 |
| 1.8. El papel de los educadores de museos | 29 |
| Capítulo 2. Los museos del Instituto Nacional de Antropología y su responsabilidad social y educativa..... | 36 |
| 2.1. El Instituto Nacional de Antropología e Historia y su responsabilidad..... social y educativa | 36 |
| 2.2. Los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 38 |
| 2.2.1 Museo Nacionales..... | 39 |
| 2.2.2 Museos Regionales..... | 40 |
| 2.2.3 Museos Locales..... | 41 |
| 2.2.4 Museos de Sitio Arqueológico..... | 43 |
| 2.2.5 Museos de Sitio Histórico..... | 44 |
| 2.2.6 Museos Comunitarios..... | 45 |
| 2.2.7 Museos Metropolitanos..... | 45 |
| 2.3. Antecedentes de los servicios educativos en museos del..... Instituto Nacional de Antropología e Historia | 46 |
| 2.4. Comunicación Educativa en los museos del Instituto Nacional..... | 48 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.4.1 | Estrategias del Departamento Educativo..... | 50 |
| 2.4.2 | Objetivos del Departamento Educativo..... | 50 |
| 2.4.3 | Funciones del Departamento Educativo..... | 51 |
| 2.5. | El papel del personal de Comunicación Educativa en los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 54 |
| 2.5.1 | Perfil Académico del personal de Comunicación Educativa..... | 54 |
| 2.5.2 | Funciones específicas del personal de Comunicación Educativa..... | 55 |
| Capítulo 3. Aproximaciones constructivistas y su aportación a los procesos educativos en museos..... | | 57 |
| 3.1. | Teoría psicogenética de Jean Piaget..... | 58 |
| 3.2. | Teoría socioconstructivista: Aprendizaje sociocultural de Lev Vigotsky..... | 65 |
| 3.3. | Teoría cognitivo constructivista | |
| 3.3.1. | Aprendizaje significativo: David Ausubel..... | 69 |
| 3.3.2. | Aprendizaje por descubrimiento: Jerome Bruner..... | 71 |
| Capítulo 4. Proyectos educativos en los Museos del INAH..... | | 75 |
| 4.1 | Lineamientos para el área de Comunicación Educativa en museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 75 |
| 4.1.1 | Objetivos..... | 76 |
| 4.1.2 | Fundamento Legal..... | 76 |
| 4.1.3 | Ámbito de aplicación..... | 78 |
| 4.1.4 | Disposiciones Generales | 78 |
| 4.1.5 | Lineamientos: Diseño y elaboración de estrategias para la atención al público | 80 |
| 4.1.6 | Lineamientos: Diseño y elaboración de estrategias para la vinculación con la comunidad | 82 |
| 4.1.7 | Lineamientos: Diseño y elaboración de estrategias museo pedagógicas | 84 |

| | |
|---|------------|
| 4.2 Estructura de los proyectos educativos en los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 85 |
| Capítulo 5. La mediación en los Museos del INAH para la promoción del aprendizaje..... | 90 |
| 5.1 Conceptualización de mediación..... | 90 |
| 5.2 La mediación como estrategia para promover el aprendizaje..... | 95 |
| 5.3 Experiencias exitosas de comunicación de la historia..... | 97 |
| 5.3.1. Diseño de la actividad <i>Una Noche en el Museo II</i> | 99 |
| 5.3.2 Implementación de la actividad <i>Una Noche en el Museo II</i> | 101 |
| Conclusiones..... | 131 |
| Discusión..... | 133 |
| Referencias..... | 139 |
| Anexos..... | 145 |

Introducción

La disciplina psicológica desde sus distintos campos de conocimiento nos permite comprender los aspectos que conforman la complejidad del ser humano, inmerso en una realidad dinámica y contrastante. Este ser humano que con el paso del tiempo desarrolla habilidades, construye experiencias, adquiere conocimiento, genera vínculos, y se encuentra en una constante búsqueda de explicaciones y significados sin importar edad, escolaridad, sexo, raza, lenguas, creencias religiosas y posturas políticas.

En esta búsqueda incansable de respuestas los seres humanos a través de los años han generado planteamientos que los ayudan a entenderse a sí mismos, a los otros, así como el mundo en el que viven, concibiendo una cultura propia de la civilización a la que pertenecen. Las diferencias y similitudes entre civilizaciones conforman una riqueza cultural que ha sido estudiada y preservada por el ser humano desde hace siglos, estas aportaciones culturales encuentran un espacio de investigación y divulgación en los recintos museísticos los cuales son responsables de velar por su preservación.

El siguiente reporte laboral aborda temas relacionados a la labor educativa dentro de los Museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia, en particular se describe el proyecto *Una Noche en el Museo*, realizado en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo como un ejemplo de las actividades realizadas como parte de mi quehacer profesional en el Departamento de Comunicación Educativa. Seleccione éste proyecto para presentar mi reporte ya que consideró fue uno de las actividades que mejor ejemplifican la importancia del trabajo interdisciplinario que debe guiar un museo para alcanzar sus objetivos y lograr una adecuada vinculación entre el público y las colecciones.

Los museos desde hace siglos han ocupado un lugar importante en la sociedad, sin embargo al paso de los años la misión y los objetivos de dichos recintos se ha transformado, en el capítulo 1 *“Museos como contextos de experiencia y aprendizaje”* se hace una revisión de los antecedentes históricos del museo, desde el museo gabinete al

museo público, además se aborda el desarrollo que ha tenido el museo en el campo de la educación a nivel mundial.

Este desarrollo en el ámbito educativo se ve reflejado en los recintos culturales de nuestro país, una de las instituciones que ha atendido a estos cambios es el Instituto Nacional de Antropología e Historia, el cual por medio de su red de museos es responsable de la preservación y divulgación del patrimonio nacional, en el capítulo 2 “*Los museos del Instituto Nacional de Antropología y su responsabilidad social y educativa*” se presenta la semblanza del Instituto y las particularidades de sus departamentos educativos, haciendo una caracterización de su personal y de las tareas que desarrolla.

Los departamentos de Comunicación Educativa pertenecientes al Instituto Nacional de Antropología e Historia fundamentan su trabajo educativo en las teorías constructivistas, las cuales proporcionan elementos que pueden aplicarse en la educación en museos, en el capítulo 3 “*Aproximaciones constructivistas y su aportación a los procesos educativos en museos*” se hace una revisión de la teoría psicogenética de Jean Piaget, así como de la teoría de aprendizaje sociocultural de Lev Vigotsky, finalizando con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y el aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.

A la luz de estas aportaciones constructivistas, los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia diseñan sus actividades para dar cumplimiento a su función educativa. En el capítulo 4 “*Proyectos educativos en los Museos del INAH*” se revisan los lineamientos que establece el Instituto para el desarrollo de proyectos educativos, en ellos se proporcionan las bases teóricas y metodológicas que rigen el trabajo de las áreas educativas de los museos y zonas arqueológicas.

Finalmente en el capítulo 5 “*La mediación en los Museos del INAH para la promoción del aprendizaje*” se realiza una conceptualización del término mediación y se describe como se llevó a la práctica en la actividad *Una Noche en el Museo*, realizada en el Museo Nacional de las Culturas como una estrategia didáctica que promueve el aprendizaje.

Capítulo 1

Museos espacios de experiencia y aprendizaje

“El museo propone... llega el visitante y lo recompone”

1.1. Antecedentes históricos de los museos: Del Museo gabinete al Museo público.

La definición de museo ha evolucionado de acuerdo a las funciones desarrolladas a partir de su proceso histórico. Como tal, la palabra museo, del latín *museum*, casa de las musas, aparece por primera vez para referirse al complejo de estudios e investigación fundado por Ptolomeo Filadelfo en Alejandría, que aunque dista mucho del concepto que tenemos en la actualidad fue precursor en establecer un espacio dedicado a la cultura (Montañes, 2001).

El origen del museo se remonta al coleccionismo, ya que como resultado de esta práctica que en un inicio fue exclusiva de monarcas y jerarcas religiosos, se logró reunir objetos con un valor artístico y económico, posteriormente las familias pertenecientes a la burguesía imitaron esta acción.

Es en el periodo helenístico que surge el concepto de *tesoro* para referirse a los objetos artísticos exhibidos en los templos más celebres que eran admirados por los visitantes. Platón muestra la necesidad de contar con personal preparado para hacer de guía a los turistas que llegaban a contemplar el arte exhibido e incluso pagaban por tener acceso (Lucea, 2001).

Posteriormente en Roma, el coleccionismo se mantuvo como una actividad importante, las piezas de arte se incrementaron como resultado de los botines de guerra, comenzando a tener una dimensión económica, además de carácter privado, a diferencia de los griegos, quienes otorgaban un sentido social a los objetos artísticos.

En contraste con lo anterior, destaca el caso de Marco Agripa, quien fue un personaje destacado en Roma, ya que gracias a su visión acerca de que el arte debía ser considerado patrimonio de la humanidad, decide abrir su colección particular al público, introduciendo por primera vez el concepto educacional que en un futuro tendrán los museos. (Lucea, 2001).

Durante la edad media la participación de la Iglesia cobró un papel importante en el coleccionismo de obras de arte. El atesoramiento de piezas con un valor artístico y económico como fruto de donaciones reales y de la nobleza, los botines de las Cruzadas emprendidas, así como la exclusividad para exhibirlas en monasterios, iglesias y recintos religiosos, ofrecía la posibilidad a la institución eclesiástica de convertir dichos espacios en auténticos museos; sin embargo no fue así y se mantuvieron como colecciones privadas; a excepción del caso del Papa Sixto IV que en 1477 abrió el Museo Capitolino al público, dando ejemplo de una mentalidad abierta y distante a las generalidades del contexto. Para Pastor (2011), *“el coleccionista ordinario no se movía por otro interés que la ostentación dentro de su círculo cerrado de amistades con los mismos gustos y nivel de formación que él mismo”* (p.27). Para estos personajes, era inconcebible el hecho de que sus colecciones pudieran ser accesibles para otro tipo de público, no ilustrado.

Esta postura fue la que llevó a la estigmatización del museo, como un lugar exclusivo para personas con cierto estatus económico, y académico, haciendo de éste, un lugar reservado para los eruditos y conocedores del arte y la historia.

Sin duda, es en el Renacimiento donde se intensifica la práctica del coleccionismo, el cual además de generar un prestigio social, enfoca ahora su interés al pasado, se comienza la recuperación de obras de arte antiguas, principalmente de la civilización clásica grecorromana, además surge la tendencia de buscar objetos raros, únicos y extravagantes, comenzando así con la colección de piezas naturales, plantas, minerales y animales con un cierto valor científico.

Estas colecciones se conservaban en dos tipos de locales, la galería y el gabinete. La galería se caracterizaba por ser era una sala suntuosa, lujosamente adornada, de estructura alargada y grandes dimensiones, donde se resguardaban las pinturas o esculturas que de manera armónica se integraban a la decoración del salón. Por otro lado el gabinete, era una habitación de forma cuadrada, donde los objetos se acumulaban de tal manera que hubiera lugar para el mayor número de objetos, resguardando en estos locales las colecciones de ciencia o curiosidades (Schmilchuk, 1987).

Es en Italia donde comienzan a gestarse acciones que marcarán una influencia en el continente Europeo, en el desarrollo de los museos. Tal es el caso de la dinastía Médicis, quienes desde su favorable posición política y social dieron un fuerte impulso al arte, así mismo en 1520, Paolo Giovio, historiador italiano, reúne en su palacio de Milán una serie de retratos que posteriormente constituirán el museo histórico más antiguo. Finalmente, en Florencia para el año 1559 los Uffizi ordenan construir el primer edificio proyectado para ser un museo (Lucea, 2001).

Es para el siglo XVIII donde inicia una nueva era para los museos, ya no se limita a la adquisición exclusiva de pinturas y esculturas, se ha superado el concepto de coleccionismo como una actividad exclusivamente mercantil. En el siglo de las luces, se comienza a dar una práctica sistemática y especializada, además de un interés científico hacia los objetos que conforman las colecciones. En 1727 se publica el tratado de Neickel *Museographia*, donde el autor brinda consejos para el mejor modo de exponer y conservar las obras (Lucea, 2001).

De esta manera se busca atender los principios teóricos establecidos por tratadistas de arte y se concibe la idea de un museo científico, sistemático, ordenado y clasificado.

Si bien, no solo es la forma de hacer coleccionismo lo que marcó una diferencia en este siglo, fue también la nueva concepción que se le dio a la institución museística. La noción de *museo público* surge como resultado de un reclamo social, en el que se demanda la apertura del patrimonio para el público en general (Lucea, 2001), sin importar el estatus

social o el nivel académico de los ciudadanos, ya que en ese momento el acceso estaba restringido para estudiosos y personalidades, y no al ciudadano común, quien solamente podía acceder con un permiso especial, así pues como resultado de estas demandas se logra que la mayoría de las colecciones reales se convirtieran en museos públicos nacionales.

Así el *Museo Británico de Londres* fue el primer museo público, nacional y secular de Europa abierto en el año de 1759, “el único museo público que, conforme los principios dictados por Diderot y los enciclopedistas del siglo XVIII, se atrevió a ser universal . . . y, al menos en teoría permitió la entrada a todos los estudiosos y personas con curiosidad” (Schmilchuk, 1987, p. 49). Al momento de su apertura aún conservaba el aspecto de gabinete de curiosidades y resguardaba entre sus muros colecciones formadas por trofeos de guerra de los países conquistados.

El Museo de Manufacturas, antecesor del *Museo Victoria y Alberto*, surge en Londres con un propósito educativo, su objetivo era preparar artesanos y técnicos, ya que, dadas las condiciones del crecimiento industrial, se requería elevar la calidad del diseño de los productos. De esta manera, al abrir “galerías públicas” se lograba difundir el conocimiento de las artes y los principios del diseño (Schmilchuk, 1987).

Sin embargo, a pesar de las nuevas concepciones que se tenían para estos recintos, a principios del siglo XX la realidad aún continuaba manifestándose de manera elitista y exclusiva. Un ejemplo de esta visión, son los criterios para la exhibición de las colecciones, las cuales inmersas en vitrinas se encuentran alejadas de la comprensión de los visitantes, y reservadas para el deleite de algunos privilegiados.

No obstante, las aportaciones de la museología, término definido por Georges Henri Riviére como la ciencia del museo que estudia su historia y su rol en la sociedad (International Council of Museums, 2017c), comienzan a tener una presencia relevante, surgen diversas iniciativas y organismos dedicados al intercambio de experiencias y colaboración entre los museos. En 1926 con la intención de establecer una colaboración e

intercambio entre los museos del mundo se constituye la Oficina Internacional de Museos dependiente de la Sociedad de Naciones, la cual se convertiría en antecesora del Consejo Internacional de los Museos, ICOM, a la fecha vigente (Lucea, 2001). Cabe destacar la opinión del museólogo inglés J. Rothenstein que en 1937 plantea *“la necesidad de definir los objetivos del museo y afirma que sus más importantes funciones han de ser las de hacer que el hombre de la calle sea consciente de su patrimonio y ayudarlo a comprenderlo y utilizarlo para su enriquecimiento”* (Pastor, 2011, p.29).

El auge en el campo museístico en Estados Unidos cobró mayor relevancia al inicio del siglo XX, abriendo gran cantidad de museos e impulsando acciones significativas en la didáctica y en la protección de las colecciones. El periodo que comprende de 1900 a 1930 se caracteriza por ser una etapa de un acelerado desarrollo de las prácticas educativas en los museos, además de ser un momento de expansión de diversos programas educativos, mismos que llegaban a escuelas públicas y otras instituciones (Pastor, 2011).

Ahora bien, es a partir de la Segunda Guerra Mundial que se generan cambios que darán un giro al ámbito museístico, considerando el patrimonio desde un punto de vista formal y científico, se le da un sentido social y didáctico a la institución, en la que se establece una política museística centrada en el público que da preferencia al montaje de exposiciones comprensibles, así como un incremento en la oferta educativa para los visitantes.

Es así que las instituciones adquieren un sentido formal y definitivo, para el año de 1946 se funda el Consejo Internacional de Museos (ICOM) por sus siglas en inglés, como una iniciativa del Estadounidense Chauncey J. Hamlin, Presidente de la Asociación Americana de Museos y de Georges Salles, Director de los Museos de Francia, sus esfuerzos se concentraron en crear una organización sólida, capaz de desarrollar una cooperación internacional entre los distintos museos del mundo, además de marcar el rumbo que tomaría la naciente institución, la cual debería adaptarse constantemente a la evolución de los museos (ICOM, 2017a).

Para el año de 1986 se elabora el Código Deontológico que contenía las normas éticas de actuación para el personal que trabaja en museos, así como el financiamiento, los estatutos jurídicos, el edificio, la didáctica, los usuarios, las exposiciones, el patronazgo, las actividades comerciales y las colecciones (Lucea, 2001).

De esta manera el museo comienza a recorrer un camino en el cual se replantea su carácter social y educativo un museo con la capacidad de dar una mirada atenta a sus visitantes, de ofrecerles la experiencia de un museo vivo, en donde el acercamiento a las colecciones logre traspasar las fronteras de las vitrinas, un museo dinámico que vaya de la mano con los cambios de la sociedad.

1.2. Conceptualización de museo

En sus estatutos de 1947, el ICOM plantea su primera definición de museo: *“toda institución permanente que conserva y presenta colecciones de objetos de carácter cultural o científico con fines de estudio, educación o deleite”* (Lucea, 2001, p.26) concepto que permanecerá vigente hasta 1974.

Esta definición se ha actualizado con el paso de los años en concordancia a los cambios que se generan en el ámbito museístico, en la actualidad la definición propuesta por el ICOM, aprobada en la 22ª Asamblea general realizada en Viena el 24 de agosto de 2007 es la siguiente:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su ambiente con fines de estudio, educación y recreo (ICOM 2017b).

En esta definición se reconoce la importancia que tiene el museo como un espacio abierto al público y al servicio de la sociedad; este planteamiento debe ser el eje del trabajo museístico, la razón de ser de un museo son sus visitantes, sin ellos, se convertiría en una bodega de bienes culturales. Al referirse al museo como una institución sin fines de lucro, le

da un significado diferente de los planteamientos originales que tuvo en sus raíces, reafirmando su vocación social, además de enfatizar una de las actividades características propias de la institución museística: la difusión del patrimonio material e inmaterial. Además se concibe al museo como responsable de la adquisición, conservación, estudio, exposición y difusión, funciones que no eran consideradas en el pasado.

Es importante señalar que en las dos definiciones propuestas se considera a la educación como una de las funciones apropiadas por la institución y que ha sido destacada con anterioridad, tal es el caso de la definición propuesta por G. Brown Goode en el año de 1895, en la que define al museo como *“una institución dedicada a la preservación de aquellos objetos que mejor ilustran los fenómenos de la naturaleza y la obra de los hombres, así como a su utilización en aras del progreso del conocimiento y la cultura del pueblo”* (Ballart, 2007).

1.2.1 Museo un espacio educativo no formal

Los museos son considerados escenarios de educación no formal, la cual se integra por instituciones que, no siendo escolares, cumplen objetivos educativos. La educación no formal se caracteriza por ser intencional, metódica, con objetivos definidos, pero no restringido a la escolaridad convencional (Trilla i Bernet, 2003).

El término de educación no formal surge como resultado de las reflexiones generadas de la crisis en los sistemas formales en los años sesenta, los cuestionamientos giraron en torno a la institución escolar convencional, considerando que la sola expansión del sistema escolar, no era suficiente para satisfacer la demanda social de educación.

Estos planteamientos consideran que la educación va más allá de la institución escolar, dando el valor y la importancia a los factores educativos no escolares, mismos que están involucrados en el proceso educativo del individuo durante toda su vida.

De acuerdo a Trilla i Bernet (2003), el ámbito escolar en su carácter institucional y metodológico no necesariamente favorece al cumplimiento de la diversidad de objetivos educativos ya que su estructura la limita para poder atender la totalidad de las necesidades y demandas educativas. Esta es la razón por la que se busca generar otros entornos educativos que paralelamente a la escuela actúen de manera complementaria durante el proceso educativo, el cual se caracteriza por ser permanente y trascender las paredes de la institución escolar.

En el año de 1974 partiendo de las reflexiones hechas sobre los sistemas educativos, en las que se considera la importancia de atender las necesidades de los estudiantes, Philip. H. Coombs y Manzoor Ahmed, proponen una definición de educación no formal: *“Comprende toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños”* (Pastor, 2001, p.528).

A su vez, estos autores definen a la educación formal como el *“sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la Universidad”* (Pastor, 2001, p. 528).

De igual manera, otra diferencia importante son los objetivos educativos y las estrategias empleadas para alcanzarlos, en la educación no formal las actividades se caracterizan por ser flexibles en cuanto a la duración y al tiempo que se les dedica (Pastor, 2001).

Partiendo de estas dos definiciones, se encuentran claras diferencias entre ellas, de inicio en la educación no formal, al ser independiente del sistema escolar cuenta con mayores posibilidades en cuanto a la gestión de recursos financieros, al tener la libertad de buscar patrocinios y no estar sujeta a un presupuesto previamente asignado por las autoridades competentes.

De acuerdo a Trilla i Bernet (2003), la educación no formal emplea una diversidad considerable de métodos y procedimientos, las funciones educativas abarcan desde aspectos de educación permanente, actividades complementarias de la escuela y relacionadas con la formación profesional.

Es importante recalcar que la educación no formal es incluyente para cualquier tipo de sociedad, además es importante tener presente que aún cuando no pertenece al sistema educativo formal, sus actividades buscan atender criterios pedagógicos que coadyuven en el proceso educativo.

Ahora bien, las características de los recintos museísticos permiten considerarlos dentro del ámbito de la educación no formal; su clasificación dependerá del tipo de colecciones que exhiben, por ejemplo museos históricos, científicos, de arte, así como de la Institución a la que pertenecen.

1.3. Tipo de museos

Considerando la literatura revisada existen diversas propuestas para la clasificación de los recintos museísticos, en un inicio dichas clasificaciones dependían de las disciplinas que daban sentido a las colecciones, fue para el año de 1963, cuando el ICOM establece una clasificación homogénea en razón a los contenidos de los espacios, resultando cinco categorías: museos de historia, museos de arte, museos de etnología, museos de historia natural y museos de ciencia y técnica.

De acuerdo a Ballart (2007), la clasificación más utilizada es la que se refiere a la naturaleza de las colecciones. Es así que se forman colecciones de objetos artísticos, técnicos, históricos, etnográficos y especímenes naturales, resguardadas en museos, clasificados en cinco grandes tipos:

- **Museos de Arte:** Se consideran como parte de las tareas de los museos de arte, explicar la Historia del Arte del país, región o área cultural, difundir el trabajo artístico de una

escuela o un artista, educar el gusto artístico estimulando la creatividad y el aprecio por las obras de arte, actuar como laboratorio de experiencias artísticas, ofreciendo un espacio para la creación y no menos importante, difundir el arte contemporáneo en sus distintas manifestaciones. Ballart los define como:

Aquel cuyas colecciones están formadas por objetos originales seleccionados por su valor estético a los que se ha conferido la condición de obras de arte, las cuales se presentan ordenadamente por autor, tendencia o escuela, favoreciendo su contemplación directa, natural e inmediata (Ballart, 2007, p.44).

➤ **Museos de Historia:** Se puede considerar el hecho de que cualquier objeto del pasado puede formar parte de una colección histórica, favoreciendo la comprensión del devenir humano desde la perspectiva del tiempo. Para el museólogo norteamericano E.P. Alexander un Museo de Historia se define como: *“Aquel museo que reúne objetos del pasado que son utilizados para abrir las mentes y transmitir perspectiva histórica, además de proporcionar una cierta experiencia sensorial sobre la forma de vivir de otros tiempos”* (Ballart, 2007, p.45), clasificando los museos de historia de la siguiente manera:

- **Museos de historia general:** Pretenden transmitir una idea general de la historia del lugar, dentro de un ámbito territorial específico, país, región o localidad.
- **Museos arqueológicos:** Reúnen colecciones arqueológicas para mostrar una etapa de la historia nacional.
- **Museos arqueológicos de sitio y monumentos:** Presentan *in situ*¹ los vestigios de una cierta etapa histórica nacional.
- **Museos monográficos de tema histórico:** En esta categoría se incluyen una diversidad de proyectos museográficos, entre los cuales se encuentran los museos de medios de transporte (ferrocarriles, automóvil, transportes urbanos, o navegación) museos postales, museos numismáticos, museos de oficios, comercio o industrias, (textiles, metalúrgicos) museos militares y finalmente los museos de la memoria.

¹ Expresión latina que significa «en el sitio» o «en el lugar» y que suele utilizarse para designar un fenómeno observado en el lugar, o una manipulación realizada en el lugar.

- **Casa museo:** Dedicados a un personaje histórico vinculado con el inmueble. Generalmente en este tipo de museos se exponen las vidas de políticos, literatos científicos, militares y artistas.
- **Museos de Etnografía y Folclore:** Surgen durante el último tercio del siglo XIX en el continente europeo, como resultado de un creciente nacionalismo se busca reivindicar las “raíces populares” retomando el interés por los modos de vida tradicionales y los orígenes culturales de las sociedades europeas. Un ejemplo de este tipo de museos es el Museo Nórdico de Estocolmo, en el que se creó una sección al aire libre llamada *Skansen*, dedicada a la etnografía regional sueca, mostrando la “esencia popular de la nación” (Ballart, 2007).
- **Museos de Ciencia y Técnica:** La divulgación de los avances científicos y tecnológicos es una de las tareas principales de este tipo de museos, el coleccionismo de objetos tiene como fin la demostración en vivo para que el visitante los manipule y experimente con ellos, convirtiéndose así en museos interactivos.
- **Museos de Ciencias de la Naturaleza:** Posterior a la Revolución científica del siglo XVII la conservación de los especímenes naturales, los *naturalia*, se convirtieron en evidencias del comportamiento de la naturaleza para ser estudiados por la ciencia.

Ballart señala que existe otro tipo de museos que no entran dentro de esta clasificación, los llamados museos de los niños, que para el año de 1999 celebraban sus primeros cien años de creación. En la actualidad existen alrededor de cuatrocientos museos de este tipo.

Para García Blanco (1994), la forma en como los criterios expositivos actúan sobre el público se denomina intencionalidad comunicativa la cual da sentido a la clasificación de los museos: el Museo contemplativo, el informativo-transmisor y el didáctico, es importante resaltar que estos tres tipos pueden coexistir en un solo recinto.

- **Museo contemplativo:** Este tipo de espacio ofrece la única posibilidad de contemplar, limitando las reacciones del visitante a la aceptación o el rechazo, sin dar oportunidad de entender el significado de lo que se expone.
- **Museo informativo-transmisor:** Este tipo de museo pretende dar a conocer conocimientos y una interpretación sobre los objetos exhibidos. Sus exposiciones son sistemáticas, ordenadas y estructuradas a partir de criterios expositivos.
- **Museo didáctico:** Este museo nos brinda la posibilidad de “aprender a aprender” y facilita el descubrimiento por medio de una metodología activa que permita el análisis, el razonamiento y la interpretación de la cultura material.

De igual modo, Díaz (2013) propone un tipo de clasificación de acuerdo al origen de sus recursos, su ubicación, el tipo de público que atienden o bien, a las colecciones exhibidas:

- **Por el origen de sus recursos:** Pueden ser museos privados o independientes. Los museos *privados* obtienen sus recursos de capital privado, como empresas culturales que cuentan con autofinanciamiento y sus colecciones son representativas del área específica que representan. Por su parte los museos *mixtos* obtienen sus recursos tanto del sector privado, como del gubernamental. Están los museos universitarios que pueden ser públicos o privados, y los museos comunitarios que obtienen sus recursos del estado.
- **Por su área de influencia:** Dentro de esta clasificación se encuentran los museos nacionales que en su discurso narran la historia oficial de aspectos culturales de la nación. Los museos regionales muestran aspectos específicos de una región, por su parte los museos locales exhiben los valores culturales de la localidad y finalmente los museos de sitio muestran las temáticas destacadas del lugar que ocupa.

- **Por el tipo de público que atienden:** Los museos para público en general atienden a visitantes con perfiles diversos, por lo que su temática se caracteriza por ser flexible. Los museos para público especializado exponen contenidos más específicos, mientras que los museos para público infantil aproximan los contenidos a su público por medio de la interacción y el juego.
- **Por el tipo de exposición:** Existen los museos de circulación dirigida que se ubican en inmuebles que han sido adaptados para ese uso, los museos al aire libre, como las zonas arqueológicas y los museos interactivos que flexibilizan el modo de acercamiento del visitante.

De acuerdo a la tipología del ICOM (Entrenas, s.f.) los museos se clasifican de acuerdo a sus colecciones de la siguiente manera:

- Museos de Arte
- Museos de Historia Natural
- Museos de Etnografía y Folklore
- Museos Históricos
- Museos de las Ciencias y de las Técnicas
- Museos de Ciencias Sociales y Servicios Sociales
- Museos de Agricultura y de los productos del suelo

Por su parte Carla Padró (2005, en Rey, 2013), señala cuatro tipos de museo en relación a sus funciones educativas y el tipo de aprendizaje que promueven:

- **Museos Instructores:** Este tipo de espacio espera que el visitante adopte un rol pasivo, silencioso y permisivo.
- **Museos Activos:** En este tipo de museo se percibe a los visitantes como habitantes y promueven un ambiente de aprendizaje a partir de preguntas que tienen como finalidad ayudar al visitante en el proceso de descubrimiento.

- **Museos Constructivistas:** En estos espacios se promueve el diálogo, ofreciendo programas que ayudan a dar diferentes lecturas a los objetos, el educador ayuda a mostrar distintas perspectivas.
- **Museos Críticos:** Este tipo de museo se visualiza como un espacio generador de conocimiento, donde la educación es su eje, reconocen el papel productor de los visitantes, diseñando sus exposiciones y actividades con la intención de integrar a sus públicos.

Es importante que el diseño de las actividades educativas sea adaptado al tipo de museos en que se implementarán, teniendo en consideración las características de cada recinto.

1.4. Los Museos y sus visitantes

En el texto "*Paradigma emergente en educación y museos*", Lauro Zavala (2006), presenta una tipología metafórica de visitantes en las que se pueden identificar tres tipos diferentes:

- **Visitante – hormiga:** es aquel que tiene un perfil de visita lento, memorioso, verbal y crítico que percibe su visita como una experiencia de análisis.
- **Visitante – chapulín:** es aquel que tiene un perfil de visita lúdico, interactivo, auditivo, emocional y vertiginoso. Este tipo de visitante asume su visita como una experiencia de interacción empática con los demás visitantes.
- **Visitante – mariposa:** es aquel que tiene un perfil de visita pragmático, visual, sistemático, táctil, utilitario, asume su visita como una experiencia pedagógica en relación con sus propias experiencias.

Zavala presenta esta tipología como hipotética, afirmando que cada visitante puede llegar a combinar diversas estrategias en su visita al museo.

Por su parte, Josep Ballart (2007), considera que la audiencia real o potencial de un museo se divide en segmentos diferenciados por características como la edad, el sexo, la formación, la rentabilidad personal o familiar, la formación y el lugar de residencia, considerando tres grupos generales de visitantes:

- Público familiar
- Adultos y profesionales
- Grupos escolares

De igual manera, Espacio Visual Europa (EVE, 2015) plantea una propuesta de tipología de visitantes de museos de acuerdo a la experiencia en este espacio:

- **Visitante fan:** Este tipo de visitante es aquel que viene predispuesto a visitarlo, que por alguna razón determinada escoge un museo concreto y planifica la visita, tiene claro el motivo, lo que desea ver y sabe lo que quiere, prefiere una visita autónoma y probablemente le dedicará bastante tiempo a su recorrido, por lo que requerirá de espacios que le permitan descansar, ya sea en lugares estratégicos de las salas o en alguna zona de descanso específica del museo.
- **El turista accidental:** La asistencia de este tipo de visitantes es motivada por la rutina del turismo vacacional. De manera contradictoria estos grupos de personas no son visitantes habituales de museos en su rutina cotidiana. Sin embargo este tipo de visitante puede permanecer horas haciendo fila en los principales museos de las ciudades que visita.
- **El escolar cautivo:** Este tipo de visitante acuden al museo por la obligación de realizar la visita con la escuela. En algunos casos van de forma independiente, pero con la consigna de alguna tarea escolar.

- **Los grupos de mayores:** El perfil de este tipo de visitante se caracteriza por la disposición de tiempo para visitar el museo. Este público puede convertirse en un aliado para la institución, considerándolo como un colaborador cualificado por su experiencia y disposición.
- **La familia:** Esta tipología de visitantes es compleja por la diversidad de preferencias y niveles de conocimientos previos de sus integrantes. Este tipo de visitantes requieren actividades que motiven el diálogo entre padres e hijos con la exposición, logrando que la experiencia familiar sea interesante y agradable para todos.
- **El experto:** Este tipo de visitante se convierte en un reto, ya que requieren de una experiencia diferente que les brinde información, se les debe ofrecer lecturas complementarias o alternativas del museo que despierten su curiosidad y aporten nuevos elementos a su conocimiento previo.
- **Visitantes con discapacidad:** Esta categoría de público requiere de una sensibilidad especial por parte del museo respecto a criterios de accesibilidad, movilidad e inclusión. Es importante atender a las necesidades de este tipo de visitantes, considerando la existencia de rampas o ascensores, así como vigilar que los elementos museográficos como: iluminación, vitrinas, climatización, textos en braille, maquetas, audio guías, etcétera, cubran las necesidades de este tipo de visitantes.
- **Visitantes con necesidades educativas especiales:** Este grupo de visitantes por sus características de raza, religión, origen, condición socioeconómica, requerirán de estrategias inclusivas para favorecer el disfrute de la visita de la misma manera que el resto de públicos.
- **El visitante ocasional:** Suele acudir en ocasiones concretas, no muestra mucho interés por el museo y generalmente llega por intereses de terceros.

- **El visitante VIP:** Por su cargo o relevancia social, se ve en la obligación de visitar el museo, puede no mostrar interés alguno por el museo, por lo que queda satisfecho al recibir una atención personalizada en una visita general; algunos pueden tener un genuino interés en las exposiciones y mostrar conocimientos sobre las mismas.
- **El visitante online:** Sin necesidad de visitar físicamente el museo puede hacer un recorrido virtual e intercambiar opiniones con otros usuarios, acceder a contenidos y experiencias; por medio de las nuevas tecnologías puede compartir, establecer relaciones con otros visitantes con los que crear páginas o grupos vinculados.
- **El visitante cotilla²:** Su perfil es como el de un museógrafo que mira con atención cada detalle dentro de la exposición, incluso se le puede ubicar dentro de las salas arrodillado observando detenidamente las bases de las vitrinas.

Ante la diversidad de públicos que asisten al museo, la programación de actividades y la oferta museística se convierte en un reto. Los museos se deben caracterizar por ser espacios que favorezcan el diálogo con la exposición, así como el intercambio entre el público en un espacio confortable y ameno que atienda las necesidades y particularidades del universo de visitantes que recibe.

Son los visitantes quienes irán marcando el rumbo de las exposiciones, como refiere Asensio y Pol (2002, p.155), en relación a los efectos que provoca la exposición *“que el visitante, por sí mismo o en interacción, con otros, realice acciones, active representaciones y proyecte actitudes, es decir, ponga en marcha todo un conjunto de comportamientos que le ayuden a procesar el mensaje recibido a un nivel profundo”*, por tanto las actividades ofertadas deben ser diseñadas para cumplir estos objetivos.

² Cotilla: Persona amiga de chismes y cuentos. Definición tomada del Diccionario de la Real Academia Española

1.5. Actividades de comunicación en museos

La experiencia educativa en museos se particulariza en cada situación, de esta manera, los objetivos de las visitas son múltiples y varían de acuerdo al tipo de colecciones, así como al público para el que se plantean. Las posibilidades de la visita son tan diversas, como diverso el tipo de visitantes que acuden a los museos, razón por la cual los museos y quienes trabajan en ellos, deben tener la formación profesional, el interés y el compromiso para ofrecer actividades que favorezcan el disfrute y se propicien ambientes de aprendizaje.

Para Pastor (2011), la planificación educativa dentro del ámbito museístico debe considerar las particularidades de la educación no formal, que cumple ciertas características tales como la flexibilidad, metodologías innovadoras y participativas, así como programas más lúdicos y menos academicistas. Por otro lado la diversidad de destinatarios incluye variedad de temáticas y objetivos que fomentan el trabajo multidisciplinar.

Según Zavala (2016), los contenidos de una exposición se consideran relevantes para el visitante, en la medida en que se logra establecer un diálogo entre la experiencia de visita y el contexto del visitante, superando la premisa de que lo esencial en una exposición son los contenidos por si mismos.

Por otra parte, en su obra *“Manual de Museos”*, Ballart (2007) señala que los departamentos educativos son responsables del diseño de programas y actividades que respondan a las necesidades de diversos públicos. Teniendo en consideración las particularidades de cada recinto, el autor plantea una propuesta general de actividades para los departamentos: educativos según el tipo de público que acude a los museos:

1. Tipo de público: familiar

- Visitas guiadas
- Cursillos
- Visitas especiales del tipo descubrimiento o exploración

- Visitas teatralizadas
- Visitas para personas con necesidades especiales
- Talleres
- Actividades de vacaciones
- Actividades de fin de semana
- Demostraciones de oficios tradicionales
- Excursiones o viajes educativos

2. Tipo de público: adultos y profesionales

- Cursos y talleres específicos sobre la oferta del museo para determinados profesionales, por ejemplo, el profesorado
- Ciclos de conferencias sobre temas relacionados con el propósito del museo
- Seminarios especializados
- Cursillos sobre utilización de recursos del museo
- Visitas especializadas
- Visitas guiadas
- Talleres

3. Tipo de público: escolares

- Visitas guiadas
- Talleres
- Impartición de lecciones convencionales en el aula o las salas
- Visitas teatralizadas
- Demostración de oficios
- Demostraciones de experimentos
- Prácticas de arqueología, dibujo, pintura, escultura, etcétera.
- Actividades de recreo
- Actividades de vacaciones

Según Antoraz (2001a) la metodología empleada para el diseño de actividades deberá ser activa y permitir que el alumno sea capaz de *construir* nuevos conocimientos.

Como ya se ha mencionado, es preciso que el eje guía de la planeación de las actividades sean los visitantes, tanto actuales como potenciales, de este manera el museo tendrá mayor oportunidad de cumplir con su misión educativa.

1.6. Función educativa de los museos

La concepción y función del museo debe entenderse a partir la etapa histórica en la que se proyecta. En un inicio, el museo fue un espacio pensado para un público exclusivo, con un nivel social determinado y un cierto grado de conocimiento de las artes, este planteamiento elitista mantuvo al museo limitado para poder potencializar sus atributos y llevarlo a un desarrollo pleno. Sin duda, ha llevado cientos de años poder conceptualizar el museo como un espacio que promueve el diálogo y el aprendizaje.

De acuerdo a Sánchez (2001) la función educativa de los museos se ha desarrollado de manera paralela a la evolución que han experimentado dichos recintos, hasta llegar a convertirse en instituciones que divulgan la cultura y la ciencia. A través de los servicios educativos el museo está en condiciones de ofertar actividades que cumplan con su misión educativa, por medio de estrategias de comunicación basadas en el conocimiento de sus públicos.

No obstante, la función educativa debe permear todas las áreas del museo, con el fin de coadyuvar en las acciones programadas, de otra manera no se lograría tener el alcance esperado. Si todas las áreas del museo, desde su disciplina se involucran, el resultado tendrá mayor trascendencia y citando las palabras de Nagel Pittman:

“La educación en el museo es un elemento demasiado importante como para dejarla solo en mano de los responsables del área educativa. Tiene que impregnar a todos los que en él trabajan, la política del museo es en realidad su política educativa” (citado en Sánchez, 2001, p.108).

Finalmente, Sánchez considera que los programas educativos surgen de las metas institucionales del museo y son las áreas responsables de los servicios educativos quienes los llevan a la práctica.

Mientras tanto para Ballart (2007) los museos contribuyen a la sociedad por medio de la educación a la ciudadanía, retribuyendo de esta manera al reconocimiento social y los recursos que de ella reciben. Ballart considera que esta educación debe visualizarse en el sentido de desarrollo de habilidades, facultades o capacidades personales, así como de aprendizajes significativos. El museo se considera como una institución educativa abierta, con la capacidad de combinar dos elementos: diversión con aprendizaje.

De tal forma el museo presenta su propio guion pedagógico, posibilita una flexibilidad en la adaptación de los contenidos requeridos para cada tipo de público, considerando sus intereses y necesidades.

Se considera que el aprendizaje dentro del museo se ve confrontado por una era digital, ahora los visitantes llegan a las salas manipulando aparatos electrónicos de los que no alejan su mirada, es entonces que *“el museo debe brindar información a través de estos objetos, hay que aprovechar ese huracán y convertirlo en un nuevo canal de como mostrar el patrimonio a partir de estas nuevas necesidades, es un latente desafío”* (Cobrerros, 2014, p.6).

Alderoqui (2010), señala que la política educativa de un museo se distingue por la oferta que el museo hace a sus visitantes, desde la propuesta museográfica, su planteamiento conceptual y las actividades diseñadas para su diversidad de público, se puede deducir el lugar que ocupa su función educativa, además plantea que:

La educación en museos es una tarea militante, provocadora y crítica que intenta conectar la práctica educativa del museo con las políticas culturales desde donde se produce y con el marco sociocultural que afecta a todo el museo, cuestionándose la idea de cultura, de museo y finalmente de sociedad que se quiere representar y construir (Alderoqui, 2010, p. 124).

Así mismo plantea las siguientes dimensiones del trabajo en educación en museos:

- Social – cultural: Se refiere al contacto cercano con las experiencias del público, que exista acción directa de los educadores en las experiencias de aprendizaje. Implica recorrer el museo, caminar por las salas y los jardines, observar, escuchar y conversar con los visitantes, así como coordinar y supervisar el trabajo de los guías.
- Conceptual: El papel de los educadores en los diferentes niveles de interpretación, así como el diseño de los programas y las estrategias para el público en el museo. Incluye la participación cultural de las comunidades y la generación de procesos de investigación para relacionar los museos con las diversas culturas en las que están insertos.
- Espacial objetual: El papel de los educadores en cuanto a la concepción y diseño de las exposiciones, tener la capacidad de pensar el espacio y los objetos en el espacio, tener aptitudes teatrales y escenográficas. Como centros de interpretación, los museos materializan las ideas, los relatos y los objetos que seleccionan y presentan.

Alderoqui refiere la postura de John Cotton Dana, quien fue un personaje significativo para los educadores de museos de Estados Unidos, para él lo más importante del museo era el público al que estaba dirigido, la comunidad a la que servía esa institución. Cotton planteaba que la base de los museos eran las comunidades a las que servían, consideraba que la felicidad, la sabiduría y el confort de los miembros de dicha comunidad, estaba por encima de la acumulación de objetos para su propia gloria. Esta forma de concebir a los museos por parte de Cotton Dana se refleja en la siguiente frase *“Aprende acerca de la ayuda que tu comunidad requiere”* y *“acomoda el museo a esas necesidades”* (Alderoqui, 2010, p.124)

1.7 Coordinación de acciones educativas en museos

A partir de los años setenta surgen los departamentos educativos en museos, no obstante, se tienen referencias históricas en relación a trabajos previos en diversos museos del mundo. Por ejemplo, es el caso del Museo Real de Arte e Historia de Bruselas en Bélgica, que para el año de 1922 contaba con un servicio educativo con personal propio.

Del mismo modo Gran Bretaña fue pionera en la aparición de estos servicios, para el año de 1872 el museo de la ciudad de Liverpool, contaba con un servicio educativo denominado *The circulation school museum*, que seleccionaba objetos de ciencias naturales para dejar en préstamo a las escuelas primarias y así apoyar al profesorado en las materias inherentes (Pastor, 2011).

En el año de 1902 el Museo de Manchester contaba con un maestro que trabajaba de manera voluntaria con los niños que visitaban el museo, del mismo modo el Museo Horniman tenía personal voluntario a cargo de las actividades educativas, quienes elaboraron hojas didácticas sobre temáticas relacionadas con la colección del museo en el año de 1908 (Pastor, 2011).

Es así que los museos británicos fueron implementando departamentos de educación, de tal modo que para 1915 eran ya quince los recintos que contaban con este servicio. Cabe destacar el caso del Museo de Leicester que, en el año 1931, contrató de tiempo completo a la primera educadora de museo, así Ruth Weston fue la primera profesional que trabajaría de manera formal (Pastor, 2011).

En lo concerniente al continente americano, la creación de departamentos educativos en Estados Unidos y Canadá se dio de manera paralela al continente europeo, el primer departamento de educación fue establecido en 1901 en el Museo de Bellas Artes de

Syracusa, para el año de 1903 se estableció en el Museo de Arte de Toledo en Ohio, por su parte, el Museo Metropolitano de Nueva York creó su departamento educativo en el año de 1908 y finalmente el Museo de Bellas Artes de Boston en 1914.

Simultáneamente al surgimiento de estos departamentos se crearon instituciones que contribuyeron a fomentar la investigación en el campo, como es el caso del Centro para la Educación en el Museo de la Universidad George Washington y el Instituto de Servicios de Museos (Pastor, 2011).

Por otra parte, en el año de 1906, Anna Billing Gallup, curadora³ del Museo de los Niños en Brooklyn, fundó la Asociación Americana de Museos, cuyo objetivo era promover la misión educativa en museos (García, 2016).

De esta manera el quehacer educativo en los museos cobraba relevancia, en 1968 Molly Harrison, curadora del museo Geffrye en Londres, planteó como tarea prioritaria de los departamentos educativos, el *“traducir el significado de las exposiciones y buscar la manera de comunicar sus valores al público sencillo”* (Pastor, 2011, p.34), además de considerar la diversidad en edades y conocimientos del público que visita el museo.

Por otro lado, la profesora S.Prakash propuso que *“los departamentos educativos debían intentar fomentar y dar respuesta a los intereses artísticos latentes en los públicos de todas las edades”* (Pastor, 2011, p.34), así como motivar la participación creativa de los visitantes.

En el texto *“Pedagogía Museística”*, (Pastor, 2011, p.34) se hace referencia a un informe británico sobre museos provinciales publicado en los años sesenta en el que se plantean las siguientes funciones de los departamentos de educación:

- Responsabilidad de los servicios de préstamos de piezas
- Organización y /o participación en el servicio de conferencias

³ Curadora: El curador es la persona que cuenta con la preparación y la habilidad para desarrollar las estrategias de exhibición eficientes, que aseguren una exitosa relación entre la obra y los espectadores. Definición tomada de <https://www.aboutespanol.com/que-es-un-curador-1348392>

- Organización de toda clase de visitas de grupo
- Contacto con las instituciones educativas que utilicen el museo
- Ayuda individual a estudiantes
- Asesoramiento a la dirección del museo acerca de la naturaleza y extensión de la información que se debería ofrecer al público
- Asesoramiento en cuanto a ayudas y recursos posibles a utilizar en el campo de la tecnología educativa

Además, dicho informe contemplaba que los servicios educativos deberían estar integrados dentro de la estructura del museo y no bajo la responsabilidad de alguna institución educativa externa.

Conforme a esto Pastor (2011), propone una relación de las competencias o funciones que deben cumplir los departamentos de educación de museos:

- La formación y constante perfeccionamiento en materia educativa de los miembros de los departamentos de educación
- La colaboración con otras instituciones educativas y sociales
- La colaboración interdisciplinar y multiprofesional en el seno del propio museo

En cuanto a la programación de las actividades didácticas se considera la necesidad de brindar un servicio personalizado, por lo cual los departamentos de educación deben considerar en la proyección de sus programas las características y expectativas de los distintos tipos de visitantes.

De acuerdo al planteamiento de E. Hooper-Greenhill (en Ballart, 2007) se deben considerar seis criterios para orientar el trabajo de los servicios educativos en museos:

- Ser pertinente, de tal modo que los programas sean adecuados al propósito de la educación
- Ser capaces de responder a los intereses de los diversos públicos

- Basar los proyectos educativos en las colecciones del museo
- Aprovechar la flexibilidad de métodos y recursos pedagógicos que caracteriza la educación en museos
- Atender sin restricción las necesidades de los visitantes
- Proporcionar una educación de calidad

Por su parte, Zavala (2006) considera la función de los servicios educativos en museos como: *“un conjunto de estrategias educativas que permiten ofrecer a los visitantes un menú de opciones de interacción con el espacio museográfico, de tal manera que el visitante tome conciencia de que toda realidad puede ser observada desde una perspectiva museográfica”* (p. 132).

Para Sánchez (2001) los servicios educativos son reflejo de las políticas del museo, su trabajo requiere de creatividad y versatilidad para que por medio de programas bien estructurados se facilite el acceso a las exposiciones, creando un puente entre el museo y su público.

Sánchez plantea como parte de las funciones del departamento de servicios educativos las siguientes:

- Elaboración de materiales educativos dirigidos en primer lugar para ayudar a los maestros a visitar el museo.
- Planear de manera conjunta con la escuela las visitas al museo, así como las actividades complementarias a la misma.
- Realizar actividades complementarias a la visita para numerosos grupos, proporcionando los materiales necesarios y facilitando el espacio adecuado para su desarrollo.
- Participar en actividades externas como charlas en escuelas, clubes de niños, actividades especiales de vacaciones, entre otras.
- Atender a la formación de los guías, así como organizar las distintas modalidades de visitas guiadas.

- Elaborar material audiovisual, editar publicaciones como guías, revistas, así como hojas de visita para las exposiciones.

Sánchez considera como parte de las tareas del departamento educativo realizar programas de investigación de público, tanto real como potencial para poder identificar las motivaciones de su asistencia y cuyos resultados sirvan para orientar la planeación de actividades acordes a las necesidades y expectativas de los visitantes.

1.8 El papel de los educadores en museos

Los educadores en museos deben contar con una formación profesional que les permita emplear sus conocimientos y habilidades para generar proyectos educativos que favorezcan el aprendizaje y el diálogo entre los visitantes y el mensaje museístico.

Para Molly Harrison (en Pastor 2011) el educador de museos requiere más que una formación académica relacionada al contenido del museo, es indispensable que cuente con estudios en pedagogía museística, para lograr un perfil idóneo para el puesto.

En este orden de ideas Peggy Loar (citado en Pastor, 2011, p.60) plantea que la formación de los educadores de museos debe ser interdisciplinaria, el personal de los departamentos educativos deberán contar con conocimientos psicológicos y pedagógicos que le ayuden a desarrollar proyectos que favorezcan el aprendizaje con base en el conocimiento de las características de los visitantes, así mismo, deberán contar con conocimientos generales museológicos que le permitan desarrollar mejor sus funciones. Para la autora el educador de museo debería ser un “*académico generalista* especialista en pedagogía museística”.

Por su parte Pastor en su libro *Pedagogía Museística* considera que la principal misión de los educadores de museos consiste en: “*Contribuir a que la función educativa del museo*

se materialice eficazmente ante una audiencia de diversas edades, niveles y habilidades, mediante la planificación y desarrollo de experiencias, servicios y otros recursos” (Pastor, 2011, p. 62).

Para Pastor esta misión puede concretarse a través de determinadas funciones:

- Hacer investigación en pedagogía museística y diseñar la política educativa del museo en colaboración con los demás departamentos.
- Seleccionar, formar y dirigir al personal que labora en el departamento educativo, además de coordinar al personal a su cargo.
- Gestionar los recursos financieros del departamento
- Dar asesoría educativa en la planificación y montaje de las exposiciones
- Elaborar materiales educativos para las exposiciones
- Contribuir a la formación del personal responsable de atender al público.
- Desarrollar programas de evaluación de las actividades realizadas por el departamento educativo.
- Establecer vínculos con otras instituciones educativas, culturales y sociales para crear proyectos conjuntos.
- Representar al museo en congresos, conferencias, seminarios y actividades académicas con el fin de dar a conocer el trabajo educativo.

En el mismo orden de ideas para Ballart (2007), las funciones principales de los educadores de museos son las siguientes:

- Planificar y llevar a cabo programas educativos para diversos públicos
- Establecer vínculos con escuelas y asociaciones para ofrecer programas educativos acordes a sus necesidades
- Asesorar en el diseño y la producción de las exposiciones
- Elaborar materiales pedagógicos para el uso de instituciones educativas
- Desarrollar programas de formación para guías y monitores del museo

Ballart señala que la vocación científica del museo y la conservación de las colecciones van de la mano con la vocación educadora, la cual considera deber ser un auténtico rasgo de identidad del museo.

Es necesario que los educadores de museo cuenten con sensibilidad para captar las necesidades y características de los visitantes que reciben para poder construir entornos que permitan la participación e interacción con la exposición y en lo posible con otros usuarios.

Pastor (2011) plantea que para alcanzar los objetivos planteados, el educador en museos requiere contar con el siguiente perfil profesional:

- Tener conocimientos de los procesos de enseñanza aprendizaje para aplicarlos en el contexto museístico.
- Tener información actualizada sobre el desarrollo del sistema educativo formal, para poder trabajar en colaboración con las escuelas
- Tener una visión de las exigencias educativas del sector no formal y ser capaz de responder ante ellas

- Tener capacidad de análisis, resolución de problemas así como pensamiento estratégico para planificar a largo plazo
- Contar con iniciativa, habilidades comunicativas y de presentación de contenidos
- Tener liderazgo para dirigir, motivar y coordinar al personal a su cargo, así como voluntad y capacidad para trabajar en equipo
- Tener capacidad de dirigir las tareas inherentes al departamento, ya sea en montaje de exposiciones didácticas, en el diseño de programas educativos y en la elaboración de materiales didácticos.
- Tener habilidad para desarrollar materiales y publicaciones educativas dirigidas a distintos públicos
- Tener conocimiento de las nuevas tecnologías aplicadas en educación
- Tener capacidad para hacer investigación en el campo de la pedagogía museística

De acuerdo a Alderoqui (2011) el rol del educador de museo consiste en diseñar, preparar y ofrecer experiencias que resulten agradables y provoquen experiencias futuras deseables.

Los educadores de museo tienen la tarea de identificar los factores que influyen en la generación de experiencias significativas, diseñando dispositivos que favorezcan el diálogo con la exhibición, además de participar en la concepción del contenido de los textos y en algunos casos asumiendo la responsabilidad de su redacción.

Por su parte Sánchez (2001) plantea que como parte del equipo que integra el departamento educativo se debe considerar un experto en educación con experiencia docente, o bien en psicología del aprendizaje. Así mismo, este personal deberá contar con la capacidad de convertir elementos complejos a lenguaje común, actuando como

comunicador e interprete, además establecer vínculos con instituciones y de esta forma fortalecer los alcances de la acción educativa del museo.

Ahora bien, el personal que integra los departamentos de Comunicación Educativa en los museos de nuestro país posee características particulares dependiendo del recinto cultural en donde desarrollen sus tareas. En la actualidad la Ciudad de México es considerada la segunda ciudad con más museos del mundo, de acuerdo con el Sistema de Información Cultural (SIC) la capital cuenta con 152 museos distribuidos en sus 14 delegaciones como se puede observar en la figura 1.1. (Sistema de Información Cultural SIC, 2018).

Fig.1.1.

| Delegación | Número de Museos |
|--------------------------|-------------------------|
| Cuauhtémoc | 82 |
| Miguel Hidalgo | 19 |
| Coyoacán | 12 |
| Gustavo A. Madero | 6 |
| Benito Juárez | 6 |
| Álvaro Obregón | 6 |
| Tlalpan | 5 |
| Iztapalapa | 5 |
| Tláhuac | 3 |
| Cuajimalpa | 3 |
| Xochimilco | 2 |
| Azcapotzalco | 1 |
| Milpa Alta | 1 |

FUENTE: <http://sic.cultura.gob.mx>

De acuerdo al Sistema de Información Cultural (SIC, 2018) estos museos se agrupan de la siguiente manera:

- Museos de la Secretaria de Cultura Federal
- Museos de la Secretaria de Cultura de la Ciudad de México

- Museo perteneciente al Gobierno de la Ciudad de México
- Museo de la Secretaría de Seguridad Pública de la Ciudad de México
- Museo perteneciente a la Secretaría de Gobernación
- Museos pertenecientes a la Secretaría de Hacienda y Crédito Público
- Museo perteneciente a la Secretaría de Relaciones Exteriores
- Museo de la H. Cámara de Diputados
- Museos pertenecientes a la Secretaría de la Defensa Nacional
- Museo perteneciente a la Secretaría de Agricultura Ganadería Desarrollo Rural Pesca y Alimentación.
- Museos Delegacionales
- Museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia
- Museos del Instituto Nacional de Bellas Artes
- Museos de la Universidad Nacional Autónoma de México
- Museos del Instituto Politécnico Nacional
- Museos de la Insigne y Nacional Basílica de Santa María de Guadalupe
- Museo perteneciente a la Congregación del Oratorio de San Felipe Neri de México
- Museo de la H. Cámara de Diputados
- Museo perteneciente al Servicio Postal Mexicano (SEPOMEX)
- Museo perteneciente a Telecomunicaciones de México
- Museo del Sistema de Transporte Colectivo Metro
- Museos de la Torre Latinoamericana
- Museo perteneciente a la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas (CNDI)
- Museo perteneciente al Sindicato de Trabajadores Ferrocarrileros de la República Mexicana.
- Museos de Asociaciones Civiles (A.C.)
- Museos de Sociedad Anónima (S.A.)
- Museos de Fundaciones y Fideicomisos
- Museos Delegacionales

Para fines de este reporte laboral abordare las líneas de acción que se llevan a cabo en los Museos pertenecientes al Instituto Nacional de Antropología e Historia. Este trabajo se centra en mi participación en un proyecto realizado en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo, mismo que será descrito en capítulos posteriores.

Capítulo 2

Los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia y su función educativa

“Los museos de verdad son los sitios en los que el tiempo se transforma en espacio.”

-Orhan Pamuk-

2.1.El Instituto Nacional de Antropología e Historia y su responsabilidad social y educativa.

El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) es el órgano responsable de investigar, conservar y difundir el patrimonio arqueológico, antropológico, histórico y paleontológico de la nación, con el fin de fortalecer la identidad y memoria de la sociedad (Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH, 2017a).

El Instituto se crea en el año de 1939 por la iniciativa de Ley que presenta en el Congreso el presidente Lázaro Cárdenas del Río, con la finalidad de transformar el Departamento de Monumentos Artísticos, Arqueológicos e Históricos de la Secretaría de Educación Pública en un organismo con personalidad jurídica y patrimonio propios. Con la promulgación de la Ley Orgánica publicada en el Diario Oficial de la Federación el 3 de febrero de 1939, se declara al INAH como una Institución pública, con plena facultad normativa y rectora en materia de protección y conservación del patrimonio cultural tangible e intangible (INAH, 2017a).

Específicamente en el artículo 2o de dicha Ley se establecen las funciones para el cumplimiento de los objetivos de su creación (INAH, 2017b), mismos que se citan en el *Anexo 1* con el número de fracción correspondiente.

Además de la Ley Orgánica, el INAH, fundamenta sus tareas en diversas normas y reglamentos que guían sus actividades tanto de carácter interno como externo, entre estos se encuentran:

- a) Normateca Interna del Instituto Nacional de Antropología e Historia
- b) Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas
- c) Reglamento de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas
- d) Ley General de Bienes Nacionales

Como se establece en la Ley Orgánica y en la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, el INAH imparte enseñanza en sus tres escuelas, dos de ellas con sede en la Ciudad de México: la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH) y la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel del Castillo Negrete” y con sede en el estado de Chihuahua: la Escuela de Antropología del Norte de México.

La Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía se especializa en las áreas de conservación, restauración y museografía, en los niveles de técnico profesional, profesional de posgrado y de extensión educativa.

Estas instituciones educativas buscan formar profesionales que desarrollen tareas de investigación científica y que contribuyan a la conservación de los bienes culturales.

La Escuela Nacional de Antropología e Historia se caracteriza por ser el único centro superior que se dedica a la enseñanza integral de la antropología en sus distintas especialidades: arqueología, etnología, etnohistoria, antropología social, antropología física y lingüística.

2.2. Los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia

Posteriormente al movimiento de Independencia de 1810 y ante la necesidad de proteger, conservar e investigar los bienes de la nación, se estableció en nuestro país una Junta de Antigüedades, asignando un conservatorio de ellas dentro de la Universidad Nacional. Posteriormente en 1825, se fundó el Museo Nacional, por iniciativa del Presidente Guadalupe Victoria, y del Secretario de Estado Lucas Alamán. El reglamento del museo, estableció la función de *“reunir y conservar el patrimonio cultural del país, de su población primitiva, de las costumbres de sus habitantes, del origen y progreso de las ciencias, artes y religión y de lo concerniente a las propiedades del suelo, el clima y las producciones naturales”* (Del Rio, 2010), dando inicio así la historia de los museos en nuestro país, bajo la tutela del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

De acuerdo al Programa Nacional de Museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia, responsable de preservar el patrimonio cultural de la nación, así como ser responsable de la difusión de la historia y sus manifestaciones culturales propone:

El conjunto de museos del INAH funcionará como un sistema nacional, con base en lineamientos comunes y complementarios, y una reglamentación precisa. Los museos definirán, por medio de un Consejo Nacional de Museos, integrado con representantes de cada tipo de museo, sus prioridades, programas, procedimientos y actividades, de acuerdo con sus propias características y necesidades, y en concordancia con la política general del Instituto. Dicho Consejo conocerá los programas y actividades de los museos nacionales, regionales, locales, de sitio, escolares y comunitarios y propondrá programas generales e integrados que respondan a los lineamientos de la política general del Instituto (INAH, 1986, p. 9).

Los museos en nuestro país han cumplido la misión de mostrar el desarrollo de la historia nacional, divulgando la experiencia colectiva del pueblo mexicano, han sido importantes espacios de la actividad cultural nacional. Sin duda nuestros museos han sido un foro adecuado para la difusión de una gran variedad de conocimientos, a la vez que un

instrumento básico en la formación de una conciencia que defienda, preserve y difunda nuestro patrimonio histórico y cultural.

El INAH es responsable de la custodia de estos recintos, aproximadamente más de 110 mil monumentos históricos, construidos entre los siglos XVI y XIX y de 29 mil zonas arqueológicas registradas en todo el país, algunas de ellas declaradas como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO⁴ se encuentran bajo la tutela del Instituto (INAH, 2017a).

De acuerdo a la última actualización de datos en la página oficial del INAH, en la actualidad la red de museos se integra por 114 espacios, 6 salas de diversos tipos: exposiciones, introducción, interpretación y de homenaje, además de 1 museo virtual, dando un total de 121 recintos dedicados a la historia nacional, estatal o internacional. Estos museos son clasificados en categorías de acuerdo al tipo de colecciones que resguardan, así como a su situación geográfica y el número de visitantes que reciben, por lo tanto encontramos museos nacionales, regionales, locales, de sitio, comunitarios y metropolitanos (INAH, 2017c).

2.2.1 Museos Nacionales

Los museos nacionales son aquellos que en sus colecciones de carácter antropológico o histórico, son representativos de la totalidad nacional. Su objetivo es exhibir una recapitulación de la historia representativa de toda la nación, son creados a partir de un decreto presidencial.

Sus características y contenidos son heterogéneos: muestran periodos de la historia nacional, contienen colecciones procedentes de todo el país o presentan algunas muestras de las culturas de otros países. En la actualidad el INAH cuenta con 5 museos registrados de este tipo.

⁴ La UNESCO es el organismo responsable de emitir la lista de monumentos y sitios que por su riqueza natural y cultural son de un valor inestimable e irremplazable, pertenecientes a toda la humanidad.

Fig.2.1.

| Museos Nacionales | Estado |
|--|------------------|
| Museo Nacional de las Culturas del Mundo | Ciudad de México |
| Museo Nacional de Historia | Ciudad de México |
| Museo Nacional de Antropología | Ciudad de México |
| Museo Nacional de las Intervenciones | Ciudad de México |
| Museo Nacional del Virreinato | Estado de México |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.2 Museos Regionales

Los museos regionales tienen como objetivo presentar el desarrollo histórico de la región, destacando la diversidad cultural que lo caracteriza, además de ser un espacio que favorece a la expresión de las manifestaciones culturales propias de la región. Se localizan en las capitales de los estados. El INAH cuenta con 20 museos de este tipo a nivel nacional.

Fig.2.2.

| Museos Regionales | Estado |
|--|---------------------|
| Museo Regional de Historia de Aguascalientes | Aguascalientes |
| Museo Regional de Antropología e Historia de Baja California Sur | Baja California Sur |
| Museo Regional de La Laguna | Coahuila |
| Museo Regional de Historia de Colima | Colima |
| Museo Regional de Chiapas | Chiapas |
| Museo Regional de Guanajuato Alhóndiga de Granaditas | Guanajuato |
| Museo Regional de Guerrero | Guerrero |
| Museo Regional de Guadalajara | Jalisco |
| Museo Regional Michoacano "Dr. Nicolás León Calderón" | Michoacán |
| Museo Regional Cuauhnahuac | Morelos |
| Museo Regional de Nayarit | Nayarit |
| Museo Regional de Nuevo León "Ex Obispado" | Nuevo León |
| Museo de las Culturas de Oaxaca | Oaxaca |

| Museos Regionales | Estado |
|--|-----------------|
| Museo Regional de Puebla | Puebla |
| Museo Regional de Querétaro | Querétaro |
| Museo Regional Potosino | San Luis Potosí |
| Museo Regional de Sonora | Sonora |
| Museo Regional de Tlaxcala | Tlaxcala |
| Museo Regional de Yucatán "Palacio Cantón" | Yucatán |
| Museo de Guadalupe | Zacatecas |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.3 Museos Locales

Los museos locales presentan una visión integral de la localidad y contribuyen a fortalecer la identidad de la comunidad, mostrando la importancia histórica y cultural del lugar donde se ubican. A la fecha se cuentan con 43 museos de este tipo

Fig.2.3.

| Museos Locales | Estado |
|--|---------------------|
| Museo Histórico Regional, Ex Cuartel de la Compañía Fija | Baja California |
| Museo de las Pinturas Rupestres de San Ignacio | Baja California Sur |
| Museo de las Misiones Jesuíticas | Baja California Sur |
| Museo Arqueológico de Campeche "Fuerte de San Miguel" | Campeche |
| Museo de las Estelas Mayas, Baluarte de la Soledad | Campeche |
| Museo Histórico Reducto San José el Alto "Armas y Marinería" | Campeche |
| Museo del Camino Real de Hecelchakan | Campeche |
| Museo Arqueológico de Comitán | Chiapas |
| Museo de los Altos de Chiapas | Chiapas |
| Museo Arqueológico del Soconusco | Chiapas |
| Museo Histórico Ex Aduana de Cd. Juárez | Chihuahua |
| Museo Ex Convento Agustino de San Pablo | Guanajuato |
| Museo Casa de Hidalgo "La Francia Chiquita" | Guanajuato |
| Museo Histórico de San Miguel de Allende | Guanajuato |

| Museos Locales | Estado |
|--|---------------|
| Museo Local de Valle de Santiago | Guanajuato |
| Museo Casa del Dr. José María Luis Mora | Guanajuato |
| Museo Histórico de Acapulco Fuerte de San Diego | Guerrero |
| Museo Guillermo Spratling | Guerrero |
| Museo de Actopan | Hidalgo |
| Museo de la Fotografía | Hidalgo |
| Museo Tepeapulco | Hidalgo |
| Museo Arqueológico de Ciudad Guzmán | Jalisco |
| Museo "Casa Agustín Rivera" | Jalisco |
| Museo del Cuale | Jalisco |
| Museo de la Estampa Ex Convento de Santa María Magdalena | Michoacán |
| Museo de Artes e Industrias Populares | Michoacán |
| Museo Histórico del Oriente de Morelos "Casa de Morelos" | Morelos |
| Jardín Etnobotánico y Museo de Medicina Tradicional y Herbolaria | Morelos |
| Museo Local de Antropología e Historia de Compostela | Nayarit |
| Sala Homenaje a Juárez | Oaxaca |
| Museo de la Evangelización | Puebla |
| Museo de Arte Religioso de Santa Mónica | Puebla |
| Museo de la No Intervención "Fuerte de Loreto" | Puebla |
| Museo del Valle de Tehuacán | Puebla |
| Museo Arqueológico de Cancún | Quintana Roo |
| Museo Arqueológico de Mazatlán | Sinaloa |
| Museo de Oxolotán | Tabasco |
| Museo de la Cultura Huasteca | Tamaulipas |
| Museo Local Tuxteco | Veracruz |
| Museo Baluarte de Santiago | Veracruz |
| Museo del Fuerte de San Juan de Ulúa | Veracruz |
| Museo de Palmillas | Veracruz |
| Pinacoteca del Estado "Juan Gamboa Guzmán" | Yucatán |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.4 Museos de Sitio Arqueológico

Los Museos de Sitio Arqueológico tienen como objetivo dar una introducción a las zonas arqueológicas a partir de la exhibición de los objetos provenientes de las excavaciones realizadas en la zona, además de contribuir a la difusión y conservación del patrimonio que resguardan dichas zonas. Actualmente se cuentan con 36 museos de este tipo.

Fig.2.4.

| Museos de Sitio Arqueológico | Estado |
|---|------------------|
| Museo de Sitio de Toniná | Chiapas |
| Museo de Sitio de Palenque "Alberto Ruz L'Huillier" | Chiapas |
| Museo de las Culturas del Norte | Chihuahua |
| Museo de Sitio de Cuicuilco | Distrito Federal |
| Museo del Templo Mayor | Distrito Federal |
| Museo de Sitio de la Ferrería | Durango |
| Museo Arqueológico de Tula "Jorge R. Acosta" | Hidalgo |
| Sala de orientación y servicios "Alba Guadalupe Mastache" | Hidalgo |
| Museo Prehistórico de Tepexpan | Estado de México |
| Museo de sitio de Chimalhuacan | Estado de México |
| Museo de los Murales Teotihuacanos "Beatriz de la Fuente" | Estado de México |
| Museo de Sitio de Teotihuacán | Estado de México |
| Museo de la Escultura Mexica "Eusebio Dávalos Hurtado" | Estado de México |
| Museo Xólotl, San. Bartolo Tenayuca | Estado de México |
| Museo de Sitio de la Zona Arqueológica de Tzintzuntzan | Michoacán |
| Museo de Sitio de Xochicalco | Morelos |
| Museo de Sitio de Coatetelco | Morelos |
| Museo de Sitio de Monte Albán | Oaxaca |
| Museo de Sitio de Cholula | Puebla |
| Museo de Sitio de Comalcalco | Tabasco |
| Museo de Sitio de La Venta | Tabasco |
| Museo de Sitio de Pomona | Tabasco |
| Museo de Sitio de Xochitecalt | Tlaxcala |
| Museo de Sitio de Cacaxtla | Tlaxcala |

| Museos de Sitio Arqueológico | Estado |
|--|---------------|
| Museo de Sitio de Tizatlán | Tlaxcala |
| Museo de Sitio de Ocotelulco | Tlaxcala |
| Museo de Sitio de El Zapotal | Veracruz |
| Museo Sitio de Tres Zapotes | Veracruz |
| Museo de Sitio Castillo de Teayo | Veracruz |
| Museo de Sitio de San Lorenzo Tenochtitlán | Veracruz |
| Museo de Sitio de Cempoala | Veracruz |
| Museo de Sitio de Higueras | Veracruz |
| Museo del Pueblo Maya | Yucatán |
| Museo de Sitio de Uxmal | Yucatán |
| Museo de Sitio de Chichen Itza | Yucatán |
| Museo de sitio de la Zona Arqueológica de Alta Vista - Chalchihuites | Zacatecas |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.5 Museos de Sitio Histórico

Los Museos de Sitio Histórico son recintos que tienen como objetivo dar a conocer la historia de personajes históricos relacionados al inmueble o bien, a la historia del mismo. Contribuyen en la preservación de los inmuebles como monumentos históricos y en la actualidad se cuenta con cinco museos de este tipo registrados.

Fig.2.5.

| Museos de Sitio Histórico | Estado |
|----------------------------------|------------------|
| Museo Casa Carranza | Ciudad de México |
| Casa de Hidalgo | Guanajuato |
| Museo Virreinal de Acolman | Estado de México |
| Museo Casa de Morelos | Michoacán |
| Museo Casa de Juárez | Oaxaca |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.6 Museos Comunitarios

Los centros comunitarios, son inmuebles históricos rescatados utilizándolos para el servicio de una comunidad popular por medio del rescate del acervo histórico y las tradiciones locales. Son espacios de difusión que promueven las manifestaciones creativas de la comunidad además de ofrecer grandes posibilidades de cultura y recreación. En la actualidad el INAH cuenta con 3 museos de este tipo.

Fig.2.6.

| Museos Comunitarios | Estado |
|--|------------------|
| Centro Comunitario Culhuacan "Ex Convento de San Juan Evangelista" | Ciudad de México |
| Centro Comunitario Ecatepec "Casa de Morelos" | Estado de México |
| Museo y Centro de Documentación Histórica Ex Convento de Tepoztlán | Morelos |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.2.7 Museos Metropolitanos

Los Museos Metropolitanos por su temática y colección, no clasifican como nacionales, pero tienen un grado de importancia para la Ciudad de México.

Fig.2.7.

| Museos Metropolitanos | Estado |
|--|------------------|
| Museo de El Carmen | Ciudad de México |
| Centro de exposiciones de la Terminal 2 del Aeropuerto Internacional "Benito Juárez" | Ciudad de México |
| Galería de Historia | Ciudad de México |

FUENTE: <http://www.inah.gob.mx/es/museos>

2.3. Antecedentes de servicios educativos en museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia

En sus inicios el departamento de servicios educativos surge con el propósito fundamental de contribuir a la educación de niños y jóvenes, atendiendo a la necesidad de establecer estrategias de comunicación que integren las colecciones y el discurso museológico para ofrecer una propuesta que incluya a los diferentes públicos.

El origen de los servicios educativos en el INAH se remonta al año de 1952, cuando el Arquitecto Ignacio Marquina director del Instituto, autoriza la creación del primer Departamento de Acción Educativa, designando a la profesora Luz María Frutos, como coordinadora y responsable de conformar un equipo de profesores, comisionados de la Secretaría de Educación Pública, con un perfil académico que abarcaba la formación pedagógica, la histórica antropológica y la de conocimientos museísticos (Vallejo, 2002), el Departamento tenía sede en la calle de Moneda 13, sitio que albergaba el Museo Nacional de Antropología, como parte de las actividades se ofrecían visitas guiadas dentro de las salas, los fines de semana se planeaban visitas a las zonas arqueológicas cercanas a la ciudad. Las visitas guiadas con público escolar se realizaban de la siguiente manera:

Para las visitas en el museo, los alumnos recibían un banquillo de tijera con asiento de lona y una tabla de “fibracel” en la que recargaban su cuaderno o sus hojas (algunas veces los niños se sentaban en el suelo). Se aprovechó mucho el factor sorpresa y la novedad de la visita. La presencia de los alumnos nunca fue meramente contemplativa; el diálogo siempre fue parte esencial de las visitas (Vallejo, 2002, p.).

En el año de 1959 se concreta el proyecto para la construcción de la Galería de Historia “Lucha del Pueblo Mexicano por su libertad” cuyo objetivo era mostrar las principales etapas históricas de nuestra nación. En el proyecto se incluyó al Departamento de Acción Educativa para la planeación y ejecución del mismo; comisionando a dieciséis maestras al Departamento de Acción Educativa, cuyas funciones serían atender a los niños que acudían al museo de Historia y a la recién inaugurada Galería, dando inicio formalmente a los servicios educativos en la Galería de Historia.

Algunas de las actividades realizadas por el Departamento de Acción Educativa en esta época fueron:

- Periódicos murales mensuales ilustrados con dibujos de los niños
- Festival del día del niño para los hijos de los trabajadores del Instituto
- Primera exposición de trabajo de Servicios Educativos
- Funciones de títeres guiñol a los visitantes de la Galería de Historia
- Presentación de paneles con efemérides del Museo Nacional de Historia y la Galería de Historia

Durante la gestión del Dr. Eusebio Dávalos como director del Instituto, se le dio un gran impulso al Departamento de Acción Educativa, mostrando un genuino interés por establecer una adecuada comunicación con el público (Vallejo, Martín, & Torres, 2002).

Sin embargo, esta etapa concluyó en el año de 1973, razón por la que cada museo asumió la responsabilidad de organizar su propio departamento educativo, así para el año de 1964 el Museo Nacional de Antropología fue el primero en contar con un departamento de Servicios Educativos con personal de base.

Para el año de 1983 Dirección de Museos, antecesora de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, crea el **Departamento de Servicios Educativos, Museos Escolares y Comunitarios** que conjuntamente al Departamento de Planeación e Instalación de Museos y Exposiciones Itinerantes consolidaron el área. De esta manera en el departamento de Servicios Educativos:

Se depositó la tarea de llevar a cabo el Programa para el Desarrollo de la Función Educativa de los Museos del INAH, teniendo como base teórica y metodológica los resultados obtenidos de los proyectos experimentales de museos locales y escolares, el de la Casa del Museo y la experiencia de los servicios educativos en los museos establecidos del Instituto (Vallejo et al., 2002, p. 15).

Para el año de 1993 el Departamento de Servicios Educativos, ocupaba un lugar propio dentro del INAH, se tomaron acciones para fortalecer el proyecto, emanadas de las propuestas con las que cada museo contribuyo. En el año 2000 el Programa se integra a la Dirección Técnica de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, lo cual favoreció para promover el trabajo interdisciplinario, llevando a cabo trabajos conjuntos con las subdirecciones de museología, museografía y servicios educativos (Vallejo et al., 2002).

Comenzaba una nueva etapa para el Programa, momento propicio para reflexionar acerca de las líneas de trabajo en materia educativa, así como de las practicas empleadas hasta ese momento, para esto se consideraron las experiencias acumuladas al paso de los años, así como planteamientos teóricos en pedagogía y comunicación, que ayudaran a comprender la educación dentro de un proceso de comunicación integrado por el dialogo, la reflexión y la interpretación.

Para Vallejo et al. (2002), los servicios educativos del INAH al ser difusores del patrimonio, deben ser fuente de divulgación cultural, generar estrategias de acción educativa, fortalecer la estructura de la labor educativa, así como estructurar programas de formación de públicos y capacitación interna.

2.4. Comunicación Educativa en los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia

El Programa Nacional de Comunicación Educativa surge como resultado de la reflexión acerca de las prácticas educativas y líneas de trabajo empleadas en los departamentos educativos de los museos del INAH desde su creación hace más de cincuenta años.

Para Vallejo et al. (2002), la *educación* es un proceso de aprendizaje en construcción, en el cual la *comunicación* es el mecanismo de retroalimentación entre el emisor y el receptor.

Dentro del campo de los museos este proceso se lleva a cabo por medio de mensajes codificados en tres niveles:

1. Cuando el guía actúa como facilitador entre la colección y el público

La comunicación educativa se realizará por medio de procesos comunicativos y formativos, en los que la participación se dará de manera activa, atendiendo a las necesidades y características de cada recinto en cuanto a sus colecciones y a la diversidad de público.

2. Cuando el público confronta la colección con sus referentes

La experiencia que el visitante construya dependerá de la interacción que logre con la exposición, el bagaje cultural, su forma de ver el mundo, así como la apertura que tenga ante el guión museológico y las acciones educativas serán factores que influyan para que sea una visita significativa.

3. Cuando hay actividades complementarias a la exposición

Las actividades diseñadas para complementar la visita favorecen a la retroalimentación, que da como resultado la reconstrucción del conocimiento.

El Programa Nacional de Comunicación Educativa plantea diversas líneas de acción para mejorar los departamentos educativos de museos y zonas arqueológicas, entre los cuales destacan:

2.4.1 Estrategias del Departamento Educativo

- Planear estrategias educativas adecuadas a los diversos grupos de visitantes, como a grupos específicos.
- Establecer y fortalecer proyectos de apoyo a las actividades de servicios educativos, a través de servicio social y voluntariado.
- Proporcionar herramientas y estrategias que optimicen los esfuerzos de los servicios educativos en la atención de sus públicos.
- Sensibilizar a los educadores de la importancia de la labor educativa desarrollada en el museo.
- Elaborar un manual con los lineamientos, estrategias y materiales para los prestadores de servicio social y voluntariado realicen las actividades.

2.4.2 Objetivos del Departamento Educativo

Por su parte, el Manual General de Organización publicado por el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH, 2007), establece para el Departamento Educativo los siguientes objetivos:

- Desarrollar los medios didácticos (cedularios, impresos, visitas guiadas, audioguías, talleres, eventos culturales, etc.), que garanticen que el público visitante disfrute de una experiencia educativa en su recorrido por las áreas de exposición del museo.

- Promover y difundir los acervos patrimoniales que custodia y los contenidos temáticos resultado de investigaciones a través de publicaciones, y otros medios electrónicos, audiovisuales, o de comunicación masiva.
- Garantizar el adecuado funcionamiento de los servicios bibliotecarios y la conservación de su acervo.

2.4.3 Funciones del Departamento Educativo

En cuanto a las funciones de los departamentos educativos para museos y zonas arqueológicas se establecen las siguientes:

- Desarrollar los planes, programas y proyectos específicos correspondientes a la comunicación educativa del museo, así como coordinar, ejecutar, evaluar e informar sobre los mismos.
- Definir y ejecutar los mecanismos de organización laboral y capacitación, normas y procedimientos al interior del departamento, así como aplicar aquellos de carácter institucional.
- Promover y participar en reuniones y encuentros de especialistas en comunicación educativa.
- Realizar las gestiones institucionales necesarias para garantizar la realización de los trabajos de comunicación educativa.
- Representar al museo en las actividades de comunicación educativa en encuentros y reuniones con la sociedad civil e instituciones.

- Coordinar supervisar y ejecutar el diseño de las estrategias de comunicación educativa a aplicar en los recorridos a la exposición permanente, a exposiciones temporales y al inmueble histórico, y en la visita al museo en general.
- Coordinar supervisar y ejecutar los talleres y cursos que ofrezca el museo.
- Coordinar supervisar y ejecutar la producción de materiales didácticos para apoyo a la visita o para divulgación del patrimonio histórico que resguarda el museo.
- Coordinar supervisar y ejecutar la realización de visitas guiadas a grupos escolares de preescolar, primaria y secundaria en idioma español.
- Brindar servicio de asesoría pedagógica a estudiantes de nivel preescolar, primaria, secundaria y público en general que lo solicite.
- Coordinar supervisar y ejecutar el desarrollo y operación de los servicios de la biblioteca del departamento para garantizar el adecuado funcionamiento y conservación de la misma.
- Realizar investigación y encuestas de carácter museo pedagógico, y aplicar sus resultados al diseño de estrategias de comunicación educativa.
- Promover en medios de comunicación –prensa, radio, televisión, Internet y otros, los contenidos temáticos del museo, los eventos culturales que organiza y los servicios que presta.
- Difundir el acervo patrimonial del museo y las investigaciones científicas realizadas en el INAH.
- Elaborar boletines de prensa y contenidos textuales y gráficos para reportajes en medios masivos, así como trípticos, carteles y programas de mano.

- Producir promocionales y programas para ser transmitidos en medios de comunicación, así como materiales impresos, electrónicos e informáticos.
- Organizar eventos educativos y culturales, como visitas guiadas, cursos, talleres, obras teatrales, entre otros.
- Brindar a los visitantes escolares del nivel preescolar, primaria y secundaria los servicios de orientación y atención en apoyo a la visita al Museo.
- Diseñar y organizar actividades de extensión educativa fuera del museo.
- Promover y organizar visitas al museo con instituciones privadas, públicas, centros de trabajo y escuelas.
- Establecer, organizar y brindar al público servicios bibliotecarios y de consulta de acervos patrimoniales.
- Coordinar y ejecutar la selección, adquisición, catalogación y clasificación de material bibliográfico y documental.
- Coordinar y ejecutar las acciones de limpieza y conservación del acervo bibliográfico y documental, así como de las instalaciones de la biblioteca del departamento.
- Difundir el material bibliográfico de nueva adquisición a través de exposiciones y otros medios.
- Coordinar acciones con el Sistema de Bibliotecas del INAH, para garantizar el adecuado funcionamiento de la biblioteca del departamento y mantener

actualizado su acervo. Así como promover la celebración de convenios de préstamo, donación e intercambio de acervos bibliográficos y documentales.

Para garantizar que se cumplan los propósitos institucionales de atención al público, se requiere el seguimiento de los lineamientos establecidos por el personal de Comunicación Educativa quienes son responsables de orientar las acciones pedagógicas dentro de museos y zonas arqueológicas.

2.5.El papel del personal de Comunicación Educativa en los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia

El Instituto Nacional de Antropología e Historia tiene a su cargo museos nacionales, regionales, locales, de sitio arqueológico e histórico, comunitarios y metropolitanos, cada uno con estructura propia, para lograr que estos recintos cumplan con los propósitos educativos es necesario el cumplimiento de los lineamientos establecidos en los manuales de operación, haciendo las adecuaciones necesarias al contexto de cada espacio museístico.

Para alcanzar dichos objetivos se requiere que el personal que integra los departamentos educativos cubra un perfil profesional y desempeñe ética y responsablemente su función.

De acuerdo al profesiograma publicado por la Secretaría de Programación y Presupuesto el personal deberá cubrir los siguientes requisitos:

2.5.1. Perfil Académico del personal de Comunicación Educativa:

- Licenciatura en área educativa o carrera afín
- Práctica docente y pedagógica comprobable de 3 años

- Conocimiento de las políticas generales y objetivos específicos del INAH
- Conocimiento del contenido y acervo del Museo, Zona Arqueológica y Sitios Históricos
- Conocimiento de los planes y programas de las diferentes instituciones educativas del país

2.5.2. Funciones específicas del personal de Comunicación Educativa:

- Incentivar la conciencia nacional a través de la integración del museo con la sociedad
- Planear, organizar, ejecutar y evaluar actividades que coadyuven al conocimiento del patrimonio cultural con población escolar y docente
- Programar y realizar visitas educativas en museo, zonas arqueológicas o sitios históricos
- Diseñar, elaborar, instrumentar y evaluar talleres y cursos de apoyo a estudiantes y profesores de todos los niveles educativos
- Diseñar, elaborar, instrumentar y evaluar material didáctico relacionado con el discurso y acervo del museo, zona arqueológica o sitio histórico
- Redactar materiales de divulgación del patrimonio histórico – cultural tales como el diseño de guías para las visitas guiadas, guías de exposición, materiales de apoyo didáctico a la exposición, folletos, audiovisuales y videos

- Diseñar, elaborar instrumentar y evaluar programas dirigidos a público con características especiales, así como para población vulnerable
- Diseñar, elaborar, instrumentar y evaluar actividades externas como: cursos, conferencias, festivales
- Realizar las cotizaciones de materiales para la elaboración de materiales educativos
- Proporcionar asesoría y orientación educativa al público
- Participar en la planeación de los proyectos del departamento, diseñar estrategias para detectar las necesidades educativas y culturales de la población escolar, docente y público general que visita el recinto
- Brindar capacitación interna para los promotores, custodios, personal de seguridad para brindar una correcta atención al público
- Tomar las medidas de seguridad adecuadas durante los recorridos dentro de sala, para preservar las colecciones bajo resguardo
- Transmitir al público las normas y procedimientos de seguridad establecidos en el museo
- Fomentar la importancia de la preservación y conservación del patrimonio nacional

Capítulo 3

Aportaciones de aproximaciones constructivistas a la educación en museos

“ El conocimiento que no proviene de la experiencia no es realmente un saber”

-Lev Vigotsky-

Para lograr un desempeño óptimo y profesional del quehacer educativo en el ámbito museístico, es necesario conocer la manera en que los procesos de desarrollo actúan sobre el aprendizaje, de esta manera los educadores de museos tendrán las herramientas para ofrecer una atención de calidad y adecuada a la diversidad de visitantes que reciben, promoviendo la generación de escenarios propicios para el aprendizaje.

Pero, ¿Cómo ocurre el aprendizaje? ¿Qué factores intervienen en este proceso? ¿Cómo adquirimos conocimientos?

Para el constructivismo el conocimiento no es una copia de la realidad, sino la construcción que realiza el ser humano en relación al medio que le rodea, a través de los esquemas que posee, los cuales son representaciones de una situación concreta o de un concepto, es decir, la representación que hace el ser humano del mundo que lo rodea. (Carretero, 2009).

Para el autor los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del individuo son una construcción propia que se produce día a día como el resultado de la interacción entre el ambiente y sus disposiciones internas. Esta construcción depende de la representación inicial que tengamos de la nueva información y de la actividad, externa o interna, que desarrollemos al respecto.

Las aportaciones del constructivismo han favorecido procesos de cambio en el ámbito de la educación de diversas sociedades, algunos de estos procesos han estado

vinculados a transformaciones educativas sobre todo en lo referente a aspectos psicológicos y didácticos.

En párrafos subsecuentes se presentan aportaciones de las aproximaciones constructivistas aplicadas a la educación en contextos museísticos. Se revisará la teoría psicogenética de Jean Piaget (1952), seguida por la teoría Socioconstructivista de Lev Vigotsky (1978), posteriormente se abordaran las teorías cognitivas del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1963) y finalizando con el Aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner (1960). En el *Anexo 2* se presenta un cuadro comparativo de las diferentes teorías y sus aplicaciones en escenarios museísticos.

3.1 Teoría psicogenética de Jean Piaget

Para el psicólogo suizo Jean Piaget el conocimiento es una construcción continua, estamos constantemente organizando lo que sabemos, por tanto estamos continuamente construyendo y reconstruyendo (Piaget, 1977).

Se concibe a los niños como pensadores activos y constructivos, capaces de adaptarse y actuar sobre su mundo, ajustando sus experiencias a las estructuras que poseen, Piaget (1977) considera que dichas estructuras son una serie de habilidades coordinadas, plantea que un contexto estructurado facilita el crecimiento cognoscitivo del niño y el desarrollo gradual de su pensamiento.

El aprendizaje supone una construcción personal determinada por el nivel de desarrollo cognitivo del individuo. A la luz de esta teoría la construcción del conocimiento es una actividad adaptativa en la que se conoce la realidad por medio de los mecanismos que posee el individuo (Cubero, 2005).

El trabajo de Piaget se basó en la observación de niños, esto le permitió descubrir la forma en que los niños se adaptan y actúan sobre su mundo, llegando a la conclusión que el desarrollo cognoscitivo ocurre en una secuencia de cuatro etapas, cada una de ellas relacionadas con la edad y se caracteriza por distintas formas de pensamiento, sin embargo se trata de lineamientos generales y no de etiquetas que deban generalizarse para todos los niños de cierta edad, ya que se pueden presentar características de una etapa en determinada situación y características de otra etapa más avanzada o inferior en otras situaciones (Woolfolk, 2014).

Para Piaget (1977) el desarrollo de la inteligencia es una serie de construcciones sucesivas que ocurre en etapas jerarquizadas a las que nombró estadios, las edades en que se presentan pueden variar dependiendo del entorno social del niño, pero es indispensable atravesar cada una para pasar a la siguiente.

A continuación se presentan las descripciones generales de las cuatro etapas de desarrollo, centrandonos principalmente en aquellas que caracterizan a la población que asiste a los museos.

La primera etapa es la **sensoriomotriz** que comprende del nacimiento a los dos años de edad. En esta etapa los niños construyen un entendimiento del mundo por medio de la coordinación de sus experiencias sensoriales (ver, escuchar) con sus experiencias motrices (tocar). Aprende por medio de reflejos, sentidos y movimientos, actuando sobre el ambiente, imita a otros y logra un pensamiento simbólico (Santrock, 2006; Woolfolk, 2014).

La segunda etapa llamada **preoperacional** comprende de los dos a los siete años de edad, Las poblaciones que asisten al museo en este rango de edades no son numerosas, sin embargo se ha observado una presencia considerable, por esta razón los educadores en museos deben conocer las características del desarrollo cognitivo de esta población para poder ofrecer actividades que generen experiencias agradables y acordes a sus necesidades (Santrock, 2006; Woolfolk, 2014).

Se debe considerar que en esta etapa el niño va a reconstruir en el plano verbal todas las adquisiciones conseguidas durante la etapa sensoriomotriz. Es decir, el niño comienza a representar el mundo con palabras e imágenes utilizando símbolos, dibujos o imitaciones para representar objetos reales, desarrollando así un pensamiento simbólico más complejo. Carretero (2009), señala que el desarrollo del lenguaje supone un avance en la comprensión parcial de la realidad, a pesar de no contar con las características convencionales del lenguaje adulto.

Considerando estas características del desarrollo, los museos deberán ofrecer programas adecuados al nivel de comprensión que los niños han desarrollado. Woolfolk (2014) y Santrock (2006) plantean las siguientes recomendaciones que podrían ser adaptadas al contexto museístico por las áreas educativas en el diseño de los programas educativos:

Durante las visitas se recomienda promover experiencias que sirvan en el aprendizaje de conceptos y de lenguaje, por ejemplo: enseñar palabras para describir lo que están haciendo, escuchando, tocando, saboreando, oliendo, para lograrlo se puede hacer uso de materiales didácticos que permitan el uso de los sentidos.

En el desarrollo de talleres y actividades lúdicas se sugiere utilizar instrucciones cortas, para evitar confusión no se deben incluir varios pasos al mismo tiempo, además es recomendable usar tanto acciones como palabras, ejemplificando paso a paso la actividad.

Por su parte Carretero (2009), considera que cuando los niños realizan juegos y dibujos se encuentran efectuando procesos cognitivos importantes para la elaboración del lenguaje propio, por lo que es recomendable que durante la visita en sala se realicen actividades que incluyan este tipo de recursos, por ejemplo se pueden llevar a cabo las explicaciones de algún tema por medio de historias que impliquen juegos de roles en los que los niños participen de manera activa, además, con las medidas de seguridad necesarias para las colecciones, se pueden facilitar materiales para que el niño realice un dibujo de los objetos de la sala.

La tercera etapa es la de **operaciones concretas** que abarca de los siete a los once años de edad. Los niños que se encuentran en este rango forman parte de la población escolar que más acude a los museos, por lo que el diseño de estrategias de atención conlleva gran relevancia.

Esta etapa se caracteriza por el desarrollo del pensamiento lógico para la resolución de problemas, además del uso de representaciones mentales relacionadas con objetos reales que permiten que el niño coordine varias características de un objeto y no se concentre exclusivamente en una propiedad del mismo, logrando la clasificación de las cosas en distintos conjuntos o subconjuntos (Santrock, 2006; Woolfolk, 2014).

Los niños pueden llevar a cabo razonamientos lógicos sobre algunos eventos concretos, que pueden ver y tocar, sin embargo se les dificulta pensar en conceptos hipotéticos o abstractos. Durante la visita se deben fomentar planteamientos que estimulen el pensamiento lógico, llevando a cabo preguntas que no sean de conocimientos específicos, sino que permitan el estudio de relaciones causales.

Una característica importante de este rango de edades entre siete y once años es el desarrollo de la empatía y la consideración de los puntos de vista de los otros, esto es de gran relevancia para las actividades que ofrece el museo a los públicos de estas edades, ya que al ser un espacio de intercambio y socialización permite que el niño desarrolle dichas habilidades sociales, por medio de juegos e intercambios con sus compañeros, además el juego en palabras de Calero (2008), es fuente de gozo, el niño es un ser esencialmente activo y en el juego encuentran la satisfacción a una necesidad profunda del espíritu.

De acuerdo a Calero (2008), en esta etapa el niño ejercita sus sentidos, al observar, manipular, oler, por tanto, entre más sentidos involucre el niño en el juego, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice.

Como parte de las actividades se recomienda utilizar apoyos visuales, por ejemplo líneas del tiempo para explicar las etapas históricas del desarrollo de una civilización, o bien, durante los recorridos se propone el uso de maletas didácticas que contengan materiales vinculados a las temáticas de las exposiciones, para que los niños puedan manipularlos y observar sus características.

Para la realización de talleres se propone llevar a cabo tareas que fomenten la creatividad del niño, ofreciendo diferentes tipos de materiales para que desarrolle actividades plásticas de mayor complejidad, donde pueda construir y moldear modelos a escala.

El juego es una herramienta didáctica que debe ser considerada para aplicarse en esta etapa, ya que los niños comienzan a involucrarse en juegos que implican a los otros, se interesan más por aquellos juegos con reglas y desarrollan un espíritu de competitividad. Por esta razón se recomienda fomentar las actividades en equipos, así como realizar juegos de competencia relacionados con los contenidos de las salas.

La última etapa es la de **operaciones formales** que abarca de los once a los quince años de edad. En esta etapa el pensamiento del niño se caracteriza por ser más abstracto, idealista y lógico. Se desarrolla un sistema mental para controlar un conjunto de variables y trabajar con un grupo de posibilidades.

Los adolescentes llevan a cabo un razonamiento hipotético-deductivo, diseñan planes para resolver problemas y prueban soluciones de manera sistemática. Desarrollan la habilidad de evaluar una situación hipotética y razonarla de manera deductiva para llegar a una conclusión; además se desarrolla el pensamiento inductivo, en el que por medio de observaciones específicas se pueden identificar principios generales.

Otra característica de esta etapa es el egocentrismo del adolescente, que se refiere a la autoconciencia intensificada que se refleja en la creencia que tienen los adolescentes de que los demás están totalmente interesados en ellos, además se concentran mucho en sus propias ideas.

Los adolescentes en esta etapa pueden imaginar mundos ideales, desarrollan interés por utopías, causas políticas o temas sociales, además surge un deseo por crear mundos mejores y en algunos casos se interesan por la ciencia ficción (Woolfolk, 2014).

La naturaleza del entorno museístico permite potencializar las características de pensamiento de los adolescentes en esta etapa del desarrollo, con las particularidades de las colecciones que exhibe cada recinto, se pueden encontrar elementos que permitan crear puentes con los jóvenes, alentando actividades que motiven el pensamiento hipotético, además por su edad poseen ciertas experiencias de vida que se pueden vincular con los contenidos que se busca transmitir, haciendo comparaciones adecuadas y del tema de estudio con su realidad.

Lamentablemente en algunos espacios se tiene estigmatizado al público adolescente, considerando que por sus características de desarrollo es un grupo que muestra poco interés por las actividades dentro del museo, considero que es equivocado generar este tipo de prejuicios, al contrario, el brindar una oferta educativa a este grupo de visitantes es una gran oportunidad de aportar elementos formativos, al brindarles actividades que promuevan el intercambio de ideas se fomenta el aprendizaje de valores como el respeto y la tolerancia por otras formas de pensamiento o modos de vida, reforzando la empatía y la conciencia social.

Las cuatro etapas que Piaget plantea permiten comprender a los educadores en museos el proceso de desarrollo cognoscitivo, de esta manera al observar las características de

cada etapa tienen la posibilidad de ofrecer a los visitantes actividades que favorezcan el aprendizaje.

En el diseño de programas educativos de museos es de vital importancia considerar las aportaciones de Piaget sobre las características de los grupos para quienes va dirigida la oferta educativa, de esta manera se pueden generar recorridos y actividades acordes al nivel de desarrollo, generando experiencias satisfactorias y ambientes de aprendizaje idóneos.

Para finalizar con el planteamiento de Piaget, es importante señalar que el autor se interesó en caracterizar y diferenciar la forma de pensar del individuo a lo largo de su desarrollo, considerando que el aprendizaje está determinado por el nivel de desarrollo cognitivo y concibiéndolo como un proceso individual, sin otorgar mayor relevancia al contexto social en el proceso de aprendizaje.

Por lo que se refiere a la postura que sostiene que el aprendizaje es un proceso que se da por medio de la interacción entre el sujeto y el contexto social, abordaremos la perspectiva sociocultural de Lev Vigotsky y sus aplicaciones al contexto museístico, teniendo en consideración que las actividades realizadas en el museo, en su mayoría son de carácter episódico, es decir el proceso de interacción con el visitante solo ocurre una vez.

3.2 Teoría socioconstructivista. Aprendizaje sociocultural de Lev Vigotsky

Lev Vygotsky, psicólogo de origen ruso, consideraba al individuo como el resultado de un proceso histórico y social en el que el lenguaje desempeña un papel esencial. Vygotsky se pronunció en contra del planteamiento del aprendizaje como un simple condicionamiento entre estímulos y respuestas.

Desde su perspectiva el funcionamiento cognoscitivo tiene un origen social, por lo que el desarrollo del niño será inseparable de las actividades sociales y culturales (Santrock, 2006).

Vigotsky consideraba que las habilidades cognoscitivas del niño tienen su origen en las relaciones sociales, las cuales inmersas en un entorno sociocultural son mediadas por las palabras, el lenguaje y las formas de discurso, herramientas psicológicas que ayudan a transformar la actividad mental, por tanto el aprendizaje es un proceso activo que organizado de manera adecuada y a través de la interacción social da como resultado el desarrollo mental (Santrock, 2006). Vigotsky sostiene que la construcción del conocimiento se da inicialmente en un proceso de interacción social y posteriormente se interioriza a través de la mediación del lenguaje (Calero, 2008), es por medio del lenguaje que el individuo se apropia de los signos y símbolos que la cultura le ofrece y que hacen posible la comunicación, la convivencia y a su vez el desarrollo del pensamiento.

Vigotsky definió el aprendizaje como un proceso de interacción entre el individuo y el medio en donde se desarrolla, su planteamiento refiere que el conocimiento se adquiere a través de la interacción que se tenga con otros en actividades cooperativas. Se aprende de forma más eficaz cuando se hace en un ambiente de colaboración e intercambio con los otros (Carretero, 2009).

Ahora bien, la importancia que otorga Vigotsky al aprendizaje como una actividad social, nos permite entender que sus contribuciones son esenciales para la educación en museos, ya que el museo es un espacio idóneo para el aprendizaje por medio de la socialización y el intercambio entre visitantes, mediadores y exposiciones.

Es tarea del educador en museos diseñar actividades que promuevan dicho intercambio, partiendo del supuesto que estas actividades sociales serán pieza clave para el aprendizaje, así mismo el educador debe actuar como mediador en ellas, facilitando experiencias de interacción con los visitantes.

Para explicar la manera en como los procesos sociales dan forma al aprendizaje y al pensamiento comenzaremos hablando de las fuentes sociales del pensamiento individual.

Vigotsky consideraba que procesos como el desarrollo cultural del niño, la atención voluntaria, la memoria lógica y la formación de conceptos se presentan en dos etapas: la primera a nivel social (nivel interpsicológico) y la segunda a nivel individual (nivel intrapsicológico). De esta manera los procesos mentales se construyen en cooperación durante actividades compartidas entre el niño y el otro, a su vez el niño internaliza estos procesos construidos en la interacción social y de este modo se convierten en parte de su desarrollo cognitivo, el cual se fomentará mediante las interacciones con las personas más capaces o avanzadas (Woolfolk, 2014).

Ahora bien, si durante el recorrido por el museo se genera un ambiente de colaboración e interacción del visitante con sus acompañantes, se favorecerá el proceso de aprendizaje por medio del intercambio de ideas y experiencias. Las construcciones previas del visitante le permitirán socializar acerca de los contenidos, las ideas y las emociones que le evocan las piezas de la exposición, de esta manera aprender de lo que las otras personas le aportan. Se sugiere realizar actividades que impliquen la resolución de tareas (acertijos, rallys) por medio del trabajo colaborativo, en donde la participación conjunta los lleve al logro de la meta.

Vigotsky aseguraba que todos los procesos mentales de orden superior, como el razonamiento y la resolución de problemas se logran a través de las herramientas psicológicas como el lenguaje, por el cual el niño logra conseguir un tipo de pensamiento avanzado y capaz de solucionar problemas. Consideraba que el lenguaje es el sistema de símbolos más importante y fundamental para el desarrollo cognitivo, es un medio para expresar las ideas y organizar las categorías y conceptos del pensamiento.

Los mecanismos de carácter social que estimulan y favorecen el aprendizaje son una herramienta esencial en el trabajo museístico; por ejemplo las discusiones en grupo que

propicien argumentaciones e intercambio de ideas, deben ser fomentadas dentro de las visitas en sala o en las actividades complementarias.

El museo nos brinda grandes posibilidades para realizar este tipo de actividades, por su naturaleza misma, invita al diálogo y a la reflexión y en el caso del público infantil al participar en actividades con adultos o compañeros más hábiles se intercambian ideas y formas de representar conceptos, que el niño internaliza y se apropia de estas formas de pensamiento y conductas que recibe de los otros miembros y de su cultura. Con estos intercambios de signos y símbolos el niño comienza a desarrollar un conjunto de herramientas culturales que le ayudan a dar sentido al mundo en el que vive (Woolfolk, 2014).

Por otro lado, Vigotski resalta la importancia social del juego, el cual se manifiesta en todas las etapas de la vida y representa una peculiaridad de la condición humana. Los juegos *reglados* (que implican reglas) ayudan a organizar formas superiores de conducta, exigen del jugador conjeturas, sagacidad e ingenio, así como una acción conjunta y combinada de aptitudes y fuerzas. Es necesario que durante la tarea o juego se establezca una relación activa con los otros, coordinando la propia conducta con la de los demás. Este tipo de juego se considera como una gran escuela de experiencia social y colectiva, se convierte en un instrumento para generar hábitos y aptitudes sociales (Vigotski, 2001).

Una de las aportaciones de Vigotsky es la **Zona de Desarrollo Próximo** (ZDP) la cual se refiere al área entre el nivel de desarrollo actual del niño y el nivel de desarrollo que el niño podría alcanzar bajo la guía de un adulto hábil o un compañero más avanzado. (Woolfolk, 2014).

Es decir, las posibilidades cognitivas de un individuo no se limitan a lo que puede hacer por si mismo, también considera lo que puede lograr con la ayuda de otro individuo más capaz (Carretero, 2009).

Considerando dicho planteamiento la guía de un adulto o un compañero más avanzado es de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje del individuo, en lo que se refiere al ámbito museístico esta tarea la realizan los mediadores o guías de museos, quienes por medio de estrategias educativas llevan a cabo una labor fundamental en el proceso de intercambio e instrucción, tanto en las visitas guiadas como en las actividades complementarias.

Carretero (2009), señala un componente importante que resulta esencial para el proceso de aprendizaje: la **motivación**, ya que sin ella la persona no realizará ningún trabajo de forma adecuada. Carretero plantea que en el individuo existen estados motivacionales que varían de unas personas a otras según las experiencias sociales y culturales, en algunos casos lo que se busca es controlar el comportamiento de los demás, (motivación de poder), en otros casos sentir pertenencia a un grupo (motivación de afiliación), o bien, el conseguir bienes materiales o de otro tipo (motivación de logro), claro que estos tres aspectos pueden presentarse de manera conjunta en estado motivacional.

En relación al aprendizaje la motivación de logro es lo que lleva al individuo a actuar, sin embargo resultaría muy difícil motivar a los alumnos si estos no comprueban que el profesor tiene un interés claro por su tarea; lo mismo sucede al interior de un museo, si el guía o mediador no muestra interés genuino por su labor, no logrará crear un espacio de respeto y aceptación para los visitantes y por lo tanto no se establecerá un ambiente que propicie el diálogo, el intercambio y por ende se dificultará la construcción del aprendizaje.

A manera de conclusión, es importante hacer énfasis en que la misión educativa del museo no es exclusivamente de las áreas educativas, el museo debe diseñar proyectos museísticos que favorezcan los procesos educativos, de manera que al momento de planificar las exposiciones se deberán incluir elementos que propicien ambientes de diálogo, de construcción e intercambio.

3.3 Teoría cognitivo constructivista

3.3.1 Aprendizaje significativo de David Ausubel

Como se ha mencionado a lo largo de este capítulo para la perspectiva constructivista el aprendizaje puede definirse como la elaboración del conocimiento por medio de un proceso activo que realiza el individuo en interacción con su entorno social.

El aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia, misma que se conforma por el pensamiento y la afectividad del individuo.

David Ausubel teórico constructivista plantea el concepto de aprendizaje significativo, el cual surge cuando los nuevos contenidos se integran con los conocimientos que ya se poseen, el autor considera que para que la enseñanza sea realmente efectiva se debe partir de los conocimientos que el alumno tiene; su propuesta, más que una teoría del aprendizaje, es considerada un modelo de enseñanza.

El aprendizaje significativo se produce cuando el individuo construye a partir de sus experiencia y conocimientos previos, el nuevo conjunto de ideas que se dispone a asimilar (Cubero, 2005).

Por lo tanto, este planteamiento sugiere que el proceso educativo no puede concebirse como una actividad que se desarrollará a partir de “mentes en blanco” al contrario, se deben aprovechar las experiencias de vida y conocimientos que posee el individuo para favorecer su aprendizaje.

De acuerdo a sus planteamientos, el aprendizaje del alumno dependerá de la estructura cognitiva previa, es decir del conjunto de conceptos e ideas que la persona posee y con los que se relacionará la nueva información, por esta razón es prioritario conocer la estructura

cognitiva del alumno, como afirmaba Ausubel: *“El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”* (Ausubel, 1983).

Se puede considerar que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos adquiridos son relacionados con lo que el alumno ya sabe, la nueva información se relaciona con algún aspecto ya existente y relevante de la estructura cognoscitiva. La característica de este tipo de aprendizaje es que produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura y las nuevas informaciones adquiridas (Rodríguez & Larios, 2014).

Considerando los planteamientos de esta teoría, el museo debe ser un espacio que promueva actividades que permitan a los visitantes asumir un rol activo en la construcción del conocimiento, a partir de la utilización de los conocimientos previos y favoreciendo un espacio de reflexión que permita conectar las experiencias del visitante con los contenidos de la exposición.

De esta manera las piezas cobran un sentido diferente, al encontrar una relación con la vida cotidiana de la persona, se crean puentes que conectan la realidad del museo con la realidad del visitante, superando aquellas prácticas que se centran en la recepción pasiva de información y sacrificando el deleite de la vista con estrategias que sólo ofrecen la acumulación de información como nombres, fechas o técnicas, que carecen de un verdadero significado, reduciendo la experiencia del museo a vitrinas y cédulas informativas.

Dicho planteamientos deben ser considerados por el museo en la concepción de sus exposiciones, con la intención de promover ambientes que detonen aprendizajes significativos, es importante que la curaduría, el montaje museográfico y la propuesta educativa presenten los contenidos de la sala de tal manera que favorezcan conexiones y vínculos con el visitante en las visitas guiadas y en los recorridos autogestivos.

En este sentido, el educador en museos debe ser sensible y capaz de reconocer el valor que tienen los conocimientos previos de los asistentes al museo, no puede concebirse como un transmisor de información, al contrario, deberá fomentar el diálogo con el visitante para obtener información que le permita conocer su contexto, indagar cuales son sus intereses, sus gustos, sus ideas, así como las emociones que le provoca la exposición, al promover este tipo de intercambios el educador puede establecer vínculos entre los conocimientos previos y los contenidos que ofrece el museo favoreciendo de esta manera los aprendizajes significativos.

3.3.2 Aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner

La teoría sobre la enseñanza de Bruner destaca el proceso de descubrimiento asistido de gran relevancia en el proceso de instrucción, enfatizando la interacción entre profesor y estudiante (Rodríguez & Larios, 2014).

El propósito principal de la enseñanza y de la educación es poner a pensar al individuo y a compartir sus ideas; es ir más allá de la información dada. Cuando se trata de enseñar, se abre un amplio abanico de posibilidades que conduce al individuo a aprender como conversar y compartir con los demás (Bruner, 2014).

El autor plantea que el aprendizaje implica tres procesos, primero, se refiere a la adquisición de nueva información, que produce un refinamiento de los conocimientos previos, el segundo aspecto sería la transformación o manipulación del conocimiento con la intención de adecuarlo a nuevas tareas y el tercer aspecto se refiere a la evaluación, en la que se comprueba si la manera de manipular la información es apropiada para la tarea en cuestión (Bruner, 1988).

Bruner señala la importancia de un aprendizaje por descubrimiento que favorezca el desarrollo de un pensamiento productivo y creador, para lograrlo se debe participar de manera activa en el proceso de aprendizaje. Para Bruner la importancia radica en entender

los procesos del descubrimiento de un conocimiento, de esta manera al ser un conocimiento aprendido y encontrado por el alumno se convertirá en un aprendizaje de mayor arraigo (Suárez, 2002).

De acuerdo a este planteamiento, la educación en museos debe ofrecer estrategias de mediación educativa que favorezcan el pensamiento creativo, impulsando la individualidad e independencia del visitante, por medio de actividades que incluyan la participación activa del público, dependiendo de las características del grupo se pueden ofrecer dinámicas de trabajo. El aprendizaje debe ser descubierto activamente, el visitante debe ser motivado a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y a exponer sus propios puntos de vista.

Existen elementos que favorecen el proceso de aprendizaje efectivo como la **motivación**, Bruner considera la idea de que todos los niños tienen una tendencia innata a aprender y señala que el interés por el aprendizaje sólo se mantiene cuando existe una motivación interna, por ejemplo, la curiosidad es un instinto innato necesario para la supervivencia de la especie (Sprinthall, 1996).

En los niños la curiosidad se manifiesta considerablemente, por tanto debe aprovecharse y canalizarse hacia una actividad intelectual. Del mismo modo, otro estímulo para el niño es la adquisición de competencias, los niños se muestran interesados por las actividades en las que su desempeño es exitoso y finalmente la reciprocidad es una motivación que implica el trabajo cooperativo con otras personas, lo que favorece el desarrollo de la sociedad humana (Sprinthall, 1996).

En este sentido el trabajo educativo en contextos museísticos cuenta con las ventajas que le brindan las mismas particularidades del recinto. El museo no debe limitarse a brindar respuestas, su reto es convertirse en un generador de dudas e inquietudes, debe motivar la curiosidad y brindar un acompañamiento que oriente y promueva el aprendizaje.

Bruner señala que este tipo de aprendizaje fomenta la creatividad, desarrolla la inteligencia, provoca en el estudiante independencia y auto motivación al sentirse

recompensado por los efectos de su propio descubrimiento. Además es de gran importancia contar con la orientación necesaria para que la exploración realizada conduzca a conocimientos que se proyecten en la aplicación de nuevas situaciones, así el deseo de crecer y progresar se vuelven motivadores en la dinámica de aprendizaje (Suárez, 2002).

El **andamiaje** es otro planteamiento de la teoría de Bruner que se refiere a un descubrimiento asistido, por medio del cual el profesor o guía va llevando de manera espontánea y natural el proceso de construcción del conocimiento (Rodríguez y Larios, 2014).

Así mismo, es necesario que el niño reciba retroalimentación sobre las estrategias de resolución de un problema. Para que se produzca un aprendizaje, el mejor mecanismo es la regulación del esfuerzo, así los resultados de la actuación del alumno deben darse cuando el alumno evalúa su actuación, para generar en el alumno auto motivación y un mejor auto concepto como resultado de su descubrimiento (Sprinthall, 1996).

Es por ello que el museo no debe limitarse a brindar respuestas, su reto es convertirse en un generador de dudas e inquietudes, motivando la curiosidad y brindando un acompañamiento que oriente y promueva el aprendizaje.

El proceso educativo se define como un proceso de desarrollo de potencial, en el cual se pasa de ser objeto de la enseñanza a convertirse en sujeto de aprendizaje, en este sentido el museo se convierte en el espacio ideal para ofrecer al visitante dichas posibilidades por medio de estrategias didácticas y discursos museográficos adecuados a la diversidad de públicos que lo visitan (Cobrerros 2014).

Además los museos tienen el potencial para convertirse en espacios idóneos para la resignificación, la apreciación y valoración del patrimonio, además de generar experiencias significativas y memorables que favorezcan en sus públicos procesos de aprendizaje (Rubiales, 2013).

Es importante enfatizar que el museo se debe concebir como un espacio de apertura, desarrollo y participación para todo tipo de público, escolares, jóvenes, adultos mayores, familias; un lugar que promueva el diálogo intercultural, en donde su carácter didáctico y educativo se fundamente en la mediación así como en la facilitación para las construcciones personales, es decir, que promueva el aprendizaje constante (Huerta y Roma, 2007).

Concluyo con la siguiente cita, que si bien no habla específicamente de contextos museísticos, considero que describe la experiencia que genera visitar un museo:

Los seres humanos estamos llamados a la verdad, a la bondad, a la responsabilidad, pero también al goce y la belleza. La educación debe cultivar el arte y la poesía. No podemos dejar instrumentalizar la razón, los sentimientos, la vida, únicamente hacia lo útil. No podemos contentarnos con comprender y transformar nuestra vida y nuestro entorno. Cultivemos y contemplemos la belleza; saboreemos las satisfacciones y experiencias estéticas (Suárez, 2002, p.25).

Capítulo 4

Proyectos educativos en los Museos del INAH

4.1 Lineamientos para el área de Comunicación Educativa en museos del INAH

El Instituto Nacional de Antropología e Historia de conformidad con lo que establece el ICOM tiene el compromiso de mantener a sus museos como una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público para exhibir, conservar, investigar, comunicar y adquirir, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente (ICOM, 2017b; INAH, 2017d).

De acuerdo a lo que se establece en la Ley Orgánica del INAH una de las funciones de la institución es la difusión del patrimonio cultural, de acuerdo a lo establecido por el ICOM asume la educación como una de las funciones fundamentales de sus espacios museísticos, planteando que la educación aplicada al museo debe estar guiada por la aproximación constructivista, modelo que estipula que la interacción entre los hombres les permite establecer un proceso en el que el visitante aprende a aprender con una conciencia crítica, por ello el INAH lleva a cabo esta tarea a través del área de comunicación educativa de la red de museos y zonas arqueológicas (INAH, 2017d).

Como se señaló anteriormente, el INAH es el responsable de investigar, conservar y difundir el patrimonio de la nación fortaleciendo así, la identidad y memoria de la sociedad.

Para dar cumplimiento a estos objetivos la institución establece reglamentos, manuales y lineamientos que regulan el trabajo dentro de cada recinto.

En lo que se refiere al trabajo pedagógico en las áreas educativas de los museos, zonas arqueológicas y centros INAH se establecen criterios y lineamientos que orientan las acciones educativas, así como su ámbito de aplicación, considerando las necesidades y características de cada recinto.

A continuación se presentan dichos lineamientos publicados en noviembre de 2009, señalando sus objetivos y fundamento legal, mismos que fueron recuperados textualmente de la mediateca digital del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH, 2017d).

Lineamientos para las acciones pedagógicas de las áreas educativas, en los Museos, Zonas Arqueológicas y Centros INAH del Instituto Nacional de Antropología e Historia

4.1.1 Objetivos

Establecer las acciones mínimas que deberán observarse en las actividades museo-pedagógicas de las áreas educativas de los museos, zonas arqueológicas y centros INAH, fomentando la investigación, planeación, producción, desarrollo y evaluación de proyectos educativos que aseguren su uso y aplicación responsable con la finalidad de garantizar que el patrimonio cultural sea difundido acorde a la diversidad de públicos que acuden a los museos y zonas arqueológicas de INAH y a la vez contribuir con el fortalecimiento de la identidad regional y nacional.

4.1.2 Fundamento Legal

- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos: Capítulo I. De las Garantías Individuales, artículo 3º, fracción V, manifiesta que el Estado “alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura”.

- Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas:
Capítulo I. Disposiciones Generales, artículo 2º, segundo párrafo: “La Secretaría de Educación Pública, el Instituto Nacional de Antropología e Historia, el Instituto Nacional de Bellas Artes y los demás institutos culturales del país, en coordinación con las autoridades estatales, municipales y los particulares, realizarán campañas permanentes para fomentar el conocimiento y respeto a los monumentos arqueológicos, históricos y artísticos”.

- Ley Orgánica del Instituto Nacional de Antropología e Historia:
Artículo 2º.- Son objetivos generales del Instituto Nacional de Antropología e Historia la investigación científica sobre Antropología e Historia relacionada principalmente con la población del país y con la conservación y restauración del patrimonio cultural arqueológico e histórico, así como el paleontológico; la protección, conservación, restauración y recuperación de ese patrimonio y la promoción y difusión de las materias y actividades que son de la competencia del Instituto.

- La Ley General de Educación:

Capítulo I. Disposiciones generales:

- Artículo 2º, segundo párrafo: “La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social”.

- Artículo 7º, fracción III.- “Fortalecer la conciencia de la nacionalidad y de la soberanía, el aprecio por la historia, los símbolos patrios y las instituciones nacionales, así como la valoración de las tradiciones y particularidades culturales de las diversas regiones del país”.

- Artículo 7º, fracción VIII.- Impulsar la creación artística y proporcionar la adquisición, el enriquecimiento y la difusión de los bienes y valores de la cultura universal, en especial de aquellos que constituyen el patrimonio cultural de la Nación.

- Artículo 9º, el “Estado promoverá... y alentará el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

4.1.3 **Ámbito de Aplicación**

Los presentes lineamientos deberán observarse en todo el territorio nacional; su desarrollo y su aplicación son responsabilidad de los directores de Museos, de las Zonas Arqueológicas y de los Centros INAH; si además cuentan con área de Servicios Educativos o Comunicación Educativa, comparten responsabilidad: los jefes de área, asesores educativos, promotores culturales, divulgadores del patrimonio, gestores del patrimonio, y cualquier persona asignada al área educativa.

4.1.4 **Disposiciones generales**

- Cada lineamiento que adelante se enuncia contiene uno o varios tipos de proyectos, estos a su vez tienen una serie de etapas para su desarrollo, las cuales siempre deberán estar presentes en la elaboración conceptual de cada proyecto; no se limitará las especificaciones que se agreguen, siempre y cuando no se elimine ninguna etapa mencionada.
- Cada proyecto planteado dentro de los lineamientos deberá ser viable y aplicado dentro del espacio de trabajo, formalizando el compromiso de llevarlo a cabo.
- Los proyectos que se realicen bajo los criterios y fundamentos de los lineamientos deberán ser presentados al Director del centro de trabajo para que los incluya dentro del ***Programa Anual de Trabajo y en la Tarjeta de Proyectos***, al Centro INAH de ser el caso, así como a la Subdirección de Comunicación Educativa de la Dirección Técnica de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, para su revisión y seguimiento durante la aplicación y vida del proyecto. Las áreas educativas enviarán durante el mes de octubre la programación anual de actividades en el formato para el registro del Programa Anual de Actividades del siguiente año.

- El área deberá informar del cumplimiento de sus metas con el formato para Reporte del Cumplimiento de Metas Programadas para Proyectos Educativos durante los primeros 10 días hábiles subsecuentes al final de cada trimestre.

- Los proyectos, actividades y estrategias que se integren dentro del Programa Anual de Actividades deberá ser revisado y autorizado por el responsable del área educativa, si no existiera esta figura se pasa al Director o Encargado del centro de trabajo, quien después de autorizarlo, si lo requiere, enviará a través del Centro INAH del Estado el Programa Anual de Actividades a la Subdirección de Comunicación Educativa de la Dirección Técnica de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones.

- Es responsabilidad del personal de las áreas educativas del espacio de trabajo de concluir con cualquier proyecto educativo que se inicie, así como de informar al director del centro de trabajo, al Centro INAH y la Subdirección de Comunicación Educativa los motivos por los que se llegarán a ver impedidos para concluir con el proyecto.

- Se contará con el apoyo de asesoría por parte de la Subdirección de Comunicación Educativa en caso de existir alguna duda dentro de la elaboración y aplicación de los proyectos con la finalidad de que se brinden servicios educativos de calidad a los visitantes.

- Si se considera incorporar alguna actividad, publicación, proyecto museográfico, actividad paralela, que no esté mencionada dentro de los lineamientos, se puede hacer siempre y cuando se asigne a un lineamiento específico y respete los pasos para llevarlo a cabo.

4.1.5 Lineamientos: Diseño y elaboración de estrategias para la atención al público

Son aquellas actividades dirigidas a grupos que visitan el museo para su atención personalizada por parte del equipo de comunicación educativa del recinto. En la figura 4.1. se esquematizan las estrategias de atención al público y se describen en el Anexo 3.

FIGURA. 4.1.



Fuente: Elaboración propia

Para el desarrollo de dichas estrategias de atención al público se deben cumplir con cuatro etapas de realización que se describen en la figura 4.2.

FIGURA. 4.2.



Fuente: Elaboración propia

4.1.6 Lineamientos: Diseño y elaboración de estrategias para la vinculación con la comunidad

Es el diseño y elaboración de estrategias para la vinculación con la comunidad, por medio de actividades encaminadas a propiciar o fortalecer la relación entre el museo y la comunidad en que se inserta, siempre ponderando los intereses de los diferentes grupos de la comunidad y la difusión del patrimonio que resguarda.

Dichas actividades se realizan en el espacio de trabajo como parte del servicio integral que se ofrece al visitante. Se realizan periódica y simultáneamente a las actividades fundamentales del espacio de trabajo. Los proyectos de vinculación con la comunidad se clasifican como se puede ver en la figura 4.3 y en párrafos subsecuentes se describen sus etapas de realización:

FIGURA. 4.3.



Fuente: Elaboración propia

Para la realización de dichas estrategias de ***vinculación con la comunidad*** se debe cumplir con cuatro etapas: a) Planeación; b) Gestión administrativa y de recursos; c) Evento y d) Evaluación. Cada una de estas etapas conformará un apartado en el proyecto educativo:

a) Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.

- Tipo de actividad
- Propósito(s).- ¿Qué pretendo lograr?
- Contenido.- ¿Qué tema(s) pretendo difundir que esté relacionado con mi museo?
- Tipo de público.- ¿A quién está dirigido?
- Lugar de realización.- ¿Espacio físico donde se llevará a cabo la actividad?
- Recursos.- ¿Qué voy a necesitar? (recursos humanos, materiales y económicos).
- Tiempo.- Fecha, duración y cronograma de trabajo.
- Desarrollo.- Acciones y/o actividades que conformarían la estrategia durante su aplicación.
- Evaluación.- Cuantitativa y Cualitativa ¿Qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas de la evaluación.

b) Gestión administrativa y de recursos: Son todas aquellas acciones que se deben realizar para conseguir los permisos, apoyos y financiamiento para la realización del evento.

c) Evento: Es la realización de la actividad con el público.

d) Evaluación: ¿Logré mi propósito? Después del análisis de la evaluación, ¿cómo puedo mejorar la actividad que se impartió? Consideraciones para la realización de futuras actividades del mismo estilo.

Observaciones: Las actividades deben elegirse en función de la colección que resguarda el museo para lograr una mayor difusión y disfrute de nuestro patrimonio.

4.1.7 Diseño y elaboración de estrategias museo pedagógicas:

Son las acciones, actividades y propuestas dirigidas al mejoramiento de las instalaciones y servicios del museo, así como a la capacitación del personal y las redes de trabajo multidisciplinario que se realiza en él.

Los proyectos museo pedagógicos son:

- **Cursos de actualización:** Son aquellos cursos encaminados al reforzamiento y actualización profesional del personal del museo para propiciar el desarrollo de proyectos para las necesidades del propio centro de trabajo.
- **Mesas de discusión:** Son reuniones en las cuales se lleva a cabo el consenso de los proyectos y se toman las decisiones pertinentes para realizarlos.
- **Proyectos integrales:** Estos consideran la intervención de distintas áreas del museo y del Instituto para la realización de los proyectos que brinden el soporte técnico, conceptual y práctico.
- **Capacitación:** Son todas las acciones encaminadas a brindar apoyo teórico y práctico fuera del museo con respecto a la experiencia acumulada en el mismo dentro del área educativa.
- **Investigación educativa:** Son aquellas investigaciones cuantitativas y cualitativas sobre distintas variables que se involucran dentro del campo educativo de los museos, como por ejemplo: estudios de público, formas de aprendizaje en diferentes públicos, efectividad de proyectos como espacios lúdicos, etc.

Para la realización de las actividades relacionadas con la ***museopedagogía*** se debe cumplir con cuatro etapas: planeación; gestión administrativa y de recursos; eventos y evaluación. Cada una de estas etapas conformará un apartado en el proyecto educativo:

1. Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.

- Tipo de actividad
- Propósito(s); ¿Qué pretendo lograr?
- Contenido; ¿Qué parte pretendo abordar de la práctica profesional del personal o museológica de mi museo?
- Tipo de público; ¿A quién está dirigido?
- Lugar de realización; ¿Espacio físico donde se realizará la actividad? Si se va a ir a otro espacio o estado especificar.
- Recursos; ¿Qué voy a necesitar? (recursos humanos, materiales y económicos).
- Tiempo; Fecha, duración y cronograma de trabajo.
- Desarrollo; Acciones y/o actividades que conformarían la actividad durante su realización.
- Evaluación; Cuantitativa y Cualitativa ¿Qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas de la evaluación.

2. Gestión administrativa y de recursos: Son todas aquellas acciones que se deben realizar para conseguir los permisos, apoyos y financiamiento para la realización del evento o actividad.

3. Evento: Es la realización de la actividad.

4. Evaluación: ¿Logré mi propósito? Después del análisis de la evaluación ¿Cómo puedo mejorar la actividad que se impartió? Consideraciones para la realización de futuras actividades del mismo estilo.

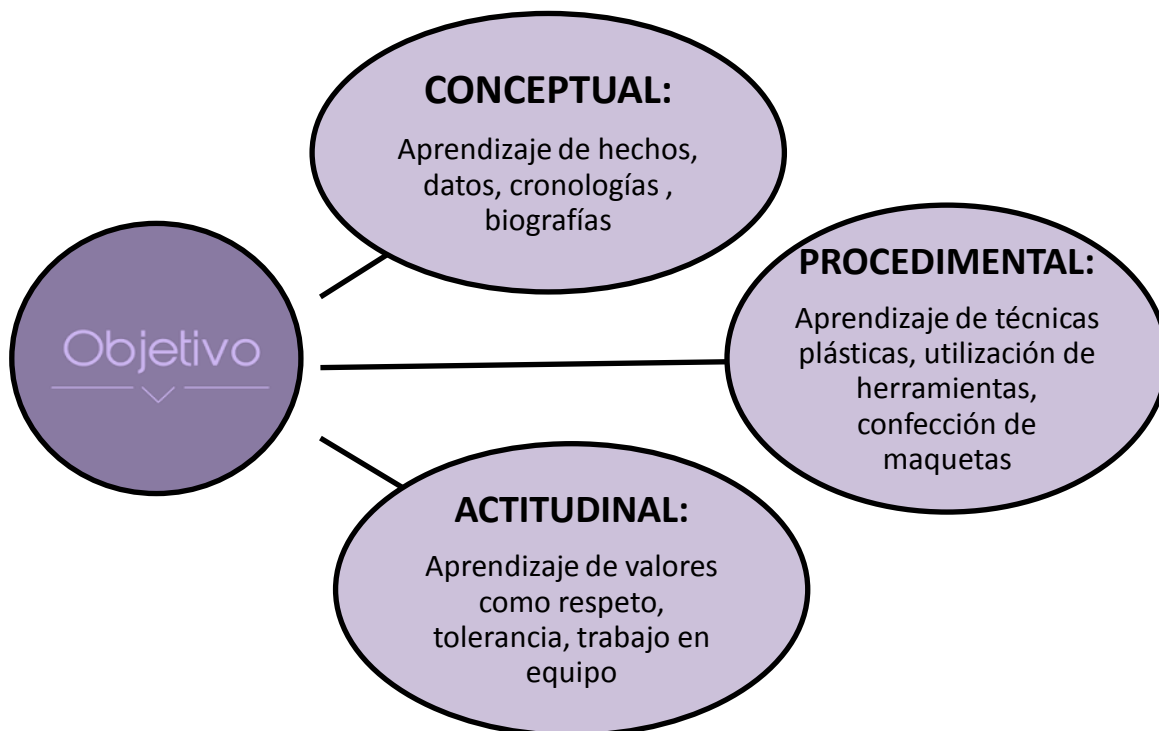
4.2 Estructura de los programas educativos en los Museos del INAH

De acuerdo a Pastor (2011) el diseño de programas educativos para museos debe considerar dos elementos sobre los cuales fundamentar su conceptualización. En primer lugar se debe llevar a cabo un análisis de las características y potencial educativo del propio museo. Como segunda tarea en la elaboración de programas se deben conocer y analizar las características, necesidades y expectativas de los destinatarios para los cuales se diseña cada proyecto educativo. Este diseño se deberá conformar por las etapas que a continuación se describen, las cuales permiten esquematizar el trabajo y cumplir con los objetivos establecidos.

La primera etapa es el establecimiento de objetivos que se deberán precisar en función al potencial educativo de la institución, sus colecciones, los recursos económicos, así como del personal y los espacios en donde se desarrollarán las actividades, de igual modo los objetivos deben observar las necesidades formativas de los destinatarios del programa, en función de sus características y expectativas.

Pastor (2011) señala que los objetivos educativos en un programa museístico deben formularse en relación a tres tipos de contenido o ámbitos de aprendizaje, esquematizados en la figura 4.4.

FIGURA. 4.4.



Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, la segunda etapa del diseño del programa son los contenidos, los cuales pueden abordarse desde una perspectiva interdisciplinaria, lo que permite ampliar las posibilidades en el desarrollo de las actividades.

Del mismo modo, se debe llevar a cabo la selección de temáticas concretas que permitan hacer una selección de piezas con las cuales se recomienda trabajar de manera lúdica, vinculándolas a la vida cotidiana y a los intereses de los visitantes; de esta manera los alcances educativos serán más productivos.

En el diseño de las actividades educativas debe considerarse el nivel de desarrollo cognitivo en que se encuentra el destinatario del programa, así se podrán plantear las actividades de acuerdo a las características de pensamiento, razonamiento y aprendizaje (Antoraz 2001b).

En cuanto al establecimiento de objetivos Antoraz (2001b) considera que deben especificar las habilidades, conocimientos, actitudes y valores que se pretenden alcanzar al llevar a cabo la propuesta didáctica

En síntesis, en el proceso de diseño de un programa educativo se deben considerar las particularidades e intereses del público al que va dirigido, la disciplina de los contenidos de la exposición, así como las características del entorno en que se desarrollarán las actividades.

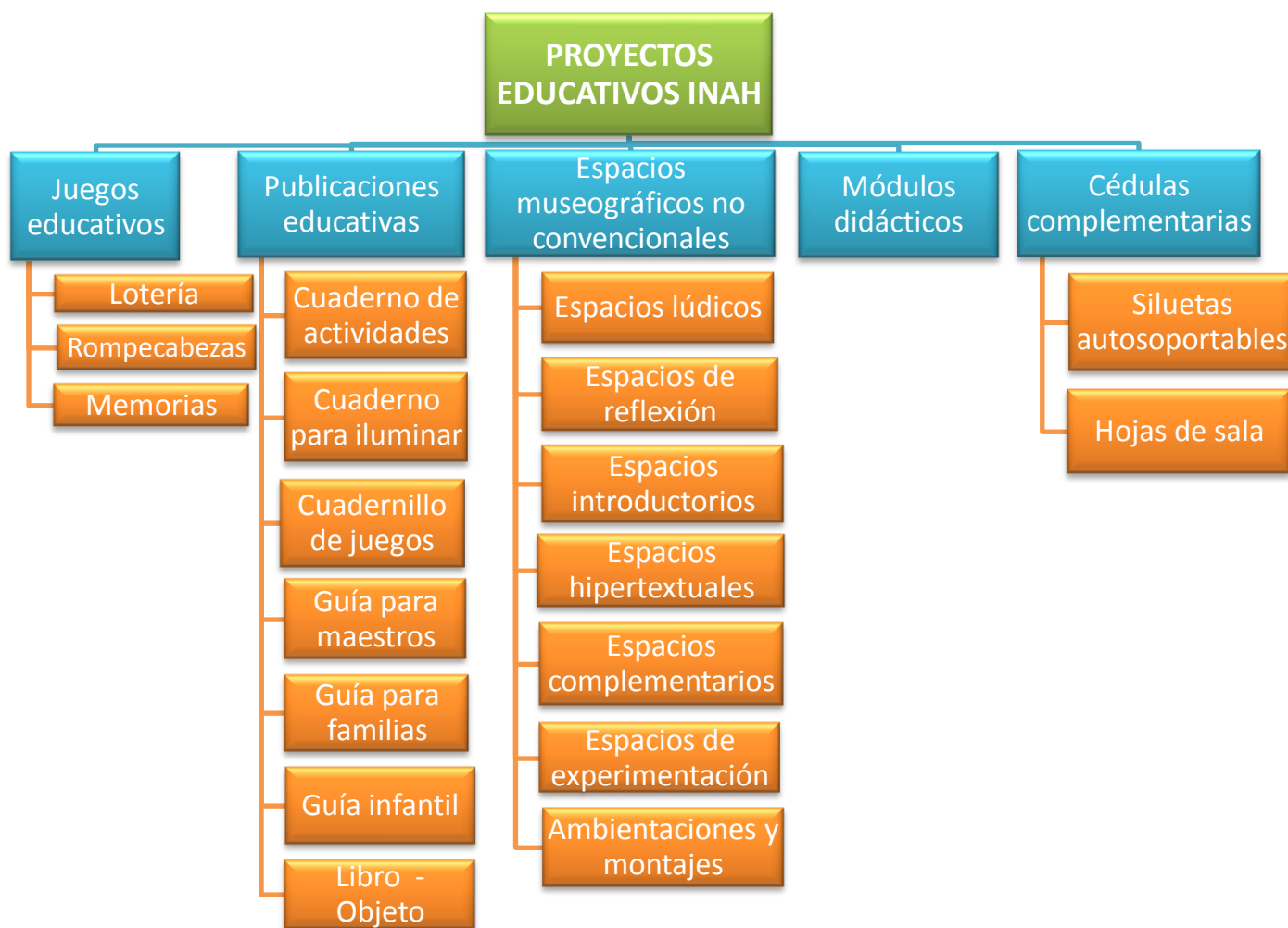
Ahora bien, los programas educativos se conforman por una diversidad de proyectos, los cuales deben tener claridad del objetivo final y de lo que se pretende conseguir a través de la comunicación museística, partiendo de la interacción entre público, institución y patrimonio lo que dará como resultado una interpretación social del patrimonio que permita desarrollar el respeto entre sociedades, así como la necesidad de su conservación como lo señalan Cuenca & Martín (2014).

Cuenca y Martín afirman que los proyectos educativos están determinados por los procesos de comunicación a través de los cuales el museo conecta su acervo con la diversidad de personas que lo visitan; partiendo desde diversas perspectivas se busca que el visitante adquiera conocimientos de tipo histórico cultural, así como fomentar valores de respeto e identidad cultural. Desde el ámbito escolar el museo se convierte en un recurso

para abordar contenidos de manera interdisciplinar por medio de diferentes estrategias y actividades que permitan a los educandos interactuar con el acervo.

En relación a los proyectos educativos del INAH cabe señalar que estos forman parte del Programa Anual de trabajo que cada recinto museístico diseña a partir de la diversidad de públicos que recibe el museo, con la intención de ser un medio que propicie la interacción entre el visitante y el patrimonio. Dependiendo de los objetivos establecidos los proyectos se componen de diferentes etapas, en la figura 4.5. se esquematizan los proyectos educativos establecidos por la institución y en el Anexo 4 se describen las particularidades de cada proyecto.

FIG. 4.5



FUENTE: Elaboración propia

En síntesis, dentro de los contextos museísticos los objetivos de un proyecto educativo se alcanzan cuando se logra favorecer el desarrollo de las capacidades cognitivas de los visitantes, facilitando por medio de la oferta educativa la capacidad de observación e interpretación, así como el deleite del recinto y sus colecciones.

Capítulo 5

La mediación en los museos del INAH para la promoción del aprendizaje

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

-Benajmin Franklin-

5.1 Conceptualización de mediación educativa

Etimológicamente, el término mediación se compone por la raíz **med** que significa medio y el sufijo **ción** que indica efecto o acción de.⁵

En lo que se refiere al ámbito museístico, de acuerdo a los conceptos de museología propuestos por el ICOM, la mediación se refiere a una posición intermedia, es decir, se trata de un tercero que se sitúa entre dos polos equidistantes y que actúa como intermediario para propiciar un acercamiento (ICOM, 2017d).

De esta manera el término mediación designa las intervenciones destinadas a establecer puentes entre lo que está expuesto y el significado de dichos objetos o sitios, favoreciendo que los visitantes compartan las experiencias vividas en el momento de la visita y por ende el surgimiento de referencias comunes. Es una estrategia de comunicación de carácter educativo que pone al alcance de los visitantes los medios para comprender mejor la dimensión de las colecciones y participar de sus apropiaciones (ICOM, 2017d).

La mediación en museos se realiza por medio de un grupo de personas que son las responsables de establecer una comunicación directa con los visitantes, interactuando y creando puentes entre las exposiciones y el público.

⁵ Definición tomada de <https://definiciona.com>

Cada recinto museístico se refiere a estos personajes de maneras distinta dependiendo de la visión y características de cada espacio, ya que como señala Vallejo (2015) en relación a las particularidades de dichos recintos: *“Estos espacios son tan distintos y ofrecen experiencias tan variadas que lo único que tienen en común es el nombre: ‘museos’ ”* (p.13), por lo que se puede concluir que la formación y práctica de los mediadores estará en relación directa al planteamiento educativo que cada museo desarrolle.

En la medida en que el museo defina su función educativa y comunicativa hará que los profesionales de museos lleguen a tener un lugar fundamental en estos recintos, asegura Alderoqui (2009), quien además recopila diversas maneras de referirse al guía de museos en un listado de palabras titulado *Guías: el juego del diccionario* (Alderoqui, 2010) donde de inicio se plantea que para ser guía debes disfrutar caminar, imaginar y conversar. Como se mencionó con anterioridad, existe una amplia terminología respecto a las personas que realizan este trabajo, en la figura 5.1. se mencionan algunas de ellas, entendiendo que dichos conceptos parten de un punto en común: el museo.



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

Para Sartori (2017) el mediador es aquella persona que establece un diálogo entre la exposición y el visitante por medio de estrategias que favorecen la construcción de significados, es quien lo motiva a la reflexión y al descubrimiento ayudándolo a comprender conceptos a partir de las referencias existentes para dar un nuevo sentido a lo ya conocido.

Por su parte Sánchez (2001) considera que el museo debe establecer una verdadera comunicación con el visitante, ofreciéndole opciones para que descubra, analice e interprete de acuerdo con sus necesidades e intereses; en este aspecto recae la importancia del mediador, quien debe tener claros los objetivos del museo y ser capaz de adaptarse a las edades, conocimientos e intereses de públicos variados y demandantes.

Para Padró, López, y Kivatinetz (2014), el mediador actúa como facilitador del conocimiento acercando el museo a los visitantes mediante preguntas que buscan esclarecer un mensaje, fomentando el aprendizaje guiado a través del descubrimiento de los objetos expuestos.

Así pues, ante este reto ¿Qué características y habilidades debe tener un mediador educativo para que su función dentro de un museo sea un factor que favorezca el aprendizaje y la generación de experiencias memorables y placenteras?

La red multidisciplinar NodoCultura (2014), grupo conformado por un equipo multidisciplinario de profesionales con experiencia en espacios museísticos de México, considera que el mediador de museos debe poseer las siguientes características presentadas en la figura 5.2. y descritas en párrafos subsecuentes:

FIG. 5.2.



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA

- **Habilidades de comunicación**

Para lograr una labor efectiva, el mediador requiere de habilidades de comunicación oral y corporal que le permitan transmitir el mensaje a los visitantes, adaptándose a las necesidades, características y motivaciones de su interlocutor. Por tanto, el lenguaje es la herramienta principal del mediador.

- **Trabajo en equipo**

El trabajo en equipo permite la generación de experiencias compartidas e integradas, por esta razón el trabajo de mediación requiere de coordinación con otros integrantes del espacio museístico, como son curadores, educadores, personal de seguridad y de atención al público.

- **Disposición para aprender temas nuevos y reconocer los ya conocidos**

El mediador debe poseer interés y disposición para investigar los distintos conceptos y temáticas que por la itinerancia de exposiciones aborda el museo, así como el conocimiento de las disciplinas que definen la misión y tipología del museo.

- **Conocimiento de estrategias educativas**

La mediación requiere generar un ambiente de participación atractivo y activo que favorezca una actitud proactiva con los visitantes.

- **Experiencia en manejo de distintos públicos**

El mediador tiene como tarea identificar las necesidades del público y ser capaz de adaptarse a los diferentes tipos de visitantes, atendiendo las particularidades de cada uno de ellos, tales como el contexto social/familiar, la edad, el nivel educativo, así como las expectativas e intereses.

- **Actitud proactiva y responsable**

La mediación debe generar un ambiente de participación atractivo y activo, en el que se genere un involucramiento de todos, por medio de una relación proactiva con el visitante y el espacio.

5.2 La mediación como estrategia para promover el aprendizaje

Si la aspiración del museo es convertirse en un espacio significativo para sus visitantes se debe dar a la tarea de construir un ambiente que genere experiencias memorables, propiciando el diálogo con las exposiciones así como el intercambio con los otros, que como se revisó en capítulos anteriores, dicha interacción será parte central de la experiencia y la construcción del conocimiento.

Por un lado se trata de implementar actividades que motiven a los visitantes a participar en ellas por el placer que les genera la experiencia de salir de la cotidianidad de la rutina; por el otro se pretende diseñar estrategias que favorezcan el diálogo del visitante con las colecciones, de la mano de los mediadores.

De acuerdo a Alderoqui (2011) la comunicación efectiva comienza con la buena escucha y dentro de los espacios museísticos se materializa en la persona que está frente al visitante, quien va más allá de ser un orador que repite el discurso y se le concibe como un profesional de la educación en museos que invita al juego, al entretenimiento y favorece el aprendizaje, brinda respeto, escucha y considera las necesidades de los otros; al mismo tiempo, como resultado de esta interacción se puede convertir en la voz de los visitantes al percibir los gustos o rechazos que podrán orientar los guiones narrativos de las visitas.

Para lograr establecer un vínculo con los visitantes y a la vez crear un puente de comunicación con lo que ofrece el museo, los mediadores deben recibir una constante formación para desarrollar diversas habilidades comunicativas, entre ellas la expresión corporal, el teatro, el canto, la danza y la narración, con el fin de complementar y enriquecer su práctica cotidiana; de igual modo esta capacitación debe incluir espacios de reflexión, cuestionamiento y creatividad que los ayuden a sentirse motivados para el desarrollo de sus tareas (Alderoqui, 2011).

Cabe señalar que el trabajo del mediador no consiste solo en replicar guiones de visita previamente establecidos, pues se corre el riesgo de generar recorridos idénticos, aburridos

y tediosos, más bien se trata de generar estrategias que posibiliten la reflexión, el diálogo y favorezcan la construcción del conocimiento, partiendo de la actualización constante en función de los intereses y características de cada grupo, lo que requiere flexibilidad y sensibilidad por parte del mediador.

Desde la perspectiva de Paulo Freire se debe superar la educación discursiva y vertical, donde el sujeto que narra es el experto (el guía) cuya función es llenar de información a los sujetos no expertos (visitantes) que se convierten en oyentes pasivos, lo cual contribuye a anular la capacidad crítica de los sujetos; por ello se propone una comunicación dialógica que reafirme la participación colectiva y el carácter democrático de la educación que como acto de conocimiento se concibe como producción y construcción de cultura (Alderoqui, 2011). En suma, si se pretende romper con el esquema tradicional, las estrategias de mediación en museos deberán ser guiadas bajo estos planteamientos.

Por todo lo dicho, la mediación en museos consiste en el establecimiento de interacciones y la búsqueda de conexiones e intereses personales, superando como se mencionó con anterioridad, la idea limitante de transmitir conocimientos.

La mediación se puede abordar desde dos aspectos: el primero se refiere al proceso por el cual el pensamiento llega a una conclusión a partir de los elementos que le proporcionan los sentidos, es decir la experiencia sensorial; el segundo se refiere a la relación que se establece entre dos personas, cosas o ideas, por medio de una tercera (Sartori, 2017).

Sartori (2017) considera que al referirse a mediación cultural se debe partir del movimiento circular y cruzado que se da en varias direcciones y que involucra al visitante, al mediador, al acervo y al contexto en que se está generando la visita, ya que para lograr establecer un verdadero diálogo y una conexión debemos considerar las expectativas del visitante, sus conocimientos previos, sus particularidades, cómo ha transcurrido su día, la exposición, así como las expectativas del mediador, sólo por mencionar algunas.

De igual modo, Briseño (2017) señala que la práctica participativa se convierte en un elemento esencial para la mediación en museos, ya que concibe a los visitantes como formuladores de conocimientos y significados, además de satisfacer sus experiencias sociales, sus necesidades intelectuales, su curiosidad y sus necesidades personales.

En síntesis, el mediador de museos debe promover la participación activa de los visitantes, favorecer la experimentación, el descubrimiento y la colaboración, además de contribuir al diálogo y la reflexión mediante intercambios dinámicos y satisfactorios, promoviendo así experiencias placenteras y propiciando en la medida de lo posible aprendizajes significativos.

Para lograr lo anterior es necesario conocer los logros y debilidades de las propuestas educativas implementadas en el museo, aquí radica la importancia de los procesos de evaluación los cuales permiten contar con elementos para poder realizar cambios, adecuaciones y mejoras de las propuestas museográficas de las actividades educativas y las prácticas cotidianas. Para García-Vigil y Meza (2006) la evaluación como instrumento de comunicación brinda la oportunidad de considerar qué es lo que sucede con el otro y qué puede aportar, favoreciendo en la creación de mejores propuestas educativas.

5.3 Experiencias exitosas de comunicación de la historia en museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia

Las actividades desarrolladas en el ámbito educativo de los museos del INAH son extensas y diversas, ya que dependiendo de la naturaleza de sus colecciones y temáticas, se conciben los proyectos educativos que se ofrecerán a los diferentes tipos de público que reciben los recintos museísticos y zonas arqueológicas.

Cabe mencionar que la diversidad de proyectos realizados en los museos del INAH sobrepasan los alcances de este reporte, es por ello que se seleccionó como ejemplo ilustrativo la actividad *Una noche en el museo*, en su segunda edición.

La primera edición de la actividad se desarrolló el 18 de mayo de 2012 como parte de los festejos del *Día Internacional de los Museos*, fecha declarada por el ICOM para sensibilizar al público sobre el papel que tienen los museos en el desarrollo de la sociedad (ICOM, 2017e), cuyo tema central fue “Los museos en un mundo cambiante. Nuevos retos, nuevas inspiraciones”. La sede fue el Museo Nacional de las Culturas del Mundo ubicado en la calle de Moneda 13 en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

La segunda y última edición se llevó a cabo los días 9 y 10 de noviembre de 2012, en las mismas instalaciones, colaborando en la actividad el personal del Departamento de Comunicación Educativa del Museo, prestadores de servicio social, voluntarios y personal de seguridad del mismo.

A continuación se presenta la carta descriptiva de la actividad *Una Noche en el Museo II* donde se detallan los objetivos, las temáticas y las características generales de la actividad, la cual pretendía crear un vínculo entre las colecciones históricas albergadas en el museo y los participantes, favoreciendo un ambiente de aprendizaje por medio de actividades que propiciaran el diálogo, el involucramiento, la socialización y la construcción del conocimiento; así mismo se trataba de mantener su motivación y curiosidad para el desarrollo de las tareas, propiciando una experiencia de aprendizaje divertida y gratificante.

5.3.1 Diseño de la actividad Una Noche en el Museo II

| FECHA: | OBJETIVOS GENERALES: | DESTINATARIOS: | DESCRIPCIÓN: | ACTIVIDADES: |
|------------------------------|--|--|--|---|
| 9 y 10 de noviembre de 2012. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomentar la exploración del museo a través de diferentes estrategias educativas, llevando a cabo recorridos que faciliten al niño descubrimientos guiados de los conocimientos que el museo proporciona. ▪ Promover el acercamiento de los participantes al espacio arquitectónico por medio de estrategias narrativas, teatrales y lúdicas, favoreciendo a través del juego aprendizajes colaborativos. ▪ Fomentar el conocimiento de las culturas antiguas de una manera lúdica y novedosa para lograr establecer vínculos con los conocimientos y experiencias previas de los niños, propiciando así aprendizajes significativos. | Un grupo de veinte niños de entre 9 y 12 años. | La actividad consistió en un campamento nocturno dirigido a un grupo de veinte niños de entre 9 y 12 años, hijos de trabajadores del Museo sede, quienes pasarían una noche completa en el museo realizando diversas actividades que les permitieran vivir una experiencia distinta a los recorridos habituales; acercándose a las colecciones del museo de manera divertida y novedosa, actividad altamente motivadora al realizarla de noche y a puerta cerrada, en un horario de 7:00 pm a 11:00 de la mañana, con horarios establecidos para cena, descanso y desayuno. Promoviendo una experiencia significativa que compartirían con compañeros de su edad, mediadores del museo y el personal de seguridad. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Inscripción 2. Registro 3. Bienvenida 4. Cápsula del tiempo 5. Juego de integración 6. Formación de equipos de trabajo 7. Recorrido sensorial por salas 8. Cena 9. Rally 10. Escenificación teatral 11. Taller de restauración 12. Narración de leyendas 13. Proyección de película 14. Desayuno 15. Juego 16. Elaboración de testimonios 17. Cápsula del tiempo 18. Clausura |

Inscripción

Previamente a la actividad se realizaron las inscripciones en las oficinas del departamento de Comunicación Educativa del Museo Nacional de las Culturas del Mundo, donde se explicó a los padres de los niños la logística de las actividades del campamento, se resolvieron las dudas o inquietudes sobre el mismo, además se les entregó el reglamento con las especificaciones para su estancia, así como los requisitos de participación que incluían las normas de convivencia para la actividad.

Como una medida de seguridad se les solicitó a los padres que firmaran una carta compromiso donde aceptaban que sus hijos participaran en la actividad, además se les solicitó información sobre el estado de salud del niño y números de contacto para ser localizados en caso de alguna eventualidad.

Cabe señalar que los requisitos y el reglamento no solo coadyuvan a que las actividades se desarrollen de manera ordenada y respetuosa, también tienen un carácter formativo ya que fomentan la responsabilidad, la toma de decisiones y la autonomía de los participantes. En el *Anexo 5* se describen los requisitos de participación, en el *Anexo 6* el reglamento y en el *Anexo 7* la carta compromiso.

5.3.2 Implementación de la actividad Una Noche en el Museo II

Actividad: Registro

Objetivo: Realizar la entrega de credenciales a los padres (u otros responsables) de los participantes.

Descripción:

La actividad comenzó a las 19:00 horas con el registro de los veinte participantes previamente inscritos (Foto 1.1.), para este fin se instaló una mesa en el vestíbulo del museo donde se recibió la documentación solicitada, se registró a los participantes en la lista y se entregaron las credenciales a padres e hijos.

Después del registro, los responsables de los niños se reunieron en la fuente del patio mientras los participantes eran acompañados por un monitor a dejar su equipaje en la paquetería del museo, haciendo énfasis en que sería su responsabilidad hacerse cargo del mismo cuando así se les indicara.

FOTO. 1.1. Registro de participantes



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Bienvenida

Objetivo: Ofrecer una cálida recepción a los participantes y sus acompañantes por parte de los directivos del museo.

Descripción:

Una vez concluido el registro, los participantes y sus acompañantes se reunieron en la fuente ubicada en el patio del museo donde se les dio la bienvenida por parte de los directivos del Museo, (Foto 1.2 y 1.3) además se hizo la presentación de los mediadores encargados de las actividades, con el fin de que los responsables de los niños conocieran a los responsables que acompañarían a sus hijos durante el campamento.

Foto. 1.2. Bienvenida



Foto. 1.3. Bienvenida



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Cápsula del tiempo

Objetivo: Que los participantes conozcan las experiencias e historias de los participantes de la primera edición del campamento *Una Noche en el Museo*.

Conceptos Clave: experiencia, historias, curiosidad

Descripción:

Para iniciar las actividades de la segunda edición de *Una Noche en el Museo*, se pidió a dos de los participantes que desenterrarán del jardín del museo la cápsula del tiempo (Foto 1.4) que fue depositada por los niños que asistieron a la primera edición de *Una Noche en el Museo*; dicha cápsula contenía historias y dibujos de las experiencias de aquellos participantes que pernoctaron en el museo meses atrás; una vez desenterradas las historias fueron leídas por los padres y acompañantes de los niños (Foto 1.5). Esta actividad tuvo un fuerte componente socio afectivo, ya que los participantes pudieron conocer las experiencias vividas por otros niños de su edad, al mismo tiempo fomentó la curiosidad y las expectativas ante las actividades que se desarrollarían durante el campamento.

Foto. 1.4. Cápsula del tiempo



Foto. 1.5. Cápsula del tiempo



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Una vez concluida la bienvenida y la lectura de los testimonios encontrados en la cápsula del tiempo, los padres y acompañantes se retiraron del museo, para dar inicio a las actividades con los participantes.

Actividad: Juego de integración y formación de equipos

Objetivo: Favorecer los procesos de socialización entre niños y monitores, así como la integración con sus pares para fomentar el aprendizaje colaborativo.

Temas: Socialización e integración

Descripción:

Se integraron cinco grupos de trabajo heterogéneos coordinados por dos mediadores; con el fin de promover un sentido de pertenencia se entregaron pulseras de colores distintivos para cada equipo, mismas que los niños usarían durante todo el campamento (Foto 1.6). Además se explicaron las normas de convivencia y reglas que deberían cumplirse durante las actividades y se enfatizó en la presencia del personal de seguridad del museo quienes apoyarían en la protección de los bienes culturales durante los recorridos en salas. Con la intención de generar expectativa y curiosidad sobre el programa de actividades no se dieron detalles al respecto, solo se pidió a los niños disposición y entusiasmo.

Al respecto Calero (2008) considera que la formación de grupos heterogéneos propicia que los integrantes con niveles de competencia y maduración más avanzados apoyen a los que requieren de más atención, además favorece la autoestima y enriquece los intercambios de experiencias.

Para comenzar con los procesos de interacción entre niños y monitores se llevó a cabo un juego de integración (Foto 1.7) el cual ayudó a los participantes a familiarizarse entre ellos, así como disminuir la ansiedad ante la incertidumbre de la experiencia que estaban a punto de empezar, ya que de acuerdo a Calero (2008) el juego pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, aligera la noción del tiempo y del espacio, da soltura y agilidad al cuerpo; además de que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social.

De acuerdo a las aportaciones constructivistas realizar tareas en equipos fomenta el aprendizaje colaborativo, que implica la confrontación con otras opiniones e ideas, lo cual ayuda a desarrollar una mayor capacidad de razonamiento crítico; además se ha demostrado que la motivación aumenta cuando se participa en grupos de aprendizaje (Calero, 2008).

Foto. 1.6. Integración de equipos



Foto. 1.7. Juego de integración



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Con el desarrollo de estas actividades se busca lograr la integración del grupo, así como la contextualización del espacio, generando un ambiente propicio para las actividades planeadas.

Actividad: Recorrido Sensorial por las salas del museo

Objetivo General: Que los participantes comprendan los contenidos de las salas por medio de experiencias novedosas, favoreciendo su participación en la construcción del conocimiento sobre aspectos culturales de diversas civilizaciones.

Temas:

- Ritos funerarios en el Egipto Faraónico
- Elaboración y uso del vidrio en Levante

- Ritos funerarios en Levante
- Música y celebraciones en Mesopotamia
- Significado y uso de la cerámica griega

Descripción:

Con apoyo de materiales didácticos elaborados previamente, alrededor de las se llevó a cabo una visita sensorial por las salas de la planta baja del Museo, las cuales albergan colecciones de diversas áreas culturales del mundo; durante el recorrido los niños pudieron observar, tocar, oler, escuchar e imitar esculturas dependiendo de la temática de la sala. Cabe aclarar que todas las actividades en sala se realizaron en compañía del personal de seguridad del Museo, para garantizar el resguardo y cuidado de las colecciones.

Sala: Egipto

Objetivo: Que los niños comprendan la forma en que los antiguos egipcios concebían la muerte, así como los rituales funerarios que practicaban.

Conceptos Clave: vida, muerte, tumbas, sarcófago, momificación, vasos canopos.

Estrategias de mediación:

El recorrido inicio en la sala de Egipto, donde el mediador a partir de preguntas estableció un diálogo con los niños para explorar sus conocimientos previos sobre la cultura egipcia, ya que de acuerdo a la teoría de Ausubel, el contar con esta información ayuda a promover un aprendizaje significativo de los temas que se abordarán, además de permitir al mediador complementar los referentes que se posean sobre dicha civilización,

El objetivo de la visita fue que los niños comprendieran que para los antiguos egipcios lo más importante era la vida después de la muerte, por esta razón sus ritos funerarios eran tan majestuosos, dedicaban su vida terrena a preparar grandes tumbas y sarcófagos, además

practicaban el rito de la momificación para preservar su cuerpo, que era realizado por los embalsamadores, quienes lavaban el cuerpo y extraían los órganos, los depositaban en los vasos canopos⁶ que colocaban en la tumba del difunto; para concluir se vendaba el cuerpo y se colocaba dentro del sarcófago.

Dentro de la sala se exhiben dos ejemplares de vasos canopos, así como un sarcófago, los cuales ayudaron al mediador a vincular la explicación del proceso de momificación con las piezas de la sala. Para realizar la actividad sensorial el mediador realizó preguntas con el fin de despertar la curiosidad de los niños, estableciendo un diálogo en el que la imaginación tuvo un lugar importante, por ejemplo preguntaba: ¿se imaginan cómo se siente un intestino humano? Posteriormente se presentó a los niños una réplica de un vaso canopo egipcio, que contenía en su interior una imitación de intestinos humanos para que los niños por medio del sentido del tacto percibieran su textura y consistencia (Foto 1.8 y 1.9).

Las reacciones de los niños al tocar el contenido de los vasos fueron de sorpresa e incertidumbre por el hecho de tocar la simulación de intestinos humanos.

Foto. 1.8. Sala de Egipto



Foto. 1.9. Sala de Egipto



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

⁶ Vasos Canopos: (canope o canópico) Recipiente utilizado en el Antiguo Egipto para depositar las vísceras de los muertos lavadas y embalsamadas, con el fin de mantener a salvo la imagen unitaria del cuerpo. <https://sobreegipto.com/2012/05/02/que-son-los-vasos-canopos/>

Sala: Levante

Objetivo: Que los niños comprendan el uso del vidrio para el comercio en la zona de Levante, así como los ritos funerarios que ahí se practicaban.

Conceptos Clave: vidrio, comercio, perfumes, muerte, ritos funerarios.

Estrategias de mediación:

En la sala de Levante⁷ el mediador pidió a los participantes que observaran la vitrina que exhibe una de las colecciones más antiguas de vidrio, después el preguntó qué creían que se guardaban en esos frascos. Algunos chicos mencionaron que parecían botellas de perfume, estas respuestas se reforzaron con la explicación del uso de los frascos de vidrio y la importancia que tenían para comercializar medicinas y esencias de la región, además de usarlos como perfumeros para los ritos funerarios.

Para la parte sensorial del recorrido se les mostraron réplicas de los frascos de vidrio, las cuales contenían esencias, para que por medio del sentido del olfato pudieran percibir y disfrutar el aroma de las sustancias almacenadas en los perfumeros (Foto 2.0 y 2.1).

Foto. 2.0 Sala de Levante



Foto. 2.1 Sala de Levante



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

⁷ Levante: Es un término utilizado hoy por los arqueólogos y los historiadores para referirse a la historia antigua y medieval de la región que comprende el territorio de Israel, Jordania, Líbano, Siria, y Palestina.

Para concluir las actividades dentro de esta sala el mediador explicó a los niños los ritos funerarios practicados en Jerusalén; los cuales consistían en lavar y ungir el cuerpo con aceites y perfumes, para después colocarlo entre telas y ser depositado en una cueva funeraria; pasado un año los huesos se retiraban del nicho y se guardaban en recipientes denominados osarios, que eran cofres elaborados a la medida de la longitud del hueso fémur (Foto 2.2).

Para esta actividad el mediador proporcionó a los niños una réplica de fémur, elaborada con vendas de yeso, para que pudieran comparar el tamaño del hueso con el del osario exhibido en la vitrina, (Foto 2.3) además les explicó que cada cultura desarrolló sus propios rituales funerarios en torno a temas universales como la muerte.

FOTO. 2.2. Sala de Levante



FOTO. 2.3. Sala de Levante



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Sala: Mesopotamia

Objetivo: Que los niños comprendan la importancia de la música en la vida cotidiana de los habitantes de Mesopotamia.

Conceptos Clave: música, ceremonias, cantos

Estrategias de mediación:

Durante el recorrido por la sala de Mesopotamia el mediador proporcionó información de algunas de las piezas más representativas, además explicó la importancia que daban los habitantes de esta región a la música en los cantos sacros, la recitación de poesía y las ceremonias oficiales.

Para el desarrollo de la actividad el mediador pidió a los niños que se acomodaran en el piso de la sala con los ojos cerrados y que escucharan con atención el audio que contenía los sonidos de los instrumentos pertenecientes a dicha cultura: arpa, lira, tambor y pandereta, para que imaginaran cómo estos sonidos acompañaban las ceremonias en la antigüedad (Foto 2.4).

Posteriormente se entregaron panderetas a los equipos para que imitaran los sonidos o bien reprodujeran nuevos ritmos (Foto 2.5). La dinámica de esta actividad favoreció que los niños construyeran una nueva experiencia en torno al espacio museístico, ya que durante años se ha considerado el museo como un lugar prohibitivo, en el que tienes que cumplir reglas estrictas y actuar de manera pasiva. Con esta actividad los chicos tuvieron la oportunidad de vivir el museo de manera distinta, con la experiencia de construir melodías dentro de la misma sala se rompieron los esquemas que definen al museo como un lugar sacro, lo cual ayudó a que los niños re significaran el concepto de museo.

FOTO. 2.4. Sala de Mesopotamia



FOTO. 2.5. Sala de Mesopotamia



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Sala: Grecia y Roma

Objetivo: Que los niños comprendan el uso de la cerámica griega

Conceptos Clave: cerámica, posturas

Estrategias de mediación:

En la sala de Grecia y Roma el mediador abordó el tema de las vasijas de cerámica que se exhiben en sala, posteriormente se les proporcionó a los niños indumentaria para que por equipos se disfrazaran e imitaran por medio de posturas corporales las imágenes plasmadas en las vasijas de cerámica griega (Foto 2.6 y 2.7). Esta actividad fue una oportunidad para el intercambio de ideas con sus pares, ya que tuvieron que discutir y llegar a acuerdos sobre la manera en que representarían la imagen. Al ser un juego para los niños, se convirtió en una actividad social que favoreció la comunicación con sus compañeros y con el mediador.

FOTO. 2.6. Sala de Grecia y Roma



FOTO. 2.7. Sala de Grecia y Roma



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Cena

Objetivo: Promover un espacio de intercambio de experiencias de las actividades realizadas y fomentar conductas responsables en los niños.

Temas: Socialización y responsabilidad

Estrategias de mediación:

Una vez concluido el recorrido sensorial, los monitores acompañaron a los niños a la recepción para recoger sus alimentos y posteriormente dirigirse a los jardines para cenar con su equipo (Foto 2.8).

Durante la cena (Foto 2.9), los mediadores promovieron el intercambio de experiencias vividas durante el recorrido sensorial por las salas, realizando preguntas sobre las sensaciones y explorando los conocimientos adquiridos; además esta actividad fue de carácter formativo, ya que se indicó a los niños que serían los responsables de mantener limpio el lugar que se utilizó para la cena, de este modo, entre ellos mismos se organizaron para recoger la basura generada, fomentando la responsabilidad y la autonomía.

FOTO. 2.8. Cena



FOTO. 2.9. Cena



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia



Actividad: Rally

Después de la cena los equipos se prepararon para participar en el Rally “*Un paseo por la historia del Museo Nacional de las Culturas*”, que tuvo como objetivo que los niños reconstruyeran las diferentes etapas históricas del edificio que alberga el Museo Nacional de las Culturas; el equipo que lograra completar los retos en el menor tiempo posible, sería el ganador.

La actividad consistió en recorrer por equipos una serie de estaciones distribuidas en la planta baja del edificio, dichas estaciones representaban las diversas etapas históricas del inmueble, en cada módulo los equipos deberían resolver retos para obtener la pista que los conducirían a la siguiente estación y así estar más cerca de la meta.

Cada equipo tenía un mapa que indicaba la ruta que los llevaría a recorrer el museo, en cada estación se realizaron diferentes actividades relacionadas a las etapas históricas del edificio y se dio a conocer el uso que se le dio al inmueble a través de los años. A continuación se anexa la carta descriptiva del Rally “*Un Paseo por la historia del Museo Nacional de las Culturas*”, que detalla los retos a realizar en cada estación.

Esta actividad fomentó el trabajo colaborativo para la resolución de tareas; el sentido de competitividad característico de los niños de esta edad, de acuerdo a las etapas de desarrollo de Piaget, fue un factor motivante para el desarrollo de la actividad. El intercambio de ideas para la solución de los retos fue un factor que facilitó las interacciones sociales que son requisito para el aprendizaje de acuerdo a los planteamientos de la Teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky. Además el apoyo del mediador durante todo el recorrido fue de gran importancia para orientar a los niños en la obtención de las pistas, lo que Bruner llama andamiaje y es una herramienta que facilita el aprendizaje.

| | |
|---|---|
| <p>Objetivo General:</p> <p>Que los participantes por medio de la resolución de pistas conozcan las diferentes etapas históricas del edificio que alberga el Museo Nacional de las Culturas.</p> | <p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapa Prehispánica. Historia de las Casas de Moctezuma • Real Casa de Moneda de la Nueva España • Inauguración del Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia. • Festejos del Centenario de la Independencia • Historia del Museo Nacional de las Culturas del Mundo |
| <p>Descripción:</p> | <p>Los participantes enfrentaron una serie de retos distribuidos en cinco estaciones que resolvieron por equipos para alcanzar la meta.</p> |
| <p>Estación 1: Salida</p> <p>Objetivo específico: Que los niños comprendan el objetivo y las reglas de la actividad.</p> | <p>Estrategia de mediación:</p> <p>A cada equipo se le entregó un mapa que indicaba el respectivo recorrido a seguir, además se explicaron las reglas de la actividad.</p> <p>Registro fotográfico:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia</p> |

**Estación 2: Ventana arqueológica del Segundo
Palacio de Moctezuma Xocoyotzin**

Objetivo específico: Que los participantes conozcan el protocolo de presentación del emperador Moctezuma.

Contenidos clave: Moctezuma, consejo, protocolo.

Estrategia de mediación:

El monitor se caracterizó como el Huey Tlatoani Moctezuma Xocoyotzin, quien en la sala de audiencias de su segundo palacio, recibió a los integrantes de los equipos participantes como si fueran representantes de su consejo.

El reto del equipo fue caracterizarse y presentarse ante Moctezuma según el protocolo establecido, para entregarle un tributo de reproducciones en cerámica.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Estación 3: Real Casa de Moneda

Objetivo específico: Que los niños conozcan la llave original del edificio y la importancia de la Casa de Moneda así como las monedas acuñadas en ella.

Contenidos clave: llave, Casa de Moneda, monedas.

Estrategia de mediación:

El monitor leyó la siguiente adivinanza: “Como conoce la clave, gira por su laberinto y te dejará entrar al recinto”. ¿Ya adivinaste qué es? Una vez que se adivine la respuesta solicitaron al policía de la entrada el objeto misterioso (llave original del portón) y se tomaron una foto con él. En esta estación se hizo énfasis en la importancia de la Real Casa de Moneda de la Nueva España y con ayuda de un anecdotario el niño conoció las monedas acuñadas en este lugar, posteriormente ordenaron de acuerdo con la fecha de datación.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Estación 4: Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia

Objetivo específico: Que los niños conozcan el protocolo de inauguración del Museo Público, así como a quienes participaron en el.

Contenidos clave: Inauguración del museo, decreto de creación Maximiliano y Carlota.

Estrategia de mediación:

Los niños se caracterizaron como los personajes que participaron en el protocolo de inauguración del Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia: Maximiliano y Carlota, el Director del Museo y los miembros de la Academia de Ciencias y Artes. Una vez disfrazados realizaron en grupo el recorrido efectuado durante la inauguración, el niño caracterizado como director, leyó un fragmento del decreto de creación y todos los niños del equipo lo firmaron.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Estación 5: Sala de Monolitos del Museo Nacional

Objetivo específico: Que los niños conozcan cómo se llevaron a cabo los festejos del centenario de la independencia.

Contenidos clave: centenario de la independencia, pila bautismal.

Estrategia de mediación:

El monitor narró el evento que se llevó a cabo en el edificio con motivo de la celebración de los Festejos del Primer Centenario de la Independencia de México, resaltando la presencia del carro alegórico que transportaba la pila bautismal del cura Miguel Hidalgo y Costilla.

Con ayuda de un álbum fotográfico se mostró a los niños algunas imágenes de este evento histórico. Posteriormente los niños mediante postales de fotografías antiguas del museo, ubicaron en el edificio los lugares en los que se realizó esta ceremonia.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Estación 6: Museo Nacional de las Culturas del mundo

Objetivo específico: Que los participantes conozcan la historia de la creación del museo y realicen una tarea en una de sus salas principales.

Contenidos clave: creación del museo, fundadores del museo, escritura jeroglífica.

Estrategia de mediación:

El monitor recibió a los equipos usando la máscara del aldabón del portón del museo y pidió que leyeran en el anecdotario la historia de la creación del museo y de sus fundadores. Posteriormente los llevó a la sala de Egipto para localizar la pieza a la que corresponde la réplica en yeso que les proporcionó; una vez ubicada el equipo descifró el mensaje en escritura jeroglífica.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Estación 7: Meta

Objetivo específico: Hacer una reconstrucción de las etapas históricas del edificio que alberga el museo.

Contenidos clave: etapas históricas

Estrategia de mediación:

Una vez que todos los equipos llegaron a la meta, el mediador realizó un cierre con todo el grupo por medio de una lluvia de ideas, se ordenaron cronológicamente las etapas históricas del edificio. Para finalizar se premió al equipo ganador y se otorgaron dulces a los equipos restantes para recompensar el esfuerzo realizado.

Registro fotográfico:



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Escenificación del robo a la Real Casa de Moneda

Objetivo: Que los participantes conozcan la historia del evento histórico suscitado en el edificio que alberga el Museo Nacional de las Culturas, conocido como *El robo a la Real Casa de Moneda*.

Temas: El robo a la Real Casa de Moneda de 1739

Conceptos Clave: casa de moneda, fábrica, robo

Estrategias de mediación:

Al concluir con las actividades del Rally y premiar al equipo ganador, los niños pasaron al patio del museo para disfrutar de la escenificación de un evento suscitado en el edificio que alberga el museo: *“El robo a la Real Casa de Moneda de 1739”* que se llevó a cabo por algunos trabajadores de la fábrica (Foto 3.0 y 3.1). Para esta actividad se contó con un grupo de actores que dieron vida a los personajes, teniendo como escenario el monumento histórico e interactuando con los niños de una manera dinámica e incluyente.

FOTO.3.0. Escenificación



FOTO. 3.1. Escenificación



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Taller de Restauración

Objetivo: Que los participantes conozcan algunas de las técnicas empleadas en la restauración de piezas históricas y aprendan la importancia de su cuidado y preservación.

Temas: Técnicas y procesos en la restauración de colecciones históricas

Conceptos Clave: piezas históricas, preservación, restauración, réplicas

Estrategias de mediación:

La siguiente actividad fue el taller de *Restauración* impartido por 2 restauradoras de la Coordinación Nacional de Restauración del INAH; el objetivo fue que los niños aprendieran la importancia de la preservación y el cuidado de las colecciones de un museo. La actividad consistió en restaurar la réplica del cartucho egipcio, la cual se les entregó en varios fragmentos (Foto 3.2 y 3.3). Las coordinadoras del taller explicaron las generalidades de los procesos de restauración y dieron las instrucciones para que por equipos comenzaran a restaurar la pieza, los mediadores guiaron el trabajo y les proporcionaron pegamento, bronchas y pintura para que los niños comenzaran a restaurar el cartucho. Con esta actividad se logró captar la atención de los niños en una tarea específica, además de que se realizó la actividad en forma colaborativa, lo que la convierte en una actividad de carácter social que estimula y favorece el aprendizaje.

Foto. 3.2. Taller de restauración



Foto. 3.3. Taller de restauración



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Narración de leyendas

Objetivo: Que los niños participen de una experiencia sensorial dentro de un monumento histórico, apreciándolo desde otra perspectiva.

Temas: Leyendas mexicanas de la época colonial

Descripción:

Al concluir el taller de restauración se llevó a los niños al patio para la siguiente actividad que fue la narración de leyendas mexicanas de la época colonial relacionadas con el Centro Histórico (Foto 3.4).

La narración se realizó con el museo en penumbras, sólo alumbraba la luz de las velas que previamente se les entregaron a los niños, generando así una atmosfera de misterio donde el actor caracterizado se hizo acompañar por cuatro monjes que indicaban el camino a seguir; las leyendas fueron contadas en distintos escenarios: el patio, las escaleras, los pasillos, lo que permitió conocer parte del interior del museo. Las particularidades de la actividad fueron en sí mismas motivadoras, al compartir con sus pares la experiencia novedosa de recorrer los pasillos del museo en penumbras (Foto 3.5).

Foto.3.4. Leyendas



Foto. 3.5. Leyendas



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Proyección de película y aseo

Objetivo: Fomentar en los participantes el autocuidado y la autonomía al acondicionar ellos mismos su espacio para pernoctar, además de atender su aseo personal.

Temas: Autocuidado y responsabilidad

Descripción

La última actividad de la noche fue la proyección de la película *“El Increíble Castillo Vagabundo”*, con la intención de que los niños permanecieran en grupo y en orden para disponerse a dormir (Foto 3.7).

Previamente a la proyección los monitores acompañaron a sus equipos por su equipaje para que pudieran asearse y preparar su espacio para dormir (Foto 3.6).

Foto. 3.6. Aseo



Foto. 3.7. Película



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Aseo y desayuno

Objetivo: Fomentar en los participantes conductas de responsabilidad, autocuidado e interacción entre pares.

Temas: Autocuidado y responsabilidad

Descripción:

Para comenzar las actividades del segundo día, al despertar los niños guardaron sus cobertores o colchonetas y en compañía de sus monitores se asearon y arreglaron su equipaje; esta actividad tuvo un sentido formativo, promoviendo la responsabilidad, el autocuidado y la autonomía (Foto 3.8).

Posteriormente se llevó a cabo el desayuno grupal en el jardín del museo (Foto 3.9) momento en el que niños y monitores compartieron las experiencias vividas la noche anterior, además fue un espacio de socialización que los preparó para las siguientes actividades.

FOTO. 3.8. Aseo



FOTO. 3.9. Desayuno



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Juego “Toco y no dejo que me toquen”

Objetivo: Promover la actividad física en los participantes y la socialización.

Temas: Socialización

Descripción:

Una vez concluido el desayuno, los niños y monitores llevaron a cabo el juego “Toco y no dejo que me toquen” (Foto 4.0 y 4.1) con el fin de que la actividad física los mantuviera activos y con energía para las actividades restantes.

FOTO. 4.0. Juego



FOTO. 4.1. Juego



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Elaboración de testimonios

Objetivo: Que los participantes elaboren una representación gráfica de las experiencias más significativas de la jornada.

Temas: Exploración de adquisición de conocimientos

Estrategias de mediación:

Se condujo a los niños a la sala educativa para comenzar con el cierre de las actividades, los niños realizaron una representación gráfica que plasmó la experiencia de participar en *Una Noche en el Museo II*, la cual sería depositada en la cápsula del tiempo que se desenterró al inicio del campamento.

Con diferentes materiales, los niños elaboraron recuerdos de los momentos más significativos de las actividades (Foto 4.2 y 4.3). Esta tarea permitió mantener al grupo atento y concentrado, al momento de llevar a cabo la construcción de los dibujos se generó un ambiente de intercambio de recuerdos de las experiencias vividas.

Para finalizar, por medio de una lluvia de ideas y con la exposición de los trabajos realizados se llevó a cabo una reconstrucción cronológica de las actividades, lo que permitió a los mediadores explorar los conocimientos adquiridos, así como las experiencias más significativas. Los temas recurrentes dentro de los trabajos presentados fueron la visita sensorial en la sala de Egipto Antiguo, el tributo a Moctezuma, el recorrido de Maximiliano y Carlota y la narración de leyendas.

Foto. 4.2. Actividad de cierre



Foto. 4.3. Actividad de cierre



Actividad: Cápsula del tiempo

Objetivo: Que los participantes contribuyan con su trabajo en la construcción de una memoria histórica que será compartida con los participantes del próximo campamento.

Temas: Socialización de experiencias

Descripción:

Una vez concluido el trabajo, niños y monitores se dirigieron al patio del museo para guardar los dibujos en la cápsula del tiempo; con ayuda de los monitores se enterró la caja en el jardín (Foto 4.4 y 4.5) quedando resguardada hasta su apertura en la próxima *Noche*

en el Museo para que los nuevos participantes puedan conocer las experiencias de este grupo de niños.

FOTO. 4.4. Cápsula del tiempo



FOTO. 4.5. Cápsula del tiempo



Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

Actividad: Clausura

Objetivo: Entregar a los participantes un reconocimiento por su dedicación y esfuerzo en las actividades realizadas durante el campamento.

Temas: Reforzamiento por el esfuerzo para alcanzar metas.

Descripción:

Después de enterrar la cápsula del tiempo se llevó a cabo la clausura por parte de la directora, se entregó reconocimiento a todos los participantes; posteriormente los papás de los niños pasaron a la mesa de registro para entregar su credencial que los identificaba como responsables del niño y así poder retirarse con sus hijos, finalizando así las actividades de la segunda *Noche en el Museo*, sin reportarse contratiempo alguno.

Con estas acciones educativas se promovieron procesos de intercambio de ideas y experiencias, por medio del juego, la interacción y el diálogo con sus pares. Los niños participaron activamente en el proceso de construcción del conocimiento.

Este tipo de actividades lúdicas ayudan a generar experiencias de placer y goce, además de que favorecen la actividad creativa y el conocimiento. Para potencializar los beneficios de estas actividades es importante que los mediadores responsables cuenten con la preparación y la disposición para llevarlas a cabo (García-Vigil, 2015).

De acuerdo a García-Vigil y Meza (2006) la implementación de actividades donde el público participa activamente genera experiencias de aprendizaje y disfrute más enriquecedoras; al ofrecer retos a los visitantes para investigar por ellos mismos y al interactuar con los materiales se retoman las capacidades y habilidades del visitante, con la intención de favorecer la interacción y la conversación. Los autores plantean que para comunicar los contenidos temáticos se pueden emplear diversas estrategias pedagógicas como son:

- Recuperación de conocimiento escolarizado y vivencial
- Vinculación del conocimiento previo con los conceptos claves de cada tema
- Reconocimiento de las preconcepciones cotidianas
- Cuestionamiento, conjetura y analogías
- Representación de imágenes

Las actividades que fomentan la participación activa del visitante mediadas por el divulgador contribuyen a la construcción del conocimiento favoreciendo la reafirmación de saberes previos tanto escolares como experienciales, ayudan a identificar los conocimientos equivocados y reflexionar sobre ellos, además de que generan condiciones para nuevos aprendizajes y por sus características motivantes y dinámicas propician experiencias de agrado y disfrute (García-Vigil & Meza, 2006).

Se debe considerar la actividad lúdica como un componente natural de la vida del niño y un medio particular de socialización, ya que a través del juego aprende a comunicarse, usa su imaginación, explora sus nuevas habilidades e ideas, conoce el mundo que lo rodea, activa su cuerpo y desarrolla su inteligencia. Además al ser una herramienta pedagógica brinda amplias posibilidades como elemento educativo ya que influye en el desarrollo físico, en el desenvolvimiento psicológico y la socialización, factores que influyen en el proceso de aprendizaje (Calero, 2008).

Para Santacana (2014) el juego es un mecanismo cultural que ayuda a la integración de los niños y jóvenes, ya que considera la experiencia previa, atribuye roles en las relaciones sociales y brinda los subcódigos y comportamientos que se desarrollaran en la vida adulta.

El museo tiene la capacidad de generar experiencias memorables que faciliten procesos de aprendizaje y de esta manera permitan al visitante re significar, valorar y apropiarse del patrimonio (Rubiales, 2008).

CONCLUSIONES

Considero que las actividades lúdicas que se diseñaron para el proyecto *Una Noche en el Museo II*, favorecieron la interacción de los niños con sus pares y con los monitores, buscando generar espacios de aprendizaje colaborativo. De igual modo se promovieron dinámicas de trabajo que se caracterizaron por ser detonantes de experiencias satisfactorias y novedosas, además de propiciar ambientes que facilitaron la construcción de conocimientos.

La dinámica de los recorridos en salas ofreció a los niños la posibilidad de acceder a los contenidos de las exposiciones de una manera atractiva y novedosa, proporcionándoles una experiencia diferente de aprendizaje de la historia que implicaba el uso de los sentidos y el movimiento de su cuerpo, rompiendo con la concepción tradicional de un museo de historia, como mediadores esto nos motiva para continuar realizando este tipo de actividades.

Como resultado del trabajo colaborativo en el Rally se fomentó el intercambio de ideas entre los integrantes de los equipos al resolver retos con el fin de alcanzar una meta, haciendo un recorrido por las diferentes etapas históricas del edificio de una manera dinámica, novedosa y divertida; tanto para los niños como para los mediadores, incluso el personal de seguridad que vigilaba la actividad se mostró entusiasta y participativo.

Por las características propias de la actividad los niños se mantuvieron motivados para el desarrollo de las tareas programadas; el llevar a cabo actividades nocturnas dentro del patio del museo a la luz de las velas, como en el caso de las leyendas, mantuvo despierta su curiosidad y favoreció la apropiación del espacio desde otra perspectiva, incluso para nosotros como mediadores esta actividad nos ofreció la oportunidad de recorrer el museo desde otra perspectiva.

Como parte de las actividades se buscó sensibilizar a los niños respecto al cuidado de los bienes culturales, así por medio del taller de restauración se les explicó la importancia de la preservación y la restauración de piezas históricas; por medio de la manipulación de una réplica, los participantes tuvieron la oportunidad de restaurar la réplica de una pieza de la sala egipcia.

Al finalizar las actividades del campamento los niños plasmaron sus experiencias más significativas en una representación gráfica, esta actividad ayudó a los mediadores a explorar las experiencias y los conocimientos generados por medio de las actividades, al realizar la tarea por equipos se tuvo la oportunidad de generar un diálogo con ellos.

Ahora bien, después de cada actividad los monitores realizaban un cierre por medio de una lluvia de ideas, con el fin de enfatizar los contenidos principales de cada actividad y explorar la manera en como habían sido construidos los conocimientos por parte de los niños. Sin embargo, no se contó con un instrumento de evaluación formal que permitiera tener datos sobre los alcances de esta experiencia educativa.

Por ser un tipo de actividad que ofrece amplias posibilidades educativas, es de gran importancia llevar a cabo evaluaciones que aporten elementos para comprobar la eficacia de las estrategias empleadas, con el fin de realizar los cambios y mejoras en las propuestas para futuras experiencias, ya que la evaluación es una herramienta que ayuda a identificar la claridad de los contenidos presentados y permite ubicar que actividades propiciaron mayor curiosidad e interés, además de proporcionar un panorama general del bagaje de conocimientos y experiencias que poseen los participantes al llegar al museo.

DISCUSIÓN

La literatura revisada sobre educación en museos permite identificar diversos planteamientos relacionados con estrategias de comunicación, enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en estos recintos culturales.

La importancia y la atención que se proporciona en la actualidad a los visitantes por medio del diseño de las exposiciones y actividades ofertadas en los museos podría parecer extraña o fuera de lugar ya que en sus orígenes los museos tenían otras prioridades, un enfoque distinto en sus objetivos, pues se concebía un museo estilo gabinete que se dedicaba exclusivamente a la exhibición de piezas (Schmilchuk, 1987). En esa visión los visitantes no eran personajes relevantes, incluso eran considerados no aptos para asistir a los museos por no poseer los conocimientos necesarios para comprender las exhibiciones. En contraste hoy en día el visitante es el eje de los espacios museísticos, ya que sin los visitantes los museos no tendrían razón de ser, pues para ellos se conciben las exposiciones, las actividades educativas y las ofertas culturales.

A pesar de que los museos han evolucionado pues hay un interés por encontrar las mejores vías de comunicación que favorezcan el vínculo de las exposiciones con sus públicos y propicien el aprendizaje por medio de sus discursos museográficos y actividades educativas, es importante tomar en cuenta que esta tarea requiere de actualizaciones constantes y re planteamientos que permitan cubrir las necesidades de los visitantes, sin sacrificar la preservación de las colecciones y los espacios que las albergan.

Las particularidades de cada recinto museístico nos brindan un amplio abanico de posibilidades para el diseño de propuestas educativas que permitan a los distintos públicos conectarse con las colecciones exhibidas a partir de sus expectativas y necesidades y promover el aprendizaje (Carla Padró en Rey, 2013).

Cada museo tiene una orientación y visión particular, sin embargo todos deben atender a los principios universales concibiéndose a sí mismos como instituciones sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y con un carácter educativo (ICOM 2017b) el cual deberá guiar las actividades del museo en su totalidad, abandonando la idea de que la función de educar es exclusiva de los integrantes de los departamentos educativos del museo (Sánchez, 2001).

A pesar de que dicha función del museo debe ser compartida por todas las áreas que conforman el recinto, los departamentos educativos siguen siendo los responsables de la comunicación directa con el público, al ser los intermediarios entre los visitantes y las exposiciones; su tarea y responsabilidad se considera de vital importancia para lograr entablar un diálogo profesional, efectivo y satisfactorio con las personas que llegan al museo día con día (Sánchez, 2001).

Es necesario que el personal de las áreas educativas del museo cuente con una formación profesional que incluya los conocimientos sobre las diversas formas de aprendizaje del ser humano, de esta manera podrá planear actividades adecuadas para cada tipo de público. Coincido en el planteamiento de Pastor (2011) sobre la importancia de que el educador de museos conozca las etapas de desarrollo cognitivo para el diseño de las actividades educativas, sin embargo, como se menciona en el capítulo 3 las aportaciones de la teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky nos permiten ampliar la visión educativa y potencializar los recursos que nos ofrece el museo.

Además de estos conocimientos, es de vital importancia hacer uso de la información que el museo recaba sobre sus visitantes; por medio de los estudios de público, se obtienen datos que permiten tener mayores elementos para el diseño de las exposiciones y de las actividades educativas (Sánchez, 2001). Conocer la información relativa a las

características generales de los visitantes tales como la edad, el nivel escolar, la condición socioeconómica o el lugar de residencia, posibilita tener una idea de cuales son sus intereses, sus gustos y expectativas (INAH, 2017d) considero que haciendo un uso adecuado de dicha información, se pueden plantear actividades más específicas y con mayores alcances educativos

Por lo que respecta a los proyectos educativos, es indispensable se fundamenten en las aportaciones hechas por disciplinas como la psicología y la pedagogía, de tal manera, estén basados en las teorías del aprendizaje, por ejemplo si se considera la Teoría de Piaget se buscará emplear las mejores herramientas para cada nivel de desarrollo cognitivo; de igual modo, se favorecerán actividades que permitan la socialización del conocimiento, tomando en cuenta el planteamiento de Vigotsky sobre el aprendizaje sociocultural, en cuyo caso se podrán proponer actividades que propicien la construcción del conocimiento por medio del descubrimiento, encaminadas a lograr aprendizajes significativos, tal como lo plantea Peggy Loar (en Pastor, 2011)

El trabajo educativo en los museos de México registra un rezago histórico comparado con otros museos del mundo, sin embargo, el compromiso y dedicación que han mostrado los equipos interdisciplinarios que en ellos laboran, han permitido avanzar en propuestas innovadoras y significativas, y no es la excepción el trabajo que se realiza en los museos que integran la red nacional del Instituto Nacional de Antropología e Historia, al cual me siento orgullosa de pertenecer. Esta noble institución es responsable de la protección, el estudio, la preservación y difusión del patrimonio cultural de los mexicanos, por medio de sus diversas áreas lleva a cabo estas tareas a nivel nacional.

En el ámbito educativo el INAH crea el Departamento de Servicios Educativos, el cual sería el responsable de brindar atención a los grupos escolares que visitaban sus espacios. Al paso de los años y en base a la experiencia, se observa la necesidad de replantear la visión del Programa Nacional de Servicios Educativos, surgiendo el Programa Nacional de Comunicación Educativa, el cual se fundamentó en las nuevas

investigaciones y aportaciones en educación museística a nivel mundial (Vallejo, Martín y Torres, 2002).

En consecuencia, para el desarrollo de las funciones de los museos y zonas arqueológicas que conforman la red del INAH, la institución ha establecido los lineamientos para las áreas educativas especificando su ámbito de aplicación, así como propuestas pedagógicas basadas en aportaciones constructivistas del aprendizaje, cumpliendo así con su responsabilidad social y con lo establecido por organismos internacionales en relación a la educación como eje rector de los recintos museísticos (Consejo Internacional de Museos). Estos lineamientos nos permiten a los Asesores Educativos (término utilizado dentro de la institución para referirse al personal que integra los departamentos de Comunicación Educativa) fundamentar nuestro trabajo y nos ofrece una guía para la creación de proyectos.

Ahora bien, es necesario hacer una evaluación de cómo se llevan a la práctica dichas teorías por parte del personal de Comunicación Educativa de la red de museos del INAH, así como de los responsables de la conceptualización de las exposiciones. Dentro de la estructura de los programas anuales de trabajo se establecen los objetivos y actividades diseñadas para el cumplimiento de los mismos en base a los lineamientos institucionales, sin embargo al momento de ponerlos en acción, se corre el riesgo de caer en prácticas viciadas y obsoletas, convirtiéndonos en simples repetidores de información, limitando la función educativa a la propagación de conocimientos. Ante este escenario, el educador de museos del INAH debe buscar su profesionalización y actualización constante, de tal manera que se convierta en un intermediario entre las colecciones y los visitantes.

Es importante mencionar que dentro de los lineamientos se tiene considerada una etapa de evaluación de los proyectos, sin embargo, en la práctica cotidiana se carece de las herramientas adecuadas para ejercer esta función en lo que se refiere a las estrategias educativas que se implementan, lo cual limita el mejoramiento de las actividades (INAH, 2017d).

Por otra parte, los museos del INAH son responsables del resguardo del patrimonio nacional, por lo que su misión es sensibilizar a la sociedad sobre la importancia de su preservación y cuidado (INAH, 2017a) para lograrlo se debe llevar a cabo un proceso de apropiación del patrimonio y esta tarea es lograda por medio de los Asesores Educativos, que por mi experiencia laboral dentro del Área de Comunicación Educativa, se desarrollan como mediadores educativos.

Entender el concepto de mediación educativa es el primer paso para llevarla a la práctica, me atrevo a decir que el mediador de museos es aquel personaje que se emociona y se deleita día a día con lo que el museo tiene para ofrecer, si se me permite, quisiera decir que el mediador vive un romance con el museo, sin embargo a pesar de la admiración de sus múltiples atributos, no pasa por alto sus limitaciones y busca compensarlas con estrategias que le ayuden a conectarlo con los visitantes, acompañándolos en el proceso de construcción de conocimientos y significados, brindando oportunidades para el aprendizaje.

SUGERENCIAS PARA TRABAJOS POSTERIORES

Ser mediador de museos es un privilegio que conlleva una gran responsabilidad, por lo que es fundamental mantener una capacitación constante, si bien al momento de diseñar los proyectos educativos se contempla la capacitación del personal en relación a los contenidos temáticos de las exposiciones, considero indispensable se refuerce la capacitación centrada en procesos psicológicos que brinden las herramientas necesarias para comprender mejor a la diversidad de públicos; como se mencionó en párrafos anteriores, tener dicha formación permitirá ofrecer una atención de calidad, personalizada y profesional.

La actividad *Una Noche en el Museo* fue una experiencia que permitió el trabajo interinstitucional, por lo que sugiero que para trabajos posteriores se invite a personal de otras áreas del museo a integrarse al equipo coordinador para que participe en las

actividades con el fin de promover experiencias que permitan la comprensión del trabajo que realiza el Departamento de Comunicación Educativa.

Considero que para trabajos posteriores es importante dar seguimiento al grupo de niños que participen, ya que se les ofreció una experiencia novedosa en el museo es importante diseñar proyectos que mantengan el interés y la motivación para futuras acciones, potencializando así los alcances de un público cautivo con quien se creó un vínculo de experiencias satisfactorias.

Para concluir quiero hacer notar la importancia que el museo debe brindar a los avances tecnológicos en los que se encuentra inmerso el público que recibe, para poder desarrollarse como un espacio de aprendizaje es necesario mantenerse atento a los nuevos modelos de comunicación, así como comprender la diversidad de expectativas e intereses del público, de esta manera tendrá la capacidad de favorecer la construcción de significados, experiencias y aprendizajes memorables y significativas.

REFERENCIAS

- Alderoqui, S. (2009). La curaduría educativa en el desarrollo de las exposiciones. *La vozinah*, (14), 4-7. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Alderoqui, S. (2010). Real y virtual. Apuntes acerca de la formación para educadores de museos. En M.C. Holguin., M.J.Baquero., & M.A. Botero (Eds.). *Memorias del segundo encuentro CECA Argentina 2007- 2010* (pp. 364 - 379). Buenos Aires: TESEO.
- Alderoqui, S. (2010). *El rol de los guías y el juego del diccionario*. [Archivo de video] Recuperado el 2 de octubre de 2017 en: <https://vimeo.com/2502561>
- Alderoqui, S. (2011). *La educación en museos. De los objetos a los visitantes*. Buenos Aires: Paidós.
- Antoraz, M.A. (2001a). El museo, un espacio didáctico. En C. Montañés (Coord.). *El Museo un espacio didáctico y social* (pp. 41-61). España: Mira
- Antoraz, M.A. (2001b). El museo, un espacio didáctico. En C. Montañés (Coord.). *El Museo un espacio didáctico y social* (pp. 52-54). España: Mira
- Asensio, M., & Pol, E. (2002b). *Nuevos escenarios en educación: Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires, España: Aique.

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa:Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento:una perspectiva cognitiva*. Barcelona;México: Paidós.
- Ballart, J. (2007). *Manual de museos*. Madrid: Síntesis
- Briseño, A. (2017). Construyendo relaciones con el público: los guías de museos como mediadores, divulgadores y maestros. En L.F. Rico (Coord.). *Aportaciones a la museología y la mediación en museos* (pp.60 - 91). Ciudad de México:Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- Bruner, J. (2014). How does teaching influence learning? [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=pix6JOE5Lh>
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata
- Calero, M. (2008). *Constructivismo Pedagógico. Teorías y aplicaciones básicas*. México: Alfaomega.
- Carretero, M. (2009). *Constructivismo y Educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Cobrerros, M. (2014). El museo nueva herramienta didáctica- pedagógica. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*, (pp.1-7). Buenos Aires.
- Cubero, R. (2005). *Perspectivas constructivistas: la intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona: Graó.
- Cuenca, J. M., & Martín, M. J. (2014). *Manual para el desarrollo de proyectos educativos*. España: Trea.
- Del Rio, L. (2010). *Las vitrinas de la nación. Los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

- Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz, V. (2013). *Los museos como auxiliares para favorecer el proceso de enseñanza- aprendizaje desde una perspectiva pedagógica* (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Insurgentes, México.
- Entrenas, F. (s.f.). *Clasificación del Icom*. Recuperado el 2 de agosto en:
http://www.fatimaentrenas.com/jl/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=61&Name=Value
- EVE Museología+Museografía (2015). *Museos y tipo de visitantes*. Recuperado el 25 de junio de 2017 en: https://evemuseografia.com/2015/04/28/museos-y-tipos-de-visitantes/?contact-form-id=12813&contact-form-sent=33774&contact-form-hash=e9d2436f3c3226581eb595441d0c899947b248dc&_wpnonce=4eac93ff91#contact-form-12813
- García Blanco, A. (1994). *Didáctica del museo: El descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- García-Vigil, H. (2015). Los Talleres en Museos de Ciencia como medios en la construcción lúdica del conocimiento. En: L.F. Rico (Coord.). *Aportaciones a la museología y la educación en museos* (pp. 118-138). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- García-Vigil, M. H., Meza, L. (2006). Las demostraciones breves de la ciencia, una alternativa de divulgación en el museo Universum: sus experiencias y su evaluación. En: *Evaluando la comunicación de la ciencia. Una perspectiva latinoamericana* (pp. 95-104). México: CYTED, AECI, DGDC-UNAM
- Gutierrez, M. C. (2011). *El socioconstructivismo en la enseñanza y el aprendizaje escolar*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

Huerta, R., & Roma, D. I. (2007). *Espacios estimulantes: museos y educación artística*. Valencia : Universidad de Valencia .

International Council of Museums ICOM. (2017a). Recuperado el 26 de mayo de 2017 en:
<http://icom.museum/la-organizacion/historia/fundadores/L/1/>

International Council of Museums ICOM. (2017b). Recuperado el 26 de mayo de 2017 en:
<http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

International Council of Museums ICOM. (2017c). Recuperado el 26 de mayo de 2017 en:
http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espanol_BD.pdf

International Council of Museums ICOM. (2017d). Recuperado el 21 de septiembre de 2017 en:
<http://icom.museum/normas-profesionales/conceptos-claves-de-museologia/L/1/>

International Council of Museums ICOM. (2017e). Recuperado el 3 de diciembre de 2017 en:
<http://icom.museum/actividades/dia-internacional-de-los-museos/L/1/>

Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (1986). *Programa Nacional de Museos*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (2007). *Manual General de organización*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (2017a). Recuperado el 25 de junio de 2017 en:
<http://www.inah.gob.mx/es/quienes-somos>

Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (2017b). Recuperado el 25 de junio de 2017 en:
<http://www.inah.gob.mx/es/normateca>

Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (2017c). Recuperado el 25 de junio de 2017 en:
<http://www.inah.gob.mx/es/museos>

- Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH. (2017d). Recuperado el 12 de octubre de 2017 en:
https://mediateca.inah.gob.mx/islandora_74/islandora/object/norma%3A298
- Lucea, Beatriz. (2001). Historia del museo. En C. Montañés (Coord.). *El Museo un espacio didáctico y social* (pp. 19 -38). España: Mira.
- NodoCultura. (2014). Mediación en el Museo. Perfil del mediador. Recuperado el 14 de octubre de 2017 en: <http://nodocultura.com/2014/01/mediacion-en-el-museo-parte-2/>
- Padró, C., & López, E., & Kivatinetz ,M. (2014). Artículo académico: estilos de aprendizaje y metodologías para trabajar en museos. *Mediación Museística*, 89 – 106. Portugal.
- Pastor, M. I. (2011). *Pedagogía Museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. España: Planeta.
- Pastor, M.I. (2001). Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *Revista española de pedagogía*, 220, 525 – 544. Recuperado el 7 julio de 2017 en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2370.pdf>
- Piaget, J. (1977). *Epistemología genética de Jean Piaget*. [Archivo de video] Recuperado el 6 de noviembre de 2018 en: <https://www.youtube.com/watch?v=1rRFtzYvGqE>
- Rey, M. (2013). *El museo como espacio educativo*. (Trabajo de Grado).Universidad de Valladolid, España.
- Rodríguez, E., & Larios, B. (2014). *Teorías del aprendizaje:del conductismo radical a la teoría de los campos conceptuales*. México: Nueva Editorial Iztaccihuatl, S.A. de C.V.
- Rubiales, R. (2008). Breves notas sobre los jóvenes y la experiencia museal. *Memorias del Encuentro Regional de América Latina y el Caribe sobre Educación y Acción Cultural en el Museo CECA – ICOM - 2008* (pp.19 -22). Colombia: Museo Nacional de Colombia

- Rubiales, R. (2013). *Educación en museos. Notas sobre aprendizaje, interpretación y sociedad*. Recuperado el 26 de mayo de 2017 en: <http://www.educacionenmuseos.com>
- Santacana, J. (2014). La museografía que se puede construir desde la didáctica. *Memorias del V Congreso Educación, Museos y Patrimonio: Creatividad e innovación educativa en museos y espacios patrimoniales* (pp. 14 – 24). Chile: Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos. ICOM.
- Sánchez, C. (2001). Los servicios educativos de los museos. *Gaceta de Museos 21 - 22* (pp.108 - 117). México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Santrock, J. W. (2006). *Psicología de la Educación* (2a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Sartori, M. (2017). Dialogos entre mediador y acervo. En L. Rico (Coord.). *Aportaciones a la museología y la mediación en museos* (pp. 44 - 59). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.
- Schmilchuk, G. (Comp.). (1987). *Museos: comunicación y educación: antología comentada*. México: Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas.
- Sistema de Información Cultural SIC (2018). Recuperado el 20 de mayo de 2018 en: http://sic.cultura.gob.mx/lista.php?table=museo&disciplina=&estado_id=9
- Sprinthall, N. (1996). *Psicología de la educación: una aproximación desde el desarrollo*. Madrid -México: McGraw-Hill.
- Suárez, R. (2002). *La educación: teorías educativas, estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México: Trillas.
- Trilla i Bernet, J. (2003). *La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*. Barcelona : Ariel.
- Vallejo, A. (2015). *Museos*. México, D. F.: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.

Vallejo, M.E. (2002). Los servicios educativos del INAH: Una historia de cincuenta años. *Servicios educativos, 50 años, memoria*.

Vallejo, M. E., & Martín, D., & Torres, P. (2002). Comunicación Educativa: analizar para transformar. *Educación y museos*, 13 -26. México.

Vygotski, L. S. (2001). *Psicología pedagógica: un curso breve*. Buenos Aires: Aique.

Woolfolk, A. E. (2014). *Psicología educativa*. México: Pearson.

Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Revista Opción*, 22, 128 - 141. Venezuela.

ANEXO 1

**Ley Orgánica del Instituto Nacional de
Antropología e Historia**

- I. En los términos del artículo 3o. de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, aplicar las leyes, reglamentos, decretos y acuerdos en las materias de su competencia.
- II. Efectuar Investigaciones Científicas que interesen a la Arqueología e Historia de México, a la Antropología y Etnografía de la población del país.
- III. En los términos del artículo 7o. de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, otorgar los permisos y dirigir las labores de restauración y conservación de los monumentos arqueológicos e históricos que efectúen las autoridades de los estados y municipios.
- IV. Proponer a la autoridad competente, la expedición de reglamentos que contengan normas generales y técnicas para la conservación y restauración de zonas y monumentos arqueológicos, históricos y paleontológicos, que sean aplicados en forma coordinada con los gobiernos estatales y municipales.
- V. Proponer al Secretario de Educación Pública la celebración de acuerdos de coordinación con las autoridades federales, estatales y municipales, tendientes a la mejor protección y conservación del patrimonio histórico, arqueológico y paleontológico de la nación y del carácter típico y tradicional de las ciudades y poblaciones.
- VI. Promover, conjuntamente con los gobiernos de los estados y los municipios, la elaboración de manuales y cartillas de protección de patrimonio arqueológico, histórico y paleontológico, en su ámbito territorial, que adecúen los lineamientos nacionales de conservación y restauración a las condiciones concretas del estado y del municipio.
- VII. Efectuar investigaciones científicas en las disciplinas antropológicas, históricas y paleontológicas, de índole teórica o aplicada a la solución de los problemas de la población del país y a la conservación y uso social del patrimonio respectivo.
- VIII. Realizar exploraciones y excavaciones con fines científicos y de conservación de las zonas y monumentos arqueológicos e históricos y de restos paleontológicos del país.
- IX. Identificar, investigar, recuperar, rescatar, proteger, restaurar, rehabilitar, vigilar y custodiar en los términos prescritos por la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, los respectivos monumentos y zonas, así como los bienes muebles asociados a ellos.
- X. Investigar, identificar, recuperar y proteger las tradiciones, las historias orales y los usos, como herencia viva de la capacidad creadora y de la sensibilidad de todos los pueblos y grupos sociales del país.

- XI. Proponer al ejecutivo federal las declaratorias de zonas y monumentos arqueológicos e históricos y de restos paleontológicos, sin perjuicio de la facultad del ejecutivo para expedirlas directamente.
- XII. Llevar el registro público de las zonas y monumentos arqueológicos e históricos y de los restos paleontológicos.
- XIII. Establecer, organizar, mantener, administrar y desarrollar museos, archivos y bibliotecas especializados en los campos de su competencia señalados en esta ley.
- XIV. Formular y difundir el catálogo del patrimonio histórico nacional, tanto de los bienes que son del dominio de la nación, como de los que pertenecen a particulares.
- XV. Formular y difundir el catálogo de las zonas y monumentos arqueológicos e históricos y la carta arqueológica de la República.
- XVI. Publicar obras relacionadas con las materias de su competencia y participar en la difusión y divulgación de los bienes y valores que constituyen el acervo cultural de la nación, haciéndolos accesibles a la comunidad y promoviendo el respeto y uso social del patrimonio cultural.
- XVII. Impulsar, previo acuerdo del Secretario de Educación Pública, la formación de Consejos consultivos estatales para la protección y conservación del patrimonio arqueológico, histórico y paleontológico, conformados por instancias estatales y municipales, así como por representantes de organizaciones sociales, académicas y culturales que se interesen en la defensa de este patrimonio.
- XVIII. Impartir enseñanza en las áreas de Antropología e Historia, conservación, restauración y museografía, en los niveles de técnico-profesional, profesional, de posgrado y de extensión educativa, y acreditar estudios para la expedición de los títulos y grados correspondientes.
- XIX. Autorizar, controlar, vigilar y evaluar, en los términos de la legislación aplicable, las acciones de exploración y estudio que realicen en el territorio nacional misiones científicas extranjeras.
- XX. Realizar de acuerdo con la Secretaría de Relaciones Exteriores, los trámites necesarios para obtener la devolución de los bienes arqueológicos o históricos que estén en el extranjero.

ANEXO 2

Aportaciones constructivistas a la educación en museos

| Aproximaciones Constructivistas | Planteamientos Generales | Aportaciones a la educación en museos |
|---|---|---|
| <p>Teoría Psicogenética de Jean Piaget</p> | <p>Piaget considera el aprendizaje como una construcción personal en la que el individuo conoce la realidad por medio de los mecanismos que posee. Plantea que el desarrollo cognoscitivo ocurre en una secuencia de cuatro etapas, relacionadas con la edad y caracterizadas por distintas formas de pensamiento.</p> <p>La etapa sensoriomotriz (nacimiento - 2 años) en la que el niño aprende por medio de reflejos, sentidos y movimientos.</p> <p>La etapa preoperacional (2 - 7 años) el niño comienza a representar el mundo con palabras, imágenes, símbolos, dibujos e imitaciones.</p> <p>La etapa de operaciones concretas (7 - 11 años) el niño puede llevar a cabo razonamientos lógicos sobre eventos concretos que pueden ver y tocar, además se desarrolla la empatía y la consideración del punto de vista del otro. Otra característica es que el niño en esta etapa ejercita sus sentidos, por tanto, entre más sentidos se involucren más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice.</p> <p>La etapa de operaciones formales (11 – 15 años) se lleva a cabo un razonamiento hipotético – deductivo, tienen la habilidad de diseñar planes para resolver problemas y prueban soluciones de manera sistemática.</p> | <p>Durante las visitas guiadas se recomiendan actividades que promuevan el aprendizaje de conceptos y de lenguaje, por ejemplo enseñar palabras para describir lo que están haciendo, escuchando, tocando, saboreando, oliendo, para lograrlo se puede hacer uso de materiales didácticos que permitan el uso de los sentidos.</p> <p>Se recomienda realizar actividades que incluyan recursos como el juego y el dibujo, por ejemplo se las explicaciones del tema se pueden hacer por medio de historias que impliquen juegos de roles en los que los niños participen de manera activa, también se pueden facilitar materiales para que el niño realice un dibujo de los objetos de la sala.</p> <p>Se sugiere que durante los recorridos se propicien actividades de intercambio y socialización como el juego; además se recomienda el uso de apoyos visuales y didácticos como las maletas didácticas con materiales vinculados a las temáticas de la sala, con el fin de que los niños puedan observar y manipular los objetos.</p> <p>Ofrecer actividades que promuevan el intercambio de ideas que fomenten el aprendizaje de valores como el respeto y la tolerancia por otras formas de pensamiento o modos de vida, reforzando la empatía y la conciencia social.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>Teoría Socioconstructivista de Lev Vigotsky</p> | <p>Considera al individuo como el resultado de un proceso histórico y social en el que el lenguaje desempeña un papel esencial. Plantea el aprendizaje como un proceso de interacción entre el individuo y el medio en donde se desarrolla, su planteamiento refiere que el conocimiento se adquiere a través de la interacción que se tenga con otros en actividades cooperativas.</p> <p>Se aprende de forma más eficaz cuando se hace en un ambiente de colaboración e intercambio con los otros.</p> <p>Una de las aportaciones de Vigotsky es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la cual se refiere al área entre el nivel de desarrollo actual del niño y el nivel de desarrollo que el niño podría alcanzar, bajo la guía de un adulto hábil o un compañero más avanzado. Las posibilidades cognitivas de un individuo no se limitan a lo que puede hacer por sí mismo, también considera lo que puede lograr con la ayuda de otro individuo más capaz</p> | <p>El museo es un espacio idóneo para el aprendizaje por medio de la socialización y el intercambio, por lo tanto las actividades programadas durante el recorrido tendrán como objetivo generar un ambiente de colaboración e intercambio de ideas y experiencias. Las construcciones previas del visitante le permitirán socializar acerca de los contenidos, las ideas y las emociones que le evocan las piezas de la exposición, de esta manera aprender de lo que las otras personas le aportan.</p> <p>Se sugiere realizar actividades que impliquen la resolución de tareas (acertijos, rallys) por medio del trabajo colaborativo, en donde la participación conjunta los lleve al logro de la meta.</p> <p>Durante las visitas o actividades complementarias se recomienda promover herramientas que estimulen y favorezcan el aprendizaje, por ejemplo las discusiones de grupo, la argumentación y el intercambio de ideas</p> <p>Los mediadores o guías de museos llevan a cabo una labor fundamental en el proceso de intercambio e instrucción, tanto en las visitas guiadas como en las actividades complementarias.</p> |
| <p>Teoría del Aprendizaje Significativo</p> | <p>Considera que el aprendizaje significativo surge cuando los nuevos contenidos se integran con los conocimientos que el individuo posee, el autor considera que para que la enseñanza sea realmente efectiva se debe partir de los conocimientos que el alumno tiene.</p> | <p>El museo debe ser un espacio que promueva actividades que permitan a los visitantes asumir un rol activo en la construcción del conocimiento, a partir de la utilización de los conocimientos previos y favoreciendo un espacio de reflexión que permita conectar las experiencias del visitante con los contenidos de la</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Este planteamiento sugiere que el proceso educativo no puede concebirse como una actividad que se desarrollará a partir de “mentes en blanco” al contrario, se deben aprovechar las experiencias de vida y conocimientos que posee el individuo para favorecer su aprendizaje.</p> <p>Se puede considerar que un aprendizaje es significativo cuando los contenidos adquiridos son relacionados con lo que el alumno ya sabe, la nueva información se relaciona con algún aspecto ya existente y relevante de la estructura cognoscitiva.</p> | <p>exposición.</p> <p>El educador en museos debe ser sensible y capaz de reconocer el valor que tienen los conocimientos previos de los asistentes al museo, no puede concebirse como un transmisor de información, al contrario, deberá fomentar el diálogo con el visitante para obtener información que le permita conocer su contexto, indagar cuales con sus intereses, sus gustos, sus ideas, así como las emociones que le provoca la exposición, al promover este tipo de intercambios el educador puede establecer vínculos entre los conocimientos previos y los contenidos que ofrece el museo favoreciendo de esta manera los aprendizajes significativos.</p> |
| <p>Teoría por descubrimiento de Jerome Bruner</p> | <p>Considera la importancia de un aprendizaje por descubrimiento que favorezca el desarrollo de un pensamiento productivo y creador, para lograrlo se debe participar de manera activa en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Plantea la importancia de entender los procesos del descubrimiento de un conocimiento, de esta manera al ser un conocimiento aprendido y encontrado por el alumno se convertirá en un aprendizaje de mayor arraigo</p> <p>Considera la idea de que todos los niños tienen una tendencia innata a aprender y señala que el interés por el aprendizaje sólo se mantiene cuando existe una motivación interna, por ejemplo, la curiosidad es un instinto innato necesario para la supervivencia de la especie.</p> | <p>La educación en museos debe ofrecer estrategias de mediación educativa que favorezcan el pensamiento creativo, impulsando la individualidad e independencia del visitante, por medio de actividades que incluyan la participación activa del público, dependiendo de las características del grupo se pueden ofrecer dinámicas de trabajo.</p> <p>El aprendizaje debe ser descubierto activamente, el visitante debe ser motivado a descubrir por cuenta propia, a formular conjeturas y a exponer sus propios puntos de vista.</p> <p>En este sentido el trabajo educativo en contextos museísticos cuenta con las ventajas que le brindan las mismas particularidades del recinto. El museo no debe limitarse a brindar respuestas, su reto es convertirse en un generador de dudas e inquietudes, debe motivar la curiosidad y brindar un acompañamiento que oriente y promueva el aprendizaje.</p> |

ANEXO 3

Estrategias de atención al público

| Estrategia: | Tipos: |
|--|--|
| <p>Visitas al espacio de trabajo:</p> <p>Son recorridos al espacio de trabajo: museo, monumento histórico, zona arqueológica) para los diversos públicos que lo visitan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Visita participativa: <p>Es la que realiza el asesor educativo guiando el auto aprendizaje del visitante a través del desarrollo de sus habilidades de pensamiento.</p> • Visita autogestiva: <p>Es la que realiza el maestro del grupo por su propia cuenta sin el apoyo de un guía o un asesor educativo del museo. Tiene como base que el maestro:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Esté familiarizado con las inquietudes y los intereses de sus alumnos. b) Tenga claridad sobre el nivel de conocimientos y habilidades que tienen sus alumnos en estos temas. c) Pueda seleccionar la información que juzgue pertinente y cree las condiciones necesarias para promover la visita. d) Tenga amplios conocimientos sobre didáctica. e) Conozca muy bien el programa escolar y los objetivos educativos que se desean lograr. f) Pueda elegir el momento adecuado para realizar la visita |
| <p>Cursos:</p> <p>Es el trabajo de capacitador capacitado realizado durante un periodo de tiempo con uno o varios temas concretos que propiciarán el mejoramiento personal y laboral del individuo. Si se refiere a cursos dirigidos al público visitante solo varía en los intereses que este tenga con respecto a las temáticas que se planteen en cada espacio de trabajo.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cursos para maestros ▪ Cursos de verano ▪ Cursos para todo público ▪ Cursos público especializado ▪ Cursos conmemorativos (correspondientes a efemérides o festejos especiales como el “<i>Día Internacional de los museos</i>”) |

| Estrategia: | Tipos: |
|---|--|
| <p>Talleres:</p> <p>Modalidad de enseñanza y estudio caracterizada por el activismo, la investigación operativa, el descubrimiento y el trabajo en equipo, y que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio, sistematización y uso de material especializado acorde con el tema.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pre-visita: Dirigido a grupos a manera de introducción al tema de la visita. ▪ Pos-visita: Dirigido a grupos con la finalidad de reforzar los contenidos de la visita. ▪ De varias sesiones: Actividad que incluye varias etapas para su realización. De verano: Especialmente dirigido a público infantil y juvenil durante el periodo vacacional de verano. Generalmente son de varias sesiones. ▪ De invierno: Se realizan durante el periodo vacacional de invierno y generalmente se relacionan con las festividades de diciembre. ▪ Sabatinos: Pueden ser o no de varias etapas y se dirigen al público familiar. ▪ Extramuros: Se brindan fuera del espacio de trabajo ya sea para fines de difusión o para facilitar el acceso a personas que no pueden asistir a los museos o zonas arqueológicas a los contenidos que difunde el INAH. |
| <p>Rallys:</p> <p>Consiste en un recorrido que incluye la solución de pistas y retos para alcanzar la meta. Viene del nombre de la carrera deportiva de coches.</p> | |

FUENTE: Elaboración propia

ANEXO 4

**Proyectos educativos implementados en
Museos y Zonas Arqueológicas del Instituto
Nacional de Antropología e Historia**

| | |
|---------------------|---|
| Proyecto: | JUEGOS EDUCATIVOS |
| Descripción: | <p>Son instrumentos lúdicos en los que la función recreativa viene añadida a un contenido o unas posibilidades específicas aprovechables en términos didácticos. Su utilización tiende a favorecer el desarrollo de habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos. Cualquier juego tradicional puede utilizarse siempre y cuando se vincule con los contenidos que difunde el INAH.</p> |
| Tipos: | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lotería ▪ Rompecabezas ▪ Memoria |
| Etapas: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Nombre: es un título atractivo para el público. • Propósito: ¿qué pretendo lograr? • Tipo de público: ¿a quién está dirigido? • Contenido: ¿qué tema(s) voy a tratar en el proyecto? • Recursos: ¿qué voy a necesitar? (recursos humanos, materiales, económicos). • Tiempo: Cronograma de trabajo para su elaboración • Desarrollo: Propuesta conceptual y de diseño del proyecto • Evaluación (cuantitativa y cualitativa): ¿qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas de la evaluación. 2. Investigación y asesoría. Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán. 3. Desarrollo y Diseño. Es la elaboración conceptual y gráfica del proyecto. 4. Producción. Es el proceso en el que se transforma el proyecto intelectual en un producto tangible de utilidad para el área educativa del museo. 5. Evaluación. ¿logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿cómo puedo mejorar el proyecto? |

| | |
|---------------------|---|
| Proyecto: | PUBLICACIONES EDUCATIVAS |
| Descripción: | <p>Son materiales impresos que apoyan las actividades educativas que se realizan en el espacio de trabajo, así como para difundir el patrimonio que resguarda el Instituto. Para elaborar una publicación educativa se deben considerar algunos de los siguientes aspectos conceptuales y técnicos: tipo de publicación, público, propósito, contenido, imágenes o ilustraciones, papel, número de páginas, tiraje, etc.</p> |
| Tipos: | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuaderno de actividades: Material que contiene actividades de tipo literario, dramático o plástico para realizar en el museo, casa o escuela. ▪ Cuaderno para iluminar: Material con dibujo a línea para iluminar que narre una historia relacionada con los contenidos del museo o sitio. ▪ Cuadernillo de juegos: Contiene varias actividades a la manera de revistas de entretenimiento como sopas de letras, crucigramas, semejanzas y diferencias, acertijos, adivinanzas, tripas de gato, etc. ▪ Guía para maestros: Herramienta de planeación que servirá de apoyo a profesores para desarrollar actividades antes, durante y después de la visita. ▪ Guía para familias: Proporciona información concreta y breve para comentarse entre los miembros del grupo durante la visita. Incluye pistas de observación, selección de piezas, actividades para realizar en sala, información curiosa o anécdota, etc. ▪ Guía infantil: Se caracteriza por el uso de un lenguaje sencillo y breve, se apoya en atractivas ilustraciones y hace énfasis en las experiencias cotidianas del lector para abordar los temas. ▪ Libro – Objeto: Libros juguete con las mismas características de la guía infantil, excepto por el soporte (material de impresión) que incluye una propuesta no convencional de ingeniería de papel en su diseño. |
| Etapas: | <p>a) Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.</p> |

PUBLICACIONES EDUCATIVAS

Etapas:

- Tipo de publicación
- Propósito(s): ¿qué pretendo lograr?
- Tipo de público: ¿a quién está dirigido?
- Contenido: ¿qué tema(s) voy a tratar en la publicación?
- Imágenes e ilustraciones: ¿cuántas y de qué tipo las voy a utilizar?
- Materiales de elaboración: ¿qué tipo de papel, empastado y acabado tendrá el material?
- Número de páginas: ¿cuántas?
- Tiraje de impresión: ¿Cuántos ejemplares?
- Recursos: ¿qué voy a necesitar? (recursos humanos y económicos)
- Cronograma de trabajo
- Evaluación (cuantitativa y cualitativa): ¿qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas de la evaluación.

b) Investigación y asesoría: Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán en el proyecto.

c) Desarrollo, diseño y formación: A partir de la investigación y asesoría se recomienda realizar el borrador conceptual de la publicación, el cual debe incluir:

- Portada y contraportada: Es la presentación de la publicación, debe ser acorde a la intención del mismo y atractiva para el tipo del lector al que está dirigido.
- Introducción (mencionar los propósitos): Breve texto en el que se definen explícitamente lo que se pretende con la publicación, las actividades a desarrollar, así como el tipo de aprendizaje a fortalecer, los temas a tratar, integrar el modo de evaluación, etc.

Textos breves: Síntesis de contenidos importantes, que abarcan conceptos claros, principios, términos y argumentos centrales. Es la vista panorámica del contenido y enfatiza la información principal.

- Organizadores previos: Información introductoria y contextual. Establecen relaciones entre los conocimientos previos con la información nueva.

PUBLICACIONES EDUCATIVAS

Etapas:

- **Imágenes o ilustraciones:** Son la representación visual de conceptos, objetos, situaciones, teorías y temas.
- **Preguntas intercaladas:** Son cuestionamientos insertados a lo largo del texto o al margen de éstos.
- **Pistas tipográficas:** Señalamientos que se hacen en un texto para enfatizar y/u organizar los elementos.
- **Mapas conceptuales:** Son la representación gráfica de conocimientos esquematizados. Integran generalmente flechas, cuadros con comentarios, explicaciones, códigos de color, etc.
- **Actividades:** Se utilizan para presentar información de forma lúdica que propicie el acercamiento o reforzamiento de algún tema.

Para diseñar la publicación se deben considerar los lineamientos generales para publicaciones del INAH emitidos por la Coordinación Nacional de Difusión:

- Papel de impresión
- Tipografía
- Tipo de impresión
- Encuadernado
- Número de páginas
- Tiraje de impresión
- Créditos y derechos

d) Producción: Es el proceso en el que se transforma el proyecto intelectual en un producto tangible listo para ofrecerlo a los visitantes del museo.

e) Evaluación: ¿logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿Cómo puedo mejorar el proyecto?

| | |
|---------------------|---|
| Proyecto: | ESPACIOS MUSEOGRÁFICOS NO CONVENCIONALES |
| Descripción: | <p>Son aquellos espacios dentro de proyectos museográficos y museológicos que no cumplen con la relación objeto-exposición, sin embargo se integran a la exhibición y se fundamentan bajo dos enfoques que expresan su intención educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque 1. Activos o de descubrimientos: Parten de la idea de que las personas construyen el conocimiento por sí mismas, formando conceptos con base en la experiencia. Así, el espacio de trabajo que basa su propuesta en el descubrimiento propone a sus visitantes acciones para “ver” y “hacer”. • Enfoque 2. Constructivistas: Parten de la idea de que el conocimiento es una realidad subjetiva que no existe fuera de las personas. Además de que son los sujetos los que estructuran su conocimiento mientras aprenden, al relacionar el entorno con sus conocimientos previos y sus propias habilidades para aprender. |
| Tipos: | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Espacios lúdicos: Privilegian el juego como una estrategia de interacción que promueve aprendizajes. ▪ Espacio de reflexión: Se caracteriza por ser ambientado o contextualizado para que favorezca la reflexión, la apreciación estética, la socialización y la evocación de conocimientos previos a partir de la presentación de la información. Presenta temas alternos con información breve. ▪ Espacios introductorios: Generalmente se encuentran al inicio de la muestra y brindan información sobre el tema que se abordará en la exposición. ▪ Espacios hipertextuales y de interpretación: Presentan un discurso paralelo al de la muestra para que el visitante realice lecturas alternas. ▪ Espacios complementarios: Brindan información adicional que permite abordar el tema desde una perspectiva distinta a la del guion de la exposición. ▪ Espacios de experimentación y demostración: Permiten experimentar objetivamente conceptos de las ciencias duras de manera directa o a través de un mediador. ▪ Ambientaciones y montajes: Recrean momentos o situaciones |

| | |
|-----------------------|--|
| | <p>generalmente históricos, para propiciar en el visitante una sensación de aproximación y empatía; inmersos en un ambiente distante en tiempo y espacio.</p> |
| <p>Etapas:</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de espacio: no convencional • Propósito general • Tipo de público: ¿a quién está dirigido el espacio? • Guión museológico: para su elaboración se requiere realizar una revisión previa de la información disponible para la definición del contenido: ¿qué temas y subtemas voy a abordar? • El guión debe ser: Del espacio (Cédula introductoria del espacio) De los módulos didácticos (Propósito particular, información del tema e instrucciones). • Propuesta de los montajes museográficos: ¿cómo serán los módulos? ¿qué actividad pedagógica se va a realizar en cada uno de ellos? • Propuesta museográfica en sala: ¿cuál será su ubicación del espacio dentro de la exposición? y ¿cuál es la distribución de los módulos en el espacio establecido? • Recursos: ¿qué voy a necesitar? (recursos materiales, humanos y económicos). • Cronograma de trabajo • Evaluación (cuantitativa y cualitativa): ¿qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas la evaluación. 2. Investigación y asesoría: Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán en el proyecto, así como consultar a especialistas que asesoren el contenido y el diseño (gráfico e industrial) del proyecto. 3. Desarrollo y producción: Después de los cambios y adecuaciones de la propuesta inicial, se comenzará la elaboración de los montajes museográficos y la preparación del espacio en que se van a colocar. 4. Instalación: Es la colocación de la gráfica y el mobiliario que conformarán el espacio no convencional. 5. Evaluación: ¿logré mi propósito? Después del análisis de evaluación elaborar las principales consideraciones para futuros proyectos del mismo estilo. |

| | |
|---------------------|---|
| Proyecto: | MÓDULOS DIDÁCTICOS |
| Descripción: | Se caracterizan por instalarse a lo largo del recorrido intercalados con la colección que se exhibe y no requieren de una sala especial. |
| Tipos | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipamientos mecánicos ▪ Equipamientos electrónicos ▪ Equipamientos sonoros ▪ Equipamientos audiovisuales |
| Etapas: | <p>a) Planeación: Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido: ¿qué tema(s) voy a tratar en los módulos? • Propósito general • Tipo de público; ¿a quién va dirigido? • Guión museológico: Investigación previa para la definición del contenido, ¿qué temas y subtemas voy a abordar? • Propuesta de los montajes museográficos: ¿cómo serán los módulos? ¿qué actividad pedagógica se va a realizar en ellos? • Propuesta museográfica en sala: ¿cuál será la distribución de los módulos en el espacio dentro de la exposición? • Recursos: ¿qué voy a necesitar? (recursos humanos y económicos). • Cronograma de trabajo • Evaluación (cuantitativa y cualitativa): Instrumentos y técnicas de la evaluación. <p>b) Investigación y asesoría: Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán en el proyecto, así como consultar a especialistas que asesoren el contenido y el diseño (gráfico e industrial) del proyecto.</p> <p>c) Desarrollo y producción: Después de los cambios y adecuaciones de la propuesta inicial, se comenzará la elaboración de los montajes museográficos y la preparación del espacio en que se van a colocar.</p> |

| | |
|----------------|---|
| Etapas: | <p>d) Instalación: Es la colocación de la gráfica y el mobiliario que conformarán el espacio no convencional.</p> <p>e) Evaluación: ¿logré mi propósito? Después del análisis de evaluación elaborar las principales consideraciones para futuros proyectos del mismo estilo.</p> |
|----------------|---|

| | |
|---------------------|---|
| Proyecto: | CÉDULAS COMPLEMENTARIAS |
| Descripción: | Representan un espléndido soporte para presentar información hipertextual, en diferentes niveles de lectura, discursos paralelos, material complementario, restricciones, servicios o sugerencias para la visita. |
| Tipos: | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siluetas auto-soportables: Imágenes de personajes u objetos relacionados con el museo o algún tema en particular con texto que brinda información breve al visitante En tanto son elementos exentos, deben contar con un sistema de montaje que les proporcione estabilidad. Pueden colocarse tanto al interior del museo como en espacios abiertos. Cuando se diseñan como una serie pueden ser utilizados como elementos de señalización que indican al visitante la localización de un espacio determinado. ▪ Hojas de sala: Permiten al visitante realizar recorridos autogestivos dentro de las salas; contienen preguntas de observación, reflexión y análisis, cuadros comparativos, actividades, mapas conceptuales, cronologías, información complementaria, pistas tipográficas y otros elementos que promuevan una experiencia participativa. Pueden diseñarse conjuntos para diferentes propósitos o destinatarios: grupos de edad, públicos diferenciados, temáticas, piezas selectas. |

Etapas:

- a) **Planeación:** Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.
- Propósito(s): ¿qué pretendo lograr?
 - Tipo de público: ¿a quién está dirigido?
 - Guión museológico: investigación para la definición del contenido, ¿qué temas y subtemas voy a abordar?
 - Imágenes e ilustraciones: ¿cuántas voy a utilizar?
 - Propuesta museográfica en sala: ¿cuál será la ubicación de las cédulas o siluetas dentro de la exposición?
 - Recursos: ¿qué voy a necesitar? (recursos humanos y económicos).
 - Cronograma de trabajo
 - Evaluación Cuantitativa y Cualitativa: ¿qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas de la evaluación.
- b) **Investigación y asesoría:** Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán en el proyecto, así como consultar a especialistas que asesoren el contenido y el diseño (gráfico e industrial) del proyecto.
- c) **Desarrollo, diseño y formación:** A partir de la investigación y asesoría se recomienda realizar el borrador conceptual del material y la propuesta gráfica.
- d) **Producción:** Es el proceso en el que se transforma el proyecto intelectual en un producto tangible.
- e) **Instalación:** Es la colocación de los materiales según el guión museográfico que marca la ubicación de cada hoja de sala o silueta dentro de la exposición.
- f) **Evaluación:** ¿logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿cómo puedo mejorar el proyecto?

ANEXO 5

Requisitos de participación

“Una noche en el Museo”

UNA NOCHE EN EL MUSEO

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

| | |
|-----|---|
| 1. | Vestir con ropa cómoda: tenis, playera y chamarra o sweater para la madrugada. |
| 2. | Llevar bolsa para dormir, almohada y si lo desea colchoneta |
| 3. | Llevar refrigerio para la cena y alimentos ligeros para el desayuno, les pedimos que sean alimentos que no requieran refrigeración o calentarse. |
| 4. | Llevar artículos de higiene personal (Cepillo dental y pasta de dientes, cepillo o peine). |
| 5. | Les pedimos que el equipaje sea ligero y portar únicamente lo necesario |
| 6. | Tener la disposición de pasar toda la noche en las instalaciones del museo |
| 7. | En caso de estar medicado, deberán notificarlo a los organizadores y dejar copia de la receta correspondiente, así mismo notificar alguna condición particular que requiera de atención especial. |
| 8. | Los padres de familia deberán indicar el nombre de quién recogerá a los niños y presentar la credencial que se proporcionará en el registro. |
| 9. | El responsable deberá firmar la carta compromiso y especificar teléfonos de contacto. |
| 10. | El responsable del niño deberá entregar una copia de su identificación oficial. |

Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

ANEXO 6

Reglamento

“Una noche en el museo”

UNA NOCHE EN EL MUSEO

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

R E G L A M E N T O

| | |
|-----|---|
| 1. | No traer objetos de valor: celular, equipos electrónicos, muñecos, etc. |
| 2. | No introducir objetos punzo-cortantes |
| 3. | Las actividades se llevarán a cabo en la planta baja del museo. No podremos subir a otras áreas del mismo. |
| 4. | Seguir las instrucciones de los monitores y mediadores |
| 5. | En caso de requerir apartarse del grupo por alguna razón, informar al monitor y pedir que lo acompañe. |
| 6. | Respetar a compañeros, monitores y cualquier persona que se encuentre en el museo. |
| 7. | No maltratar el inmueble, ni los objetos de las salas. |
| 8. | Los materiales de las actividades deberán cuidarse y devolverse al final de cada una de ellas. |
| 9. | La basura que se produzca en la cena o alguna otra actividad deberá depositarse en el bote de basura más cercano. |
| 10. | En caso de cualquier accidente, informarlo de inmediato a los monitores |
| 11. | No se compartirán las bolsas de dormir |
| 12. | En caso de que algún objeto se haya extraviado, será buscado por todos los participantes del campamento. Si después de eso no se ha encontrado, se le buscará en todas las mochilas de los presentes, empezando por las de los monitores. |
| 13. | La noche en el museo finaliza el 10 de noviembre a las 11:00 de la mañana. |
| 14. | Pedimos puntualidad para recoger a los participantes |

Fuente: Instituto Nacional de Antropología e Historia

ANEXO 7

Carta Compromiso

“Una noche en el Museo”

UNA NOCHE EN EL MUSEO

CARTA COMPROMISO

Yo _____ acepto que mi hijo(a) de nombre _____ participe en el proyecto *Una noche en el museo*, que se llevará a cabo en el Museo Nacional de las Culturas, ubicado en la calle de Moneda #13 Colonia Centro Histórico. Distrito Federal. Comenzará el 9 de noviembre las 19:00 hrs. y concluirá el 10 de noviembre a las 11:00 hrs.

Datos generales:

Tipo de sangre: _____

Alergias: _____

Toma de medicamentos (especificaciones de uso):

Enfermedades crónicas de consideración:

Datos del responsable:

Teléfonos de contacto del responsable:

Celular: _____ Casa: _____

Nombre de la persona que recoge al niño: _____

Nombre y firma del Padre o Tutor

*Se anexa copia de identificación oficial del responsable del niño.