



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

**UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**“EL MUSEO: PROPUESTA DE UNA GUÍA
DIDÁCTICA PARA LOS VISITANTES QUE RECORREN
EL MUSEO DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
DE LA CIUDAD DE MÉXICO”**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A :

LÓPEZ RIVERA NORA ELOÍSA

ASESOR: FRANCISCO JAVIER ÁVILA GUZMÁN

2012

INDICE

| | |
|--|----|
| Introducción..... | 1 |
| Justificación y Delimitación del tema de investigación..... | 4 |
| Objetivos y Planteamiento del problema..... | 6 |
| Marco Teórico | |
| Capítulo I. La educación no formal: Fundamentos conceptuales y su importancia..... | 12 |
| 1.1.- Tipos de educación..... | 17 |
| 1.2.- Concepto y fundamentos de la Educación Patrimonial..... | 24 |
| Capítulo II. ¡Aprender jugando es divertido! | 26 |
| 2.1.- El Juego: Fundamentos teóricos y conceptuales..... | 26 |
| 2.2.- Motivación y emoción..... | 27 |
| 2.3.- Conceptualización, características y funciones: de la Guía Didáctica y el tríptico..... | 28 |
| Capítulo III. El Museo: Concepto y antecedentes..... | 62 |
| 3.1.-Componentes, funciones y tipos de museos..... | 33 |
| 3.2.-Concepto y fundamentos de la Antropología e Historia..... | 39 |
| 3.3.- El museo como un medio educativo..... | 41 |
| Marco Contextual | |
| Capítulo IV. Consejo Internacional de Museos (ICOM) e Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 45 |
| 4.1.- Creación, misión y funciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia..... | 47 |
| 4.2.- Consejo Nacional para la cultura y las artes de México (CONACULTA)..... | 51 |
| Capítulo V. Museo Nacional de Antropología..... | 52 |
| 5.1.- Información general del Museo de Nacional Antropología (MNA)..... | 54 |
| 5.2.- Arquitectura del Museo Nacional de Antropología (MNA)..... | 56 |
| Capítulo VI. Presentación de la propuesta de una guía didáctica para los visitantes que recorren el Museo Nacional de Antropología de la ciudad de México (MNA)..... | 59 |
| Conclusiones..... | 70 |
| Fuentes bibliográficas..... | 72 |
| Anexo A..... | 82 |
| Anexo B..... | 84 |
| Anexo C..... | 85 |
| Anexo D..... | 89 |

Introducción

Durante toda mi vida escolar acudí, por instrucción de mis profesores y la motivación de mis padres, a diferentes museos: de historia, ciencias, tecnología y recreación. Recuerdo que era curioso comentar con mis compañeros la experiencia de la visita al museo pues esto casi siempre les desagradaba; comentaban que a sus padres les molestaba la idea de visitarlos y se quejaban por la pérdida de tiempo, dinero, y sobre todo mencionaban que ¿para qué visitarlos?, que seguramente los profesores nos enviaban porque no tenían con qué evaluarnos.

En ese proceso noté algunas particularidades. Mi familia y yo disfrutábamos el recorrido a los museos, principalmente mi padre; siempre me lo hizo ver como algo nuevo e increíble por descubrir, mientras que mis compañeros compraban sólo el boleto para comprobar su visita o en el mejor de los casos, copiaban los recuadros de las vitrinas para escribir su resumen. ¿Por qué a mis compañeros les costaba siempre disfrutar esa experiencia? Años más tarde, durante la visita a diferentes museos promovidas por un curso al cual acudía a la par mientras cursaba la licenciatura, me percaté de que los visitantes que acuden a los museos se limitaban a visitar la sala específica a donde los enviaban, a copiar los recuadros, y ahora a fotografiarlos, o más fácil, a comprar los folletos informativos.

La idea de que los museos, teatros o galerías son aburridos, que dan flojera y hay que visitarlos porque en el colegio nos envían, o peor, porque el profesor tiene que chantajearnos con la puntuación para la calificación final, es absurda y denigrante.

En todo el mundo, cada vez son más altos los niveles educativos requeridos tanto en hombres como en mujeres para participar en la sociedad y resolver problemas de carácter práctico. Actualmente, la educación primaria en nuestro país está fundamentada en un modelo educativo basado en competencias; se busca una formación integral que, a su vez, propicia la ampliación de la cobertura escolar y la transversalidad de las materias.

En este contexto, es necesaria una educación básica que contribuya al desarrollo de competencias amplias para mejorar la manera de vivir y convivir en una sociedad cada vez más compleja. Lograr que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con estas características, implica plantear el desarrollo de competencias como propósito educativo central.

Nuestro país posee una de las ciudades más grandes del mundo, y a su vez, el Distrito Federal conserva el segundo lugar en Latinoamérica, en poseer 41 galerías y 113 museos de todo tipo, desde Historia Natural hasta Ciencia y Tecnología.

A través de este proyecto planteo que los museos pueden y deben ser un medio para enseñar y aprender, ya que permiten exaltar las habilidades de quien lo visita, y por supuesto, desarrollar otras competencias. Bajo esta premisa, debemos reflexionar si los museos son realmente aprovechados en el ámbito educativo y son utilizados como una herramienta pedagógica educativa.

Una educación basada en competencias busca que el estudiante sea capaz de vincular lo que aprende en la escuela con su vida cotidiana y su medio social, e incluso busca que, por medio del conocimiento adquirido a través de experiencias, el alumno sea capaz de resolver problemas.

El museo es un lugar diseñado para que los visitantes conozcan, aprendan, pero sobre todo para que tengan una experiencia más cercana a lo vivencial, por lo que debe formar parte de la enseñanza en todos los niveles educativos.

Por las razones planteadas anteriormente, mi propuesta consiste en proporcionar una guía didáctica para los visitantes que recorren el museo de Antropología e Historia, proporcionando información, pero sobre todo, motivando la curiosidad por saber más.

Recordemos que todo visitante del museo es un observador autónomo y que sin importar si va solo o en grupo, lleva a cabo una experiencia única y particular de acuerdo con su curiosidad y su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Hein (1998) "La visita ideal no existe. Hay muchos tipos de visita, muchos actores que participan (profesores, alumnos, educadores de museo) y muchos significados diferentes que pueden surgir de los objetos y de los experimentos-experiencias. Ir a un museo implica crear significados y formar puntos de vista que comienzan con la propia experiencia." (Calcagnini y Testa, 2011, p. 2)

El museo, gracias a la posibilidad que tiene de mostrar objetos originales, puede generar un sentimiento de admiración y respeto. Además, durante la visita, los alumnos pueden experimentar con una metodología de aprendizaje bastante diferente de la que se les presenta durante el trabajo escolar. Esta metodología de aprendizaje se basa principalmente en actividades prácticas, directas, y en el encuentro con el objeto en sí. "Dentro de este entorno, los alumnos se sienten más libres para expresar su opinión, sus ideas, sus dudas, etcétera, y al hacerlo pueden desarrollar un método personal de aprendizaje". (Calcagnini y Testa, 2011, p.2)

Justificación y delimitación del tema de investigación

“Así como el mundo en imágenes promueve el aprendizaje a través del objeto gráfico, las lecciones de cosas lo hacen a través de las piezas tridimensionales. Para esto hay que buscar el contacto con las piezas mismas, tenerlas siempre a la mano y propiciar su manipulación. Qué mejor que las colecciones y los museos escolares para lograr este propósito”. (Rico Mansard, 2007, p.2).

Es verdad que los profesores se esfuerzan por enseñarles a sus alumnos acerca de un tema en particular con las herramientas que tienen a su alcance, ya sean libros de texto, ilustraciones, videos o proyecciones, pero ¿por qué limitarse a solo eso? Sabemos, por ejemplo, que al estudiar las culturas prehispánicas los docentes no pueden llevar a cabo una recreación total en el aula, pero si en los museos, donde hay pinturas, esculturas, objetos, maquetas, recreaciones completas de la vida en esa época.

Luis Caballero Zoreda (1980), investigador científico adscrito al Instituto de Historia, Centro de Ciencias Humanas y Sociales afirma: “El fin culminante del museo es ciertamente divulgar conocimientos a la sociedad. Aquí ya no se trata de cómo se comunique, si no de que lo que se comunique sea entendible, que sea positivo a la sociedad”. (p.382).

El museo es un espacio que favorece un contacto basado en la autonomía y la libertad. Esto se expresa de maneras distintas: la “visita autónoma”, la “autosuficiencia”, la expresión de juicios propios y la autoafirmación. Se acude a él en compañía familiar, en un grupo escolar, en una visita guiada, etcétera. Personas de todas las edades hacen de distintos modos sus propios recorridos, realizan actividades para responder a sus preguntas o curiosidad, exploran y toman lo que ofrece el museo de acuerdo con su interés, y desarrollan su “propia historia”, aunque se permanezca siempre en el contexto del grupo. (Maceira, 2008, p.3).

Lo que me lleva a preguntarme: ¿cómo lograr que el espectador se involucre con las exposiciones del museo? He aquí donde entra mi propuesta.

Un cuadernillo que a base de diferentes actividades les permita desarrollar un vínculo más directo con la exposición, pero por sobre todo que a través de su interés personal y su curiosidad sean capaces de aprender, es decir, que a través de un material didáctico se les brinde apoyo y servicio educativo, dicho material estará diseñado con actividades meramente dirigidas para lograr un mayor acercamiento al Museo, en este caso la intención de este material es permitirle al visitante que experimente el proceso del conocimiento por medio del descubrimiento y que no necesiten copiar todos aquellos recuadros de información a lo largo del museo. Que sustituya una transmisión verbal y tradicional, que sea un proceso continuo, autodidacta. Un proceso que les permita llevarse una agradable sensación de haber conocido y adquirido nuevas herramientas, pero sobre todo, que les dé ganas de visitar de nuevo el museo.

Las antiguas ideas de que visitar un museo es aburrido, que exhiben cosas raras y no entendemos nada ya no son validas para nuestra actualidad, la Pedagogía nos ayuda a cambiar esto, porque museos tan interesantes como el de Antropología e Historia de la Ciudad de México, valen la pena visitarlos.

Los estudios de investigación confirman que los individuos aprenden más cuando sienten el deseo de aprender. “La motivación es un factor esencial tanto en el aprendizaje emocional como cognitivo. La visita al museo puede considerarse una contribución válida para aumentar el interés de los alumnos y estimular su curiosidad y su capacidad de observación”. (Calcagnini y Testa, 2011, p.1).

Al fomentar la curiosidad de los visitantes del museo de Antropología e Historia, les permitimos desarrollar herramientas y/o competencias propias. De esta manera, se les permitirá satisfacer por si solos la duda que tengan, por lo que aprenderán de manera autodidacta.

No debemos perder de vista que los museos son un medio por el cual se acerca la cultura a la sociedad, son un conducto por el cual la educación se extiende a la comunidad.

En la antigua, pero no menos interesante Ciudad de México, de acuerdo con los datos proporcionados por la Secretaría de Turismo (www.mexicocity.gob.mx), existen 113 museos como parte del acervo cultural de nuestra ciudad; podemos encontrar vestigios históricos, arte, ciencia y tecnología, todos ellos llenos de cultura. Lo que me lleva a cuestionarme si son verdaderamente aprovechados en el ámbito educativo. [Consulta: 15 de Agosto 2011]

Durante años las visitas guiadas en los museos o en las exposiciones, han sido conformadas de una manera en que la información siempre se presenta de una forma tradicional, y no se toma en cuenta los diferentes tipos de visitantes y sus características propias.

La información, se debe analizar para hacerla más atractiva a los visitantes, ya sea por medio de las visitas, o el material ofrecido para aquellos que deseen información complementaria a lo ya visto. Dentro de este rubro mi propuesta es modificar el material que se ofrece a los visitantes dándole una nueva visión pedagógica, tratando la información de una manera ágil y fácil de digerir, para que sea un aprendizaje significativo y los visitantes a su vez sean transmisores del conocimiento con las personas de su entorno.

Objetivos y planteamiento del problema

El objetivo general de esta investigación es motivar a los visitantes del Museo de Antropología e Historia de la Ciudad de México por medio de una guía didáctica. Como objetivo específico se propone elaborar una propuesta que mejore las visitas al museo a través de un tríptico que esté constituido por imágenes que deberán localizar a lo largo de su recorrido, para encontrar las pistas escondidas en cada una de ellas.

Esto les permitirá a los visitantes acceder de una manera diferente a ver la Historia y a visitar el museo, permitiéndoles jugar mientras aprenden e involucrarse con las salas del museo en general y no solo con la sala a la que los envió el profesor.

Cuando realicé una visita al museo de Antropología e Historia de la Ciudad de México me percate de la gran variedad de personas que lo visitan, lo que me permitió plantearme una alternativa para visitar el museo de una manera dinámica y divertida sin importar la clase de público que visita este importante recinto cultural. He ahí donde nació la idea de mi investigación.

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de México (CONACULTA), un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública desde 1988 que se enfoca a la promoción, apoyo y patrocinio de eventos que propicien el arte y la cultura en la nación, llevo a cabo el siguiente estudio:

- *Tipo de estudio: Encuesta Nacional en vivienda.*
- *Fecha de levantamiento: 24 de julio al 5 de agosto de 2010.*
- *Población objetivo: La encuesta se realizó a personas mayores de 13 años en vivienda, entrevista “cara a cara”.*
- *Metodología de muestreo: La muestra consistió en 32,000 entrevistas en 3200 secciones electorales. En cada sección se realizaron 10 entrevistas.*
- *Marco muestral: Marco-Área Secciones Electorales Instituto Federal Electoral.*
- *Método de selección para secciones electorales:*
La selección de secciones electorales se hizo de manera sistemática con probabilidad proporcional a su tamaño. En cada sección electoral se seleccionan 2 manzanas de manera aleatoria con igual probabilidad. En cada manzana se eligen 5 viviendas con igual probabilidad.
En la vivienda seleccionada se elige a un ciudadano aleatoriamente bajo el criterio del último cumpleaños. En caso de que el ciudadano no se encuentre en su vivienda, se visita la siguiente vivienda.
Si no se completan 5 entrevistas en una manzana, se selecciona otra manzana de forma aleatoria.
- *Método de selección de unidades de observación: Aleatorio estratificado.*
- *Método de recolección de datos: Aplicación de encuesta persona a persona*
- *Representatividad: Nacional.*

www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php [Consulta: 6 de febrero de 2012]

La encuesta fue realizada a 6, 961,316 personas; 3, 564,193 Mujeres (51.2%) y 3, 397,122 hombres (48.8%). El análisis arrojó los siguientes datos: (Ver anexo A)

El 81.5% de las personas encuestadas (5, 673,472 personas) han visitado un museo a lo largo de su vida, a las personas que respondieron, que si han visitado

un museo a lo largo de su vida (5, 673,472 personas) se les pregunto; en los últimos doce meses, ¿Cuántas veces fue a un museo? , el 37.8% (2, 631,377 personas), no visitaron ningún museo; el 22.12% (1, 580,219 personas) visitaron en una ocasión un museo; y solo el 1.0% (6,961 personas) visitaron un museo en 20 ocasiones durante el mismo periodo. (Ver anexo A, grafica 1)

De las personas encuestadas, los que contestaron que sí han visitado un museo en los últimos doce meses; sólo el 11% (765,745 personas) han visitado un museo de Antropología. (Ver anexo A, grafica 2) De las personas encuestadas que respondieron que si habían visitado un museo en los últimos doce meses, solo el 21.6% (1, 503, 644 personas) le asignaron "10" de calificación a los museos que visitaron el último año. (Ver anexo A, grafica 3)

De la misma manera se les pregunto: en su opinión ¿cuál es el principal motivo por el que visita un museo? El 15% (1, 044,197 personas) de los encuestados que contestaron que si visitaron un museo en el último año, lo visitaron por entretenimiento y diversión; el 12.3% (856 ,242 personas) acudieron al museo por motivos escolares y solamente el 8.5% (591,712 personas) lo visitaron para aprender. (Ver anexo A, grafica 4)

Recordemos que el museo es el centro, sin fines de lucro, que tiene como finalidad principal el divulgar conocimientos a la sociedad. Es un gran centro de enseñanza, y la cantidad de información que este maneja es mucha y muy variada, dentro del mismo la información se presenta por bloques y sub bloques. El problema se orienta en cómo hacerlos entendibles y en cómo aplicar adecuadamente el lenguaje del museo.

Me cuestiono si el recorrido del museo puede ser más atractivo, educativo y dinámico, por lo que me permito plantear la necesidad de una estrategia didáctica que les permita a los visitantes del Museo de Antropología (MNA) visitarlo de una forma diferente, donde ellos mismos elijan el recorrido en el tiempo y orden que deseen, de acuerdo a su curiosidad, motivación o tema de mayor interés.

Cuando visitas el MNA te indican por el número de sala y las visitas guiadas, por donde comenzar tu recorrido, por la sala de Antropología. Me pregunto, ¿Por qué la visita a un museo debe llevar un orden? Al escuchar a las guías, ¿les entendemos la infinidad de información que nos dan? ¿Tendremos que leer y copiar la exorbitante cantidad de letreros que hay en las vitrinas?

Yo pienso que no. Si el museo es un medio para el desarrollo del aprendizaje no debe ser meramente mecanizado. Debe ser un proceso guiado por la curiosidad del visitante y por lo tanto, se le deben proporcionar estrategias que le permitan saciar sus propias expectativas, y que mejor que a través de diversas actividades didácticas que desarrollen otras aptitudes.

La visita al museo debe ser una actividad atractiva y divertida, en el sentido estricto de que los contenidos los adecúe el visitante conforme a lo que busca. Por motivos de una tarea o investigación escolar, o bien, aquéllos aspectos interesantes en una visita ocasional. Me refiero a incitar al visitante a conocer y aprender algo nuevo, más no a vender dentro del museo cuadernillos con toda la información (conocimientos históricos) que posee cada una de las salas de exposición, porque entonces ¿para qué visitar el museo?, Si esa fuera la finalidad, deberían vender dichos cuadernillos desde afuera, así el visitante que se limita asistir a un museo por mera tarea u obligación escolar, no tendría siquiera que conocer el recinto.

El Museo es sin duda una manera de enseñar, que a diferencia de los libros nos permite ver y desarrollar una idea general del tema que se está enseñando. Por lo que es importante que el museo facilite información al visitante que sea clara y concisa, más no que proporcione la información completa por salas, entonces ¿el museo para qué?

La UNESCO clasifica la existencia de tres tipos de educación:

- Educación formal: aprendizaje ofrecido normalmente por un centro de educación o formación, con carácter estructurado (según objetivos didácticos, duración o soporte) y que concluye con una certificación. El aprendizaje formal es intencional desde la perspectiva del alumno.

- Educación informal: aprendizaje que se obtiene en las actividades de la vida cotidiana relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio. No está estructurado (en objetivos didácticos, duración ni soporte) y normalmente no conduce a una certificación. El aprendizaje informal puede ser intencional pero, en la mayoría de los casos, no lo es (es fortuito o aleatorio).
- Educación no formal: aprendizaje que no es ofrecido por un centro de educación o formación y normalmente no conduce a una certificación. No obstante, tiene carácter estructurado (en objetivos didácticos, duración o soporte). El aprendizaje no formal es intencional desde la perspectiva del alumno. (Shigeru, 2008,p.1)

La visita a los museos pertenece a la educación no formal, pero no por eso es menos importante; el museo es sin duda una alternativa que hasta cierto punto, como visitantes nos permite visualizar más vivencialmente el momento y lugar, en este caso, de la historia.

El objetivo de mi investigación se centra en hacer una propuesta que mejore las visitas al museo a través de un método didáctico, es decir, a través de un tríptico que esté constituido por imágenes, las cuales deberán localizar a lo largo de su recorrido, para posteriormente identificar las pistas y descubrir la letra que se indica; de esta manera deberán descubrir 13 letras que formaran la palabra clave para terminar.

Una de las funciones fundamentales de los Museos es la exposición, y por medio de esta se busca la transmisión de conocimientos, llevando a cabo un proceso de comunicación. Este proceso tiene como finalidad que el visitante entienda de manera clara lo que ahí se expone de manera diferente. He ahí la importancia de una comunicación clara y concisa de la misma, de este modo se transmitirá el mensaje de una manera adecuada. Esto, con la finalidad de establecer diferencias entre los diferentes tipos de visita que se realicen al museo, ya sea académica o de placer.

Marco Teórico

Capítulo I. Fundamentos conceptuales de la educación no formal y su importancia

A lo largo de la vida y evolución del hombre y sus épocas, la concepción del término “educación”, ha cambiado radicalmente de acuerdo a las necesidades de cada época, así que me referiré a los autores y épocas más importantes para esta investigación.

Comenzaré en la prehistoria, pasaré por la cultura griega y la época medieval, hasta llegar a la actualidad. Una pequeña recopilación de los cambios de este amplio, pero sin duda importante concepto que siempre ha estado presente a lo largo de la historia.

Citado en la compilación de Gadotti Moacir (2005), “la educación primitiva era esencialmente practica, estaba marcada por rituales de iniciación y se fundamentaba en la visión animista” (...) (p.7).

De acuerdo con la investigación y recopilación de datos de Discovery Channel; los niños empezaban la educación a la edad de siete años. Los alumnos aprendían bajo la tutela de tres tipos de profesores: los de gramática, que enseñaban a leer, escribir, aritmética y literatura; los paidotribes, a cargo de lucha, boxeo y gimnasia; y los kitharistes, que enseñaban música, especialmente canto y ejecución de la lira. A los 18 años, los varones tenían que someterse a dos años de entrenamiento militar, después del cual regresaban a la educación superior que los preparaba para la vida pública. Uno de los primeros lugares de educación superior fue la Academia, una escuela de filosofía fundada por Platón en el 385 a.C. Aristóteles regía un establecimiento similar, llamado el Liceo, donde había mayor variedad de disciplinas (...)

www.tudiscovery.com/guia_grecia/grecia_educacion/index.shtml [Consulta: 3 de Octubre 2011]

Guerrero Limón (2004), refiere que los educadores, “durante la época medieval eran los sacerdotes, la educación en ésta época no era tan especializada ni era necesario que las personas tuvieran una especialidad o una licenciatura, ya que

se les enseñaba principalmente a defender a su pueblo que era lo que mayormente hacían”.

www.tuobra.unam.mx/obrasPDF/publicadas/040715142547.html [Consulta: 24 de Septiembre 2011]

Al pasar a la Edad Media, vemos cómo la educación, al igual que otros muchos aspectos de la civilización, decae considerablemente, siendo la Iglesia, a través de los monasterios, la que se encargaría de instruir a aquellos pocos que decidían entrar al servicio de la misma. La educación se hizo más práctica, incluyendo a la cultura del cuerpo.

Durkheim (2006) menciona: “La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social. Tiene por objeto suscitar y desarrollar en el niño cierto número de estados físicos, intelectuales y morales, que exigen de él la sociedad política en su conjunto y el medio especial al que está particularmente destinado”. (p. 47).

Mientras que para Dewey (1971) “la educación consiste en cuerpos de información y de habilidades que se elaboraron en el pasado; la tarea principal de la escuela es, por consiguiente, transmitirlos a la nueva generación”. (Gadotti M. (Comp.) 2005, p.155)

Para Kant “el objeto de la educación es desarrollar en cada individuo toda la perfección que es susceptible”. (Citado en: Durkheim, 2006, p.39) “La educación es la formación del hombre por medio de una influencia exterior consciente o inconsciente (heteroeducación) o por un estímulo, que si bien proviene de algo que no es el individuo mismo, suscita en él una voluntad de desarrollo no conforme a su propia ley (autoeducación)”. (Nassif, 1980, p.10-11).

También podemos definir la educación como: una actividad o proceso permanente de transmisión de cultura, de elementos de socialización y de creación de conciencia crítica que tiene por fin formar, transformar, orientar la vida humana

para que ésta llegue a encauzarse, con la mejor disponibilidad posible, en la vida cultural y social”. (Núñez V. 1999, p.23).

Actualmente, en el texto de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, se define a la educación como “la que es impartida en el sistema de escuelas, facultades, universidades y demás instituciones de educación formal que constituyen una “escalera” de educación de tiempo completo para niños y jóvenes, que suele comenzar entre los cinco y siete años y continuar hasta los 20 ó 25”.

www.definición.de/unesco/ [Consulta: 6 de Noviembre 2011]

En nuestro país la Ley General de Educación en su artículo segundo, define a la educación como medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es un 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.

Acorde a la Ley de Educación del Distrito Federal (1993), en su artículo 9º el criterio que orientará los servicios educativos que imparta el Gobierno del Distrito Federal, además de lo establecido en el artículo 8, se sustentará en los siguientes principios:

a) Serán democráticos, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en la justa distribución de la riqueza, en el aprovechamiento equitativo del producto del trabajo social y en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo;

b) Serán nacionales, en cuanto —sin hostilidades ni exclusivismos— atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento racional de nuestros recursos preservando el medio ambiente, a la defensa de nuestra autodeterminación política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura;

c) Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio por la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción por el interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los seres humanos, evitando los privilegios de raza, de religión, de grupo, de sexo, de condición económica e individuales;

d) Reconocerá que el carácter pluriétnico y pluricultural de la sociedad mexicana es la base del respeto a las ideas de cada cual y de la tolerancia a todas las expresiones culturales y sociales;

e) Promoverá la permanencia de las niñas y mujeres en todos los niveles educativos;

f) Fomentará la incorporación a la educación y formación de las personas que en razón de su sexo están relegadas;

g) Garantizará, en el ámbito de su competencia, que la educación en todos sus niveles se realice en el marco de igualdad sustantiva entre mujeres y hombres.

http://www.ses.sep.gob.mx/wb/ses/la_educacion_superior_parte_del_sistema_educativ [Consulta: 23 de Noviembre 2011]

La Ley General de Educación protege a todos los alumnos del Distrito Federal, siendo un parte aguas para la democracia como una forma de vida, defender la independencia económica y busca una mejor convivencia entre los miembros de nuestra sociedad.

Y con base en el artículo 10. La educación que imparta el Gobierno del Distrito Federal se basará en los principios del Artículo tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (p. 10). Tendrá entre otros los siguientes objetivos:

Desarrollar las facultades del ser humano con criterios de equidad, científicos, laicos, democráticos y de justicia social; así como fortalecer la conciencia de la identidad nacional, el aprecio por nuestra historia, forjar en el educando una concepción de universalidad que le permita apropiarse de la cultura humana precedente y actual enseñándolo a pensar, a aprender y a aplicar lo aprendido a la

vida cotidiana, de tal manera que se vincule la enseñanza-aprendizaje con el entorno social y la teoría con la práctica.

Con base en lo anterior me queda claro que la ley contempla a la educación no solo como meramente formal, sino también como emocional y personal, para que el estudiante sea capaz de poner en práctica los conocimientos aprendidos, por tanto la escuela como institución, tiene el deber de enseñar a sus estudiantes a tomar decisiones autónomas.

La ley de educación del Distrito Federal busca impulsar valores, actitudes y habilidades, así como el desarrollo de competencias; fomenta la igualdad, la tolerancia, el cuidado del medio ambiente, la no violencia hacia la mujer, y el uso necesario de las tecnologías. En resumen busca transformar nuestro país sobre bases sólidas, realistas y con responsabilidad sobre todos los ámbitos.

Tiene como objetivos principales fomentar el equipamiento e involucración de los padres de familia, para ser una educación completa que debe desarrollar habilidades para aprender conocimientos en conjunto con valores éticos, civismo (amor a la nación), arte y cultura, también promueve el fortalecimiento de la conciencia de identidad nacional y de la soberanía, el aprecio por nuestra historia, el amor a la patria y la conciencia así como la actitud de solidaridad internacional, en el marco de la democracia, la paz y la autodeterminación de los pueblos.

La educación es una palanca de desarrollo que permite no solamente incrementar el capital humano, sino también fortalecer la cohesión y justicia sociales, enriquece la cultura, pero sobre todo contribuye a consolidar la democracia y la identidad nacional basada en la diversidad cultural. La educación a lo largo de la vida reposa sobre cuatro pilares de acuerdo a la UNESCO: “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y aprender a ser. Muchos agentes educativos contribuyen al desarrollo individual y social de la persona”. www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF [Consulta: 13 de Octubre 2011]

Dicho documento también nos menciona que se debe educar para toda la vida y no solo para el presente inmediato, este aprendizaje estará orientado al desarrollo integral humano, para lograr lo anterior debe estar basado en los cuatro pilares del conocimiento (de la educación).

- *Aprender a conocer: Orienta la curiosidad intelectual y la impulsa a desarrollar la creatividad mediante el análisis de la realidad y la autonomía de juicio.*
- *Aprender a hacer: Hace hincapié en desarrollar competencias específicas e impulsar la iniciativa y el trabajo en equipo, dando como resultado la cuantificación técnica y científica, que asume tomar riesgos y resolver conflictos.*
- *Aprender a vivir juntos: Propicia una nueva identidad ciudadana para promover el descubrimiento gradual del otro mediante proyectos comunes con objetivos comunes.*
- *Aprender a ser: Permite y favorece la libertad humana para desarrollar inteligencia, sentido estético, espiritualidad, los cuales a su vez fomentan responsabilidad e imaginación y lograr un autoconocimiento.*

www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF [Consulta: 13 de Octubre 2011]

Tipos de educación

Los tres tipos de educación son los siguientes:

- *La educación formal que corresponde al sistema educativo estructurado jerárquicamente, con cursos establecidos por orden cronológico y que empieza con la escuela primaria y se prolonga hasta las instituciones terciarias. Este tipo de educación aporta a la sociedad un conjunto de normas bajo las cuales debe llevarse la misma, así como un reconocimiento público (certificado) y validez oficial.*
- *La educación informal entendida como el proceso mediante el cual el individuo asimila actitudes, valores, aptitudes y conocimiento a través de la experiencia cotidiana con la familia, los amigos, los compañeros que comparten los mismos intereses, los medios de información y otros factores que inciden en el entorno de*

una persona. A través de la educación informal aprendemos a valernos por nosotros mismos, algunos ejemplos son: a transportarnos en la ciudad, como funciona un cajero automático y como preparar uno waffles.

- *La educación no formal que consiste en una actividad organizada con fines educativos al margen del sistema oficial establecido, y destinada a un sector específico en pos de objetivos educativos determinados, como por ejemplo, la visita a un centro recreativo, a un teatro o a un museo. (Marenales, 1996, p.3-6)*

La educación (*del latín "educare", guiar y "educere", extraer*) “se define como el proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar, no sólo través de la palabra, sino con nuestras acciones, sentimientos y maneras de actuar. El resultado de este se materializa en una serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores”.
<http://www.educacionnoformal.jimdo.com> [Consulta: 21 de Mayo 2012]

“La educación ha sido limitada a escolaridad y desgraciadamente descartamos o restamos importancia a otras prácticas, espacio y escenarios sociales que son más importantes para la formación de las personas”.
[http://www.es.escribd.com/.../ROSA-NIDIA-BUENFIL-BURGOS-Analisis -de-discurso-y-educación](http://www.es.escribd.com/.../ROSA-NIDIA-BUENFIL-BURGOS-Analisis-de-discurso-y-educación) [Consulta: 13 de Diciembre 2011]

Ricardo Nassif (1980) opina que “este tipo de educación no es fácil de definir, Es por ello que se han propuesto una serie de denominaciones más significativas, tales como las de una educación paralela” (...). (Citado en: Marenales, 1996, p.5)

“La educación no formal es la manifestación de modalidades y actitudes educativas diferentes de las implicadas en la educación escolarizada, pero ha ido encontrando objetivos y elementos que le dan rasgos propios y una nueva calidad, como ocurre con la alfabetización funcional y la educación de adultos, y desarrollando metodologías bastante específicas para esos ámbitos, como las que regulan el trabajo de concientización de las comunidades y la animación socio cultural”. <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/conceptoeducacion.pdf> [Consulta: 16 de Octubre 2011]

“De acuerdo a la Subsecretaría de Educación Superior la educación no formal son las actividades educativas y de capacitación, estructuradas y sistemáticas, de corta duración que ofrecen algunas instituciones que desean producir cambios de conducta concretos en poblaciones diferenciadas; dicho en otras palabras, son las actividades de aprendizaje que se realizan fuera del sistema educativo formalmente organizado”.

http://ses.sep.gob.mx/wb/ses/ses_glosario?page=4 [Consulta: 6 de Diciembre 2011]

La educación no formal se caracteriza por tener un lugar a través de las actividades cotidianas de los grupos de ayuda mutua, agencias para los servicios humanos y sociales, grupos religiosos, medios de comunicación, clubes, etcétera.

La educación no formal es complementaria a la educación formal. Está centrada sobre el educando, su contenido posee una orientación comunitaria, la relación entre el coordinador y el educando no es jerárquica, utiliza los recursos locales, se enfoca al tiempo presente, los educandos pueden ser de cualquier edad.

Por lo general la Educación no formal no es organizada, no tiene método, en ocasiones es sin intención. La educación informal quedaría así: Es una educación estructurada cuya finalidad no es la obtención de un reconocimiento oficial.

Se podría relacionar con el término educación no reglada o educación no institucional, pero puede tener reconocimiento en determinadas condiciones. Un ejemplo de la educación no formal es la familia como institución universal, los papeles vinculados a ella influyen a todos los miembros de la sociedad. Todos nacen en una familia y la mayoría crean una propia.

La familia es también la más multifuncional de todas las instituciones, aunque en nuestra sociedad muchas de sus actividades tradicionales hayan pasado parcialmente a otras.

Todavía quedan sociedades en las que la familia continúa ejerciendo las funciones educativas, religiosas protectoras, recreativas y productivas, definitivamente la familia es la célula de toda sociedad, donde se inculcan valores y costumbres, y a su vez se busca prevalecer la cultura popular.

La Educación No formal, “se caracteriza por su amplitud y diversidad y las funciones que incluye van desde numerosos aspectos de la educación permanente (alfabetización de adultos, programas de animación cultural, etcétera.), a tareas de complementación de la escuela; desde propias de la pedagogía del ocio, a otras que están relacionadas con la formación profesional. Asimismo atiende a aspecto de la formación política, cívica y social; ambiental y ecológica; física; sanitaria; educación popular; etcétera”.

<http://www.educacionnoformal.scoom.com> [Consulta: 13 de Noviembre de 2011]

Si bien la educación no formal no tiene certificación oficial (si emite constancia) menos importante, por el contrario es de suma importancia pues se lleva acabo casi todo el tiempo, siempre se aprende, más bien yo diría que es igual de importante que la educación formal, solo que no existen parámetros para medirla pues es bastante y muy variada.

La educación no formal se pone en práctica mientras paseamos, vamos al cine, escuchamos la radio, jugamos con amigos, etcétera. Existen distintos tipos de educación no formal tales como los siguientes:

- *Educación Abierta:*

Es considerada como un paradigma educativo que busca democratizar el acceso de la población a la educación. La educación abierta y/o a distancia es una modalidad educativa en la que los estudiantes no necesitan asistir físicamente a ningún aula. Normalmente, se envía al estudiante por correo el material de estudio (textos escritos, vídeos, cintas de audio, discos compactos) y él devuelve los ejercicios resueltos. Hoy en día, se utiliza también el correo electrónico y otras posibilidades que ofrece Internet, como son los blogs, fundamentalmente las aulas virtuales como el LMS Moodle (es un ambiente educativo virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea). Al aprendizaje desarrollado con las nuevas tecnologías de la comunicación se

le llama aprendizaje electrónico. En algunos casos, los estudiantes deben o pueden acudir físicamente en determinadas ocasiones para recibir tutorías, o bien para realizar exámenes. Existe educación abierta y/o a distancia para cualquier nivel de estudios, pero lo más usual es que se imparta para estudios universitarios.

- **Educación de Adultos:**

Es aquella que se ofrece a las personas mayores de 15 años que después de la primaria no han realizado ningún tipo de estudios, se fundamenta en un criterio aplicable a otros terrenos educativos: el de la formación permanente y continuada, a través de la cual cualquier persona se inserta en un proceso de aprendizaje y reciclaje de los conocimientos a lo largo de su vida. A nivel internacional el fomento de la educación de adultos se promovió tras el fin de Segunda Guerra Mundial con el impulso dado por la Unesco y desde finales de la década de los años 1970 se incorporó a las premisas del Estado de Bienestar.

En el caso concreto de las Escuelas de Adultos institucionales, el objetivo principal es superar las desigualdades sociales y favorecer la inclusión integral de las personas sin títulos académicos o sin formación en campos recientes (como la ofimática), por tal que estas carencias no impidan su desarrollo laboral y de relaciones sociales. El uso de ordenador, teléfono móvil, la rápida evolución de estas tecnologías solo pueden aplicarse en adultos recibiendo esta formación continua. Las escuelas de adultos están haciendo mucho bien a las personas mayores porque les ha abierto muchas puertas a la enseñanza de informática y las nuevas tecnologías.

- **Educación compensatoria:**

Proceso educativo tendiente a suplir carencia educativa por falta de acceso o abandono del sistema escolar formal, está destinada a garantizar el acceso, la permanencia y la promoción en el sistema educativo del alumnado en situación de desventaja social, procedente de minorías étnicas, de colectivos de inmigrantes, así como de familias con graves dificultades socioeconómicas. De igual forma se atiende al alumnado que debe permanecer largos periodos de hospitalización o convalecencia. Según sus distintas peculiaridades, estos alumnos presentan, desde un desfase escolar significativo, hasta dificultades de inserción educativa y necesidades de apoyo derivadas de su incorporación tardía a la escuela, de una escolarización irregular o de un desconocimiento del español.

- **Educación Libertadora:**

Proceso por el cual el hombre de procedencia popular despierta a su realidad sociocultural.

- *Educación permanente:*

La Educación Permanente (EP) es considerada como aquel movimiento que pretende llevar la educación a todos los niveles y estados de la vida del ser humano, para que a cada persona le sea posible tanto recibirla como llevarla a cabo. Podemos entender este movimiento como una de las revoluciones más importantes de nuestra época en el plano pedagógico.

www.contenidosabiertos.academica.mx/jspui/handle/98765321/219 [Consulta: 23 de Noviembre 2011]

En el momento en que decidimos establecer una definición adecuada para designar la EP, y tras ver definiciones propuestas por otros autores, debemos tener presente que no estamos hablando de un sinónimo de Enseñanza de Adultos (EA).

Aunque ambas disciplinas ofertan una educación posterior a la edad escolar, mientras que la EA se centra en una determinada etapa de la vida, la edad adulta, la EP lo que pretende es la adquisición de conocimientos y destreza de forma continua a lo largo de la vida de la persona para que esta pueda adaptarse a los cambios que a su alrededor se vayan ocasionando, dándose, de este modo, un desarrollo integral de la persona y una mayor calidad de vida.

Desde una perspectiva histórica, podemos distinguir tres fases sucesivas de elaboración del concepto de Educación Permanente.

- *En la primera fase se pone el acento en la Educación de Adultos. El principio inicial es el de que nada de lo que procede de la educación de la escuela o de la pedagogía tradicional puede servir para la Educación de Adultos sin una adaptación radical.*
- *En el segundo periodo, teóricos y prácticos toman conciencia del hecho de que entre educación de jóvenes y educación de adultos no existe barrera; continuidad entre la una y la otra. Aun con la aparición de la noción nueva de Educación Permanente no modifica los conceptos tradicionales.*
- *En la tercera fase, el concepto de Educación Permanente adquiere un sentido más amplio. Se concibe la educación como extensiva a toda la duración de la vida humana; el final de la escolaridad obligatoria no es el final de la educación.*

(Tünnermann Bernheim, 2010, p. 120-133)

En la educación no formal, pretende dar respuestas a necesidades concretas, que no están cubiertas por ninguna figura prevista, ante la globalización plantea: trabajar en espacios de intervención, explotar innovaciones y dar respuestas al cambio social.

En la actualidad nuestro sistema educativo ha limitado a la educación, no se necesita estar dentro de una escuela para aprender. El proceso de enseñanza – aprendizaje se lleva acabo todo el tiempo pues aprendemos a través de nuestros sentidos al ver, al escuchar, recordemos que el aprendizaje es comunicación, por lo que la socialización misma es un proceso de enseñanza.

“La educación no formal es importante porque integra lo que la escuela tarda o nunca llega a incorporar a sus programas”. (Reyes, 2000, p.12) Algunas sociedades han comenzado a desarrollar con mayor énfasis la denominada educación no formal que sucede fuera del ámbito de la escolaridad obligatoria: cursos de formación de adultos, la enseñanza de actividades de ocio o deporte, son ejemplos de educación no formal.

Según el jefe de la sección de Alfabetización y Educación no Formal de la Unesco, esta incluye la educación de adultos, la vocacional, la de las habilidades para la juventud, la educación básica para los niños que no asisten a la escuela y para los mayores dentro del contexto de la educación para toda la vida.

Una de las características de la educación no formal es que su enfoque está centrado en el discente. “La educación no formal no se limita a lugares o tiempos de programación específicos, como en la educación formal. La educación no formal puede proveerse de una forma muy flexible que debe ser promocionada en el futuro” (Shigeru Aoyagi, 2010, p.1).

Concepto y fundamentos de la Educación Patrimonial

Día a día el concepto de “educación patrimonial” gana importancia y reconocimiento para describir lo que las propias instituciones internacionales que velan por el patrimonio como la UNESCO o el Consejo de Europa reconocen hoy como una tarea urgente que necesariamente debe acompañar a todas las demás medidas de protección si se quiere éstas sean verdaderamente eficaces. “De este modo la educación y sensibilización en los valores que encierra el PC se convierte en un objetivo tanto de la educación formal como informal que implica a múltiples especialidades de la Educación”.

www.uis.unesco.org [Consulta: 6 de Noviembre 2011]

“Definimos educación patrimonial como la acción educativa consciente, organizada y sistematizada dirigida a la formación de sujetos a partir del reconocimiento y la apropiación de su sustento cultural, histórico, político y ético-espiritual. Es decir, a partir del reconocimiento de su particularidad y de la apropiación plena, subjetiva y emancipatoria de su cultura, entendida ésta como un complejo sistema de valores, creencias, tradiciones, costumbres y horizontes utópicos constitutivo y constituyente de bienes materiales y espirituales únicos, irrepetibles e históricamente determinados”.

www.correodelmaestro.com/anteriores/2009/marzo/incert154.htm - 35k [Consulta: 6 de Agosto de 2011]

Desde sus orígenes, lo hemos visto evolucionar y adquirir nuevas funciones y metodologías que proponen la construcción de un conocimiento crítico de sus visitantes. Para ello el museo ha creado diferentes estrategias para poder enseñar correctamente los contenidos implícitos en los conocimientos, artefactos e inmuebles que exhibe. Eh ahí la importancia de la educación patrimonial para los museos.

”Los objetos hablan acerca de las culturas en las cuales han tenido o tienen lugar, un valor, un sentido; expresan necesidades, creencias, costumbres, procesos, problemas e interacciones. Por lo tanto, los mensajes que emergen de la peculiar

relación que existe entre ellos y su contexto: los objetos contribuyen a configurarlo, y éste a su vez, les otorga su significado pleno". (Alderoqui, (Comp.) p.176)

El museo es una institución cuya materia prima es la cultura en su más amplia expresión, por lo tanto da cuenta de la manera en que los grupos humanos organizan su cosmos, de la forma que cada colectividad determina e interpreta los fenómenos naturales y sociales, y del significado de los símbolos relacionados con los procesos históricos de la comunidad. En este sentido, no podemos desconocer la importancia del museo dentro del ámbito educativo, y en particular su relevancia como un agente educativo semi formal, destinado a promover una puesta en valor de los bienes patrimoniales tangibles e intangibles presentes en la zona geográfica donde está inserto.

Esto exige a su vez que el museo se preocupe de desarrollar un alto grado de pertinencia en cuanto a contenidos y una gran universalidad en la forma en que expone dichos conocimientos. "Las innovaciones que muchos docentes y guías están llevando a cabo –aun siendo pocas, aisladas o acotadas- demuestran que las barreras de los museos no son tan infracturables como parecen y que podemos generar a través de ellos algo más y mejor que el disfrute entendido como contemplación pasiva" (...) (Alderoqui, (Comp.) p.171)

Capítulo II. ¡Aprender jugando es divertido!

El Juego: Fundamentos teóricos y conceptuales

La idea de introducir el juego como método de aprendizaje no es algo nuevo. De hecho, en sus primeros años de vida, el ser humano adquiere destrezas y habilidades a través de diferentes tipos de juegos

“El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación”.

<http://www.definicionabc.com/general/juego.php> [Consulta: 10 de Agosto de 2012]

A través del juego nos podemos reír, ensuciar, convivir, sacar a relucir nuestra creatividad, nuestra imaginación, podemos poner en marcha nuestra capacidad de hacer algo sólo por el placer de hacerlo. Y esto último, dado que es algo que los adultos no hacemos comúnmente, conviene ejercitarlo.

Así mismo, jugar ha sido desde siempre un mecanismo humano para favorecer el aprendizaje. Cuando nos ponemos a jugar, tengamos la edad que tengamos, nos estamos enfrentando a situaciones que suponen, en muchos casos, un conflicto que debemos resolver aplicando nuestro ingenio, nuestra inteligencia, o simplemente imitando y repitiendo situaciones. Y es que el juego permite tanto crear situaciones de aprendizaje vivenciales, activas, y creativas, como participar en situaciones similares a las de la vida real, ensayar nuevas conductas, imaginar y debatir acerca de posibles situaciones/conflictos y argumentar posibles expuestas, creando, en definitiva, nuevas alternativas para la acción.

Hay dos tipos de juego: el espontáneo. Sin reglas fijas, de creatividad y libertad; y el dirigido. Ordenado, dirigido, con un fin y con unas reglas.

“El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad. Esto implica valores morales como; espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo. Valores físicos como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza; valores humanos; tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo. Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión”.

grupo.breogan-scouts.org/juego.htm - 38k – [Consulta: 9 de Junio de 2012]

No menos trascendentes son las particulares que el juego debe reunir para alcanzar su objetivo, pues no sólo es importante qué queremos conseguir sino cómo se va a conseguir. Los rasgos con los que los juegos deben contar se pueden simplificar en varios términos: carácter didáctico, valores, diversidad, refuerzo, imaginación, interacción, creatividad, competencia, conocimiento, expresión, entre otras.

Muchos son los beneficios que los visitantes del museo pueden obtener mediante el juego como instrumento de motivación durante su recorrido, pues como se ha mencionado anteriormente, les sirve para reforzar sus conocimientos, ya que posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega.

La motivación y la emoción

La motivación es una atracción hacia una meta u objetivo que supone una acción por parte de una persona y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo.

La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas de la persona. Algunas conductas motivadas aumentan la excitación, el objetivo es obtener una excitación óptima.

Para alcanzar una meta, las personas han de tener suficiente activación y energía, un objetivo claro y la capacidad, así como la disposición de emplear su energía durante un período de tiempo lo suficientemente largo para poder alcanzar su meta.

Cómo es sabido, la motivación de los estudiantes y su deseo de aprender juega un papel muy importante en su proceso de aprendizaje. La relación entre aprendizaje y factores afectivos entre los cuales se encuentra la motivación ha sido objeto de diversas investigaciones, las cuales han arrojado teorías interesantes sobre la manera como debe darse este proceso atendiendo dicha relación. Según estudios realizados por Jensen (1995), “un estudiante motivado desarrollará una actitud positiva que le permitirá aprender mejor, mientras que un estudiante ansioso y poco motivado creará un bloqueo mental que interferirá notoriamente en su aprendizaje (Krashen, 1981, 1985). Sin embargo, en algunos estudiantes esta motivación no viene por sí sola y en ciertos casos, ésta depende de factores externos entre los que se cuentan los compañeros, el contenido, los materiales, el tiempo y hasta el mismo profesor”. [Consulta: 15 de agosto de 2012]

<http://blogs.uninorte.edu.co/benitez.php?p=608&more=1&c=1&tb=1&pb=1>

[Consulta: 15 de agosto de 2012]

El motivo es una fuerza interna, una necesidad o deseo específicos que dirige las acciones de una persona hacia una meta, mientras que una emoción es la experiencia de sensaciones, como el miedo, la sorpresa o la ira. A semejanza de los motivos, también las emociones activan e influyen en la conducta. (Morris, Maisto, 2001, p.346)

Existen dos tipos de motivación, la motivación intrínseca y la extrínseca.

- *La motivación intrínseca proviene del interior, de uno mismo. Es la clase de motivación que aparece cuando hacemos algo que disfrutamos; cuando la tarea*

en sí misma es la recompensa. Piensen en algo que aman hacer - quizás los videojuegos, tocar la guitarra, cocinar, pintar... cualquier actividad que disfruten. Nunca lo retrasan o evitan hacer, ¿no? Hasta parece tonto si quiera preguntarlo - ¡Por supuesto que no! ¡De hecho, lo más probable es que dejen de hacer otras tareas para poder disfrutar estas!

- *La motivación extrínseca proviene de exterior. Es el tipo de motivación que nos lleva a hacer algo que no queremos mucho... porque sabemos que al final habrá una recompensa. Piensen en las cosas de su vida que hacen para lograr una meta en particular: quizás estudian mucho en la universidad no porque les guste estudiar, sino porque quieren obtener un título. O quizás trabajan en algún trabajo aburrido porque quieren la paga. Es probable que limpien su casa a diario porque probablemente quieran vivir en un lugar placentero - y no porque les guste limpiar en sí mismo.*

URL:<http://www.dosideas.com/noticias/motivacion/812-motivacion-intrinseca-y-extrinseca-icual-necesitas.html> [Consulta: 15 de Agosto de 2012]

Si como pedagogos podemos lograr que el aprendizaje no sea un proceso pasivo y obligado, sino mas bien, un proceso lúdico, que motive la curiosidad del individuo; la exploración por lo desconocido, entonces habremos logrado un cambio radical en la manera de aprender y de enseñar.

Conceptualización, características y funciones de la Guía Didáctica y el tríptico

Una Guía Didáctica se caracteriza por: ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada, presenta orientaciones en relación con la metodología, presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.

Las funciones básicas de una guía didáctica son las siguientes:

- *Orientación, establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante; aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje; y especifica en su*

contenido, la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos.

- *Promoción del Aprendizaje Autónomo y la Creatividad, sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones; propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido; contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.*
- *Autoevaluación del aprendizaje, establece las actividades integradas de aprendizaje en que el estudiante hace evidente su aprendizaje*

(Guía Didáctica, 2009, p.3).

La Guía didáctica (Guía de estudio) la veníamos entendiendo como el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma. “En realidad, una Guía didáctica bien elaborada, y al servicio del estudiante, debería ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Ahí se marca el camino adecuado para el logro del éxito. Y todo ello planteado en forma de diálogo entre el autor(es) y el estudiante. En suma, ha de ser el andamiaje preciso para el logro de competencias”. (García Aretio, 2001, p. 242.)

Se ha elegido que la guía didáctica tenga forma de tríptico, el cual como su nombre lo indica, es una hoja doblada en 3 partes hacia el centro, que tiene información por ambas caras.

“Su información es introductoria sobre un tema en específico. Puede ser utilizado para informar sobre algo que le puede ser de utilidad, acerca de la historia de una institución, el desarrollo de un tema sintetizado, sobre un problema, para prevenir algo, para un trámite, etc. Suele llevar en la parte trasera el Directorio institucional aunque no es un requisito. El tríptico debe ser llamativo para el público y se puede

usar ilustraciones. La forma de repartición, permite cierta flexibilidad, ya que al ser generalmente impreso, se puede entregar en propia mano, colocarlos en puntos estratégicos para que sean tomados por los interesados”.

[_http://aprendocontic.blogspot.mx/](http://aprendocontic.blogspot.mx/) [Consulta: 13 de Junio 2011]

La intención es que la gente se informe de manera rápida y entretenida y que además pudieran conservar para referencias futuras. Sin embargo, no se recomienda que el destinatario lo conserve por mucho tiempo.

Se emplea también para promover la disponibilidad de un servicio, orientar a miembros de la familia en cuidados específicos, y/o informar o recordar actividades en grupos organizados, para precisar fechas de reunión, asunto a tratar, tareas de sus miembros, etc.

Ventajas en la utilización de un tríptico:

- Son fáciles de elaborar.
- La información es relevante y útil.
- Puede ser distribuido con facilidad.
- Es sencillo generar muchos trípticos.
- Son económicos.
- Son atractivos y modernos.

De una manera especial, los pedagogos debemos desarrollar estrategias mediante la vivencia directa con las exposiciones del museo y utilizando la mayor cantidad de sentidos posibles, que permitan a los visitantes adquirir conocimientos culturales a través de la Educación Patrimonial, se pretende promover una visión a largo plazo de lo que significa el patrimonio, de modo que se conserve como testimonio para las generaciones futuras.

Se nos presenta como un instrumento para ayudar a las personas a actuar como ciudadanos responsables, capaces de intervenir en la protección y conservación de su patrimonio, y, a la vez, reequilibrar en términos de equidad y solidaridad las relaciones entre los distintos grupos humanos, mediante la valoración de las otras culturas; es por esta razón que mi propuesta se presenta en forma de tríptico, con la finalidad de motivar y despertar el interés de los visitantes del Museo de Antropología e Historia, un recinto difusor de cultura e historia.

Capítulo III. El museo: concepto y antecedentes

Para la Real Academia Española un museo “es una Institución, sin fines de lucro, abierta al público, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición de los objetos que mejor ilustran las actividades del hombre, o culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos”.
<http://www.rae.es/rae.html> [Consulta: 14 de Octubre 2011]

La definición de un museo por parte del Consejo Internacional de Museos ICOM (2011) (artículo 2) es: *Un museo es una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente.*

(a) La definición anterior deberá aplicarse sin limitación alguna derivada de la naturaleza de su forma de gobierno, su carácter territorial, estructura funcional o la orientación de las colecciones de la institución a que se refiera.

(b) Además de las instituciones designadas como “museos” también califican las siguientes para los propósitos de esta definición:

- *Sitios y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos, así como sitios y monumentos históricos de naturaleza museal que adquieran, conserven y comuniquen material de la gente y su medio.*
- *Instituciones que posean colecciones de o exhiban especímenes vivos de plantas y animales, como jardines botánicos y zoológicos, acuarios y vivarios.*
- *Centros de ciencia y planetarios.*
- *Galerías de arte no lucrativas; institutos de conservación y galerías de exhibición sostenidas permanentemente por librerías y centros de archivo.*
- *Reservas naturales.*
- *Organizaciones museales, ministerios, departamentos o agencias públicas internacionales, nacionales, regionales o locales que sean responsables de museos entendidos como en la definición dada en este artículo.*
- *Instituciones u organizaciones no lucrativas que lleven a cabo conservación, investigación, educación, capacitación y otras actividades relativas a museos y museología.*
- *Centros culturales y otras entidades que faciliten la preservación, continuación y gestión de recursos patrimoniales tangibles e intangibles (patrimonio vivo y actividad creativa digital).*
- *Tales otras instituciones que el Consejo Ejecutivo, previa consulta con el Comité Consultivo, considere poseedoras de algunas o todas las*

características de un museo o que apoye museos y personal profesional de museos mediante la investigación, educación y formación museológica.

<http://www.icom.museum/quienes-somos/la-vision/definicion...museo/L/1.html>

[Consulta: 23 de Octubre 2011]

“Actualmente el museo se presenta como referencia y apoyo al conocimiento científico de los profesores. Su objetivo es ser efectivo tanto antes como después de la visita. Puede ayudar a mejorar la comprensión de las ciencias actuando en dos frentes: la formación profesional de profesores y la estimulación del interés del alumno por las ciencias. La efectividad de la visita se puede reforzar e integrar en la clase, donde se pueden estructurar sus contenidos e integrarlos en el plan de estudios escolar”. (Calcagnini y Testa, 2011, p.1).

“El Museo ofrece una información, un conocimiento y un deleite, que no están sometidos a ninguna limitación de las que rodean a los otros eventos culturales. Así, el Museo está siempre ahí, a la disposición de quien quiera conocerlo, sin exigir para ello un determinado nivel cultural ni un esplendoroso coeficiente intelectual: tiene oferta para todos; no tiene un calendario reducido como una exposición, ni un horario concreto y definitivo como un concierto; ni impone un ritmo a seguir como una representación teatral, ni, desde luego, marca, desde la altura de una conferencia, una selección natural de los mejor preparados para atender a ella”.

http://recursos.educarex.es/escuela2.0/Humanidades/Historia/la_obra_de_arte/coluccio/mus-func.htm. [Consulta: 18 de Octubre 2011]

Desde el principio de las grandes civilizaciones a existido lo que hoy en día reconocemos como “museos”. De acuerdo con la Jefa del departamento Didáctico - Pedagógico del Museo de Prado en Madrid los museos iniciaron siendo templos, “santuarios de las musas”, este es el concepto primigenio, concentrado en el término griego “mouseion” primero y en el latino “museum” después, de donde proviene la actual palabra “museo”.

Recordemos que antiguamente los museos comenzaron siendo exposiciones de los grandes ricos para sus amistades y gente cercana, por lo que no había acceso

a toda la población. Y es que un museo, originariamente, era la “casa” en la que “vivían” las patrocinadoras de las artes. No sólo esto, sin embargo, pues también se designaba con “museo” a una cierta clase de escuelas filosóficas o centros de investigación científica.

Una de las primeras veces en las que se empleará este término es en el s.III a.C., en referencia al complejo del Palacio de Alejandría, del que más tarde dará noticias Estrabón en su Geografía contando como “el museo formaba parte de los palacios reales.

Pero este Palacio de Alejandría, especialmente adelantado en su composición humanística multidisciplinar (contaba con diversas salas de estudio e investigación, colecciones geológicas, un jardín botánico, un observatorio astronómico y una biblioteca), poseía un museo que, en realidad, poco tenía que ver con los actuales, en cuanto a la muestra de la colección.

Y es que este término en la Antigüedad tendrá más que ver con el concepto de patrimonio cultural, de inventario, de catálogo, sentido con el que se empleará hasta el s.XVI momento en el que va a adquirir la connotación de “público”, al usarse para referirse principalmente a colecciones de este carácter.

El nacimiento del museo como una institución cultural se dio en el siglo XVIII, desde el Museo Pictórico de Palomino en el año de 1715 hasta el “Museo del Prado” en el año de 1819. No será hasta el s.XIX cuando se desarrollen las primeras definiciones: en 1895 Goode plantea una primera definición de museo como la “institución para la preservación de los objetos que mejor explican la naturaleza y las obras del hombre. A pesar de que en estos momentos la teorización avanza a pasos agigantados, sus definiciones no tuvieron trascendencia institucional.

arte.laguia2000.com/museos/el-concepto-de-museo-definicion-y-evolucion
[Consulta: 16 de Mayo 2011]

Será el ICOM (2011) “asociación no gubernamental creada tras la II Guerra Mundial en sustitución de la Oficina Internacional de Museos de 1926, quien otorgue finalmente al término “museo” la definición que en la actualidad se aplica.

De esta manera, ya en 1947, quedó especificado que un museo es “la institución permanente que conserva y expone colecciones de objetos, de carácter cultural o científico, para fines de estudio, educación y delectación”. Definición (más tarde

ampliada) “de dónde se desprenden las cinco actividades básicas que conforman la razón de ser de dichos centros: conservar, exhibir, adquirir, investigar y educar”.

<http://icom.museum/quienes-somos/la-vision/definicion-del-museo/L/1.html>

[Consulta: 23 de Octubre 2011]

Componentes, funciones y tipos de museos

A continuación presento los elementos que conforman al museo:

- El edificio. Dada la historia del museo, vinculada a la existencia de grandes colecciones de obras de arte y objetos valiosos, depositados en palacios y residencias privadas, el museo tradicional frecuentemente está situado en edificaciones que si bien tienen un gran valor artístico e histórico, no siempre reúnen las condiciones necesarias para la atención del público y para la comunidad de éste. Hoy en día se tiende a construir edificios especialmente diseñados para el funcionamiento de los museos, en los que han sido previstas todas las necesidades de esta compleja institución.
- Las colecciones. Las colecciones de los museos actuales constituyen la más variada gama de objetos posibles. Al definir su temática, cada museo orienta el campo para sus colecciones que luego se incrementan en la medida de las necesidades y posibilidades.
- El personal. Hoy en día se considera que el trabajo museístico constituye una disciplina especializada tanto desde el punto de vista teórico como desde el metodológico. En gran medida son los propios museos las escuelas donde se forma en sus niveles básicos este personal especializado que se distribuye dentro de la institución de acuerdo a las áreas de atención que se derivan de las funciones fundamentales que cumple todo museo.
- En todo museo existen conservadores y restauradores, que tienen la misión de cuidar de las colecciones y velar por su conservación. Investigadores que trabajan en los distintos campos temáticos de que se ocupa el museo.
- Personal encargado de la difusión, es decir de las publicaciones y exposiciones, y personal encargado de las tareas educativas, todas estas tareas se cumplen de manera articulada y el personal del museo trabaja formando un equipo, de manera que las actividades de un área no obstaculicen ni entren en conflicto con las necesidades y actividades de otras.

- El público. Una de las tareas fundamentales que cumple el museo es la formación del público. Para ello desarrolla programas educativos a través de charlas, conferencias, cursillos, publicaciones y las visitas guiadas.

<http://www.mailxmail.com/curso-conservacion-restauracion-bienes-culturales/elementos-que-conforman-museo> [Consulta: 22 de Octubre 2011]

Las exposiciones no tienen un nivel de especialización homogéneo, el museo diseña dispositivos pedagógicos diferenciados de acuerdo a los distintos niveles de aprehensión del público que espera recibir.

Según el Museo de la ciudad de san Carlos los museos tienen como función lo siguiente: *los sistemas de investigación, de conservación, de educación y de organización de objetos históricos y las relaciones entre entorno físico y la tipología.*

- *Investigación: Actividad principal de un museo, que lo constituye como un museo vivo de acuerdo a su temática de exhibición.*
- *Conservación: Disciplina que estará a cargo del cuidado y buen manejo de la colección del museo. Atenderá el depósito o almacén y las medidas preventivas para la colección.*
- *Educación: Función que se encarga de las técnicas pedagógicas y de la comunicación con el público, encargado de elaborar material informativo para hacer más comprensibles las exposiciones y proyectar actividades educativas para lograr el mejor aprovechamiento del museo.*
- *Registro: Disciplina básica para el registro y catalogación de la colección, que a través de un sistema de documentación organizado lograra los beneficios de la colección.*
- *Museografía: Conjunto de técnicas y prácticas que se encargara del diseño y montaje de exposiciones para exhibir los objetos de la colección del museo. Atenderá problemas de circulación, iluminación natural y artificial y ubicación de objetos museables.*

<http://revista.muesca.es/index.php/articulos3/142-el-conocimiento-y-difusion-del-patrimonio-historico-educativo-de-andalucia-en-internet-a-traves-del-museo-pedagogico-andaluz?start=7> [Consulta: 6 de Noviembre 2011]

Todas las funciones anteriormente mencionadas se llevan a cabo a través de la comunicación, “La comunicación se clasifica principalmente en dos modalidades: interpersonal y colectiva. Mientras que en la primera existe solamente un grupo reducido de receptores, en la comunicación colectiva existe una recepción masiva del mensaje lo cual supone un grupo grande heterogéneo y anónimo. La comunicación interpersonal es directa, ya que tanto el emisor como el receptor comparten el espacio-tiempo, lo cual no sucede en la comunicación colectiva”. (Caldeiro, 2005, p.26)

Existen diferentes tipos de museos, se dividen según el tipo de contenido y exposición a montar, para el Instituto Latinoamericano de Museos, los Museos se clasifican de la siguiente manera:

Patrimonio cultural:

- *Museo de Arte. Espacio para la exhibición y promoción del arte, especialmente del arte visual, y principalmente pintura y escultura.*
- *Museo de Antropología. En este tipo de museo se exhibe una colección de artículos antiguos de impresionante valor histórico, que nos permiten apreciar y conocer la historia de nuestro pasado; es a este tipo de museo al que pertenece el museo de Antropología e Historia de la ciudad de México.*
- *Museo de Ciencia y tecnología. Este museo es el encargado de exhibir y acercar a los espectadores a conocer la aplicación, ventajas, avances y usos de las ciencias y por supuesto de la tecnología. Monumentos / Centros Históricos. Están ubicados en edificios con valor histórico como conventos, exhiben colecciones específicas de la historia del mismo sitio. Los monumentos son edificaciones que resaltan la importancia de lugares, personajes y/o pasajes del tiempo que son de gran importancia.*

Patrimonio cultural natural:

- *Museo Generalizado. Este tipo de museos exhiben todo tipo de colecciones y se caracterizan por tener gran variedad entre las mismas.*
- *Museo – Comunidad. Se caracterizan por mostrar al público colecciones provenientes de la misma comunidad.*
- *Sitios Arqueológicos. Los monumentos y restos arqueológicos de los cuales dispone el país, datan de los toltecas y aztecas entre otros. En el país, existen más de 35 mil lugares arqueológicos donde fueron encontrados rastros de civilizaciones humanas que datan de miles de años.*

- *En cuanto a los monumentos históricos la ley mexicana considera monumentos históricos aquellos construidos entre los siglos XVI y XIX, es decir, desde la llegada de los españoles hasta el siglo anterior.*

Patrimonio natural:

- *Museos de ciencias Naturales. El Museo colecciona, prepara, estudia y exhibe los maravillosos tesoros de la Naturaleza, El museo cuenta además con salas de Geología, Paleontología, Zoología, Entomología, Botánica, entre otras.*
- *Acuarios. Exhiben todo tipo de animales acuáticos así hacen posible la recreación de ambientes subacuáticos de agua dulce, marina o salobre y albergar vida.*
- *Jardines Botánicos. Son jardines destinados al cultivo de plantas con un fin científico y educativo y, con una forma taxonómica de clasificación.*
- *Zoológicos. Es una instalación en la que los animales están confinados dentro de los recintos, expuestas al público y en las que también pueden ser criados.*
- *Parques Naturales. Es una categoría de área protegida que goza de un determinado estatus legal que permite proteger y conservar la riqueza de su flora y su fauna, se caracteriza por ser representativa de una región fitoogeográfica y tener interés científico.*

www.ilam.org/patrimonio/tipos-de-museos.html ILAM Ins. [Consulta: 12 de Enero 2012]

Concepto y fundamentos de la Antropología e Historia

Los hechos ocurridos en el pasado forman lo que llamamos historia, y las personas que se dedican a su estudio reciben el nombre de historiadores (...) El objetivo principal del estudio de la historia es conocer lo ocurrido, aprender de las experiencias del pasado para no cometer los mismos errores y construir un mundo mejor. (Latapí, 1995, p.1)

“La Antropología es la ciencia que se encarga de estudiar la realidad del ser humano a través de un enfoque holístico (en el que el todo determina el comportamiento de las partes) recibe el nombre de antropología. El término tiene origen en el idioma griego y proviene de *anthropos* (“hombre” o “humano”) y *logos* (“conocimiento”). Esta ciencia analiza al hombre en el contexto cultural y social del que forma parte. Así analiza el origen del ser humano, su desarrollo como especie

social y los cambios en sus conductas según pasa el tiempo”.
<http://definicion.de/antropologia/> [Consulta: 23 de junio 2012]

La antropología es necesaria, vital, para poder solucionar los problemas, que en arte son producto de la globalización y de la mezcla de culturas, se requiere una interpretación desde el punto de vista del hombre. A partir de los resultados se pueden solucionar los problemas con planes hechos a la medida del grupo humano. Es en ese punto donde la teoría converge con la práctica. El diagnóstico es producto de la interpretación. Y es necesario para la solución de conflictos, problemas de las comunidades relacionadas con salud, educación, política, etcétera.

“En un principio, la antropología era funcional a los sistemas coloniales que necesitaban antropólogos para entender la “lógica del nativo” y así dominarlos mejor. Hoy, damos vuelta la fórmula –especialmente en nuestros países que de alguna manera fueron víctimas de distintos tipos de colonialismo- y pensamos en una perspectiva antropológica que esté al servicio de todos: para transformar las desfavorables condiciones de vida de quienes están en situación de desventaja social y económica, eliminar las desigualdades entre las personas y posibilitar que todos los grupos sociales puedan gozar de los beneficios de estos tiempos, desde los más básicos hasta los más sofisticados (como Internet, por ejemplo)”.

http://weblogs.clarin.com/mundolocutorio/2007/04/27/las_10_claves_de_la_antropologia/ [Consulta: 9 de Agosto 2012]

La palabra Historia es muy antigua, y amplia y el lenguaje es el principal medio para conservarla. Desde épocas remotas el hombre ha adoptado una actitud frente al pasado. Los primitivos pueblos adquirieron conciencia de sí y a través de la tradición oral, no sólo dejaron constancia de sus actos a las generaciones que les precedieron, sino que también les otorgó identidad y cohesión a los distintos grupos.

Los conocimientos y las estructuras sociales que los caracterizaban no se perdieron con la generación que los elaboró y desarrolló, pues cada una, se encargó de transmitirle a la siguiente los rudimentos adquiridos.

¿Por qué es importante estudiar la Historia?, el estudio de la Historia es de suma importancia ya que es un conocimiento acerca del pasado que adquirimos por medio de investigaciones que nos suministran datos fiables que nos ayudan a la interpretación del cómo y por qué de las cosas de la actualidad que sin la historia no significarían nada. En fin la historia es una ciencia que nos ayuda a comprender los elementos sociales y culturales que nos arraigan el día de hoy.

Por eso en cada materia que nos detenemos a estudiar o investigar hay que tomar en cuenta su historia ya que como se menciona anteriormente nos ayuda a comprender la evolución y también ayuda a descubrir métodos precursores de futuras evoluciones a partir de esos acontecimientos, descubrimientos, pensamientos, acciones que pueden haber surgido en el pasado y que tienen trascendencia hasta nuestros días.

El museo como un medio educativo

¿Cómo percibir al Museo? es una pregunta que ronda mi cabeza continuamente, me he dado a la tarea de asistir a diferentes museos como lo es el Museo de La Luz, el del Templo Mayor, el de Arte Moderno entre otros, los profesores envían a los alumnos, ¿Pero con qué finalidad? ¿De que compren el boleto, de copiar los letreros, de que conozcan algo nuevo?

Antiguamente, los museos fueron concebidos como un lugar donde se coleccionaban y guardaban piezas de gran valor, eran instituciones de carácter educativo que servían para mostrar a los alumnos el material recolectado para ellos, actualmente el museo se caracteriza por pensar la exposición con base a un interés particular o específico, esta tendencia busca orientar a los visitantes a

buscar más información del tema expuesto y esto le da al museo un sin fin de servicios complementarios que ofrecer.

Las personas visitan con muchas finalidades los museos, una de ellas es la convivencia con la familia, otra, el que los alumnos reconozcan su cultura; pero lo más importante es “que aprendan”, y que lo hagan a través de experiencias nuevas en diferentes escenarios. Según el Instituto Latinoamericano de Museos, nuestro país es el segundo país después de Brasil con más museos, y ¿por qué no aprovecharlos? De esta manera se hace necesario aclarar que: hablar de educación, es hablar de un proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual no se encuentra únicamente reservado al concepto de escuela, por el contrario, es mucho más amplio.

“En la actualidad, se reconocen tres situaciones educativas, en las que junto a la idea de educación formal, tomada como sinónimo de situación educativa escolar, coexisten situaciones educativas que han dado en llamarse "educación no formal" y "educación informal", cuya importancia en la sociedad actual y para la instrucción de sus ciudadanos, es cada vez más reconocida”.
<http://www.uv.es/~ten/p61.html> [Consulta: 14 de Noviembre 2011]

Recientemente contamos con especialidades o conocimientos más desarrollados tales como la Museología, la cual ha pasado de ser una ciencia insípida y cuestionada a ser una ciencia que se encarga de la historia del museo, de el papel que desempeña en la sociedad y de la conservación de la educación; a su vez esta se apoya de la psicología educativa, la cual desempeña un papel de suma importancia, ya que por medio de esta se establecen los medios por los cuales se llevará a cabo el proceso de comunicación de las salas de exhibición hacia los visitantes.

El museo es un escenario y nos acerca a los protagonistas de la historia, es el punto donde el espectador, a través de sus sentidos lleva a cabo un proceso totalmente continuo de aprendizaje, en el IX Congreso Nacional de Ciencias “Exposiciones fuera y dentro del aula” que se llevó a cabo en agosto del 2007 en

Cartago, Costa Rica, el cual dice que las personas aprenden mientras aprenden. Por ejemplo, mientras aprendemos acerca de una línea de tiempo, aprendemos de varias materias a la vez, en el caso anterior aprenderíamos datos históricos (acontecimientos y fechas), la estructura y función de una línea del tiempo, el significado y ubicación de los años y los siglos.

Como pedagogos no debemos perder de vista que el aprendizaje involucra estrechamente al lenguaje, que es contextual, es decir que se lleva a cabo dentro de un contexto, que es fundamental reconocer que se necesitan conocimientos para aprender, puesto que no es posible enseñar las tablas de multiplicar mientras que los alumnos no saben los números.

El realizar cualquier actividad y asimilar absolutamente cualquier conocimiento lleva tiempo, no es inmediato puesto que es todo un proceso, por último y no menos importante, debemos estar plenamente conscientes de que la motivación es la base del aprendizaje, es sin duda la herramienta fundamental para que por medio de esta despertemos en los alumnos o en este caso a los visitantes la curiosidad por saber más; “el Museo ha de esforzarse para responder a las nuevas motivaciones de sus usuarios, de modo que ha de estar atento y sensible a los cambios sociales y, por ello, a la evolución y a los distintos planteamientos”

www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24036/2/articulo10.pdf. [Consulta: 10 de Octubre 2012]

En nuestro país existe un total de mil 107 museos de diferentes dimensiones, diversas funciones y temas existen en todo México. Las entidades con más museos en el país son el Distrito Federal y los estados de México, Jalisco y Puebla, señaló el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Un número importante de museos fueron fundados o llevan el nombre de artistas plásticos como Diego Rivera, Frida Kahlo, David Alfaro Siqueiros (entre éstos el Polyforum), Rufino Tamayo, José Clemente Orozco, Raúl Anguiano, José Luis Cuevas, Manuel Felguérez y Francisco Toledo. Otros poseen nombres de

relevantes escritores como Alfonso Reyes (Capilla Alfonsina), Elías Nandino, Ramón López Velarde, Manuel J. Othón y Sor Juan Inés de la Cruz.

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/413662.html> [Consulta: 21 de Octubre 2012]

La pregunta clave, sin duda alguna; ¿Los museos son o no son espacios educativos? Esto hace necesario plantear una serie de discusiones y reflexiones en torno al rol educativo de los museos. “Sin duda el tema no es nuevo, puesto que los llamados que se han hecho en torno a esta problemática vienen sonando desde finales de la década del '60, (inclusive están presentes en cierto modo en la determinante -para el resto de los países latinoamericanos y no para Chile- Mesa redonda de Santiago de Chile de 1972, donde se indica que el museo posee en sí mismo los elementos que le permiten participar en la formación de la conciencia de las comunidades a las que sirve), pero aún no se ha insertado en la percepción que la comunidad tiene sobre los museos”.

www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_1447.doc [Consulta: 14 de Enero 2012]

La mayoría de las personas que escuchan la palabra “educación y/o aprendizaje” hacen alusión a la escuela, la cual es el lugar precisado por la sociedad para aprender, sin embargo no es el único lugar donde se dan procesos de aprendizaje, constantemente todos aprendemos en todo momento y en todos los lugares, en este caso específicamente en los museos, los cuales nos proporcionan un sin fin de posibilidades para aprender, es decir, al acudir al museo de Antropología e Historia los visitantes pueden aprender historia de México, la cronología de las culturas que ahí se exponen, por tanto también matemáticas, gastronomía (los alimentos que consumían en otras épocas), geografía (las características de los lugares donde vivían).

Marco contextual

Capítulo IV. Consejo internacional de museos “ICOM” y el Instituto nacional de Antropología e Historia “INAH”

Creación del Consejo Internacional de Museos (ICOM)

Los museos tienen su antecedente en las colecciones de particulares, cuyas prácticas se consolidaron en el siglo XIX. A partir de ahí, y buscando que éstas se abran a un público cada vez más amplio por tratarse de patrimonios culturales, surge la necesidad de promover tanto su resguardo como su difusión. Uno de los problemas más graves que se presentó en ese sentido, fue la destrucción originada durante las dos guerras mundiales, pues desaparecieron ininidad de objetos que fue imposible reemplazar. Pensando en esta situación, y a partir de la iniciativa de Chauncey J. Hamlin, el ICOM (Consejo Internacional de Museos) fue fundado en 1946 como una organización internacional de profesionales dedicados al estudio y difusión del patrimonio cultural.

Consejo Internacional de Museos México surgió en 1947, dentro del marco de la Segunda Conferencia General de la UNESCO, que resultó ideal para que los profesionistas de museos del país se pusieran en contacto con sus colegas de otras nacionalidades y comenzaran a intercambiar inquietudes; su primer presidente fue Ignacio Marquina Barredo, entonces Director del Instituto Nacional de Antropología e Historia, y quien fungió en el cargo hasta el año de 1978.

Hoy en día, el Consejo Internacional de Museos cuenta con más de 15,000 miembros en más de 140 países. Está asociado a la UNESCO. Tanto su Secretaría como su Centro de Información tienen sede en París, Francia y se encargan promover el desarrollo de los museos y constituir una red mundial de comunicación para los profesionales del quehacer museístico en todas las disciplinas y especialidades.

Misión, objetivos y funciones del Consejo Internacional de Museos (ICOM)

La misión del Consejo Internacional de museos, el ICOM, es lograr que los museos del mundo-salvagarden el patrimonio cultural de la humanidad y contribuyan a:

- *Fomentar la fundación de museos, lograr su óptimo desarrollo y manejo.*
- *Impulsar el conocimiento, por parte de la sociedad, de la función que los museos desempeñan dentro de la misma*
- *Fortalecer la vinculación entre las instituciones museísticas no sólo a nivel nacional, sino expandir fronteras para así poder impulsar los intereses tanto de los profesionales como de los visitantes*
- *Promover la interdisciplinariedad con todas las ramas afines a los museos, pues ella permitirá promover y difundir el conocimiento de la museología a todos los ámbitos.*

<http://www.icommexico.org/historia.htm> [Consulta: 6 de Noviembre 2011]

El Consejo Internacional de museos, el "ICOM", actúa en ocasiones como órgano consultivo del Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas. Tiene como principal función estudiar y dar respuesta a los problemas que afectan a la profesión museística, así como acercar las instituciones museísticas al público en general y difundir el conocimiento de la humanidad.

También esta organización elabora un código ético o código deontológico para todos los profesionales del ramo, así como unas pautas para la creación y buen funcionamiento de los museos hoy en día. El actual código deontológico fue aprobado unánimemente en la 15ª Asamblea General del ICOM que se celebró en Buenos Aires (Argentina) en 1986. Posteriormente se modificó en la Asamblea General de Barcelona (España) en 2001 y, por último, fue actualizado una vez más en la 21ª Asamblea General celebrada en Seúl (República de Corea) en el año 2004.

Otra de las actividades de las que se encarga el ICOM es dar una serie de pautas para el reciclaje y la actualización de los profesionales de los museos, para que sean capaces de adaptarse a las necesidades cambiantes de los tiempos

actuales. También, esta organización es la impulsora del Día Internacional de los Museos, creado en 1977, y que se celebra el 18 de mayo de cada año.

Una de las tareas que el ICOM lleva a cabo con especial interés es la lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales. Los miembros de esta organización juegan un papel activo en este sentido y proponen tanto medidas preventivas, como medidas de control e iniciativas para lograr la erradicación del tráfico ilegal de patrimonio cultural.

En los últimos tiempos el ICOM ha comenzado a apoyar especialmente a los profesionales de museos en circunstancias de conflictos armados o desastres naturales y ha creado una serie de programas de concienciación social en busca de apoyos gubernamentales para reducir los daños provocados por estas situaciones, y salvar el patrimonio cultural y natural mediante medidas preventiva, políticas de intervención rápida y programas o proyectos que hayan modificado la concepción y funcionamiento de los museos actualmente.

Creación, Misión y Funciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH)

El Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) es una dependencia del gobierno federal de los Estados Unidos Mexicanos. Fue establecida en 1939 con el propósito de convertirse en la institución dedicada a la preservación, protección y difusión del patrimonio arqueológico, antropológico e histórico de la nación mexicana. Su creación ha jugado un papel clave en la preservación de la herencia cultural de México. En la actualidad, el INAH coordina su trabajo a través de una Secretaría Técnica, que supervisa la realización de sus funciones principales y las actividades de los 31 Centros Regionales que posee el instituto en los estados de la República Mexicana.

El INAH es responsable de alrededor de 110 000 monumentos históricos, construidos entre los siglos XVI y XIX (el patrimonio cultural datado a partir del siglo XX está bajo el cuidado del Instituto Nacional de Bellas Artes), y de 29 mil sitios arqueológicos descubiertos hasta la fecha en el territorio del país. De esta enorme cantidad, sólo ciento cincuenta sitios están abiertos al público.

También corresponde a esta instancia gubernamental la supervisión y operación de alrededor de cien museos. Estos se localizan a lo largo del territorio nacional mexicano y están categorizados de acuerdo con su extensión, la calidad de los materiales expuestos, la localización geográfica y el número de visitantes que reciben. De estos museos, quizá el más conocido sea el Museo Nacional de Antropología de la Ciudad de México, que alberga una amplia colección de objetos prehispánicos y material etnográfico de todo el país. (INAH Ins., 2011)

El INAH es el organismo del gobierno federal fundado para garantizar la investigación, conservación, protección y difusión del patrimonio prehistórico, arqueológico, antropológico, histórico y paleontológico de México. Su creación ha sido fundamental para preservar nuestro patrimonio cultural.

<http://www.inah.gob.mx/index.php/iquienes-somos>. [Consulta: 6 de Octubre 2011]

Actualmente, el INAH realiza sus funciones a través de una estructura que se compone de una Secretaría Técnica, responsable de supervisar la realización de sus labores sustantivas, cuyas tareas se llevan a cabo por medio de las siete coordinaciones nacionales y los 31 centros regionales distribuidos en los estados de la República.

Este organismo es responsable de más de 110 mil monumentos históricos construidos entre los siglos XVI y XIX, y 29 mil zonas arqueológicas registradas en todo el país aunque se calcula que debe haber 200 mil sitios con vestigios arqueológicos; de estas últimas, 180 están abiertas al público. Asimismo, tiene a su cargo 116 museos en el territorio nacional divididos en categorías, obedeciendo a la amplitud y calidad de sus colecciones, su situación geográfica y el número de sus visitantes. Hay museos nacionales, regionales, locales, de sitio, comunitarios y metropolitanos.

Sus exposiciones permanentes dan cuenta del devenir histórico de México y muchas de las piezas que estos resguardan también han formado parte de exposiciones nacionales e internacionales de carácter temporal sobre diversos temas.

Su tarea fundamental es la investigación académica, para lo cual colaboran más de 800 académicos en las áreas de historia, antropología social, arqueología, lingüística, etnohistoria, etnología, antropología física, arquitectura, conservación del patrimonio y restauración.

Las labores académicas y de investigación, además, se complementan con la formación de profesionales en las escuelas superiores del Instituto como son: la Escuela Nacional de Antropología e Historia, con sede en la Ciudad de México, y la ENAH Chihuahua, así como la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía Manuel del Castillo Negrete, ubicada en la capital de la República.

Considerando la importancia de contar con mejores elementos de organización, operación y control respecto al registro público de monumentos y zonas arqueológicas e históricos, el Instituto Nacional de Antropología e Historia, emitió el documento denominado “Políticas y Lineamientos del Registro, Inventario y Catalogación de Monumentos Arqueológicos, Paleontológicos e Históricos; Zonas de Monumentos Arqueológicos, Paleontológicos e Históricos y Registro de Comerciantes en Bienes Históricos”.

En dicho documento normativo, se señala que independientemente de las áreas del INAH facultadas para coordinar, dirigir y efectuar el registro, debe existir un comité que evalúe la operación del sistema concentrador, los informes que se emitan y el funcionamiento del Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas.

El INAH tiene como objetivo, sustentar el establecimiento y funcionamiento de un órgano colegiado asesor de la Dirección General del Instituto Nacional de Antropología e Historia, que evalúe y opine respecto de los programas, normas, estrategias, criterios y demás acciones relacionadas con el Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas, que contribuya al cumplimiento de lo establecido en la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, su reglamento y demás disposiciones afines en la materia.

A continuación se describen las funciones específicas que realiza Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

Función genérica:

- *Opinar, promover, evaluar y dar seguimiento a los programas, estrategias, criterios y acciones relacionadas con el Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas.*

Funciones específicas:

- *Fungir como órgano asesor de la Dirección General del INAH en materia de registro público de monumentos y zonas arqueológicas e Históricas.*
- *Opinar y evaluar sobre el programa integral anual de Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas y de Comerciantes de Monumentos Históricos, así como de proyectos específicos en la materia.*
- *Evaluar los reportes generales que elabore la Coordinación Nacional de Desarrollo Institucional en materia de actualización y avance del Sistema Concentrador del Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas y, en su caso, promover las mejoras que requiera.*
- *Conocer y opinar sobre los avances del Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas, a cargo de las áreas institucionales.*
- *Recomendar y promover la aplicación de estrategias, programas, proyectos, políticas y mecanismos de control sobre el Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas.*
- *Conocer del envío de informes, estadísticas e indicadores relacionados con el Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas e Históricas, que soliciten las distintas dependencias y entidades del gobierno federal, los ciudadanos o autoridades competentes, en términos de la legislación vigente.*
- *Recomendar mecanismos de coordinación entre las diversas áreas del INAH, así como promover campañas de difusión para incrementar el número de inscripciones de monumentos y zonas arqueológico e histórico en el Registro Público.*

El Instituto Nacional de Antropología e Historia tiene como misión investigar, conservar y difundir el patrimonio arqueológico, antropológico, histórico y paleontológico de la nación para el fortalecimiento de la identidad y memoria de la sociedad que lo detenta.

En la ley general de educación, el artículo 7 dice que deberá incitarse a amar a su país y a su pluralidad cultural, es importante tomar a los museos y en especial al Instituto Nacional de Antropología e Historia como un medio para lograr dicho objetivo.

El INAH tiene plena facultad normativa y rectora en la protección y conservación del patrimonio cultural tangible e intangible, y se encuentra a la vanguardia gracias a su nivel de excelencia en investigación y en la formación de profesionales en el ámbito de su competencia.

Sus actividades tienen alto impacto social, pues junto con los diferentes niveles de gobierno y sociedad participa en la toma de decisiones para la conservación y conocimiento del patrimonio, y de la memoria nacional. (INAH Ins., 2012)

Control y evaluación del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

- *Impulsar en la institución la mejora continua de sus procesos administrativos y servicios públicos a través de la detección de áreas de oportunidad.*
- *Prevenir prácticas de corrupción e impunidad a través de la difusión de normas, el establecimiento de controles internos y de asesoría.*

Responsabilidades del museo:

- *Sustentar jurídicamente las presuntas responsabilidades.*
- *Sancionar las conductas indebidas de los servidores públicos.*
- *Promover el resarcimiento al estado por los daños y perjuicios ocasionados.*

<http://www.inah.gob.mx/index.php/iquienes-somos>. [Consulta: 6 de Octubre 2011]

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de México (CONACULTA)

El CONACULTA es un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública desde 1988. Se enfoca a la promoción, apoyo y patrocinio de eventos que propicien el arte y la cultura en la nación.

El consejo estimula, promueve e incluso coordina varios eventos culturales del país en su desarrollo, además de apoyar instituciones culturales por todo México.

www.conaculta.gob.mx [Consulta: 23 de Octubre 2011]

Capítulo V. Museo Nacional de Antropología (MNA)

El Museo Nacional de Antropología es uno de los recintos museográficos más importantes de México y de América Latina. Está concebido para albergar y exhibir



el legado arqueológico de los pueblos que habitaron el territorio antes de la llegada de la Conquista así como para dar cuenta de la diversidad étnica actual del país. El edificio actual del MNA fue construido entre 1963 y 1964 en el Bosque de Chapultepec por instrucción del presidente Adolfo López Mateos, quien lo inauguró el 17 de

septiembre de 1964. Actualmente, el edificio del MNA posee 23 salas de exposición permanente, 1 sala de exposiciones temporales y dos auditorios. Además alberga el acervo de la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia.

Los orígenes del MNA se remontan a 1825, cuando se fundó el Museo Nacional de México por decreto del presidente Guadalupe Victoria. Con el paso de los años, esta institución vio crecer sus acervos y fue fragmentándose hasta que en 1906 se separó finalmente la colección histórica, arqueológica y etnográfica por mandato de Justo Sierra, secretario de Instrucción Pública del gobierno de Porfirio Díaz. El museo tuvo sede en el Palacio Nacional hasta el 13 de diciembre de 1940. Ese día se decretó la creación del Museo Nacional de Antropología y su traslado al Castillo de Chapultepec. Ahí permaneció hasta la inauguración del nuevo edificio en 1964. En la actualidad, el MNA depende del Instituto Nacional de Antropología e Historia de México.



La colección del Museo Nacional de Antropología está conformada por numerosas piezas arqueológicas y etnográficas provenientes de todo México. Entre algunas de las piezas más emblemáticas de la colección se cuenta la Piedra del Sol —que es el corazón mismo del museo—, las monumentales esculturas teotihuacanas dedicadas a los dioses del agua, el tesoro de la tumba del rey Pakal, así como un atlante tolteca traído desde Tollan-Xicocotitlan. El MNA constituye uno de los principales sitios de interés turístico de México. Atrae cada año a más de dos millones de visitantes.



El Museo Nacional de Antropología cuenta con 24 salas de exhibición, de las cuales 23 son permanentes y una está destinada a exposiciones temporales, que en ocasiones son muestras museográficas provenientes de diversos museos del mundo. El acceso a ésta última se encuentra separado del resto del museo. Las salas permanentes se encuentran distribuidas en las dos plantas del edificio.

En la planta baja se localizan las salas dedicadas a la introducción a la antropología y a las culturas arqueológicas del territorio mexicano, desde el Poblamiento de América hasta el Período Posclásico mesoamericano. En el segundo nivel se encuentran las 11 salas de etnografía, donde se exponen muestras de la cultura material de los pueblos indígenas que viven en México en la actualidad.

Las salas de antropología y arqueología están dispuestas alrededor de la parte descubierta del patio central, que es donde se encuentra el estanque de lirios, y están ordenadas según un criterio cronológico comenzando por el lado derecho hasta llegar a la sala Mexica. A partir de la sala de las culturas de Oaxaca, el orden



de presentación es geográfico. Cabe destacar que la sala de culturas del norte está dedicada a pueblos que pertenecieron a la zona conocida como Aridoamerica, región que se extiende al norte de los límites de Mesoamérica.

Las salas de antropología y arqueología son:

- Introducción a la antropología
- Poblamiento de América
- Preclásico en el Altiplano Central
- Teotihuacán
- Los Toltecas y su época
- Mexica
- Culturas de Oaxaca
- Culturas de la Costa del Golfo
- Maya
- Culturas del Norte
- Culturas de Occidente

Información general MNA

- Horario

Martes a domingo de 9:15 a.m. a 7:00 p.m. Los lunes permanece cerrado, lo mismo que la mayoría de los museos públicos en México.

- Admisión

El costo es de \$51.00 M.N. (\$4.00 US), de martes a sábado, de 9:00 a.m. a 7:00 p.m. Los domingos la entrada es libre (ver más abajo las condiciones). En ocasiones se organizan visitas especiales fuera de este horario y previa reserva.

Estarán exentos de pago de martes a sábado los siguientes grupos de mexicanos:

- Niños menores de 13 años
- Estudiantes y profesores con credencial vigente
- Adultos mayores de 60 años

- Jubilados, pensionados y discapacitados
- Pasantes e investigadores (nacionales o extranjeros) que cuenten con el permiso del INAH

Entrada libre los domingos: todos los visitantes nacionales y los extranjeros (únicamente residentes legales en México, los que deberán acreditar su estancia legal en el país) estarán exentos de pago los domingos, por lo que los extranjeros que visiten el país en calidad de turistas deben pagar su entrada aún los domingos. Debido a que sucede con frecuencia, debe aclararse que el hecho de venir acompañado de un visitante nacional no los exime del pago.

En todas las situaciones anteriores podrá ser necesario presentar una identificación escolar u oficial. Los documentos de identificación más frecuentemente utilizados son: la Credencial para Votar (para nacionales), la credencial escolar (para menores), la forma migratoria (para extranjeros residentes), la credencial del Inapam - Inaplen - Insen (para los adultos mayores).

- Cómo llegar

En autobús turístico o automóvil particular. Hay servicio de estacionamiento (dos espacios a un costado del Museo, con capacidad total para 294 cajones) aunque tiende a llenarse temprano los días festivos y fines de semana.

- Servicios

Atención a grupos escolares (visitas guiadas): para estudiantes de los niveles preescolar, primaria y secundaria.

- Actividades adicionales: talleres infantiles y juveniles, cursos a maestros, adolescentes y adultos. Atención a personas discapacitadas.
- Visitas guiadas: de martes a sábado de 9:30 a.m. a 5:30 p.m., en español, inglés y francés.

- Tiendas: se localizan a los costados del vestíbulo, en ellas se encuentran a la venta artículos de joyería, libros, postales, diapositivas, textiles, videos y reproducciones de obras que forman parte de la colección del Museo, así como objetos relacionados con la arqueología y la etnografía de México.
- Restaurante: se ubica en la planta baja del Museo. Es un servicio concesionado, exclusivo para visitantes.
- Guardarropa: se encuentra junto a la tienda principal.
- Silla de ruedas, escaleras eléctricas, salva escaleras y elevador: se cuenta con estos servicios para el acceso de las personas discapacitadas. Se solicita el servicio al personal de seguridad.
- Primeros auxilios: en caso de necesitarlos, los guardias de seguridad o el personal del Museo lo guían a la enfermería.
- Permisos para fotografía y video: se pueden tomar fotografías no profesionales durante el horario normal del Museo. Para tomar video, se requiere de un permiso con costo que deberá pagar a la entrada. Por ningún motivo se permite usar flash o tripié. Para fotografías profesionales se requiere un permiso especial. No existe un criterio definido para considerar la toma de fotografías profesional o no, pero el personal de seguridad en general permite sin problema el uso de cámaras de teléfonos celulares o cámaras pequeñas de lente fijo (digitales o no).
- Biblioteca: se localiza en la planta alta del área de oficinas. No abre los fines de semana
- Estacionamiento: dos espacios a un costado del Museo, con capacidad para 294 cajones (servicio concesionado).

- Paseos culturales: viajes y recorridos culturales a diferentes partes de la República Mexicana y el extranjero. Es necesario inscribirse previamente.

Arquitectura

Sin lugar a duda, este majestuoso recinto tiene como uno de sus atractivos principales su particular arquitectura.

El patio del museo, está inspirado en el Cuadrángulo de las Monjas de Uxmal, es obra del destacado arquitecto mexicano Pedro Ramírez Vázquez, quien lo diseñó en 1963 con la colaboración y asistencia de Jorge Campuzano y Rafael Mijares; tiene una impresionante arquitectura con salas de exhibición que convergen a un patio central. En este patio hay un estanque de lirios y la famosa fuente con forma de paraguas o sombrilla, sostenida por un pilar central alrededor del cual se precipita una cascada artificial. Las salas de exhibición están rodeadas de jardines, muchos de los cuales contienen exhibiciones externas.



El Museo cuenta con 44 mil metros cuadrados bajo techo, distribuidos en 23 salas y 35,700 metros cuadrados de áreas descubiertas que incluyen el patio central, la plaza de acceso y algunos patios hundidos a su alrededor. En todos estos espacios se encuentra la mayor colección del mundo de arte prehispánico de Mesoamérica, fundamentalmente de las culturas maya, azteca, olmeca, teotihuacana, tolteca, zapoteca y mixteca, entre otros pueblos del México antiguo, así como una



extensa exposición sobre la etnografía de los pueblos indígenas actuales del país, la cual ocupa todo el segundo piso del recinto museográfico.

El área total del museo en diferentes sistemas de medida es:

+ 79,700 metros cuadrados (casi 8 hectáreas)

+ 857,890 pies cuadrados (casi 20 acres)

+ 2331 percas reales cuadradas (antiguo sistema francés)

+ 3151 varas cuadradas imperiales (antiguo sistema inglés)

<http://www.inah.gob.mx/index.php/iQuienes-somos> [Consulta: 6 de Octubre 2011]

Sin lugar a dudas este museo ofrece un sin fin de posibilidades para recorrerlo, asombrarnos y vivir de una manera didáctica la historia de nuestras raíces, todas las salas tanto exteriores como interiores le otorgan al visitante la posibilidad de vivir una experiencia enriquecedora.

Capítulo VI. Presentación de una guía didáctica como propuesta para recorrer el Museo Nacional de Antropología de la ciudad de México

Esta propuesta sugiere que los recorridos de los museos y específicamente en el Museo de Antropología e Historia de la Ciudad de México sean realizados por personas motivadas, “el museo ha de esforzarse para responder a las nuevas motivaciones de sus usuarios, de modo que ha de estar atento y sensible a los cambios sociales y, por ello, a la evolución y a los distintos planteamientos educativos “.

www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24036/2/articulo10.pdf [Consulta: 10 de Octubre 2012]

El objetivo es que a través de un tríptico didáctico se logre estimular y motivar a los visitantes a recorrerlo de una manera que les posibilite un aprendizaje continuo, sin importar el número de visitantes, el recorrido que se elija o si se cuenta con una guía. Según las teorías de aprendizaje, para que se alcance un proceso satisfactorio e integral, es de vital importancia la motivación, al Museo Nacional de Antropología lo visitan personas de diferentes edades, el punto clave en mi investigación, es que las personas que acudan a visitar este museo se les motive por medio de una guía didáctica, además les sugiere la observación de la totalidad de las exhibiciones para así encontrar las pistas que se requieren para completar el tríptico didáctico, de esta manera se estimula la observación, pero también la imaginación y sobre todo la vinculación de los visitantes con los objetos.

Los museos, debido a su concepto básico de autosuficiencia, son lugares que ofrecen las condiciones previas para un aprendizaje auto guiado, activo y agradable. Los visitantes de este importante recinto histórico deberán elegir el camino que más les agrade para recorrerlo, deberán observar con cuidado las imágenes que se muestran en el tablero, anotar la letra del nombre de la imagen que se le indica.

En todas las salas hay una pista, y no afecta la manera en que el visitante elija recorrer el museo, además de pistas escritas a lo largo del tablero la guía también contara con fotografías a color para facilitar que los visitantes puedan encontrarlas con el solo hecho de observar a su alrededor.

El juego es una de las actividades más relevantes en el proceso de desarrollo de la persona, es necesario para el perfeccionamiento y adquisición de habilidades de índole cognitivas.

“Y desde el punto de vista psicológico, desempeña en el ser humano las funciones siguientes: Facilita la integración de las experiencias en el repertorio conductual, inhibe las conductas socialmente recriminadas, facilita el conocimiento de habilidades sociales, pautas que mejoran el desarrollo óptimo de la persona con los demás y con el medio e incrementa la motivación y la sensación de realizar una actividad placentera”.

http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero19/CATALINA_PONCE_HUERTAS02.pdf [Consulta: 10 de Junio 2012]

Además el juego tiene un valor educativo en sí mismo, que lo convierte en un instrumento de aprendizaje espontáneo o intencionado. Se pone a disposición del visitante para que se cumplan los objetivos y desarrollen todas sus posibilidades.

En definitiva, el juego es una actividad voluntaria, más o menos espontánea donde la persona se proyecta integralmente y trata de mostrar, y demostrarse de lo que es capaz, es decir, se fija un objetivo a alcanzar, esforzándose así para conseguirlo.

Para Piaget, el juego es una forma de adaptación inteligente del niño(a) al medio, es una actividad no dirigida, de relación con las personas, con los objetos, con el mundo en general. Para Vigotsky, la actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente Zonas de Desarrollo Próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación entre los jugadores que asumen roles complementarios. Para Bruner, el juego es una actividad libre y gratuita por excelencia sin otro fin que el juego mismo y la diversión que conlleva. <http://www.ellapicero.net/node/2897> [Consulta: 7 de Junio 2011]

Se ha elegido el tema de “los paninis”, en la lengua náhuatl significa “el que corre con rapidez” designación similar a la castellana, el cargo de Painani o mensajero mexica era muy honroso para el que lo desempeñaba, al grado que solamente era permitido para jóvenes de la nobleza con criterio muy bien formado, cultura amplia y una capacidad física sobresaliente.

El recorrer y observar constantemente y en diferentes visitas el Museo de Antropología, ha permitido reconocer, una gran diversidad de visitantes, y la importancia de implementar nuevas estrategias para motivar el interés por conocer cuál es el patrimonio que conforman las colecciones, lo que se puede aprender a partir de ellas sobre otros modos de vida, de culturas pasadas y presentes. Es por esta razón, que el tríptico posee un tablero con diversas pistas, que el visitante deberá recolectar durante su recorrido.

Una vez que los visitantes encuentren las pistas deberán completar una palabra que comienza y termina con una vocal (la palabra que deberán completar es “antropología”), llevaran a la salida del museo su guía y se propone obsequiar como regalo un plano para recortar y armar del exterior del museo.

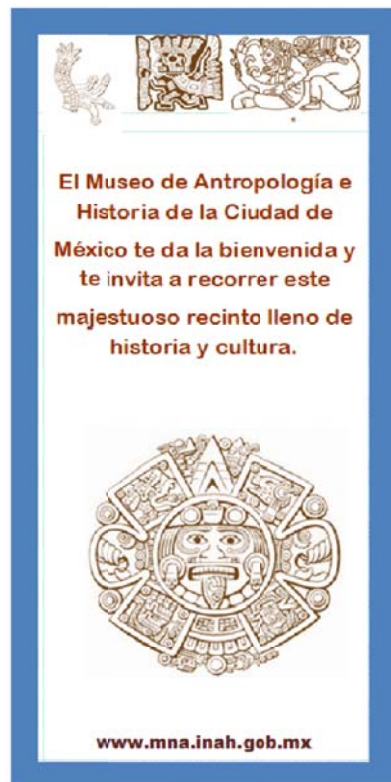
Es importante crear un ambiente de motivación y de confianza, a fin de revelar a través de experiencias, pensamientos, habilidades y ser capaz de poder convencer y guiar hacia un propósito dado, estimulando el logro de competencias en los alumnos. “Dejemos de lado la visita tradicionalista al museo y permitámonos como pedagogos dar una alternativa, los estudios de investigación confirman que los individuos aprenden más cuando sienten el deseo de aprender: la motivación es un factor esencial tanto en el aprendizaje emocional como cognitivo. La visita al museo puede considerarse una contribución válida para aumentar el interés de los alumnos y estimular su curiosidad y su capacidad de observación” (Calcagnini Y Testa, 2011, p.4)

A diferencia de la mayoría de los recursos didácticos utilizados en el centro escolar, el objeto del museo es real, tiene un aura de autenticidad emocionante y

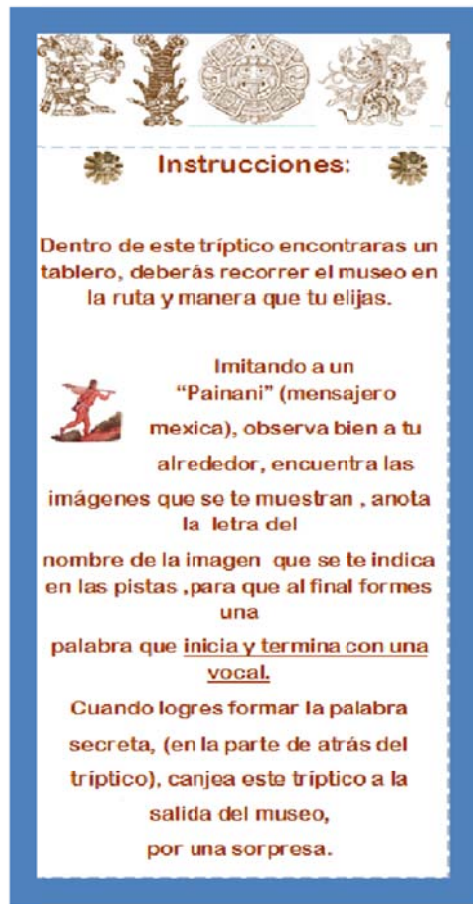
atractiva, que inspira respeto. Pocas de sus “historias” pueden descubrirse a primera vista. Por ello, el objeto del museo invita a encontrar nuevas interpretaciones y a una investigación más detenida. La investigación sobre el objeto también podría llevar a una entrevista con el curador del museo o con los testigos de su tiempo. Puede conducir a una investigación en la biblioteca o en la Internet.

A continuación presento la propuesta de una guía didáctica en forma de tríptico para el recorrido del Museo de Antropología e Historia. Esta pretende ser atractiva y motivar a chicos y grandes; para ponerla en circulación ante el público solo se necesita el apoyo de dos personas, una a la entrada del museo para repartir las guías junto con el instrumento de evaluación (Véase anexo B), y la segunda persona para recibirlas a la salida e intercambiarlas por el regalo.

Se ha elegido como dimensión de la guía, el tamaño tabloide (doble carta), para mayor impacto visual del lector; está diseñada en forma de tríptico, en la parte exterior de la guía se encuentran: la bienvenida, las instrucciones y la conclusión. Enseguida se muestra la portada (Bienvenida) de la guía didáctica en forma de tríptico. (Véase anexo C)



Instrucciones del uso del tríptico. (Véase anexo C)



El objetivo de esta guía es motivar a los visitantes del museo a preguntar, a saber más, ahondar en el tema; cada uno de los visitantes tendrá la oportunidad de elegir algún objeto o sala del museo y prestarle más atención, maravillarse ante ello, y todo eso dependerá de la motivación que logremos a través de la guía, según las teorías de aprendizaje, para que se alcance un proceso satisfactorio e integral, es de vital importancia tanto la motivación interna, innata o biológica del individuo, como la externa, social o aprendida, debido a que ambas se complementan y resultan relevantes en la obtención de resultados educativos óptimos. ¿Y cómo lograr lo anterior?, Esta motivación será proporcionada por el tablero en el tríptico, ya que jugando se aprende mejor, así como también por el regalo que se les intercambiara al final del recorrido.

Parte posterior del tríptico. (Véase anexo C)



En esta parte el visitante deberá escribir la palabra conformada con las letras recolectadas a través de las pistas e imágenes mostradas en el tablero. A continuación presentamos la vista general del tablero incluido en el tríptico, para recorrer el Museo de Antropología e Historia. (Véase anexo C)



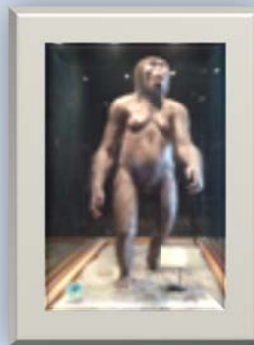
Debemos resaltar que este museo es de grandes dimensiones por lo que la guía no traza un camino específico, pueden comenzar el recorrido por donde quieran, eso no afectará el interés que el visitante tenga y mucho menos el resultado final de la guía.

A continuación se presentan las pistas e imágenes a descifrar, descritas en el tablero así como también, resaltada en color rojo las respuestas correctas de cada una de las pistas.

Pistas

Imágenes

Encuentra a Lucy... y anota la primera letra de su nombre Científico. **A**



Es un animal pariente de los elefantes... Encuentra sus restos en una vitrina bajo el piso y anota la última letra de su nombre. **T**



Localiza la sala de la cultura Teotihuacana y busca a Ahuehuetotl anota la primera letra de la palabra escrita antes de "Ahuehuetotl" . **I**



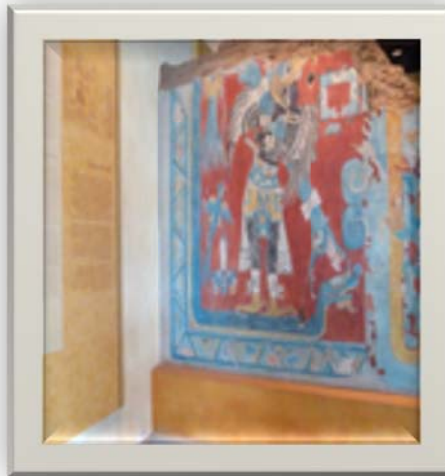
Encuentra en el Antiplano central la siguiente imagen y anota la primera letra del cartel escrita con negritas y mayúscula. **R**



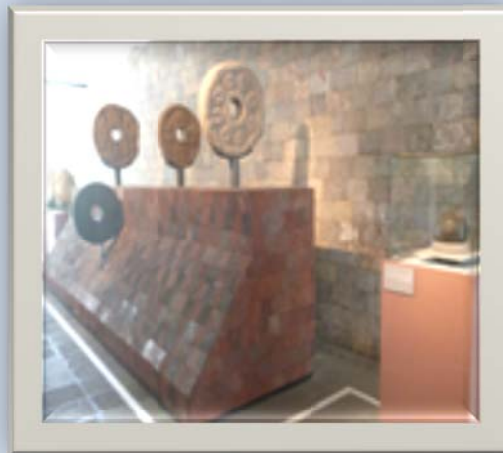
*En el poblamiento de América localiza las conclusiones y junto hallaras los patrones de vida, escribe la primera letra. **N***



En la cultura Tolteca es representativa, encuentra la imagen y escribe la primera letra que lo identifica. **P**



Es un Juego que practicaban los mexicas con una pelota de caucho, encuentra el lugar y busca la letra que se encuentra entre la “l” y la “t”. **O**



En la Sala Mexica un famoso calendario encontraras de frente a la entrada esta, escribe la letra que esta después de la “i”. **O**



Encuentra la imagen...

Escribe la primera letra de la cultura a la que pertenece. **O**



“Hablad de la guerra y estad fuera de ella”

Localiza la imagen y escribe la letra que se encuentra entre la “a” y la “u”. **G**



Encuentra a los Atlantes y escribe la primera vocal que en su cartel veras. **A**



La letra que buscas está en el título del cartel que observas en la imagen, es la última letra si la deletreas del final para el principio. **L**



La palabra a formar es “antropología”.

Como lo había mencionado anteriormente podemos decir que para hablar de la motivación para aprender, tenemos que referirnos a las fuerzas externas o internas que favorecen el logro de los objetivos personales, sean estos familiares, académicos, laborales, afectivos, intelectuales, etcétera. En este caso en particular la guía es una motivación extrínseca, es decir externa, la cual tiene como objetivo que el visitante se motive intrínsecamente, y nazca de él mismo la curiosidad y el deseo por aprender.

El siguiente material consiste en recortar, armar y pegar, es un esquema del museo que permite desarrollar otras habilidades manuales, estas a su vez requieren destreza, sentido de la organización, agilidad y buen gusto. Las Habilidades manuales logran algo muy importante en quienes las practican, logran disminuir el estrés y liberar la carga emocional contenida, debido a la concentración que requieren logra mitigar el enojo, la ira, la ansiedad y hasta produce un efecto armónico en el interior. (Véase anexo D)

Conclusiones

Desde el principio de los tiempos la concepción de la educación ha variado y se ha clasificado de diferentes maneras. La educación es el proceso mediante el cual una generación transmite a otra más joven su riqueza material, cultural y espiritual, y sus formas de relación con los bienes de la naturaleza.

La UNESCO propone tres tipos de educación: la educación formal, la cual corresponde al sistema educativo escolarizado; la educación informal, es el proceso por el cual el individuo aprende actitudes, aptitudes y conocimientos mediante la experiencia; y la educación no formal, esta se caracteriza porque el aprendizaje no es ofrecido por un centro de educación o formación y no conduce a una certificación oficial.

La escuela es la institución idónea para conformar la identidad a partir del conocimiento y aprecio del patrimonio de cada comunidad. La educación patrimonial es un campo de la educación cuyo objeto de estudio es el patrimonio. Es una acción educativa organizada y sistemática dirigida a la formación de sujetos a partir del reconocimiento y la apropiación de su patrimonio cultural e histórico.

Es importante promover la motivación en la educación, pues es sin duda alguna, la responsable que estimula la conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general. Muchos son los beneficios que los visitantes del museo pueden obtener mediante el juego como instrumento de motivación, pues sirve para reforzar sus conocimientos y a su vez implica valores morales y físicos.

La educación del patrimonio o educación patrimonial se encuentra constantemente en el estudio de los museos, un museo es una colección de documentos de interés cultural o científico, almacenados de forma permanente y

dispuesta para su exhibición, es una Institución al servicio de la sociedad sin objeto lucrativo.

Las funciones generales de un museo son: investigar, exponer, conservar y comunicar; tiene como finalidad el estudio de lo que ahí se expone así como el deleite de los visitantes.

Cuando se habla de aprendizaje, de inmediato se hace alusión a la escuela, mas sin embargo no es el único lugar donde se aprende; los museos son una herramienta de aprendizaje palpable y visual que aporta una manera dinámica y diferente para llevar a cabo procesos de aprendizaje.

El Instituto Internacional de Museos (ICOM) tiene como misión lograr que a través de los museos del mundo se salvaguarde el patrimonio cultural de la humanidad. Perteneciente al ICOM se encuentra el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), su tarea fundamental es la investigación académica así como salvaguardar monumentos históricos y zonas arqueológicas.

El Museo Nacional de Antropología e Historia (MNA) está concebido para albergar y exhibir nuestro patrimonio cultural desde los pueblos que habitaron antes de la época de la colonia así como también de la diversidad étnica de nuestro país.

¿Por qué este museo y no otro?, sé que ya existen otros museos diseñados para poder tocar todo, pero yo creo que lo más importante para una sociedad y más aún para todo ser humano es conocer su pasado, no entiendo porque nuestro patrimonio debe estar tan lejano a nosotros, por esto me intereso en que un museo como el de Antropología e Historia pueda ser un museo que se preocupe por acercar los conocimientos e información que proporciona a sus visitantes.

Si los pedagogos nos preocupamos por que estos espacios sean aprovechados de la mejor manera, y les otorgaremos a los visitantes la posibilidad de involucrarse de una manera diferente, creativa y que los motive a desear contagiarse con su cultura, con sus antepasados, su historia y mejor aún con sus raíces, obtendremos unos visitantes con curiosidad por conocer, por saber más y mejor aún, conseguiremos espectadores que disfruten y se motiven a involucrarse con el conocimiento que ahí se les presenta.

Fuentes Bibliográficas

- Alderoqui Silvia S. (Comp.) 2006. Museos y escuelas: socios para educar. Editorial Paidós, México.
- Ballart Hernández, J. (2007). Manual de museos. Madrid: Síntesis.
- Caballero Zoreda Luis. (1980) El museo: funciones, personal y su formación.
- Calcagnini Sara y Testa Marco. (2011). Aspectos prácticos de la visita al museo. Italia.
- Caldero Paula Graciela. (2005). Un modelo para el proceso de comunicación.
- Constitución de los Estados Unidos Mexicanos. (2011) Grupo Editorial RAF S. A. de C.V.
- Dewey (1971). Gadotti M. (Comp.) 2005, Historia de las ideas pedagógicas. México: Siglo XXI S.A. de C.V.
- Durkheim Emile. (2006). Educación y sociología. México, D.F. Colofón S.A. de C.V.
- Freire, P. (1983). Entrevista con Paulo Freire. México: Ediciones Gernika, 3a. ed.
- Gadotti Moacir, (2005). Historia de las ideas pedagógicas. México: Siglo XXI S.A. de C.V.
- García Blanco Ángela. (1994). Didáctica del Museo. Madrid: Ediciones de la Torre.

- Guevara Niebla Gilberto. (2009) Una propuesta de reforma educativa para el Distrito Federal.
- Guía didáctica. Para la virtualización educativa en la Universidad Autónoma Chapingo. Subdirección de Planes y Programas de Estudio (2009).
- Gowing, B. (1981). Educating, Cornell University Press, Ithaca, N.Y.
- Hein G. H. (1998) Learning in the Museum, London.
- Hernández S. Beatriz. (2006) El Museo como Medio de Comunicación Intercultural. Revista de comunicología. [No. 5]
- Latapi P. (1995) Las razones de la Historia, Ediciones Pedagógicas S.A de C.V.
- Maceira Ochoa Luz. (2008) Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas, México.
- Mallar Juan. (2009) Didáctica: concepto, objeto y finalidad.
- Marenales Emilio. Educación formal, no formal e informal. Temas para concurso de maestros. Editorial Aula. 1996.
- Mellado González Leonardo. (2009) Museos y educación o las diversas lecturas educativas del museo.
- Morris Charles, Maisto Albert. (2001). Psicología. Decima edición. Pearson Educación
- Nassif, R. (1980) Teoría de la Educación. Kapeluz. Madrid.
- Núñez, V. (1999) Pedagogía social: Cartas para navegar en el nuevo milenio. Ediciones Santillana. Buenos Aires.
- Núñez, J.C. y González S. (1996). Motivación y aprendizaje escolar. Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción.

- Ou-Tsuin-Chen, "La ciencia de la educación, su naturaleza y sus fuentes", Enciclopedia de la Educación, Montevideo, enero a junio de 1932, t. XI, núm. 1 y 2.
- Pérez Sánchez, A. E. (2001) Los grandes museos ante el siglo XXI. En, Tusell, J. (coord.): Los museos y la conservación del Patrimonio: Encuentros sobre Patrimonio. Fundación BBVA.
- Piaget, J. (1978) A dónde va la educación. Editorial Teide, S.A., Barcelona
- Rico, J Carlos. (2003) La difícil supervivencia de los museos. Ed. Trea, Gijón.
- Rico Mansard Luisa Fernanda. (2007) El museo escolar como práctica educativa Influencias y reflexiones para la actualidad.
- Reyes Ruiz Javier. (2000) La escuela sola no hará Milagros. El papel de la educación no formal.
- Shigeru Aoyagi. (2008) Educación formal, no formal e informal. UNESCO.
- Stenhouse, L. (1984). Investigación y desarrollo del currículo, Madrid.
- Terradellas Roser Juanola, (2007). Espacios estimulantes. Museos y Educación Artística.
- Traudel Weber. (2004).El aprendizaje en los centros escolares y en los museos.
- Trilla J. (1993) La educación fuera de la escuela: Ámbitos no formales y educación social. Barcelona.
- Tünnermann Bernheim, Carlos (2010), La educación permanente y su impacto en la educación superior, en Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES), México.

Fuentes lincográficas

- ANEP – CODICEN: Ciencias de la Educación, Curso a distancia. (1991) La educación formal, no formal e informal desde el punto de vista sociológico, pedagógico y didáctico, Montevideo. [Consulta: 16 de Octubre 2011]

URL:www.inau.gub.uy/biblioteca/conceptoeducacion.pdf

- Antropología, definición. [Consulta: 23 de junio 2012]

URL: <http://definicion.de/antropologia/>

- Álvarez Domínguez Pablo. EL MUSEO COMO ENTORNO DE APRENDIZAJE. [Consulta: 6 de Noviembre 2011]

URL:<http://revista.muesca.es/index.php/articulos3/142-el-conocimiento-y-difusion-del-patrimonio-historico-educativo-de-andalucia-en-internet-a-traves-del-museo-pedagogico-andaluz?start=7>

- Barrera Cristina. Concepto de “juego”.

URL:www.ellapicero.nodel/2897 [Consulta: 7 de Junio 2011]

- Benítez Velásquez Teresa. La importancia de la motivación en el proceso de enseñanza/aprendizaje. [Consulta: 15 de agosto de 2012]

URL:<http://blogs.uninorte.edu.co/benitez.php?p=608&more=1&c=1&tb=1&pb=1>

- Buenfil Burgos Rosa Nidia. (1991) Análisis del discurso y educación en México. México: CINVESTAV. [Consulta: 13 de Diciembre 2011]

URL:www.es.scribd.com/.../ROSA-NIDIA-BUENFIL-BURGOS-analisis-de-discurso-y-educación

- Cano Ramírez Ana. Curso 2005/06 [Consulta: 6 de Octubre 2011]

URL:http://pdf-esmanual.com/books/13976/tema_6__cuestiones_b%C3%81sicasg_en_torno_a_los_objetivos.html

- Características del juego. [Consulta: 8 de Junio 2012]
URL: <http://www.centroadleriano.org/publicaciones/montevideo.pdf>
- Características del triptico. [Consulta: 13 de Junio 2011]
URL: <http://aprendocontic.blogspot.mx>
- Cantón Arjona .La educación patrimonial como estrategia para la formación ciudadana. [Consulta: 6 de Agosto de 2011]
URL:www.correodelmaestro.com/antiores/2009/marzo/incert154.htm - 35k
- Concepto de museo: definición y evolución. [Consulta: 16 de Mayo 2012]
URL:arte.laguia2000.com/museos/el-concepto-de-museo-definicion-y-evolucion
- Consejo Internacional de Museos ICOM. [Consulta: 23 de Octubre 2011]
<http://www.icom.museum/quienes-somos/la-vision/definición...museo/L/1.html>
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Conaculta. [Consulta: 23 de Octubre 2011]
URL: www.conaculta.gob.mx
- El Consejo Internacional de museos. [Consulta: 6 de Noviembre 2011]
URL:<http://www.icommexico.org/historia.htm>
- Delors Jaques (1994). Los cuatro pilares de la educación. La educación es un Tesoro. [Consulta: 13 Octubre 2011]
URL:www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF
- Discovery Chanel. Copyright © 2010 Discovery Communications, Inc [Consulta: 3 de Octubre 2011]
URL:http://www.tudiscovery.com/guia_grecia/grecia_educacion/index.shtml

- Educación, concepto. [Consulta: 21 de Mayo 2012]
URL: <http://www.educacionnoformal.jimdo.com>
- Educación infantil. [Consulta: 8 de Junio 2012]
URL: <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- Educación no formal. [Consulta: 13 de Noviembre de 2011]
URL: <http://educacionnoformal.scoom.com/2009/06/26/la-educacion-no-formal/>
- Educación no formal. [Consulta: 16 de Octubre 2011]
URL: <http://www.inau.gv.uv/biblioteca/conceptoeducacion.pdf>
- Educación no formal. España. [Consulta: 21 de Mayo 2011]
URL: <http://educacionnoformal.jimdo.com/>
- Elementos del juego. [Consulta: 9 de Junio 2012]
URL: <http://grupo.breogan-scouts.org/juego.htm>
- Elementos del museo. [Consulta: 22 de Octubre 2011]
URL: <http://www.mailxmail.com/curso-conservacion-restauracion-bienes-culturales/elementos-que-conforman-museo>
- Encuesta Nacional de hábitos, practicas y consumo culturales. CONACULTA [Consulta: 6 de Febrero 2011]
URL: www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php
- García Aretio Lorenzo (2001). La Guía Didáctica.
URL: www.uned.es/cued/editorial/p7-2-2009.pdf
- Guerrero Limón Érica Sugei (2004) Los cambios en la educación, desde la época medieval. [Consulta: 24 de Septiembre 2011]
URL: <http://www.tuobra.unam.mx/obrasPDF/publicadas/040715142547.html>

- Instituto Latinoamericano de museos. [Consulta: 12 de Enero 2012]
www.ilam.org/patrimonio/tipos-de-museos.html ILAM Ins.
- Instituto Nacional de Antropología e Historia.[Consulta: 6 de Octubre 2011]
URL: <http://www.inah.gob.mx/index.php/iQuienes-somos>
- Intrínseca y extrínseca: ¿Cuál necesitas? [Consulta: 15 de Agosto de 2012]
URL:<http://www.dosideas.com/noticias/motivacion/812-motivacion-intrinseca-y-extrinseca-icual-necesitas.html>
- Juego, definición. [Consulta: 10 de Agosto de 2012]
<http://www.definicionabc.com/general/juego.php>
- Juego, definición. [Consulta: 7 de Junio de 2012]
URL: grupo.breogan-scouts.org/juego.htm - 38k –
- Las 10 claves de la antropología. [Consulta: 9 de Agosto 2012]
http://weblogs.clarin.com/mundolocutorio/2007/04/27/las_10_claves_de_la_antropologia/
- Ley General de Educación. (1993)
URL:http://www.ses.sep.gob.mx/wb/ses/la_educacion_superior_parte_del_sistema_educativ [Consulta: 23 de Noviembre 2011]
- Mellado González Leonardo. (1977) Museos y educación o las diversas lecturas educativas del museo. [Consulta: 14 de Enero 2012]
URL: www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_1447.doc
- Minerales Emilio. (1996) Educación formal, no formal e informal.
URL:www.inau.gub.uy/biblioteca/eduformal.pdf

- Museo, Concepto. [Consulta: 24 de Noviembre 2011]
URL: www.museosdemexico.org/museo.php
- Museo, concepto. [Consulta: 23 de Octubre 2011]
URL: <http://www.icom.museum/quienes-somos/la-vision/definicion...museo/L/1.html>
- Museo, funciones. [Consulta: 6 de Noviembre 2011]
URL: <http://revista.muesca.es/index.php/articulos3/142-el-conocimiento-y-difusion-del-patrimonio-historico-educativo-de-andalucia-en-internet-a-traves-del-museo-pedagogico-andaluz?start=7>
- Museos de México. [Consulta: 24 de noviembre 2011]
URL: www.museosdemexico.org/museo.php
- Museos y museos de ciencia. [Consulta: 14 de Noviembre 2011]
URL: <http://www.uv.es/~ten/p61.html>
- ¿Para qué evaluamos?
URL: www.sre.urv.es/web/aulafutura/php/fitxers/496-2.pdf
- Principales elementos del juego. [Consulta: 9 de Junio 2012]
URL: <http://grupo.breogan-scouts.org/juego.htm>
- Ponce Huerta. El juego como recurso educativo. [Consulta: 10 de Junio 2012]
URL: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero19/CATALINA_PONCE_HUERTAS02.pdf
- Quintana Alicia, Jornadas celebradas en el Museo Nacional de Mérida. [Consulta: 18 de Octubre 2011]
URL: recursos.educarex.es/escuela2.0/Humanidades/.../mus-func.htm

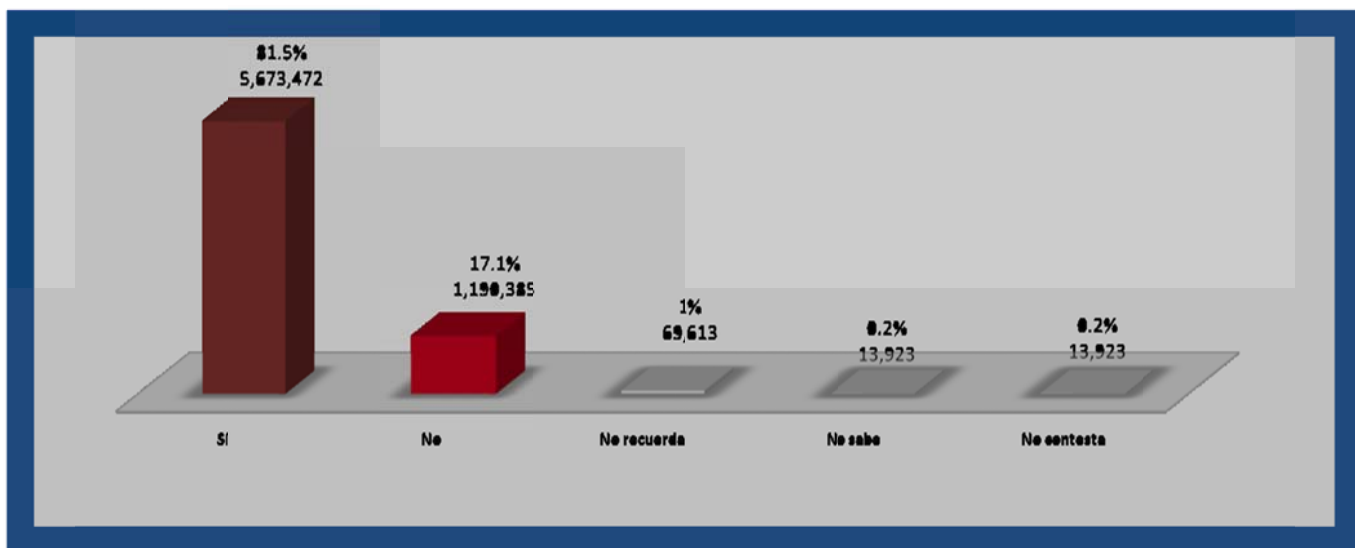
- Real Academia Española. [Consulta: 14 de Octubre 2011]
URL: http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=museo
- Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos.[Consulta: 10 de Octubre 2012]
URL: www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/24036/2/articulo10.pdf
- Reina Barrera Cristina. (2008). El juego como recurso educativo. [Consulta:7 de Junio 2011]
URL:<http://www.ellapicero.net/node/2897>
- Rugarcía Armando. Dimes y diretes de la dirección universitaria. REVISTA de la Educación Superior No.105. Artículo 2.
URL:http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res106/art2.htm
- Ruelas Tapia. (2011) Conceptos Básicos de Educación. [Consulta: 23 de Noviembre 2011]
URL:contenidosabiertos.academica.mx/jspui/handle/987654321/219
- Revista Iberoamericana de Educación. (1993) Descentralización Educativa. Número 3. [Consulta: 6 de Noviembre 2011]
URL: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article8779>
- Secretaria de Turismo [Consulta: 15 de Agosto 2011]
URL: www.mexicocity.gob.mx
- Shigeru Aoyagi. (2010) Importancia de la educación no formal. [Consulta: 24 de Octubre 2011]
URL:http://www.lagaceta.com.ar/nota/398417/Opini%C3%B3n/importancia_educacion_no_formal.html

- Subsecretaria de Educación Superior.[Consulta: 6 de noviembre 2011]
URL: http://ses.sep.gob.mx/wb/ses/ses_glosario?page=4
- Tipos de museos. [Consulta: 12 de Enero 2012]
URL: www.ilam.org/patrimonio/tipos-de-museos.html ILAM Ins
- Ten Ros Antonio E. ¿Qué es un museo? Hacia una definición general de los museos de nuestro tiempo. [Consulta: 14 de Noviembre 2011]
URL: <http://www.uv.es/~ten/p61.html>
- UNESCO-UIS. (2006).
URL: www.uis.unesco.org [Consulta: 6 de Noviembre 2011]
- UNESCO. Definición de educación.
URL: definición.de/unesco/ [Consulta: 6 de Noviembre 2011]
- Universal, periódico. [Consulta: 21 de Octubre 2012]
URL:<http://www.eluniversal.com.mx/notas/413662.html>
- WEB Usable. [Consulta: Diciembre 2012]
URL:<http://www.webusable.com/coloursMean.htm>

Anexo A

Grafica 1

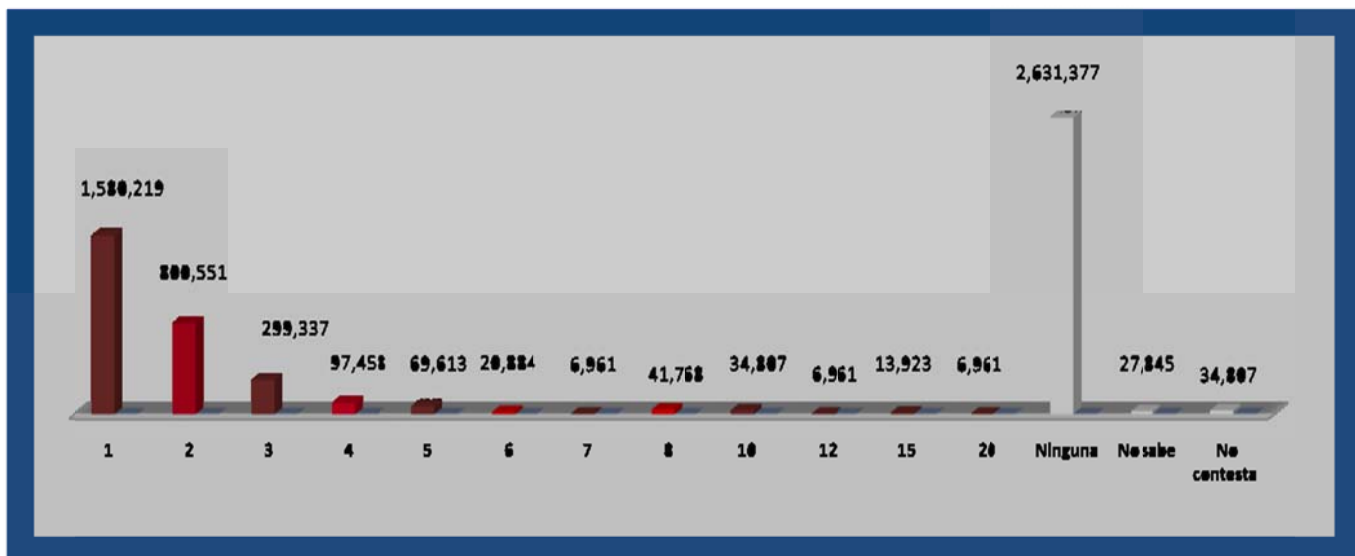
¿Alguna vez has visitado un museo a lo largo de tu vida?



Fuente: www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php [Consulta: 6 de febrero de 2012]

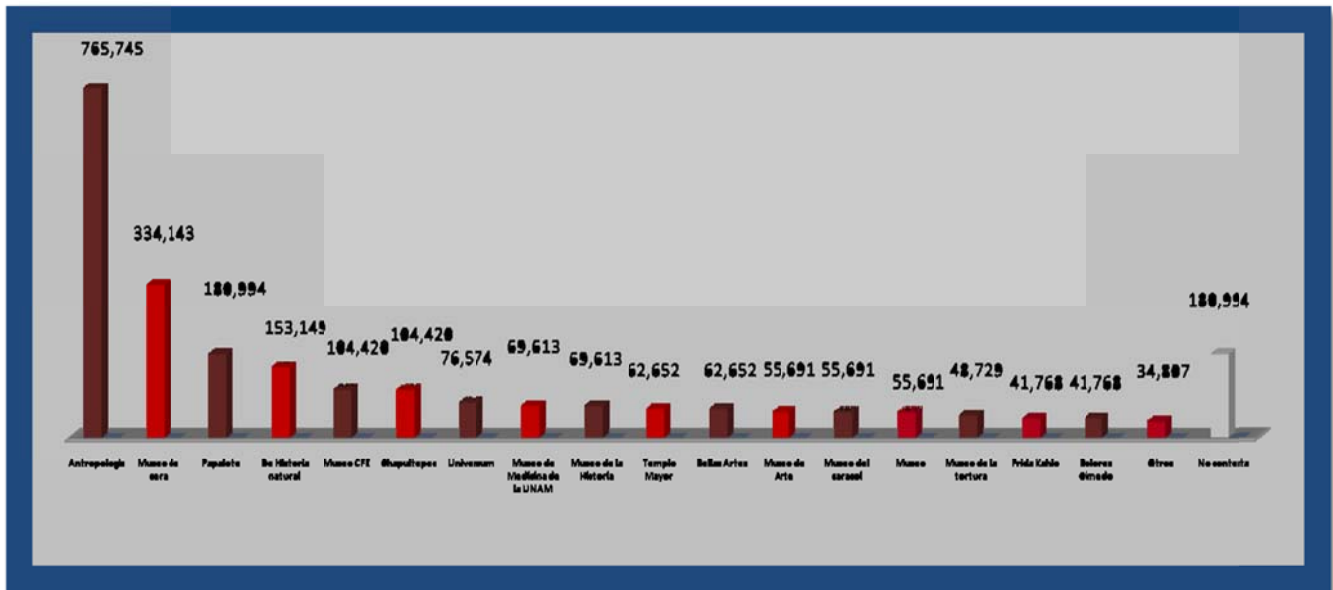
Grafica 2

¿En los últimos doce meses cuantas veces visito un museo?



Fuente: www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php [Consulta: 6 de febrero de 2012]

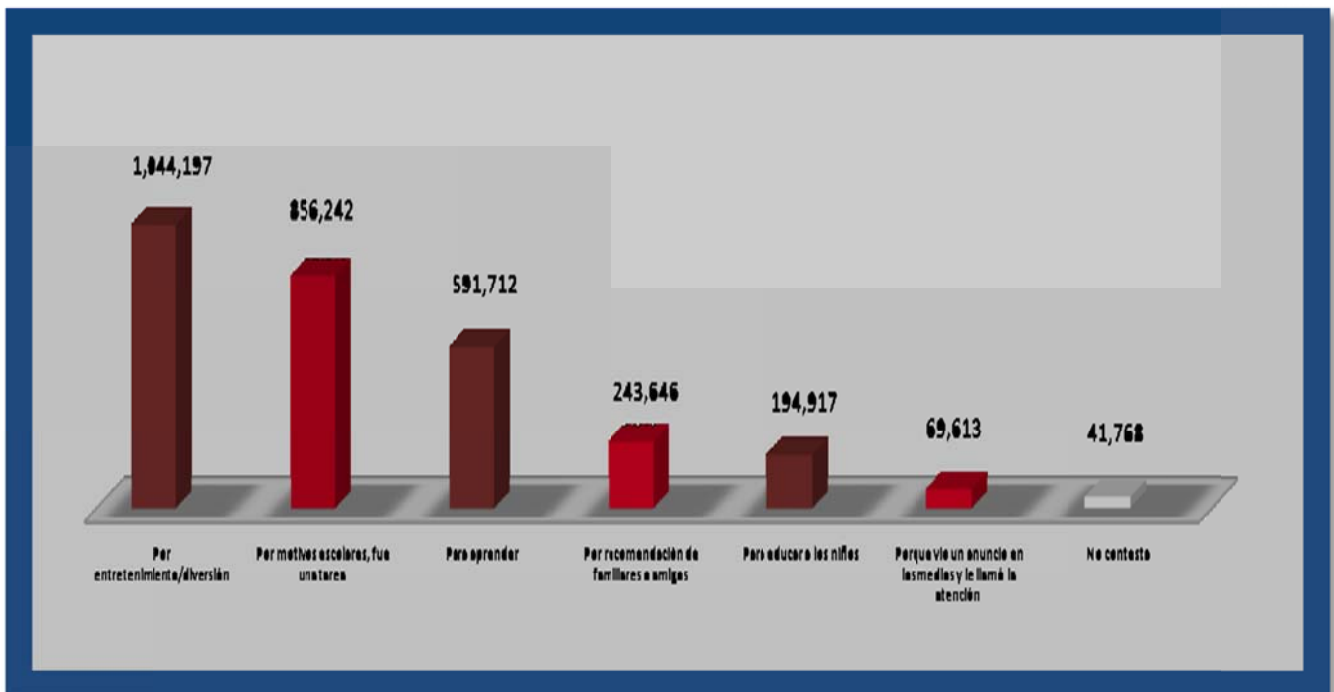
Grafica 3



Fuente: www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php [Consulta: 6 de febrero de 2012]

Grafica 4.

En su opinión, ¿cuál es el principal motivo por el que visita un museo?



Fuente: www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional.php [Consulta: 6 de febrero de 2012]

Anexo B

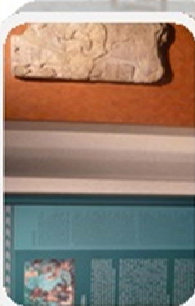
Evaluación de la aplicación de la guía didáctica en la visita al Museo de Antropología e Historia.

Este Instrumento de evaluación se les entregara a los visitantes acompañado de su tríptico al iniciar su recorrido por el museo.

storia.

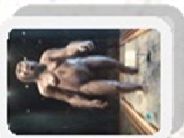
Jntas

| | | | | | |
|--|--|--|---|------------------------------|--|
| | <p>Instrucciones: </p> <p>Dentro de este tríptico encontraras un tablero, deberás recorrer el museo en la ruta y manera que tu elijas.</p> <p> Imitando a un "Painanl" (mensajero mexicana), observa bien a tu alrededor, encuentra las imágenes que se te muestran , anota la letra del nombre de la imagen que se te indica en las pistas, para que al final formes una palabra que <u>inicia y termina con una vocal.</u></p> <p>Cuando logres formar la palabra secreta, (en la parte de atrás del tríptico), canjea este tríptico a la salida del museo, por una sorpresa.</p> | | <p>“El que no abre sus ojos hoy, nunca los abrirá” .</p> <p>Proverbio maya.</p> | <p>Recolector de letras:</p> | |
| | <p>El Museo de Antropología e Historia de la Ciudad de México te da la bienvenida y te invita a recorrer este majestuoso recinto lleno de historia y cultura.</p> | | <p>www.mna.inah.gob.mx</p> | | |



"Habla de la guerra y
estad fuera de ella"

Localiza la imagen y
escribe la letra que se
encuentra entre la "a"
y la "u". _____



Encuentra a
Lucy... y anota
la primera letra
de su nombre

Identifico _____



Localiza la sala de la cultura
Teotihuacan y busca a Ahuehue-
totl anota la primera letra de la pa-
labra escrita antes de
"Ahuehuetotl". _____

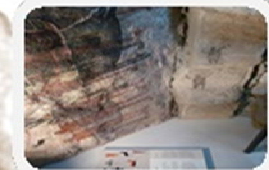


Es un animal pariente de los
elefantes...

encuentra sus restos en una
vitrina bajo el piso y anota la
ultima letra de su nombre. _____



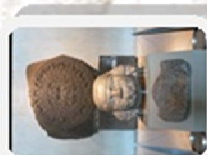
PAINANI



la letra que buscas
esta en el ttulo del
cartel que observas
en la imagen, es la
ultima letra si la
deletreas del final
para el
principio. _____

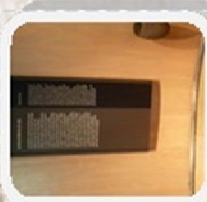


Encuentra a los
atlantes y escribe la primera vocal que en

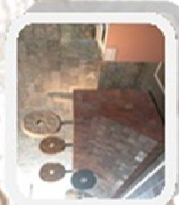


En la Sala Mexico un
famoso calendario

encontraras de frente a la entrada
esta, escribe la letra que esta des-
pués de la "r". _____



En el poblamiento de
América localiza los
conclusiones y junto
hallaras los patrones
de vida, escribe la
primera letra. _____



Es un Juego que
practicaban los mexicas con una
pelota de caucho,
encuentra el lugar y busca la letra que
se encuentra entre la "n" y la "c". _____

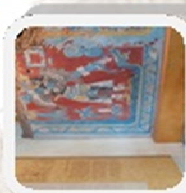


Escribe la primera
letra de la cultura
a la que
pertenece. _____



Encuentra en el

Antiplano central la siguiente
imagen y anota la primera letra
del cartel escrita con
negritas y mayúscula. _____



En la cultura Tolteca es
representativa,
encuentra la imagen y
escribe la primera letra
que lo identifica. _____

Anexo D

