

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad Ajusco

Licenciatura en Psicología Educativa



Informe de intervención profesional

**Rediseño del manual de capacitación para guías temporales del
Museo Dolores Olmedo**

Tesis

Que para obtener el título de

Licenciado en Psicología Educativa

Presenta:

Luis Antonio Jimenez Velazquez

Asesora

Dra. Mónica García Hernández

Ciudad de México

2017

Agradecimientos

A mis padres Teresa Velazquez y Luis Jimenez:

Por todo el esfuerzo, paciencia y apoyo que me han brindado, sé que no he sido un hijo ejemplar pero gracias a sus consejos pude concluir esta etapa de mi vida.

A Evelin y Leonardo:

Hermana, sé que no siempre nos llevamos bien, pero te agradezco todo lo que haces por mí, es divertido compartir la vida contigo. Leo, espero siempre tengas una vida interesante en todo aspecto, goza, disfruta y se feliz creciendo. Los amo.

A Jacinta López y Antonio Badillo y a sus hijos Karina, Celene, Gloria, Ivonne y Marcos:

Porque son parte de mi familia nuclear y siempre han estado al pendiente de mí en todo aspecto de la vida. Gracias, pocas personas tienen la dicha de rodearse de tan buenas personas.

A mi familia de Guanajuato:

Son el perfecto escape de la rutina de esta ciudad. Los quiero.

A Karen:

¿Quién pensaría que una obra de mi infancia, que comprendí años después, resultaría un punto de encuentro para ambos? (Le Petit Prince). A lo largo de estos años te has convertido en una pieza esencial de mi vida, te has vuelto parte de mi familia y más, gracias por estar a mi lado.

A la Doctora Mónica García Hernández:

Por apoyarme y guiarme en la elaboración de este proyecto. Gracias por brindarme sus consejos y compartirme su sabiduría.

A mis lectores Mtro. Rubén Castillo, Mtra. Carmen Acevedo y Dr. Amílcar Carpio:

Gracias por tomarse un momento de su valioso tiempo para apoyarme a mejorar el proyecto, gracias por ayudarme a crecer como profesionista.

Dedicatoria

A mi abuelita, Celia Zurroza:

Porque fuiste más que una madre para mí, enseñándome a ser una persona de bien. Agradezco todo lo que hiciste por mí “soy fruto de tu andar; quiero que seas eterna, ajena a las reglas del tiempo y a sus condenas, que nunca te alejes, que tu luz sea perpetua, que nada te aqueje, que nada te duela, para mi eres eterna”.

A mi abuelo, Juan Velazquez:

Cómo olvidar los veranos y los diciembres más divertidos de mi vida. Aprovecho estas líneas para despedirme y mencionar ¡si, si te seguiría hablando después de titularme!”. Descansa abuelo, por cierto, saludos a mi tío Guadalupe, tampoco pude despedirme de él.

Al “Che” y a Hugo Nájera:

Agradezco su amistad sincera, atesoro esos buenos momentos en su compañía, ambos en tiempos diferentes marcaron y cambiaron mi vida, no creo volver a encontrarlos en ningún lugar aún así fue bueno conocerlos, amigos. ¡Nos faltó tanto por vivir!

Índice

Resumen	6
Introducción.....	7
Descripción de la problemática	10
Contextualización del escenario de la intervención profesional	12
Relevancia de la intervención	14
Objetivos de la intervención	18
Esquema general.....	19
Capítulo 1. El museo: Su nacimiento, desarrollo y potencial como espacio educativo.....	21
1.1 El museo	21
1.1.1 Breve historia del museo	22
1.2 El museo en México.....	25
1.3 Tipos de museos.....	31
1.4 Visita al museo.....	34
1.5 El guía.....	38
1.6 Educación y museos.....	40
1.7 Aprendizaje situado.....	41
1.8 Cognición situada.....	42
1.9 Aprendizaje significativo.....	43
1.10 El psicólogo educativo dentro del contexto museístico	43
1.11 El juego como medio de aprendizaje	46
1.11.1 El juego.....	47
1.11.2 Teoría sociológica del juego	47
1.12 Paradigma sociocultural.....	49
1.12.1 Procesos psicológicos superiores y su origen social	51
1.12.2 Lenguaje y escritura.....	51
1.12.3 Mediación y zona de desarrollo próximo.....	55
1.12.4 Comunidades de práctica y aprendizaje	56
Capítulo 2. Intervención profesional en el Museo Dolores Olmedo.....	60
2.1 Descripción de la población a la que va dirigido el proyecto	61

2.2. Fases de la intervención	64
2.2.1 Fase introductoria	64
2.2.1.1 Capacitación a los practicantes de la UPN	64
2.2.1.2 Realización de un marco teórico para los guías del MDO	67
2.2.2 Fase de detección de necesidades.....	71
2.2.3 Fase de Diseño.....	74
2.2.3.1 Adecuación del contenido museístico: Carpetas	75
2.2.3.2 Cuadernillo de actividades	83
2.2.3.3 Actividades: Relación teórico-práctica	92
2.2.4 Fase de práctica	111
2.2.4.1 Estudio piloto	111
2.2.4.2 Reflexión final del estudio piloto.....	117
Capítulo 3. Conclusiones	118
Referencias	128
Anexos	135

Resumen

El enfocar esfuerzos en mejorar las acciones educativas que se presentan dentro de un museo es un tema recurrente entre los profesionales de la educación que realizan su práctica en éste tipo de instituciones; ya sea favoreciendo al público visitante con formas novedosas de acercamiento con los objetos exhibidos o apoyando a las personas que desempeñan una labor dentro del mismo; pues los procesos educativos que se presentan en estos recintos buscan renovarse continuamente para ofrecer un mejor servicio a quien acude a ellos.

El presente trabajo describe como en aras de mejorar al servicio de visitas guiadas, dentro de una institución museística, se reestructuró el manual de capacitación dirigido a guías temporales. Dichos cambios se realizaron desde una perspectiva guiada por la psicología educativa, pensando que todo aprendizaje se da a partir de las interacciones con la sociedad y que las personas aprenden gracias al desarrollo social y en comunidad.

El documento se encuentra dividido en tres partes: la primera de ellas sustenta teóricamente la intervención dentro del museo; la segunda describe la forma en que se desarrolló la intervención profesional del psicólogo educativo, comenzando por la reestructuración de las carpetas de lectura, seguido del diseño de una serie de actividades que buscan fortalecer la formación de los guías temporales, asimismo se presenta la manera en que se llevó a cabo el estudio piloto de la propuesta realizada; finalmente, la tercera parte se centra en describir a manera de conclusión los logros y limitaciones que surgieron en cada etapa del proyecto.

La importancia de tener guías preparados dentro de los recintos museísticos radica en favorecer la visita formativa de las personas, dado que el individuo que tome parte de un recorrido guiado, cuyo mensaje e idea rectora es lo el museo quiere dar a conocer, podrá generar un aprendizaje significativo; así la visita guiada se convierte en un aporte esencial desde la cual la institución constituye un contexto propicio para la generación de aprendizajes culturales que contribuyen a la formación social, cultural y académica del ser humano.

Introducción

Es posible pensar que el único lugar en el cual se enseña y se aprende es la escuela, que fuera de este ámbito no se generan conocimientos. Aunque realmente en todo momento de la vida las personas se encuentran receptivas a lo que acontece en su entorno. Por lo tanto cada sujeto genera habilidades que le permiten adaptarse al medio social en el cual vive, esto lo logra a partir de los demás miembros de su contexto, ya que aprende de ellos y a su vez le enseñan sus conocimientos gracias a los procesos psicosociales de cada comunidad.

En un primer plano, los niños aprenden de sus padres, abuelos, hermanos y amigos. Esto se realiza gracias a los juegos de los cuales es partícipe el infante y de las interacciones de los mayores que el niño presencia; tal y como es el ir de compras, abordar el transporte, dirigirse con respeto a los mayores. Estas son las primeras manifestaciones de enseñanza a las cuales se somete una persona debido a su vida en sociedad.

En otro aspecto, la escuela enseña los conocimientos básicos que el ser humano posee a lo largo de su vida, por ejemplo la historia oficial de su país de origen y del mundo, el pensamiento matemático, el uso oral y escrito de su lengua, la preparación profesional de las personas para desempeñar labores especializadas en distintas áreas académicas y de trabajo.

Pareciera entonces que las formas de aprender que la sociedad tiene están distanciadas por los muros de la escuela, ya que los conocimientos que se generan dentro y fuera de ella son totalmente distintos o al menos en la praxis así lo parece. En casa y con los familiares aprendemos a desarrollar nuestro ser social y en la escuela desarrollamos principalmente el ser profesional.

Existe un punto intermedio que no cambia dentro o fuera de la escuela institucionalizada, este punto de inflexión en el aprendizaje de cada individuo es conocido como cultura.

La cultura es la que brinda identidad a una comunidad, esta impacta a un nivel macro social de acuerdo con Lemme (2003), al generar un sentimiento de

pertenencia en cada individuo. Lo cual ve reflejado en el uso de artefactos culturales por parte de las personas que pertenecen a ella; bien pueden ser formas típicas de vestimenta, herramientas endémicas de su zona geográfica, creencias teológicas, un plato típico y su modo de preparación o bien la propia economía del lugar y sistema político que rige ahí. Todo esto forma al individuo e impacta en su desarrollo y aprendizaje. Ahora bien, estos elementos contemporáneos que comparten el presente con quienes conforman un grupo social pueden ser de carácter histórico o patrimonial. Son los rasgos históricos culturales los que resaltan con mayor fuerza en muchas ocasiones, aunque también existen los relacionados con un patrimonio contemporáneo y antiguo, de valor trascendental y atemporal debido a sus dotes artísticos, científicos o representativos de la sociedad.

Un punto de encuentro de la cultura se da en los museos, ya que éstos muestran los rasgos de una civilización en forma de obras de arte o avances científicos sin importar si son del presente o del pasado, enseñan la historia que rodea a un lugar, dando a conocer lo que ahí acontecía y quiénes hicieron de este un sitio relevante.

Es así que los museos se convierten en un escenario educativo distinto a la escuela y la familia, donde no se aprenden sólo contenidos formales o para la vida diaria, sino también culturales que enriquecen el conocimiento de quien visita alguno de estos recintos.

Para que los museos se conviertan en verdaderos escenarios educativos, es necesaria la participación de profesionales de la educación, entre los que se encuentra el psicólogo educativo, el cual puede intervenir al atender diversas necesidades educativas presentes dentro de las instituciones museísticas.

El psicólogo educativo puede generar la creencia que este tipo de profesionista se dedica por completo a ejercer su disciplina dentro de una institución de educación formal, incluso se podría afirmar que si existiera un pensamiento popular sobre el quehacer de este especialista se le ubicaría apoyando a los maestros y padres de

familia con problemas de conducta de los estudiantes. Si bien estas actividades forman parte de la realidad laboral de un profesional de la educación, su campo de acción también se encuentra fuera de estos escenarios, es por ello que, como menciona la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) (2016) en su página de internet:

El egresado de la licenciatura en Psicología Educativa podrá desarrollar sus actividades en:

- Instituciones educativas en los sectores público y privado desde el nivel preescolar hasta el superior.
- Empresas públicas y particulares de capacitación y actualización.
- Instituciones sociales como hospitales, asociaciones civiles, organismos gubernamentales

Como se puede observar el campo de aplicación para la disciplina que ejerce un psicólogo de la educación es bastante amplio y no se limita a escenarios estrictamente escolares, más bien encuentra su práctica en todo lugar donde se dé un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Partiendo de las herramientas con las que éste cuenta para intervenir profesionalmente atendiendo diversas problemáticas educativas, el psicólogo educativo aprovecha los conocimientos adquiridos durante su formación como son: el diseño y aplicación de programas de intervención, la realización de adecuaciones curriculares y la propuesta de diversas estrategias para favorecer el aprendizaje en el contexto en el que llevan a cabo su labor, entre otros.

Con el fin de desarrollar las habilidades profesionales del estudiante de la licenciatura en Psicología Educativa, la UPN establece un periodo de prácticas profesionales durante el séptimo y octavo semestre de la carrera. Es durante este tiempo que cada alumno lleva a cabo una intervención profesional en un escenario educativo.

El presente informe describe la intervención profesional realizada por un psicólogo educativo dentro de un escenario de educación no formal como es el Museo Dolores Olmedo durante el periodo escolar 2014-II-2015-I; la cual se llevó a cabo a partir de la implementación de herramientas psicopedagógicas.

Descripción de la problemática

El museo como escenario educativo tiene sus propias demandas y necesidades, distintas a las de una escuela; por lo breve que puede ser la estancia de las personas que lo visitan, por la falta de información, por el poco interés que genera o, simplemente, porque se puede creer que este lugar muestra objetos, los cuales sólo se ven y no se aprende nada de ellos. Pero, se debe tomar en cuenta que las demandas no sólo involucran a los visitantes, sino que también están relacionadas con las personas que laboran dentro de estos lugares como son los guías.

Seguido de lo anterior, se realiza el presente informe de intervención profesional, en el cual se describe la labor del psicólogo educativo a lo largo de un año dentro de un escenario de educación no formal como es el Museo Dolores Olmedo (MDO de ahora en adelante), a partir de la detección de una necesidad educativa.

En general, dicha problemática radica en la necesidad del rediseño del manual de capacitación para guías con el que cuenta el Departamento de Servicios Educativos del museo, ya que dicho manual se encuentra enfocado hacia guías permanentes. Lo que busca éste es la adecuación de sus contenidos para brindar una capacitación eficiente a estudiantes de nivel superior y medio superior que laboran temporalmente como guías en dicho recinto para realizar el servicio social y se encuentran poco familiarizados con el contenido museístico.

Dentro de las visitas guiadas que se brindan en un museo se ponen en práctica procesos de enseñanza-aprendizaje, debido a que el guía es el encargado de dar a conocer los contenidos al público visitante. Para poder ofrecer este servicio, se debe contar con personal que tenga las características necesarias para realizar el trabajo educativo que requiere un museo. Es por ello que se pensaría que para el papel de guía se debe de contar con una preparación profesional y especializada

sobre los temas u objetos que se muestran en las distintas colecciones. De ahí la importancia de la definición de los perfiles de guías.

Para ello, distintos museos solicitan una preparación especial a los aspirantes a desempeñar esta función. Por ejemplo, el Museo Evita en Argentina (2016), a través del Ministerio de Cultura de ese país, lanza un concurso para obtener el puesto de guía de este recinto, dando a conocer el grado de preparación académica y estudios complementarios que el aspirante debe de haber concluido. Por su parte en nuestro país, varias instituciones museísticas como Papalote Museo Del Niño (2016) y el Antiguo Colegio De San Idelfonso (2012) en sus convocatorias para reclutar guías echan mano del voluntariado sin especificar un perfil profesional en su página web.

Es por la importancia del guía como mediador que autores como Aguilera y Mejía (2010), Casanova (2010), EDUTEKA (2003), y Sánchez (2010) señalan un conjunto de características con las que debe contar el guía:

- Entender cómo ocurre la experiencia museística: Debe tener conocimiento y entendimiento de cómo se generan las visitas guiadas, la importancia que tienen tanto para el público como para el museo.
- Traductor verbal: A través de los principios del lenguaje y los principios de comunicación, debe ser capaz de traducir los contenidos del museo de manera clara, coherente y apropiada para que los visitantes puedan entender, ampliar y construir su conocimiento.
- Facilitador: Adecuar el contenido de su discurso al tipo de público, a sus intereses y demandas. Sirve de apoyo en las visitas escolares que demandan el abordaje de temas específicos con enfoques variados.
- Generar la participación: Es decir, que fomenta la externalización de las opiniones y puntos de vista del grupo al que dirige.

Los guías temporales del MDO no cuentan con el perfil anteriormente mencionado, es por ellos que surge la necesidad de la intervención de un especialista en el ámbito de la educación, como es el psicólogo educativo, para el

diseño de un proyecto de capacitación que permita atender los problemas que impactan directamente en el desempeño de los guías, las necesidades a resolver son las siguientes:

1. Material de estudio no adaptado para guías temporales.
2. Material inadecuado de capacitación.

Dentro del presente informe se realiza una descripción de la manera en que dichas eventualidades fueron atendidas. En el caso del material de estudio no adaptado para guías temporales, se llevó a cabo el rediseño del manual de lectura de capacitación que es entregado a los prestadores de servicio social, que son quienes fungen como guías del museo, empleando diversas estrategias de aprendizaje que favorecieran la comprensión del contenido dentro de las carpetas de estudio. Con lo que respecta al material inadecuado de capacitación, se realizó el diseño de actividades que permitan reforzar la preparación de los guías temporales del Dolores Olmedo. Dicha intervención se describe de manera detallada más adelante.

Para conocer un poco más acerca del lugar donde se llevó a cabo la intervención profesional del psicólogo educativo, a continuación se realiza una contextualización del Museo Dolores Olmedo.

Contextualización del escenario de la intervención profesional

El Museo Dolores Olmedo se encuentra ubicado en la Ciudad de México (CDMX) dentro de la delegación Xochimilco en la ex hacienda de la Noria. Este abrió sus puertas el 17 de septiembre del año 1994.

La ex hacienda de la Noria data desde tiempos de la Colonia. Durante los tiempos de la Revolución Mexicana sirvió como cuartel para el ejército libertador del sur comandado por Emiliano Zapata. Fue hasta mediados de siglo XX cuando este lugar fue adquirido por la empresaria y coleccionista de arte Dolores Olmedo Patiño, quien fundó el museo y vivió en este lugar hasta el día de su muerte en el año 2002.

La creación del museo se deriva del establecimiento de un fideicomiso, de acuerdo con Juárez (1983). El papeleo para el nacimiento de éste se comenzó en el año de 1955, ya que desde el año de 1935 Diego Rivera junto con su esposa Frida Kahlo tenían planeado donar todos sus bienes a la sociedad mexicana. Los trámites para este fideicomiso se hicieron con el Banco de México, se nombró presidenta vitalicia a Dolores Olmedo Patiño debido a la relación de amistad con el pintor y además hacerla directora del recién creado Museo Casa Azul y del Museo Diego Rivera Anahuacalli, posteriormente y con la apertura del MDO también se volvería directora del mismo.

Debido a la ubicación del MDO y a la difusión de éste, es visitado ampliamente por turistas extranjeros, mientras que los visitantes nacionales lo frecuentan mayormente durante las festividades de Día de Muertos y Semana Santa.

El MDO tiene una gran importancia cultural gracias a que sus acervos están íntimamente ligados a la cultura popular de la población mexicana, además de poseer las colecciones más grandes de dos de los pintores mexicanos con renombre mundial: Diego Rivera y Frida Kahlo. Por todo ello la intervención en este espacio dedicado al arte y la cultura se vuelve significativa.

Por las características de las obras que se exhiben en este lugar y la importancia patrimonial que las mismas poseen surge la necesidad de tener guías temporales bien preparados, que divulguen de manera clara en cada recorrido la importancia y descripción de cada acervo.

Dada la extensión de las mismas colecciones y por el tiempo con el que se cuenta para la capacitación, ésta tiene que intensificarse y darse de manera rápida y resumida a los guías temporales, convirtiéndose esto en una peculiar desventaja tanto para el capacitador como para el capacitado; ya que por su brevedad existe la posibilidad de no dar la importancia real al patrimonio y a las obras que se exhiben, lo cual se convierte en una necesidad educativa atendida mediante la intervención del psicólogo educativo.

Relevancia de la intervención

El Museo Dolores Olmedo cuenta con una amplia oferta de servicios dirigidos a sus visitantes, entre estas se encuentran principalmente el diseño de diversas actividades que favorecen la comprensión del contenido museístico al realizar una vinculación con los contenidos escolares de los diversos niveles educativos que comprenden la educación básica: preescolar, primaria y secundaria. Lo que habría que cuestionarse dentro de esto es, ¿de qué sirve contar con una vasta oferta de servicios si los responsables de llevar a cabo la mediación con el público y por ende la implementación de las actividades no cuentan con una adecuada capacitación para realizar su labor?

Es por ello que la intervención profesional descrita en este informe cobra relevancia, por el hecho de que anteriormente dentro del Museo Dolores Olmedo sólo se contaba con un manual de capacitación para guías permanentes del museo, es decir, personal especializado en el tema del arte, la museografía, la historia, entre otras; y no había uno adaptado para los guías temporales, lo cual limita su capacitación a la lectura de los manuales que contienen la información correspondiente a las diversas salas del museo, dejando de lado las necesidades de esta población que realiza una labor dentro de este escenario.

Se espera que con la intervención del psicólogo educativo, a través del rediseño del manual de capacitación para el guía, se atienda una necesidad educativa presente en este contexto. También, que el manual no sea utilizado por una sola generación de prestadores de servicio social, sino que sirva como material permanente de capacitación para futuros guías temporales.

Asimismo, la intervención del psicólogo educativo toma importancia debido al hecho de que la existencia de trabajos o publicaciones relacionadas con la elaboración de propuestas psicopedagógicas para capacitar guías de museo son muy limitadas. A pesar de esto existe una cantidad significativa de textos y publicaciones que tienen que ver directamente con el quehacer de los guías de museo, sirviendo estos para poder documentar la intervención.

Los textos que se relacionan con la formación de guías para museos en su mayoría son trabajos de tesis. La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) contiene, en sus bases de datos electrónicas, cuatro documentos que proponen la elaboración de manuales o material didáctico para la capacitación de guías, los títulos de estos textos son los siguientes:

- Programa de capacitación para futuros guías del Museo Dolores Olmedo Patiño.

Esta tesis elaborada por Basurto (2016) plantea la mejora de la capacitación para guías temporales dentro del museo, tomando como base de su propuesta la débil formación que recibían los guías. De igual forma, propone el vincular en cada visita la obra expuesta con el público, afirmando con ello que una buena capacitación y la vinculación de la obra con los visitantes, el servicio educativo que brinda el museo será significativo para la comunidad que asiste a este recinto.

- Capacitación para guías de fin de semana del Museo Nacional de Historia

En este caso Sandoval (2012) hace hincapié en la importancia que conlleva la visita guiada, y deja al descubierto la necesidad de ésta en los momentos en que un recinto museístico es más visitado por las personas. Ya que los fines de semana el Museo Nacional de Historia no cuenta con este servicio para sus visitantes, propone la capacitación de guías que cumplan esta función durante los días de más concurrencia en el recinto.

- Manual de capacitación para guías de Papalote Museo del Niño con necesidades educativas especiales con discapacidad.

El título anterior corresponde a la tesis elaborada por Martínez (2004), en la cual se busca, a través de un modelo inclusivo, la elaboración de material para apoyar la capacitación de guías escolares orientado hacia la visita a niños con discapacidad dentro del museo.

- Entrecuates: Material didáctico para la instrucción de futuros guías escolares de Papalote Museo del Niño.

Esta tesis tiene como meta mejorar la capacitación de los guías a través de la elaboración de materiales didácticos que sirvan para reforzar los conocimientos previamente adquiridos durante su capacitación inicial. Este documento fue elaborado por Sánchez (2000) para obtener el título de licenciado en Pedagogía.

Mientras que en la Universidad Pedagógica Nacional la mayoría de las tesis que están relacionadas con museos tratan sobre vinculaciones educativas entre los contenidos del museo y su adaptación a los planes y programas de la Secretaría de Educación Pública (SEP). A continuación se muestran algunos ejemplos de esto:

- Propuesta didáctica para vincular los contenidos escolares de 4º grado de primaria con el Museo.

Este documento de tesis toca los contenidos curriculares del 4º grado de primaria y los objetos y temáticas del museo al realizar una vinculación entre el recinto museístico y planes y programas de la SEP. Dicha tesis fue realizada por Huichan (2016).

- El papel del psicólogo educativo a partir del proyecto de vinculación educativa Museo Dolores Olmedo.

Como indica el título, este documento de tesis describe la labor que realizó una psicóloga educativa dentro del MDO, al brindar su apoyo a un grupo de practicantes en las vinculaciones realizadas entre los planes y programas de la SEP con el museo. Esta tesis se redactó para obtener el título en Psicología educativa y fue presentada por García (2015).

- Diseño instruccional para guías y visitas de grupos de educación secundaria en el Museo Dolores Olmedo

La tesis realiza una propuesta didáctica y de capacitación para que los guías del MDO pueda vincular los contenidos del museo con los contenidos curriculares de nivel secundaria, de esta forma la visita sirve como una acción complementaria en

los procesos de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de nivel secundaria. El documento fue elaborado por Esquerria (2015).

- Material educativo para la enseñanza y aprendizaje de las culturas mesoamericanas en el Museo Diego Rivera “Anahuacalli” dirigido para estudiantes de 4° grado de primaria

De acuerdo con Cabello y Luis (2015), esta tesis busca que el contenido escolar relacionado con la historia mesoamericana interactúe con los contenidos museísticos del Museo Diego Rivera “Anahuacalli”, favoreciendo la enseñanza y divulgación de la historia.

- Proyecto educativo para favorecer aprendizajes significativos en los alumnos de 5° y 6° de primaria en su visita al Museo Dolores Olmedo.

Díaz (2015), busca vincular el acervo museístico del Museo Dolores Olmedo con temáticas escolares de los grados 5° y 6° de primaria, a través de actividades y material educativo que apoye al guía de museo y a los docentes en su visita al recinto museístico.

- Diseño de material educativo para dar atención a niños de preescolar en su visita al Museo Dolores Olmedo.

Este material elaborado por Granados y Valerio (2015) vincula el plan de estudios de educación preescolar con el acervo existente en el museo. Buscando que el material elaborado pueda servir como apoyo a los guías durante las visitas guiadas.

- Manual de actividades para visitas escolares de 5° y 6° de primaria en el Museo Dolores Olmedo,

Rojas (2016) propone el diseño de material educativo que vincule los temas del museo con los contenidos en 5° y 6° de primaria, ello busca favorecer a estudiantes de dichos grados al complementar los temas vistos en clases y relacionarlos con el contenido museístico.

Como se pudo contemplar la mayoría de las tesis realizadas están enfocadas a hacer la vinculación educativa entre el museo y la escuela en sus distintos grados; solo una aborda el tema sobre la necesidad de la elaboración materiales para la formación de guías temporales, sin embargo únicamente se hace hincapié de dicha necesidad mas no se realiza una propuesta para ello. Este escrito se enfoca a describir la intervención profesional que se realizó dentro del MDO, en la cual se elaboró la reestructuración del manual para este tipo de guías.

Objetivos de la intervención

Una vez expuesta la necesidad que surge dentro del museo y que requiere de la intervención del psicólogo educativo, a continuación se describen los objetivos que se persiguen para dar solución a la misma.

Objetivo general

Diseñar una propuesta didáctica para la capacitación de guías temporales del Museo Dolores Olmedo.

Objetivos específicos

- I. Detectar las necesidades educativas que se presentan dentro del Museo Dolores Olmedo relacionadas con la formación de guías temporales.
- II. Reestructurar contenido y organización del manual de capacitación para guías temporales del MDO.
- III. Diseñar actividades complementarias para la mejora de la capacitación de guías temporales dentro del museo.

Para explicar el logro de los objetivos, a continuación se describe cómo es que se llevó a cabo la intervención en el recinto museístico.

1. Capacitación: Esta fase trata de la capacitación que recibieron los practicantes de psicología educativa al iniciar sus prácticas profesionales dentro del MDO. Se precisa el tiempo y la manera en que ésta se llevó a cabo; así como las temáticas presentes dentro del museo y la manera en que se realizó la apropiación de las mismas.

2. Elaboración de marco teórico: hace referencia a cómo fue el diseño del documento que sustentó la intervención dentro del MDO, destacando la importancia de estas instituciones y el papel del guía dentro de estos recintos.

3. Detección de necesidades: Aquí se aborda cómo fue la identificación de los puntos a mejorar dentro de la capacitación de los guías, con base en el desempeño observado de un grupo de guías temporales que en ese momento realizaban sus funciones dentro del museo. Fue gracias a la detección de necesidades que se pudo realizar de forma favorable la intervención dentro del MDO.

4. Adecuación de contenidos curriculares (Carpetas): En este punto se aborda cómo se realizó el rediseño de las carpetas de capacitación. Comprende a grandes rasgos cuáles fueron los cambios que éstas sufrieron a raíz de la intervención del equipo de psicólogos educativos, tanto en contenido como en presentación al ser adecuado para el tipo de perfil que poseen los guías temporales dentro del MDO.

5. Cuadernillo de actividades: En este inciso se describen cinco actividades diseñadas para la mejora de la capacitación y que se pensaron para apoyar la apropiación de contenidos de cada carpeta. Además de explicar el sustento teórico de cada actividad para validar la aplicación de la misma dentro del museo.

6. Estudio piloto: Aquí se expone la manera en la que se realizó el piloteo de las actividades diseñadas para formar parte del manual de capacitación. Asimismo, se hace mención de las personas participantes dentro del estudio piloto, las cuales ayudaron a identificar las fortalezas y debilidades de la propuesta para conocer la pertinencia de cada actividad.

Esquema general

Para detallar la manera en la que se llevó a cabo la intervención por parte del psicólogo educativo y cómo se realizaron en el periodo de prácticas profesionales en los seis puntos anteriores, el presente informe describe la intervención en los siguientes capítulos.

En el primer capítulo llamado “El museo: Su nacimiento, desarrollo y potencial como espacio educativo” describe el origen de los museos en el mundo y cómo es que éstos con el paso del tiempo comenzaron a presentar un vínculo con la educación de las personas. Además de abordar el nacimiento de esta institución en México. Dicho capítulo no sólo es el referente histórico de este escenario, sino que sirve como marco referencial para justificar la intervención del psicólogo educativo dentro del contexto museístico.

El segundo capítulo titulado “Intervención profesional dentro del Museo Dolores Olmedo” detalla el quehacer profesional del psicólogo educativo en un escenario de educación no formal.

El tercer capítulo muestra las conclusiones, describiendo cuáles fueron los logros y las limitaciones que se presentaron durante la realización del trabajo en el museo, además de sugerir posibles mejoras de la intervención.

Capítulo 1. El museo: Su nacimiento, desarrollo y potencial como espacio educativo

1.1 El museo

En México existe una gran variedad de museos, los cuales abordan diversas temáticas. Muchas personas en nuestra sociedad han visitado uno de estos lugares, teniendo la oportunidad de apreciar la cultura, el arte, la ciencia; además de una gran variedad de objetos que forman parte de un patrimonio; pero en términos más específicos ¿qué es un museo? A continuación se muestran algunas de sus definiciones:

El museo es una institución permanente sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno (Álvarez, 2007, p.111).

Mientras que el Consejo Internacional de Museos (ICOM por sus siglas en inglés), en su portal web brinda una definición muy parecida a la de Álvarez describiendo al museo de la siguiente manera:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo (ICOM, 2007).

Otra institución internacional que también brinda una definición de qué es el museo es la UNESCO a través de su Instituto de Estadística, ubicando a las instituciones museísticas como un patrimonio cultural y natural. Dicho organismo define a este patrimonio de la siguiente forma:

- El patrimonio cultural, incluye artefactos, monumentos, grupos de edificaciones y sitios de importancia simbólica, histórica, artística, estética, etnológica o antropológica, científica y social.

- El patrimonio natural, abarca formaciones naturales, geológicas y fisiográficas y zonas demarcadas que constituyen el hábitat de especies de plantas y animales en peligro de extinción, así como sitios naturales de gran valor desde la óptica de la ciencia y la conservación y desde la perspectiva de su belleza natural. Este incluye santuarios de la naturaleza, reservas, zoológicos, acuarios y jardines botánicos (Instituto de Estadística de la UNESCO, 2009. p. 25).

Es así que gracias a las distintas definiciones del museo se puede decir que éste es una institución orientada a preservar y mostrar los bienes culturales, científicos y naturales de la sociedad, que no está relacionado con la educación formal de las personas y que puede ser utilizado con fines recreativos.

El siguiente apartado describe la historia del museo desde sus inicios y cómo es que éste sufrió cambios con el transcurso del tiempo hasta convertirse en una institución dedicada a salvaguardar y mostrar bienes de valor trascendental en la cultura contemporánea.

1.1.1 Breve historia del museo

Es difícil imaginar cómo fueron los inicios de la exhibición de bienes artísticos y culturales en las civilizaciones; más increíble aun pensar que estos primeros indicios del museo tuvieran un fin educativo para las personas que admiraban los contenidos en estas primeras salas, de acuerdo con Witker (2001) el primer antecedente de museo que se tiene en la civilización occidental se remonta a los griegos con su *museion*. Posteriormente debido a los diversos conflictos que existieron en la antigüedad y las invasiones de ciudades que éstos causaron, el museo sufrió una transformación. La rapiña durante las guerras dio origen a un gran saqueo de arte, un ejemplo de ello son las antiguas metrópolis de Siracusa y Corinto que en los años 212 y 146 a. C., fueron invadidas por Roma; esta última llenó sus templos de obras de arte griegas. Fue así que los romanos exhibían los botines de guerra que obtuvieron durante sus primeras etapas de expansión como imperio.

Si bien, en la antigüedad se hace mención a la exhibición de botines robados de una civilización a otra, en tiempos como el Renacimiento y en etapas siguientes la cimentación del museo encuentra su base en el coleccionismo individual. Castellanos (2008) menciona que el nacimiento de los museos se da en la esfera privada y resulta elitista y excluyente, de igual forma Witker también menciona que el coleccionismo se convierte en uno de los pasatiempos de las altas esferas sociales, sirviendo como una nueva fuente en la exhibición de piezas. Mientras que Rico (2004) dice que las colecciones privadas no tuvieron relevancia ni importancia social, ya que estaban destinadas a satisfacer necesidades personales y solo se encontraban al alcance de un grupo reducido de personas; con el pasar de los años y los cambios sucedidos en las sociedades éstas colecciones fueron abiertas cada vez más a un público menos elitista.

Es precisamente dentro del coleccionismo privado donde nacen las llamadas cámaras de maravillas y cámaras de arte (Wonderkammer y kunstkammer), en las cuales se mostraban obras producidas por el hombre y objetos que representaban rarezas de la naturaleza, impactando a las personas por su belleza. Con el paso del tiempo estas primeras salas sufren una modificación, el principal cambio surge a partir de la Revolución Francesa, puesto que como lo menciona Varie-Bohan (1979), las colecciones privadas de la monarquía francesa fueron nacionalizadas en el año de 1793 por decreto del gobierno revolucionario. Todas las obras que pasaron a formar parte del patrimonio nacional francés estaban ubicadas en el palacio de Louvre y fueron abiertas al público con el nombre de "Museo de la República".

Ya entrado el siglo XX en los años posteriores a la Primera Guerra Mundial y antes de la Segunda Guerra Mundial en Europa, los ingleses hicieron énfasis en el claro requerimiento de implementar funciones que permitan que en el museo las personas alejadas de los temas expuestos en las salas de exhibición sean conscientes del patrimonio cultural y social que contienen estos espacios dedicados a la conservación.

Mientras tanto, en los Estados Unidos de Norteamérica los primeros treinta años del siglo XX son reconocidos por su rápido avance en políticas vinculadas al desarrollo de las prácticas educativas dentro de los museos, a través de lo cual se comenzó a buscar la difusión del contenido de los espacios museísticos a través de la visita de instituciones de educación formal a dichos recintos. Entre las políticas establecidas se encuentra el planteamiento de tres posturas que pretenden generar un acercamiento del público a estos contextos:

- La primera plantea el hecho de sostener que la estética y el pensamiento intelectual deben ser los puntos principales que guíen una exposición dentro del museo.
- La segunda sostiene que el museo es una institución educativa y su origen radica en las necesidades de la sociedad en la que se encuentra.
- La tercera postura engloba las ideas anteriores, es decir, señala que la visita debe favorecer el aprendizaje formativo y estético del visitante.

Ante esto, Pastor (2011) hace alusión y da a notar que con el paso del tiempo el pensamiento angloamericano tomó más fuerza dando al museo el estatus de institución educativa y por ende todas las responsabilidades sociales que ello conlleva.

Hasta el momento se ha hablado de un panorama general del museo y su transformación con el paso del tiempo, desde los griegos y su *museion* que estaba dedicado a sus deidades, pasando por los romanos y sus botines de guerra exhibidos. En tiempos lejanos al nuestro donde la aristocracia coleccionaba obras de arte y las exhibía sólo a las elites sociales, así como en la Revolución Francesa donde se presentan cambios importantes y las colecciones pasan a ser patrimonio de todas las personas. Este corto repaso histórico también abordó las concepciones teóricas que se tenían sobre el museo en Norteamérica durante los primeros años del siglo XX, en donde se da a conocer cómo es que el museo encuentra sus primeras vinculaciones educativas. Es momento de especificar y centrar la atención en como fue el surgimiento de las instituciones museísticas en México.

1.2 El museo en México

Para hablar del museo en México hay que remontarse a los últimos años del dominio de España en nuestro país, de acuerdo con Ochoa (2010) en el año de 1790 se inaugura el Museo de Historia Natural en la capital de la Nueva España éste exhibía la flora y fauna del lugar aunque también estaba dedicado a mostrar los instrumentos científicos del momento. Éste fue el primer museo público en México y después de la independencia del país fue cobijado por el Colegio de San Idelfonso.

Ya en el México de siglo XIX, en el año de 1825, el entonces presidente de la República Mexicana Guadalupe Victoria promulga, a instancias de Lucas Alemán, que la Universidad Nacional sea la responsable de crear dentro de sus instalaciones un Museo Nacional; esto con el fin de fomentar una identidad social en el país que para esos años tenía poco tiempo de haber conseguido su independencia. Fue hasta el año de 1831 cuando bajo el mandato de Anastasio Bustamante, el Congreso de la república expidió el documento con el que se fundó oficialmente el Museo Nacional Mexicano (Witker, 2001).

Si bien el museo en México nace un poco antes de la consolidación de la independencia del país, éste sufre muy pocas transformaciones. De acuerdo con Del Rio (2010), es hasta el siglo XX que el museo se renueva, producto de una serie de cambios sociales que ocurren a partir de la Revolución y que comienzan a concretarse durante la primera mitad del siglo XX.

Es claro que en principio la Revolución Mexicana constó de una prolongada lucha armada, para después pasar a la lucha ideológica social, es en ésta parte de la revolución donde se comienza a dar prioridad a la educación y el arte en el país. Durante esta época surgen pensadores como Vasconcelos, artistas como Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros. Asimismo se comienza a dar especial énfasis en revindicar a la figura del profesor como el agente que educará a la sociedad mexicana de la postguerra para implantar en ella los ideales revolucionarios.

Gracias al crecimiento educativo, en las artes y la ciencia el país comenzó a crearse una nueva identidad, haciendo necesario generar organismos que albergaran tanto la investigación científica así como los avances en las artes. Durante la década de 1930 en adelante en México se comienzan a institucionalizar los avances culturales de la sociedad en la nación, como producto del esfuerzo de distintas disciplinas aparece en 1937 el Instituto de Investigaciones Estéticas en la UNAM el cual se encargó de fomentar la revaloración de las creaciones artísticas del país.

Siguiendo lo mencionado por Florescano (2006) otra de las instituciones fundada en la década de los años treinta del siglo pasado, fue el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), que absorbió desde un principio al Museo Nacional y al Departamento de Monumentos Artísticos, Arqueológicos e Históricos.

El INAH desde su nacimiento cobijó a algunas instituciones museísticas que ya existían en el país y durante el transcurso de los años se dedicó a albergar a las nuevas. Para darse una idea de la cantidad de museos que pertenecen a este instituto a continuación se muestra una lista de museos destacando la década en la cual abrieron sus puertas al público y la entidad federativa donde surgió cada uno. De igual forma se muestran por décadas a partir de 1820 la cantidad de museos que abrieron sus puertas en México.

La tabla 1 presenta un listado de museos pertenecientes al INAH, y se especifica el desarrollo cronológico sobre la creación de los museos en México.

Tabla 1. Museos inaugurados en México del siglo XIX al XXI (Del Rio, 2010).

Periodo de años de apertura	Entidades federativas	Cantidad de museos
1825-1900	D.F.	1
	Michoacán	1
1901-1910	//	0
1911-1920	Jalisco	1
1921-1930	Guanajuato	1
1931-1940	Guanajuato	1
	Querétaro	1
	D.F.	1
	Michoacán	1
	Puebla	1
	Zacatecas	1
1941-1950	Oaxaca	1
	D.F.	1
	Guanajuato	1
	Morelos	1
1951-1960	San Luis Potosí	1
	Estado de México	1
	Jalisco	1
	Nuevo León	1
	Chiapas	1
	Guanajuato	1
	Hidalgo	1
	Yucatán	1
	D.F.	2

	Tamaulipas	1	
1961-1970	D.F.	4	
	Estado de México	3	
	Campeche	1	
	Oaxaca	1	
	Guanajuato	1	
	Nayarit	1	
	Puebla	3	
1971-1980	Oaxaca	1	
	Baja California	1	
	Michoacán	1	
	Morelos	3	
	Guanajuato	1	
	Guerrero	1	
	Veracruz	4	
	Coahuila	1	
	Jalisco	1	
	Quintana Roo	1	
	Nayarit	1	
		Baja California Sur	1
		D.F.	3
Yucatán		3	
Hidalgo		2	
Chiapas		3	
Tabasco		3	
Veracruz		2	
Estado de México		2	

1981-1990	Oaxaca	1
	Puebla	1
	Sonora	1
	Campeche	1
	Guerrero	2
	Tlaxcala	2
	Guanajuato	1
	Sinaloa	1
	Colima	1
	Aguas Calientes	1
1991-2000	Tabasco	1
	Veracruz	1
	Michoacán	1
	Chiapas	2
	Morelos	2
	Baja California	2
	Yucatán	1
	Campeche	1
	Zacatecas	1
	Tlaxcala	3
	Chihuahua	1
	Estado de México	1
2001-2006	Estado de México	1
	Veracruz	2
	Puebla	1
	Hidalgo	2
	Campeche	1

Como se muestra en la tabla 1 el INAH es el encargado de gestionar 108 museos los cuales fueron fundados entre los años de 1825 al 2006. Dentro del listado también es posible observar cuales fueron los años más importantes en el crecimiento de los museos en México, por ejemplo, de 1825 a 1900 solo nacieron 2 museos en nuestro país, algo muy parecido sucede de 1901 a 1930 donde solo abren sus puertas 2 instituciones museísticas; esto se puede explicar de la siguiente manera, hay que tener en cuenta que en 1825 el país acaba de obtener su independencia y la situación en general era muy inestable, lamentablemente durante los siguientes 75 años no existieron grandes mejoras sociales y debido a luchas internas y externas no se atendían de manera adecuada las necesidades educativas, artísticas y culturales que la sociedad necesitaba.

De 1900 a 1910 el país se encontraba en la década final de una dictadura militar, dentro de la cual si existió un avance, especialmente en las comunicaciones vía terrestre pero no en el ámbito cultural. En esta década no existió la apertura de ningún museo en todo el país. De 1911 a 1930 abrieron sus puertas 2 museos un gran avance a pesar de que en ese periodo la lucha armada de la revolución comenzó y el país tardó en estabilizarse al terminar ésta.

Es a partir de 1931 cuando realmente comienza a existir un crecimiento en los museos del país, ya que hasta 1940 se abrieron 6 museos en distintas entidades federativas, mostrando que dentro de México comenzaba a existir una mayor preocupación por la preservación y exhibición de bienes culturales. Durante las siguientes décadas el país presenció el crecimiento de los museos dentro del él, prácticamente a partir de la década de los 30 hasta nuestros días la creación de instituciones museísticas ha ido en ascendencia.

Es importante hacer hincapié en el hecho de que los museos mostrados dentro de este listado solo pertenecen al Instituto Nacional de Antropología e Historia y no se toman en cuenta todos aquellos que forman parte de instituciones o fideicomisos de la iniciativa privada. El número de museos existentes en nuestro país es mucho mayor del que se piensa, ya que de acuerdo con información de la Secretaría de Cultura, hasta el año 2017, México cuenta con 1261 instituciones museísticas.

A lo largo del tiempo el museo se ha dedicado a mostrar piezas que contienen un valor estético, cultural o histórico en las distintas civilizaciones del pasado y del presente, surgiendo la necesidad de crear lugares específicos para mostrar las distintas temáticas. Desde sus inicios se dio una clara división entre las producciones artísticas del hombre y las expresiones de la naturaleza que las personas consideraban hermosas, dando lugar a salas donde estos patrimonios se mostraban.

Si bien hasta el momento se ha tratado de describir al museo desde sus orígenes, el siguiente punto aborda cómo es que éste comienza a tomar una vertiente diversificada que va de la mano con la de la exhibición de objetos específicos, dando a conocer al público visitante artefactos históricos, científicos y artísticos con el fin de mostrar la importancia científica y cultural que estos poseen, sirviendo como un agente de generación de conocimiento o fortalecimiento del mismo que se diferencian de los espacios escolares como tradicionalmente los conocemos.

1.3 Tipos de museos

Una vez expuesta la historia del museo se describe la ramificación de los distintos recintos museísticos, además de describir cuál es su objeto de conservación y estudio.

Varios autores y organizaciones se han visto en la necesidad de realizar una tipología de los mismos, basándose en las temáticas y la forma de acercamiento de contenidos museísticos con el público visitante.

Una clasificación generalizada que brinda Hernández (1992) separa a los museos en tradicionales y modernos, dando puntos distintivos entre éstos de la siguiente manera:

- **Museo tradicional:** Puramente racional, especializado, orientado hacia el producto final, centrado en los objetos, orientado al pasado, acepta únicamente piezas originales, enfoque formal, enfoque autoritario, objetivo/científico, se conforma al orden establecido

- **Museo moderno:** Toma en cuenta las emociones, evidencia la complejidad, enfatiza el proceso, intenta visualizar los objetos, se inserta también en el presente, también acepta copias, tiene un enfoque informal, comunicativo, creativo/popular, inconformista y orientado a la innovación.

Autores como Zabiatur (2004), siguiendo la propuesta de clasificación del ICOM, han realizado la distinción de recintos museísticos por sus contenidos. A continuación se describe la clasificación propuesta por este autor.

Museos de arte: En este tipo de museos se puede observar la exhibición de piezas artísticas imperantes de cada época y de paradigmas dominantes sobre el tema en el momento. Dentro de estos se pueden encontrar una sub clasificación que se da de la siguiente forma:

1. De las bellas artes: Son aquellos que exhiben piezas artísticas en secuencias cronológicas, ordenadas por corrientes y estilos, divide a los autores en conjuntos temáticos que abordan.
2. De artes aplicadas: Exponen obras artísticas con el fin de difundir la función que estas tienen, materiales con las que fueron elaboradas y las distintas técnicas de construcción artística.
3. De artes populares: Dan a conocer artesanías y su tipo de producción. Este tipo de museos muchas veces está ligado con la etnografía.

Museos de Antropología: En esta temática de museos, las piezas exhibidas se centran en temáticas relacionadas con el hombre, su evolución social y cultural y presenta una división en cuanto sus temáticas. Estas se separan de la siguiente forma.

1. De historia: En ellos se abordan principalmente temas relacionados con el pasado de las sociedades humanas, se basan en la narrativa de historias nacionales.
2. De arqueología: Estudian las evidencias de existencia de civilizaciones del pasado. Por lo general este tipo de museos se crean en el contexto donde se necesita explicar la historia del lugar.

3. Museos de etnografía: Aquí se exhiben los rasgos que caracterizan a los distintos grupos de personas que habitamos el mundo y dentro de la sociedad se comparten similitudes como el lenguaje.

Museos de ciencias: En esta variante de museos se pueden encontrar objetos relacionados con las ciencias y ordenados conforme a disciplinas y formas de ver el conocimiento científico. Entre este tipo de museos se encuentran los de historia natural: En este caso en específico el contenido del mismo está guiado hacia la preservación de los bienes de la naturaleza, mostrando las fases por las cuales el planeta ha pasado y como se ha desarrollado la vida a través de éstas, en sus diversos ecosistemas.

Museos Generales: Este tipo de museos se encarga del resguardo del patrimonio cultural que por diversos motivos no es considerado en las temáticas de museos tradicionales, por ejemplo: los bomberos, el ferrocarril, el perfume, los deportes, los juegos olímpicos.

Como se puede observar, la clasificación de cada museo depende de la temática y los objetos que estén presentes, por tal motivo se puede decir que cada recinto se especializa en manejar los contenidos de las exhibiciones mostradas en sus salas.

Claro está que el museo no es una institución creada para educar formalmente a las sociedades, aunque sí busca difundir el patrimonio de las diversas culturas, lo cual genera un aprendizaje directo en las personas que están en contacto con este medio; lo cual permite conocer más del entorno que los rodea y cómo éste impacta en sus comunidades. Es así que el museo resulta una experiencia educativa y generadora de conciencia en las personas que los visitan. Autores como Pastor (1992) mencionan la importancia de identificar la pretensión educadora que existe en cada museo.

Una forma de potenciar la divulgación del contenido museístico es a partir de las visitas guiadas, en las cuales se le brinde al visitante un acompañamiento que le permita conocer el museo y al mismo tiempo pueda reforzar, transformar y ampliar su conocimiento.

1.4 Visita al museo

Visitar el museo supone para todo tipo de personas una experiencia de aprendizaje fuera del aula aunque también puede ser de utilidad para ampliar el contenido de algún tema escolar. Las visitas pueden presentar distintos propósitos, por ejemplo para los alumnos de algún curso buscaría ser formativa, recreativa, incluso se puede realizar con el fin de crear identidad o sentido de pertenencia. Actualmente con el objetivo de brindar un mayor acercamiento del visitante al recinto museístico, estos espacios ofertan recorridos guiados.

Serrat (2005) menciona que las visitas constituyen la base de la didáctica dentro del museo, de esta manera el visitante estaría inmerso en la forma en que éste acerca sus contenidos al público, suponiendo para cada individuo un aprendizaje. Las visitas guiadas se encuentran generalizadas en los museos, más aun cada uno de éstos proporciona visitas a los grupos que acuden a observar las exposiciones constituyendo un acompañamiento que el museo como institución brinda.

Las visitas guiadas, desde su creación como un espacio en común entre las colecciones y los conocedores que deseaban observar y disfrutar de lo expuesto; han sido brindadas por expertos del tema que revelaban toda la información pertinente sobre los objetos. Es así, que el ser guía, estaba reservado para los versados en los temas del museo.

En tiempos más recientes, las visitas guiadas pueden tener múltiples propósitos y responder a necesidades educativas más colectivas con el único fin de difundir y generar aprendizajes de los componentes que conforman las colecciones que se muestran dentro de un museo. Además que los guías de museo pueden ser o no ser expertos en el tema, ya que la forma de dar vistas al igual que los visitantes del museo se han diversificado. De esta manera las visitas adquirieron dentro del museo más de un propósito. Autores como Santacana (2006) describe los objetivos que una visita guiada persigue en cualquier museo. Estos son los siguientes:

- La transmisión e intercambio de conceptos e ideas: Esto debido a que durante la visita guiada las personas pueden conocer o ignorar el tema completamente, por tal motivo el visitante aprende o comparte los conocimientos que tiene respecto al tema.
- El cambio respecto a ideas y esquemas cognitivos previos: El visitante puede tener una idea sobre el tema, ésta puede ser asentada, pero la visita guiada tiene que generar una reestructuración de la idea, buscando un reacomodo de información y brindando más sustento a ésta.
- Fijar la atención: La visita guiada busca maximizar la experiencia del visitante al museo, es por ello que ésta trata de orientar la atención del visitante en sus colecciones y conocimientos que el museo brinda a las personas.
- El apoyo a la observación de los detalles: Para una persona que desconozca los temas y sea poco observadora será difícil ubicar pequeñas cosas que existen en las colecciones, sin embargo con la visita recibirá la ayuda necesaria para poder observar este tipo de detalles y comprenderlos.
- Despertar el interés y la curiosidad: Este es el principal motivo de una visita guiada debido a que por sí solas muchas colecciones y exhibiciones parecen ser aburridas y exclusivas para los conocedores, pero con la ayuda del guía este conocimiento parece estar al alcance de cualquier persona.

Por lo visto la visita guiada dentro del museo es una experiencia educativa que busca muchos objetivos, es por ello que la persona que imparte este recorrido en el museo debe desenvolverse correctamente en la convivencia con grandes grupos, es evidente que no sólo escolares sino de personas que asisten al museo y que no están ligados con alguna institución educativa.

Las visitas guiadas son una forma de apropiación de los contenidos del museo por parte del visitante, no todas se dan de la misma forma, ni bajo las mismas circunstancias.

En teoría toda visita guiada debe de abordar estos aspectos durante su recorrido, no todas las visitas son iguales. Debido a esto surge todo un abanico de formas en las que se presentan las visitas guiadas dentro de un museo.

En cada museo existen distintas temáticas que se muestran de diversas formas a las personas que visitan el recinto, es así que las visitas guiadas se adaptan especialmente a los contenidos de cada institución, presentándose no sólo como una breve explicación de los objetos exhibidos en las salas, sino como una experiencia completa de enseñanza- aprendizaje.

Según Serrat (2005), las visitas guiadas se clasifican en:

- Visitas de exploración: En estas se muestra a manera de introducción las temáticas del museo al público visitante.
- Visitas de profundización: Aquí se complementan conocimientos induciendo al público en temas concretos y muy específicos.

Además de brindar esta clasificación el mismo autor explica la siguiente tipología de visitas:

- Visita expositiva. En éste tipo de visita el guía emplea un diálogo entre las colecciones y los visitantes, presenta los puntos importantes de cada pieza en exposición. Durante la misma, la participación de los visitantes se limita a realizar preguntas y comentarios sobre lo que se está observando en el recorrido y el peso de la información museística del recorrido recae en el guía. Por tal motivo en las visitas expositivas los guías son los que manejan los tiempos de duración, incluso los contenidos que debe de presentar a cada tipo de público. Este recurso es muy utilizado dentro de los museos cuando los grupos de visitantes son muy numerosos y se cuenta con un tiempo limitado para realizar los recorridos.
- Visita interrogativa. El recurso de realizar preguntas respecto a los contenidos museísticos a los visitantes es muy común. A través de ellas el guía propicia la participación del público dentro de una sala, cada individuo

tiene que recurrir a los conocimientos que tenga respecto al tema para poder participar durante el recorrido.

De igual forma si alguna persona responde las preguntas que el guía realiza, éste último pedirá que cada respuesta sea explicada o que se realice alguna comparación con algún otro contenido; el fin de esto es permitir que las personas establezcan relaciones entre sus propios conocimientos y los contenidos del museo.

- Visita taller. Esta es la combinación de la visita guiada con los talleres que se imparten dentro del museo. Gracias a la aplicación del taller, las personas se pueden expresar y poner en práctica habilidades que hayan sido sensibilizadas gracias a la exposición de lo exhibido en el museo.
- Visita simulación. Se intenta que el usuario pueda sumirse en el momento histórico y acontecimientos que ocurrieron en la sociedad, utilizando personajes para la presentación de los mismos, además de la utilización de objetos y elementos que ayuden a la contextualización durante la visita.
- Visita lúdica. El objetivo principal es acercar los contenidos del museo mediante el juego a los visitantes y para ello emplea todos los recursos con que cuente el museo. Se invita a la persona a que recorra las salas, utilizando las pistas y las preguntas que se le generan durante su estancia, de esta forma en la visita se genera con la participación activa del público.
- Visita por descubrimiento. Aquí se busca que el visitante explore el museo a su propio ritmo. Claro está que gracias a la ayuda de la museografía podrá detenerse en los puntos importantes de las exposiciones para poder dar sentido a su recorrido.

Es importante mencionar que para que una visita guiada consiga sus cometidos tiene que tener la intervención de un agente preparado como el guía ligado al museo, quien es el encargado de implementar los distintos modos de brindarla, realizando fundamentalmente el rol de mediador entre los conocimientos que ofrece el museo y aquellos que los visitantes generen respecto a éstos.

1.5 El guía

Para que el museo pueda transmitir su mensaje a través de las visitas guiadas cuenta con una persona que de manera verbal expone los objetos del museo, este es el guía. Según Schoeder (1976) es necesaria la presencia de traductores verbales que clarifiquen el mensaje de la exposición al público y que ayuden a entenderlo, pues la gran mayoría de los visitantes no son capaces de captar la idea transmitida por el objeto, debido a que en muchas ocasiones estos últimos necesitan un lenguaje específico para que puedan ser entendidos.

El guía muestra sin presiones y motiva al visitante a disfrutar de los contenidos de la exhibición, además de transmitir la filosofía del museo. Uno de los objetivos fundamentales de este personaje es buscar posibles respuestas a la pregunta ¿cómo involucrar a los diferentes públicos en la exposición? Es claro que el guía debe tener una excelente preparación, un conocimiento de cierta profundidad acerca de las exposiciones y fenómenos involucrados, sobre las posibles reacciones con eventos u objetos de la vida cotidiana y una visión global de las diferentes miradas disciplinares (Infante, s.f.).

El museo en aras de poner en marcha distintos programas educativos acordes a diversas audiencias, hace imperiosa la necesidad de contar con personal especializado entre los que se encuentran los guías, cuya función es hacer accesible a los diversos tipos de visitantes los contenidos del museo, así como implementar actividades educativas de diversa índole. La importancia del guía radica, esencialmente, en que es quien tiene contacto directo con la comunidad.

El guía no sólo acompaña durante la visita, sino también es uno de los sujetos en el desarrollo dinámico de la sala.

Aguilera y Mejía (2010) mencionan que entre los servicios que brinda el guía se encuentran los siguientes:

- Mediador entre el visitante y el museo: Esta es una de sus principales funciones o más bien es la de mayor relevancia, debido al hecho de que él

muestra los objetos y da una interpretación clara entre el visitante y autor de la pieza en exhibición.

- Mostrar el funcionamiento del museo: El guía es el encargado de presentar el museo y la organización de éste, haciendo notar la organización de la institución al público.
- Generar interés en el visitante: De igual forma es el encargado de ocasionar empatía entre el visitante, el museo y su contenido. Como un “artista” atrapa la atención del visitante, ofreciéndole el camino a seguir y la posibilidades de uso de este recinto.
- Interactuar y participar. Los guías se presentan como una figura integral de comunicación del museo, cuyo papel es interactuar y participar con los visitantes en las actividades que desarrollan, siendo ahí en donde se dice que ocurre la compenetración de las ideas.

Además funge como acompañante de los visitantes, es un miembro importante del personal del museo, pues es el comunicador profesional de éste o su intérprete. Esta función suele ser llevada a cabo por personas de los servicios educativos, estudiantes o voluntarios.

En la actualidad las instituciones museísticas se preocupan cada vez más por responder a las problemáticas de difusión de la cultura que existe en la población que las visita. Dentro del museo los guías son capacitados para poder atender las necesidades del visitante y de esta forma transmitir el mensaje que el museo y sus obras tienen para ellos, al generar un punto de conocimiento para el espectador. En la visita guiada se hacen presentes elementos de aprendizaje un ejemplo de esto es la mediación que el guía realiza entre los objetos exhibidos y el público, involucrando a éstas tres partes en un triángulo de aprendizaje. Así el guía cumplirá su objetivo al acercar el objeto al público y éste comprenderá, gracias al guía, el porqué del objeto, la acción se puede traducir como la forma en que se enseña y se aprende dentro del museo, haciendo referencia al aprendizaje situado, tema que se verá más adelante.

1.6 Educación y museos

Como ya se mencionó, actualmente los museos intentan formar parte de la realidad educativa de las personas sin ser necesariamente una extensión de la escuela. Aun así existen posturas que piensan que el museo se tiene que integrar a los sistemas educativos formales para apoyar los aprendizajes en las instituciones de educación formal, en palabras de Gracia (1988), los museos tienen que formar parte de los objetos de una política de educación, aportando innovaciones en la didáctica dentro de la escuela. Afirmaciones como la de Gracia colocan a los contenidos museísticos como tributarios de los aprendizajes escolares formales, viéndolos como una innovación en la didáctica de la escuela despojándolos de su cualidad educativa.

Existen distintos trabajos que critican la subordinación del museo a los contenidos escolares un ejemplo de esto es lo propuesto por Silva (2002) que menciona que el realizar actividades como la sola vinculación de contenidos escolares con los contenidos museísticos deja de lado aspectos de carácter crítico, imaginativo y reflexivo, inclusive, puede limitar el disfrute del descubrimiento.

Con esta afirmación se puede decir que en muchas ocasiones los intentos de vincular a la escuela con el museo eliminaría los atributos educativos que ésta institución tiene.

Para afirmar la idea que el museo tiene su propia manera de educar, Alderoqui (2006) describe cuál es la estructura educativa que existe en estos lugares, colocando a los guías de sala como los educadores de la institución, a la coordinación de programas y departamentos educativos como el lugar que gestiona el trabajo de los guías y a una sección la cual llama “curaduría educativa”, donde, los encargados de la parte educativa dentro del museo tendrían que formar parte de la toma de decisiones en cuanto a cómo se presentan la exhibiciones a las personas que acuden al recinto, dentro de la cual debe de existir una cooperación interdisciplinaria de los distintos profesionistas en un museo.

Estos tres pilares de la educación museística abarcan distintas dimensiones: la sociocultural, la conceptual y la espacial-objetual. La primera de estas tres hace referencia a el contacto con el lugar y las experiencias que se pueden vivir en él, a raíz de su visita; la segunda se encarga de generar la construcción de significado del lugar además de gestionar la accesibilidad del mismo a las personas, mientras que la tercera involucra a los educadores en la construcción de los espacios de exhibición para crear experiencias más fluidas en la visita del museo. Es así el museo debe ser visto como un escenario educativo distanciado de la escuela con sus propios alcances y particularidades.

Pongamos especial atención en cómo es que aprenden las personas dentro de un museo. Ya se ha mencionado que los guías son los encargados de acercar el contenido museístico al público visitante, esto lo logra a partir de una vista guiada, en donde los individuos se ven inmersos en su totalidad dentro del museo, de ésta manera se puede afirmar que los guías intentan relacionar a los visitantes con el museo para generar un aprendizaje.

1.7 Aprendizaje situado

Para afirmar la premisa de que una persona dentro de un museo aprende gracias a la relación entre ella y el contexto que la rodea, es necesario hablar sobre aprendizaje situado.

De acuerdo con Arias (2002), el aprendizaje situado afirma que existe una relación entre el aprendiz y el contexto, ubica al aprendiz como alguien activo dentro de la instrucción real, de esta forma “lo que se sabe” se relaciona con las situaciones en las cuales se produjo lo aprendió.

Autores como Rodarte (2011), mencionan que el aprendizaje situado tiene que ser colaborativo, activo, orientado a la comunidad y vinculado a la cultura del que aprende. De igual forma este aprendizaje se tiene que dar en el contexto que le da significatividad, brindándole inteligibilidad gracias a que cualquier apropiación de conocimiento esta contextualizada en una actividad social.

Ante esto, Sarastegui (2004) menciona que el aprendizaje situado, al concebir la actividad en contexto como el factor clave de todo el aprendizaje, ubica a la educación como parte integrante de las diversas prácticas de la vida cotidiana

De esta manera se puede inferir que el aprendizaje situado se hace presente en cualquier actividad social donde se vea inmersa una persona. La visita guiada dentro de un museo ofrece varios factores que componen éste tipo de aprendizaje, ya que lo que aprende el visitante, lo aprende a partir de la interacción con el lugar. Asimismo el visitar un museo, con fines recreativos, puede ser una práctica cotidiana en la cual se aprende algo siendo esta institución el factor clave para que se genere un verdadero aprendizaje.

1.8 Cognición situada

Como es de esperarse la cognición situada tiene que ver directamente con las maneras de apropiación de conocimiento que se generan a través del aprendizaje situado, ya que el contexto, la cultura, la mediación, la construcción conjunta de significados y los mecanismos de participación guiada, son necesarios para que se generen procesos cognitivos dentro de cada individuo.

Es así que la cognición situada busca en todo momento que el aprendizaje se genere gracias a la participación periférica de las personas, aprendiendo de las interacciones entre novato y experto dentro de una comunidad de práctica o aprendizaje.

La activación del pensamiento y generar aprendizajes dentro de un museo de una manera colectiva puede resultar atractivo y estimulante para quien aprende, derivando en situaciones significativas que harán difícil que quien aprendió en ese momento olvide lo aprendido.

Se puede decir que la cognición situada propicia que el aprendizaje se dé dentro de un entorno real gracias a las interacciones que se dan entre un grupo, generando una interacción grupal con el contexto para crear un aprendizaje situado.

Partiendo de lo anterior se puede decir que el aprendizaje no sólo será situado en el contexto sino también significativo por la manera en la que fue adquirido.

1.9 Aprendizaje significativo

Con respecto al aprendizaje significativo que se puede generar dentro de un museo, autores como Martín y Solé (2001) mencionan que éste se da a partir de la nueva información que recibe una persona y que logra relacionar de manera sustantiva con los conocimientos que el sujeto ya poseía, logrando reelaborar cognitivamente su saber con lo que acaba de adquirir. A partir de la producción de interacciones entre lo nuevo y lo que ya se conoce, la persona aumenta el grado de significatividad del aprendizaje que está construyendo.

Claro está que para que una persona logre aprender de su entorno, además de la exploración individual, debe existir el acompañamiento por parte de otros para generar un mejor conocimiento de lo que nos rodea.

Como se ha mencionado, el aprendizaje de las personas está ligado a los lugares y grupos con los que interactúan, estos últimos son parte esencial de los procesos de internalización de conocimientos de los individuos.

Aplicando lo anterior a la institución museística, el público visitante establece una interacción con las colecciones, incluso ser partícipe de una vista guiada genera una socialización con el guía, quien lo puede ayudar a lograr aprendizajes significativos por medio de actividades que involucren de alguna manera la cotidianidad de las personas para que estas últimas puedan resignificar lo aprendido durante su estancia en el museo, proponiéndose recobrar conocimientos previos y vinculándolos con nuevos aprendizajes.

1.10 El psicólogo educativo dentro del contexto museístico

Una de las formas de potenciar la labor educativa que existe dentro de un museo está directamente ligada al involucramiento de personal especializado en temas educativos. Un profesionalista que tiene como fin diseñar y poner en marcha planes y programas que estén orientados al aprendizaje y adquisición de conocimientos en un museo es el psicólogo educativo.

De acuerdo con Muños y Pérez (1990), el psicólogo en general puede desarrollarse profesionalmente dentro de un museo al participar de manera multidisciplinar en distintos departamentos como son recursos humanos, museología y servicios educativos.

Según estos mismos autores, dentro del Departamento de Museología es donde se pueden explotar más las habilidades propias de la psicología:

- El psicólogo puede participar en el diseño de las exposiciones
- La participación del psicólogo también se presenta en la evaluación del funcionamiento de las exposiciones
- El psicólogo también participa en la sección educativa dentro de cada museo.

En general un psicólogo puede intervenir en estas tareas dentro de un museo, pero en el caso específico de la psicología educativa su labor se ubica dentro del tercer punto mencionado. Como se hecho referencia anteriormente, un servicio que el museo proporciona es la visita guiada, dentro de la cual se ven involucrados procesos de aprendizaje. Debido a la presencia de dichos procesos el psicólogo educativo es el adecuado para intervenir en las demandas educativas que un museo presenta.

Para García Álvarez (2015), la labor del psicólogo educativo dentro de un museo radica en el desarrollo y apoyo de propuestas didácticas y pedagógicas para los visitantes y el personal que labora en las exposiciones del museo. Con base en esta autora los quehaceres que un psicólogo educativo lleva a cabo en un museo consisten en lo siguiente:

1. Participa en la búsqueda de soluciones en relación a los problemas de carácter educativo que se manifiestan.
2. Apoya al personal encargado de los proyectos educativos y visitas guiadas, proporcionar las diversas estrategias didácticas que apoyan a solucionar las problemáticas del lugar.

3. Realiza investigaciones educativas, sociales, profesionales y laborales para ampliar el desarrollo del conocimiento y poder familiarizarse con cada uno de los elementos que se encuentran presentes dentro de ese contexto en específico.
4. A partir de la detección de necesidades, diseña diversas propuestas educativas para favorecer la visita del público, al tomar en cuenta el desarrollo integral del visitante: psicológico, cognitivo, físico, social y cultural.

De acuerdo con esto, se puede decir que el papel del psicólogo educativo dentro del museo consiste en favorecer la interacción entre los contenidos museísticos y el público visitante, buscando un fin tanto informativo como educativo.

Asimismo, éste profesionista de la educación tiene que aprovechar los muchos potenciales educativos de ésta institución, enfocándose en generar planes y proyectos adecuados para el tipo de enseñanza que se da dentro de un museo tomando en cuenta sus métodos de adquisición de conocimientos, ya que las instituciones de educación no formal, como son los museos, responden a necesidades educativas orientadas al desarrollo social y cultural.

Es por ello que se puede ubicar al museo en un concepto educativo diferente al de las instituciones de educación formal, este concepto, como se mencionó, es la educación no formal. De acuerdo con Pastor (2001), los términos educación formal, educación no formal y educación informal se diferencian por la manera en que se hace presente la acción educativa y los procesos de enseñanza aprendizaje.

La educación formal se encuentra oficializada, regulada y reconocida por el Estado y la sociedad, mientras que la no formal también puede estar oficializada, pero no necesariamente cuenta con una validez institucionalizada o reconocida por el Estado, un ejemplo de esto son los museos ya que se puede asistir a estos y aprender de ellos, pero no existe un documento donde el propio museo valide la asistencia y compruebe que el visitante aprendió de su visita, más bien los

aprendizajes adquiridos en él se ubican a un nivel personal. Por otro lado la educación informal son todos aquellos aprendizajes que se dan en la cotidianidad.

Si hablamos de educación hacemos alusión a un gran cúmulo de aprendizajes que más que estar separados de nosotros forman parte de nuestras vidas, ya que se encuentran en nuestra familia, amigos, comunidad e instituciones a las que acudimos para formarnos académicamente. De esta forma podemos darnos cuenta que estamos rodeados de entornos educativos; es muy difícil o casi imposible encontrar algún lugar o situación en donde no se aprende o se pongan en práctica conocimientos o habilidades aprendidas con anterioridad.

Es erróneo pensar que sólo dentro de un aula se educa, más bien, la mayoría de las veces, no sólo se aprende dentro de la escuela, también se aprende de los lugares que visitamos o de los asuntos que nos interesan. La educación está caracterizada y definida de acuerdo a las particularidades del lugar donde se da.

En la actualidad las visitas guiadas son las principales generadoras de situaciones de aprendizaje dentro de un museo. Como se ha dicho anteriormente, se pueden presentar de distintas formas en los recorridos guiados siendo estos una manera de enseñar que el museo tiene. Asimismo, el museo es una institución de educación no formal, por tal motivo, la manera de enseñar y aprender se da de distinta forma que en la escuela. Una forma de acercar la enseñanza y aprendizaje dentro de un museo tanto a los visitantes como a los que se forman dentro de esta institución para desempeñar un trabajo en ella es el juego.

1.11 El juego como medio de aprendizaje

El utilizar el juego como vía de aprendizaje, no sólo con los visitantes sino como forma de capacitación para guías de un museo, puede ser una forma diferente y más amena de aprender sobre los contenidos existentes en cada exhibición dentro de las salas del mismo, pero ¿por qué el juego cobra importancia en los procesos de aprendizaje de los individuos? A continuación de intenta responder esta pregunta.

1.11.1 El juego

Para Delval (2011), las conductas relacionadas con el juego por parte de los seres humanos están orientadas al desarrollo de habilidades que en nuestra especie se dan más lentas que en otros animales, las cuales también tienen cualidades formativas.

Si bien el juego es una actividad que realizamos durante toda nuestra vida, en muchas ocasiones no entendemos cómo es que éste tiene toda una carga significativa para nuestro desarrollo.

Otros autores como López (2010), mencionan que el juego se relaciona con satisfacción, recreación, diversión y periodos de relajación. Es una actividad contraria a las tareas laborales que comúnmente realizamos los seres humanos y a través del cual se transmiten una serie de valores propios de la sociedad.

Una de las teorías que explica al juego como una actividad que sirve para regular el comportamiento dentro de la sociedad es la sociológica, la cual se describe brevemente a continuación.

1.11.2 Teoría sociológica del juego

Una de las teorías sociológicas del juego es la desarrollada por Heller (1977), esta socióloga muestra al juego como una actividad vinculada al desarrollo de las capacidades, aun así se guía gracias a las fantasías que podemos tener y que dada su falta de consecuencias en la vida diaria no es catalogada como un deber.

El juego entendido desde esta teoría sociológica está dividido en tres grupos: los juegos de fantasía, los juegos miméticos y el juego reglado.

1. Los juegos de pura fantasía: Son los que llevan a cabo la mayoría de los niños y sirven para que los menores tengan una interiorización social.
2. Juegos miméticos: Para estos juegos existe una sustitución de la fantasía por un papel o un rol. Por ejemplo podemos tener en cuenta las representaciones teatrales donde los actores realizan el papel de alguien más; los juegos de roles que realizan los niños personificando a un policía,

a un doctor, enfermera, madre o padre son una clara ejemplificación de esto.

3. El juego regulado : Se caracteriza por ser:
 - A. Colectivo: Este tipo de juegos generalmente requieren de la formación de equipos para que este se pueda realizar a si mismo dentro de su colectividad existen reglas, lo cual no permite que todos participen en el juego. Es así que los que no pueden participar directamente en él y realizan un rol de espectadores.
 - B. Competitivo: El hecho de realizar reglas para regular el juego tiene como finalidad la confrontación entre dos o más individuos, a partir de lo cual las personas comprenden el significado de la derrota y la victoria, de alguna forma sirven para regular la función social y el establecimiento de reglas dentro de sus comunidades.

Lo antes mencionado también lo trata Radrizzani (1987), los juegos reglados conllevan presiones exteriores por parte de amigos, padres de familia y personas que son de alguna u otra manera expertas en ellos.

Es posible adaptar este tipo de teorías a un ámbito de educación no formal con el fin de hacer del aprendizaje un ejercicio placentero y divertido para las personas que están inmersas en este tipo de educación.

Dentro de los museos algunas de sus acciones están directamente relacionadas con la recreación de los visitantes, ya sea al promocionar las llamadas Noches de Museos o actividades de caracterización de los visitantes para realizar concursos dentro de sus instalaciones. Un ejemplo lo constituye el concurso anual de catrinas del Museo Dolores Olmedo en la ciudad de México, donde los concursantes se disfrazan de calaveras con motivos relacionados a la obra que se muestra en el museo (esta es una condición para poder participar). El museo premia a los mejores disfraces dentro de dos categorías una infantil y otra para adultos.

Como se puede leer a lo largo de este breve capítulo, el aprendizaje que tenemos como individuos se da gracias a las interacciones que se generan dentro de las

comunidades a las que pertenecemos. Ya sea poniendo en práctica este aprendizaje o adquiriendo nuevos conocimientos en la escuela, visitando un museo o jugando, los seres humanos somos capaces de desarrollar habilidades útiles para el ambiente en el cual nos desenvolvemos. La educación que las personas reciben tiene como fin esto último, el desarrollo de habilidades dentro de un medio social, primero al aprender de los demás, para después desarrollar una forma propia de resolver los problemas.

Al igual que en todo lugar donde se generen nuevos aprendizajes el museo muestra a las personas su contenido y después éstas desarrollan un pensamiento propio acerca del mismo. Esto responde a una manera de pensar y concebir la educación ya que por sí sola es la visión que un paradigma educativo propone. El internalizar los conocimientos que se muestran en sociedad para usarlos en beneficio propio es parte de lo propuesto por la teoría socio cultural y responde bien al tipo de situación enseñanza-aprendizaje que se presenta dentro de un museo, ya que alguien puede asistir a este lugar con un escaso manejo de la información que se presenta en dicho recinto y a través de los objetos existentes en éste, salir con una idea más concreta.

Para reafirmar la idea de que una persona aprende gracias a las interacciones que ésta tenga con la sociedad y con los distintos objetos que hay en su entorno, es necesario entender cómo es que el aprendizaje se da por medio de la apropiación de conocimientos y que teoría del aprendizaje describe esto.

1.12 Paradigma sociocultural

Al hablar de factores educativos dentro de un museo se hace referencia a todos aquellos agentes que hacen posible los procesos que dan origen a la enseñanza y aprendizaje.

Desde el punto de vista de la teoría sociocultural, Vigotsky, citado por Delval (1994), señala que el aprendizaje del ser humano está sumamente ligado a la sociedad en la que vive, es decir, se genera debido a las interacciones que tienen con el medio ambiente en el cual se desenvuelven, ya que la sociedad es la que transmite las formas de conducta y de organización del conocimiento.

Esta teoría afirma que los procesos superiores de pensamiento encuentran su base en la sociedad donde somos educados, logrando generar aprendizaje en las personas gracias a la socialización con los demás sujetos que se encuentran en nuestro entorno.

En términos generales la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1896-1934), responde a un paradigma originalmente económico y social que se instauró en Eurasia a principios del siglo XX; este buscó generar una psicología que comulgue con el pensamiento marxista leninista imperante en la Rusia comunista. De acuerdo con Wertsch (1988), Vygotsky formula su teoría a partir de tres pilares que dan estructura a su pensamiento teórico, estos son:

1. El método genético evolutivo: Para que exista un buen desarrollo de la psique de una persona esta debe de poseer una fisiología bien desarrollada sin trastorno alguno, puesto que si algún órgano o aparato fisiológico del cuerpo humano presenta algún daño o problema al desarrollarse las personas presentarán dificultades en la construcción de las funciones psicológicas superiores.
2. El surgimiento de las funciones psicológicas superiores: Este surgimiento está vinculado a la socialización de los individuos en su entorno; pongamos un ejemplo, la habilidad de hablar un idioma en específico va de la mano con las formas de socializar y la misma sociedad en la que se encuentre inmersa una persona.
3. Alusión al papel central de todas aquellas herramientas que sirven como elementos socializadores y que sin ellas no se podría concebir nuestra forma de ser; por ejemplo la escritura puede ser considerada una de estas herramientas que van de la mano con los procesos psicológicos superiores.

En este escrito se retoma el punto dos y el tres de las bases de la teoría socio-histórica, ya que la comunicación y la utilización del lenguaje (tanto en la expresión como en el entendimiento de esta) son herramientas culturales pilares al momento de llevar a cabo una visita guiada dentro de un museo.

1.12.1 Procesos psicológicos superiores y su origen social

Resulta importante hacer una breve descripción de que es un proceso psicológico superior y como es que esta función de la psique interviene en la cotidianidad de los individuos. Para Kuzulin (1990) siguiendo a Vigotsky, existen dos tipos de procesos mentales: inferiores y superiores; los primeros responden a la capacidad innata y natural de la mente de las personas. Algunos ejemplos de procesos psicológicos inferiores son los siguientes: la memoria, la atención y la inteligencia. Los segundos son los procesos psicológicos superiores como la habilidad de pensamiento verbal, la utilización de una memoria lógica y la atención selectiva que ayuda a discriminar la información que se recibe del medio ambiente.

A partir de los procesos psicológicos superiores las personas tenemos la capacidad de comprender nuestro entorno, es así que podemos generar visiones más amplias de las cosas o situaciones que nos rodean. Tanto el uso oral del lenguaje como el escrito forman parte de las estructuras complejas del pensamiento y son necesarias dentro de los procesos de aprendizaje a los que se exponen las personas en ambientes tales como un museo. Es por ello que a continuación se describirá el papel del lenguaje y la escritura dentro de la construcción del conocimiento en los individuos.

1.12.2 Lenguaje y escritura

De acuerdo con Vigotsky (1979), el lenguaje además de facilitar las acciones de las personas en su entorno controla el comportamiento de los individuos, así con la ayuda del lenguaje las personas adquieren la capacidad de ser sujetos y objetos de su propia conducta. Dentro de una visita guiada el lenguaje juega un papel fundamental para el entendimiento de las personas teniendo como fin establecer relaciones sociales que, como se ha mencionado anteriormente, dentro de la teoría sociocultural son vitales para la generación de aprendizajes de cada individuo.

El lenguaje posee dos estructuras básicas para su utilización, que de acuerdo con Luria (1974), se generan cuando una persona realiza una expresión y otra la

recibe; esto se conoce como habla expresiva y habla impresiva; ahora bien, teóricamente, estas dos se diferencian por el cometido que poseen y el tipo de proceso psicológico que se lleva a cabo al momento de su ejecución.

El habla expresiva es producto de la internalización del pensamiento, originándose gracias a la expresión vocal que se utiliza en el lenguaje de cada individuo; siendo esta la forma en la que se expresan las personas y dentro de una visita guiada sería la principal herramienta de un guía para mostrar las distintas obras exhibidas al público que visita el museo. El habla impresiva sigue el curso opuesto que el habla expresiva y decodifica las palabras recibidas al analizar cada una de ellas, dándoles un significado y esta sería la principal herramienta del visitante, ya que este es el encargado de analizar y recibir la información que el guía transmite en una visita guiada.

Parece que este proceso cognitivo y fisiológico que solo pueden llevar a cabo los humanos es muy complejo. A pesar de su complejidad, el lenguaje y en específico el habla se comienza a manifestar en los niños desde muy temprana edad, si bien no con la misma habilidad que una persona adulta presenta un alto grado de estructuración de pensamiento y da a notar la capacidad que el niño posee para articular palabras y darse a entender.

Para Halliday (1978) el lenguaje oral es el principal modo en que se transmiten las formas de vivir de las personas, se aprenden las reglas de una sociedad y por ende a vivir en ella, adoptando modos de cultura, aprendizaje, convivencia y pensamiento, además de adquirir su sistema de valores y creencias. El uso más simple y cotidiano del lenguaje es el que permite construir las relaciones sociales de todo tipo en las y los individuos. Por su parte la escritura será la representación simbólica del lenguaje, al permitir que los individuos integren a sus procesos de mediación cultural aprendizajes o información abstracta sobre un tema.

Es debido a lo antes mencionado que tanto el uso oral de la lengua así como el escrito son parte fundamental dentro de una visita al museo ya que sin estas dos

herramientas culturales es imposible concebir una visita, ya sea por sí solo, dentro de un grupo, en una visita guiada dentro del museo. Se puede decir que gracias a estas herramientas se presenta un acto comunicativo en cada visita guiada, en palabras de Vargas y Mendoza (2006, p. 6) se describe el acto comunicativo partiendo del pensamiento de Habermas de la siguiente manera:

A la esfera de trabajo, Habermas, contrapone el ámbito de la acción comunicativa, que define como “una interacción mediada por símbolos”. Dicha acción tiene como núcleo fundamental las normas o reglas obligatorias de acción que definen formas recíprocas de conducta y han de ser entendidas y reconocidas intersubjetivamente.

En el caso de cada visita guiada dentro del museo, la interacción que se presenta entre el lenguaje oral y escrito es fundamental para la comprensión de la misma, debido a que sin estos la realización la visita carecería de sentido. Otra forma de afirmar que estas dos herramientas culturales son el vínculo adecuado para establecer una interacción dentro de una visita guiada es lo descrito por Smith (1966), quien plantea que el lenguaje oral es la forma de comunicación más utilizada por la humanidad, éste es el principal canal para establecer aprendizajes en cualquier medio compartido por la gran mayoría de la población del mundo.

El lenguaje y la escritura, aparte de ser producto de nuestra forma de pensar, constituyen una herramienta necesaria dentro de las estructuras de aprendizaje de las personas. Es así que el aprendizaje derivado del lenguaje se vuelve determinante en la forma de concebir al mundo. Desde las etapas tempranas hasta las tardías del desarrollo humano, la lengua oral es una de las principales fuentes de aprendizaje y conocimiento en los humanos. La escritura y la lectura toman vital importancia para la apropiación de saberes en las personas. Tanto la lengua oral así como la escrita forman parte de los artefactos culturales, citando a Cole (1999) los artefactos son al mismo tiempo ideales (conceptuales) y materiales; son ideales, puesto que su forma material ha sido adaptada en las interacciones de las que fueron parte y que van a mediar el presente.

Estos artefactos culturales se distinguen tanto por su uso, creación y al mismo tiempo por el significado otorgado, siguiendo los lineamientos de Cole estos pueden ser:

1. Artefactos primarios: se emplean directamente en la producción, como materia transformada por la actividad anterior (herramientas, computadoras, etc.).
2. Artefactos secundarios: son representaciones de artefactos primarios y de modos de acción que los utilizan
3. Artefactos terciarios: constituyen una esfera de actividad no práctica o de “juego libre”.

En un plano museístico todos estos artefactos se pueden ver involucrados tanto en exposiciones, como en los individuos que las visitan, existiendo un intenso intercambio cultural y de visiones en cada visita al museo.

Siguiendo esta lógica se puede ubicar al uso del lenguaje oral como un artefacto cultural primario, debido a que es la base que apoya la producción de conocimientos culturales e intelectuales. Este existe dentro de una visita guiada como artefacto principal en el desarrollo de las interacciones del guía con el público visitante, además de ser el principal generador de conocimientos en esta. Gracias al lenguaje se pueden crear representaciones mentales específicas de lo que observa y entiende cada sujeto durante su visita al museo.

La escritura responde a las características de los artefactos secundarios, porque es la representación simbólica del lenguaje y es una forma de acción del mismo. Esta se puede ver al describir objetos o sentimientos plasmados por las personas que realizan obras de arte dentro de un museo; sirve de igual forma como un facilitador de información a falta de un guía o experto que explique el porqué de cada exhibición.

El darle valor artístico a una obra o la aparición de una experiencia estética en las personas que forman parte de una visita guiada es un ejemplo de artefactos culturales terciarios, debido a la existencia de un alto grado de apropiación de los

artefactos primarios y secundarios, al permitir generar en cada individuo una interpretación propia de lo expuesto en la visita guiada.

Hasta el momento se han descrito los procesos superiores del pensamiento y como es que estos se exteriorizan y cobran importancia como herramientas culturales fundamentales dentro de la visita guiada en un museo, ahora se pasa a abordar cómo es que el lenguaje y la escritura son parte de los procesos de apropiación de conocimiento de la sociedad y debido a que fenómenos una persona se puede apropiar de la cultura que la rodea.

1.12.3 Mediación y zona de desarrollo próximo

Una vez explicado el tipo de procesos cognitivos que se hacen presentes para poder darle sentido a la utilización del lenguaje y la escritura dentro de un museo, es hora de empezar a entender como estas herramientas de comunicación e interacción social se conjugan para favorecer situaciones de aprendizaje en una visita guiada. Con algunos de los argumentos que se han mencionado durante este capítulo se puede inferir que las personas desarrollan procesos complejos de pensamiento como la aparición de una experiencia estética o el dotar de valor artístico un objeto gracias a la mediación con los objetos u obras exhibidas dentro de un museo. Es así que de acuerdo a este entorno en donde la persona se desarrolle o realice actividades tendrá que adquirir tanto el lenguaje y las costumbres del lugar. En tal caso si se visita un museo y se es parte de una visita guiada, la persona que participe en esta actividad aprenderá del museo y los objetos que ahí se muestran

De esta forma para que una persona aprenda acerca de un tema que ignora es necesaria la interacción con personas que tengan un mayor conocimiento del entorno, dándose así una relación entre expertos y novatos; así el experto se convierte en el mediador de los conocimientos con el novato. Dentro de una visita guiada esto es muy evidente en la relación existente entre el guía y el visitante, ya que el primero realiza el papel de experto mientras que el segundo es el novato en la temática.

A la realización de estas acciones se le conoce como zona de desarrollo próximo en el marco de la teoría socio-histórica. Para Ivic (1999) la zona de desarrollo próximo (ZDP) se define como una diferencia que se expresa en unidades de tiempo y que se observa en las actividades que realiza un niño encontrado su límite en sus propias fuerzas y a las mismas actividades que realiza el niño en compañía y asistencia de un adulto.

Mientras que Vygotsky, citado por Baquero (2009, p.137), menciona lo siguiente sobre la ZDP:

"La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".

Es así que la ZDP es el área de aprendizaje o apoyo que brinda un personaje con mayor experiencia o conocimiento de un entorno a uno o más individuos que están aprendiendo y resolviendo problemáticas y dentro de una visita guiada se hace presente.

Es debido a esta zona de aprendizaje que resulta muy importante que las interacciones entre guías y visitantes sean significativas para la persona que aprende, de esta forma la apropiación de saberes tendrá un carácter relevante para el individuo.

1.12.4 Comunidades de práctica y aprendizaje

De acuerdo con Soler (1992) las personas podemos recibir y procesar información para apropiarnos de ella. El uso de la vista, el olfato y la visión sirve para generarnos representaciones de la realidad, los procesos mentales que poseemos como humanidad, nuestra capacidad de acción, de socialización mayor que la de cualquier otro animal en nuestro planeta, el llevar a la práctica lo aprendido en la escuela o en otro lugar se puede lograr con apoyo de todas aquellas herramientas culturales que tenemos a nuestro alcance. Es evidente que no aprendemos solos

y que muchas de las actividades que realizamos las hacemos en conjunto, es decir, con ayuda o apoyo de otros miembros de nuestra comunidad o sociedad.

El ser miembro de una comunidad, ya sea escolar, laboral, científica o de simple recreación, obliga al miembro de esta a adquirir comportamientos propios de la misma y hacer uso de todas las habilidades que ya posee para pulirlas y así poder formar parte de la comunidad con la cual se identifica. Dentro del ámbito museístico también existen este tipo de comunidades principalmente observables por los roles que desempeñan dentro de dicha institución, ya sean los curadores de las salas, los guías que brindan visitas guiadas en el museo, las personas que están encargadas de cuidar el acervo museístico y resguardo de piezas de exhibición. En dichos casos podemos intuir que estas personas forman parte de la comunidad museística, pero de igual forma son parte de pequeñas comunidades que se dedican a poner en práctica un trabajo en específico dentro del museo.

Las comunidades de práctica y de aprendizaje son una realidad en nuestras interacciones diarias. En términos teóricos ¿qué son estas comunidades? y ¿cómo se definen? Para Martín (2003), una comunidad de práctica es un grupo de personas que participan y socializan dentro de un sistema comunitario de aprendizaje que está organizado, algunas de sus características son las siguientes:

- Una comunidad de práctica comparte enfoques, problemas, aspiraciones, situaciones y necesidades, todo esto sobre temas establecidos dentro de la comunidad.
- Tiene la capacidad para reflexionar acerca de cuestiones comunes, explorando ideas y buscando formas innovadoras de dar solución a la problemáticas existentes dentro de la comunidad.
- Las comunidades de práctica tienden a buscar que sus integrantes profundicen en los conocimientos que poseen, al producir cierto grado de *expertis* en sus miembros, asimismo ofrecer oportunidades de producción de aprendizaje. Dentro de su práctica la comunidad se ve obligada a incorporar conocimiento como parte integral de las actividades que realiza;

es decir, dentro de la comunidad de práctica existen individuos con habilidades más desarrolladas que otros, los cuales están inmersos en el centro de la práctica de la misma y obligan a los individuos que se encuentran en la periferia de ésta a desarrollarse para involucrarse más en las interacciones de dicha comunidad.

Con estos puntos se puede decir que los guías de un museo forman parte de una comunidad, en la cual no sólo se limitan a la práctica, sino también favorecen el aprendizaje para generar habilidades que le permita desempeñar un mejor papel en sus funciones dentro del museo.

Para Wenger (1998, p.259), la comunidad de práctica y aprendizaje están estrechamente ligadas:

Por un lado la comunidad de práctica es un contexto viviente que puede ofrecer a los principiantes acceso a la competencia y que también puede provocar una experiencia personal de compromiso por la que incorporar esa competencia a una identidad de participación. Cuando estas condiciones se cumplen, las comunidades de práctica son un lugar privilegiado para la adquisición de conocimiento.

Es así como una comunidad de práctica, como es la comunidad de guías del museo, puede ser a la vez una comunidad de aprendizaje, ya que estas comparten una serie de valores y metas.

Para ejemplificar la práctica de estas comunidades dentro de un museo, se puede pensar en un guía que ya posee cierta experiencia debido al tiempo y las habilidades desarrolladas. Este guía forma parte de una pequeña comunidad de guías, no todos tienen la misma experiencia que el primero aunque atiendan el mismo puesto, es gracias al que posee mayor experiencia dando recorridos que los demás comienzan a comprender el cómo manejar un grupo o enfocar la atención de los visitantes dentro de la vista guiada.

Las comunidades de práctica y aprendizaje son grupos de socialización y culturalización de los individuos de gran importancia. A su interior podemos

relacionarnos con personas que buscan aprender sobre temas o situaciones similares y que de alguna forma sirven para generar apoyo entre los aprendices, asimismo las comunidades de práctica buscan el mejorar el desempeño de sus miembros.

Tales comunidades son un gran apoyo para la generación de aprendizajes de sus miembros, ya que estos aprenden de las situaciones en las que se ven involucrados o de los apoyos que les brindan sus compañeros, convirtiéndose estos en aprendizajes útiles e identificables para ellos. La puesta en marcha de situaciones significativas para generar aprendizaje en los individuos que realizan labores como guías de museo, debe de extenderse en el desarrollo de los guías de estos recintos, ya que de esta forma se podrá desarrollar el desempeño de este grupo, no solo favoreciéndolos en su práctica, sino reflejándose en la mejora del servicio que ofrecen a los visitantes del museo.

Capítulo 2. Intervención profesional en el Museo Dolores Olmedo

Como parte de la formación profesional en la Universidad Pedagógica Nacional, los estudiantes de la licenciatura en Psicología Educativa realizan durante los últimos dos semestres de la carrera un proceso formativo de prácticas profesionales. Durante éste, los alumnos son enviados a diferentes instituciones para generar habilidades propias de su profesión, dado que llevan a cabo una intervención profesional al resolver problemáticas presentes dentro de distintos escenarios educativos.

Uno de los lugares que abrió sus puertas a los practicantes durante el periodo escolar 2014-II-2015-I fue el Museo Dolores Olmedo. Cabe mencionar que este recinto y la universidad habían pactado anteriormente un convenio en el cual los futuros psicólogos educativos apoyarían a esta institución con una serie de propuestas en las visitas guiadas que éste brinda para el público escolar. El trato entre estos organismos involucró a tres generaciones de practicantes: la primera que sólo realizó el rol de guía, la segunda que se dedicó a vincular los contenidos museísticos con contenidos escolares y la tercera que reestructuró el manual de capacitación y concluyó la vinculación de los contenidos museo-escuela.

La intervención del psicólogo educativo, se modificó de acuerdo a las necesidades educativas que cada generación detectó durante su estancia en el museo. A la tercera generación de practicantes se les pidió desarrollar dos proyectos educativos para ampliar la oferta que brinda el museo.

1. La elaboración de un guion para la visita de alumnos de preescolar
2. El rediseño del manual de capacitación para el guía

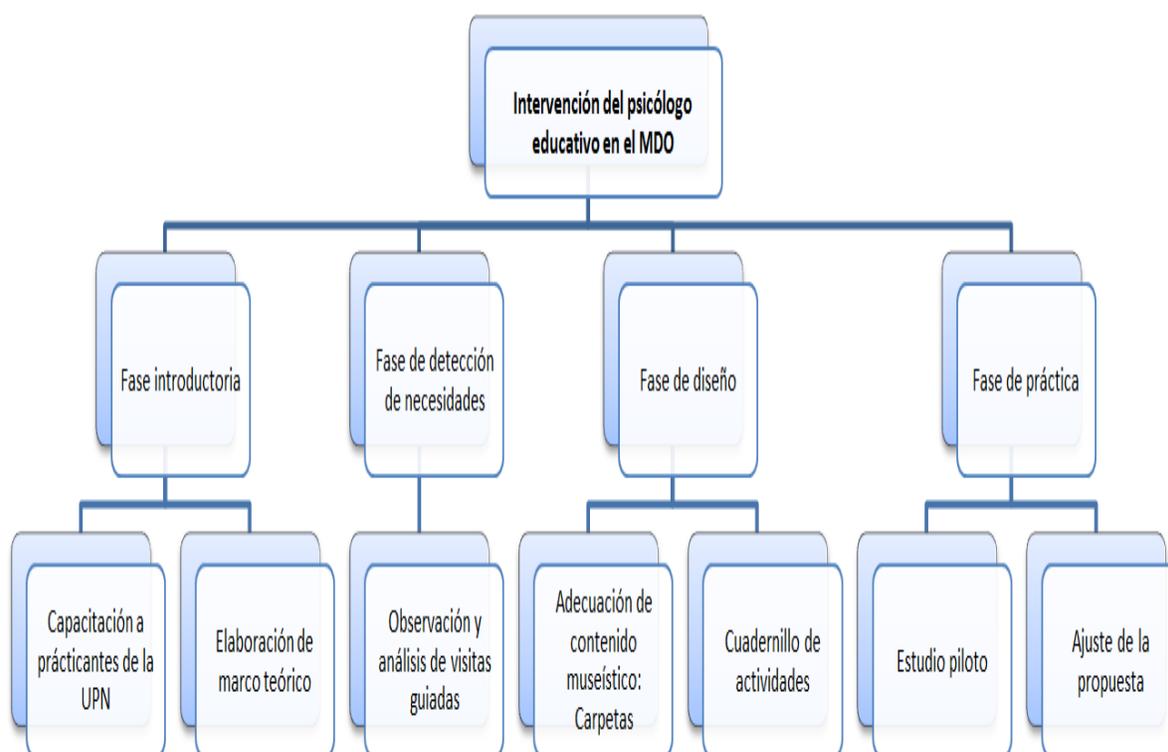
Para realizar los dos proyectos la universidad destinó a cinco practicantes: dos se encargaron de la elaboración del guion para las visitas de preescolar y a los otros tres se les asignó el segundo proyecto.

Tales proyectos se llevaron a cabo a partir de la intervención profesional de psicólogo educativo durante el transcurso de un año.

El presente informe describe el procedimiento que se siguió para realizar una intervención profesional a través de la elaboración del proyecto llamado “Rediseño del manual de capacitación para el guía”.

En la figura 1 se observan las fases de la intervención profesional del psicólogo educativo en este segundo proyecto dentro del Museo Dolores Olmedo, las cuales se describirán detalladamente en el transcurso del capítulo.

Figura 1. Intervención del psicólogo educativo para el rediseño del manual de capacitación del guía en el Museo Dolores Olmedo.



2.1 Descripción de la población a la que va dirigido el proyecto

Desde el año de 1994 el Museo Dolores Olmedo ha abierto espacios en sus diferentes áreas a la participación de jóvenes de distintas disciplinas técnicas y profesionales tanto de escuelas públicas como privadas, sobre cuestiones de administración, servicios generales, difusión cultural, diseño gráfico, museografía y servicios educativos, esto con la finalidad de brindar atención su público visitante.

Como se mencionó anteriormente, el Dolores Olmedo cuenta con una amplia oferta de proyectos ofertados a sus espectadores, entre estas se encuentran diversas propuestas educativas que buscan acercar al visitante a las colecciones que se exhiben, esto a través del diseño de guiones para visita guiada y actividades didácticas vinculadas con las obras de los artistas.

Sin embargo, el museo no cuenta con algún proyecto dirigido a uno de sus pilares más importantes: el guía. Dicha importancia radica en el hecho de que los guías son los encargados de mediar el contenido museístico con el visitante y por ende, si no reciben una capacitación pertinente, los proyectos diseñados para trabajar con el público tendrían limitaciones para alcanzar su propósito u objetivo.

Es precisamente desde este punto donde surge la demanda de la intervención del psicólogo educativo para colaborar en el diseño de un proyecto de capacitación orientado a mejorar la intervención de los guías temporales en las distintas exhibiciones del MDO.

La función de guía temporal, como se mencionó anteriormente, es desempeñada por jóvenes estudiantes que realizan su servicio social, entendiendo que dicha actividad representa una retribución a la sociedad como parte del beneficio del servicio educativo que han recibido éstos, además de contribuir a la formación integral del estudiante, al permitirle aplicar sus conocimientos, destrezas y aptitudes, es decir, comprender la función social de su perfil profesional.

Hay una demanda continua de jóvenes que prestan el servicio social y que eligen al MDO como la institución donde llevaran a cabo esta labor. La tabla 3 muestra un listado de las instituciones educativas a nivel medio superior y superior que tienen o han tenido dentro de su matrícula alumnos que llevan a cabo dicha función dentro del museo.

No todos los estudiantes que prestan servicio social cumplen la función de guía temporal, pero, para los que si realizan este rol no existe una separación por disciplinas académicas, escuela de procedencia o incluso nivel académico, ya que

en los grupos de guías se pueden encontrar a estudiantes universitarios y preparatorianos realizando la función de guía temporal de museo.

Tabla 3. Escuela de procedencia de los prestadores de servicio social (elaboración colectiva de los practicantes de Psicología Educativa del MDO ciclo escolar 2014-2015).

Bachilleratos bivalentes	Universidades
<ul style="list-style-type: none"> • Bernardino de Sahagún • Cetis núm. 39 • Cetis núm. 49 • Colegio de bachilleres 13 • Escuela Nacional Preparatoria núm. 5 • Instituto Londres • UNAM plantel 1 Gabino Barrera • Escuela Nacional Preparatoria (Opción técnica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Universidad Nacional Autónoma de México (Escuela Nacional de Artes Plásticas) • Universidad del Valle de México • Universidad del Pedregal • Universidad Insurgentes • Universidad Intercontinental • Universidad Tecnológica • Universidad Autónoma Metropolitana • Universidad Pedagógica Nacional • Universidad la Salle • Universidad Iberoamericana • Universidad Anáhuac (Sur) • Escuela Internacional de Profesiones • Escuela de Intérpretes y Traductores • Instituto de Estudios Superiores en Turismo

2.2. Fases de la intervención

2.2.1 Fase introductoria

Para que el psicólogo educativo pueda realizar una intervención es necesario que conozca el escenario donde llevará a cabo su participación. Es por ello que al llegar al Museo Dolores Olmedo, se abordó un panorama general de la museografía del mismo. Posteriormente se realizó una investigación teórica acerca de las visitas guiadas, tema eje del proyecto de intervención.

2.2.1.1 Capacitación a los practicantes de la UPN

Al llegar a las instalaciones del MDO, lo primero que se llevó a cabo fue la capacitación de los cinco practicantes de la UPN, brindada por personal de servicios educativos.

Tabla 4. Datos de los Practicantes de la UPN en el MDO en el ciclo escolar 2014-2015.

Cantidad total de practicantes	5
Sexo femenino	4
Sexo masculino	1
Integrantes del rediseño de manual para guías	3
Integrantes realización de un guión para visitas de alumnos de preescolar	2
Horario de asistencia al MDO	Martes, miércoles, viernes 10:00 a 14:00 horas

Como se puede observar en la tabla 4 el número y la conformación de equipos de practicantes de psicología educativa al momento de realizar las prácticas profesionales dentro del MDO. Es importante mencionar que la capacitación fue la misma para los cinco sin considerar el proyecto al cual pertenecían.

Para entender cada acervo del MDO es necesario mencionar que éste museo es considerado por su propio personal como un museo de arte mexicano, aunque de acuerdo con la clasificación de Hernández y Zabaur (Mencionados en el capítulo

uno) el MDO es un museo tradicional, pues tiene un enfoque formal, exhibe piezas originales y está orientado al producto final. Además de ser catalogado como un museo de bellas artes y de artes populares, sus piezas muestran distintas técnicas y corrientes así como estilos artísticos, además de poner a la vista piezas de producción artesanal. Es por ello que el Manual de capacitación para el guía (2015) del MDO, está compuesto por siete acervos culturales distribuidos en sus distintas salas:

1. Museo Dolores Olmedo: Este acervo museístico se compone de dos partes:
 - Jardines: Muestra la flora y fauna con la que cuenta este museo.
 - Habitaciones Privadas: Expone al público visitante objetos personales de la fundadora de dicha institución, además de dar a conocer su forma de vida.
2. Diego Rivera: Una colección de 145 obras de este pintor mexicano.
3. Frida Kahlo: Colección de 25 de sus obras entre las que se encuentran algunos óleos, mundialmente, conocidos como el llamado “La columna rota”.
4. Angelina Beloff: Comprende de 45 grabados de esta artista rusa que radicó en México durante un gran periodo de su vida.
5. Arte Prehispánico: Las piezas prehispánicas mostradas en varias de las salas de este recinto cultural llegan a un total de 372.
6. Arte Popular: Serie de objetos de fabricación artesanal de distintas regiones del país, en las cuales se resaltan valores folclóricos y populares de nuestra sociedad.
7. Santos Estofados: Este acervo cuenta con una colección de arte sacro perteneciente a Dolores Olmedo, el cual sólo es exhibido en ocasiones especiales.

La tabla 5 describe el plan de trabajo que se llevó a cabo para la capacitación de los practicantes de la UPN, previo a su intervención en el Museo Dolores Olmedo. Dicha capacitación consistió en la lectura y estudio de cada acervo del museo para una posterior evaluación.

Tabla 5. Tiempo y forma en que se capacitó a los practicantes, elaboración propia.

Carpeta de capacitación	Periodo de estudio y retroalimentación	Evaluación
Museo Dolores Olmedo (Jardines)	2 días	Se realizó con una explicación oral en un recorrido por el jardín del museo. Tiempo estimado por persona: 1 hora.
Museo Dolores Olmedo (Habitaciones Privadas)	2 días	Se recrea una visita por la sala correspondiente al acervo, en la cual el evaluado es el guía. Tiempo estimado por evaluado: 45 minutos.
Angelina Beloff	4 días	Se da una explicación oral describiendo vida, técnicas y corrientes de producción artísticas de Angelina Beloff. Tiempo estimado por evaluado: 30 minutos.
Diego Rivera	8 días	El evaluado es el guía durante una visita que se le brinda sólo al capacitador. Tiempo estimado por evaluado: 60 minutos
Frida Kahlo	4 días	El evaluado da una visita por las salas donde se exhibe la obra de la pintora, describiendo vida, obras, técnicas y corrientes de producción artísticas. Tiempo estimado por persona: 30 minutos
Arte Popular	4 días	La evaluación se realiza describiendo técnicas y corrientes de producción artísticas. Tiempo estimado por evaluado: 50 minutos

<p style="text-align: center;">Arte Prehispánico</p>	<p style="text-align: center;">4 días</p>	<p>Se llevó a cabo en dos fases</p> <p>A) Evaluación de tipo oral, con un recorrido por las salas en las que se exhiben piezas de arte prehispánico. Tiempo estimado por evaluado: 30 minutos</p> <p>B) Se elaboró un juego de mesa con un mapa de la República mexicana para identificar el lugar de origen las figurillas exhibidas.</p>
--	---	--

Como se muestra en la tabla 5, la capacitación para los practicantes de la UPN se estructuró al ser dividida por acervos, contando para cada uno con un periodo de estudio y evaluación de los conocimientos adquiridos por los practicantes. Era necesario planear de manera efectiva por parte de la coordinadora del proyecto esta evaluación, debido al tiempo con el que se contaba para realizar la intervención en los tiempos establecidos tanto por la universidad como por el museo.

Esta fase de capacitación tuvo una duración aproximada de un mes y una semana, donde además de aprender sobre los contenidos museísticos se dio un panorama específico sobre cómo se capacita al personal de guías dentro de este recinto, lo cual serviría para la identificación de fortalezas en la forma de capacitar y posibles puntos de mejora en el trabajo que psicólogos educativos realizarían posteriormente.

2.2.1.2 Realización de un marco teórico para los guías del MDO

Una vez terminada la capacitación a los practicantes, se realizó la construcción de un marco teórico para respaldar la intervención del psicólogo educativo dentro de este escenario.

El objetivo del diseño de un marco teórico dirigido a los guías temporales, radica en que a partir de su lectura se convoque tanto a los procesos psicológicos inferiores como la memoria, la atención y la inteligencia, así como a los procesos psicológicos superiores tales como la habilidad de pensamiento verbal, la utilización de una memoria lógica y la atención selectiva, los cuales están directamente implicados en su labor dentro del Museo Dolores Olmedo.

Dicho marco está compuesto por cinco apartados que contienen los siguientes temas: historia de los museos, los museos y la educación, paradigma sociocultural, lineamientos de las visitas guiadas y la función del guía.

Para la elaboración del mismo se siguió el plan de trabajo propuesto por la encargada del proyecto, quien formaba parte del departamento de servicios educativos. El plan de entregas del escrito se observa en la tabla 6.

Tabla 6. Plan de trabajo para entrega de marco teórico, elaboración propia.

	Temas desarrollados	Primer entrega	Correcciones	Entrega final
Primera parte	Historia de los museos	6 de octubre del 2014	10 al 23 de octubre del 2014	31 de octubre del 2014
	Los museos y la educación			
	Paradigma sociocultural			
Segunda parte	Lineamiento de las visitas guiadas	24 de octubre del 2014	27 al 31 de octubre del 2014	31 de octubre del 2014
	Función del guía			

En el primer capítulo entregado titulado “Historia de los museos”, se habla acerca de qué es un museo, la historia de los mismos, así como los tipos de museos que podemos encontrar. En “Los museos y la educación”, se abordan temas de la educación formal y no formal, el museo como institución de educación no formal y el museo como espacio educativo. Asimismo, se realiza una descripción general del paradigma sociocultural.

El capítulo de “Lineamiento de las visitas guiadas”, hace énfasis en cómo han ido cambiando la forma en la que se imparten las visitas dentro del contexto museístico, posteriormente se hace una descripción de lo que son las visitas guiadas, cuáles son sus objetivos y cuáles son los tipos de visitas guiadas que pueden ser impartidas por los guías. Finalmente, en el apartado “Función del guía” se describe qué es un guía, las características requeridas para desempeñar esta función, así como el papel que éstos desempeñan dentro de un museo.

Dicho escrito tuvo que ser organizado tomando en cuenta a los posibles lectores, ya que el museo planea brindarlo como parte de los manuales de capacitación para los guías. Es por ello que el lenguaje que se utiliza dentro del documento está pensado para todo tipo de lector, siendo esta la razón de la utilización de un lenguaje coloquial.

Al finalizar esta parte introductoria del proyecto, el equipo de practicantes adquirió una serie de habilidades que se conformarían como saberes durante su quehacer profesional dentro del MDO.

La figura 2 muestra la potada y el índice general del marco teórico elaborado durante la intervención dentro del museo.

Figura 2. Marco teórico (elaboración colectiva de los practicantes de psicología educativa del MDO ciclo escolar 2014-2015).

 <p>MUSEO DOLORES OLMEDO</p> <p>XICHMILCO • MÉXICO ESPACIO DE DIEGO Y FRIDA</p>	 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>
<p>Museo Dolores Olmedo</p> <p>Universidad Pedagógica Nacional</p>	
<p>“La visita al museo, una experiencia de aprendizaje.”</p>	
<p><i>Cortes Lira Ericka</i> <i>Jiménez Velázquez Luis Antonio</i> <i>Navarro Nolasco Karen Irasema</i></p>	
1	2

Indice	
Introducción	
Marco teórico	
1. Historia de los museos	p.4
1.1 ¿Qué es el museo?	p.4
1.2 Cronología de los museos	p.4
1.3 Tipos de museos	p.6
2. Los museos y la educación	p.9
2.1 Educación	p.9
2.2 Educación formal y no formal	p.9
2.3 El museo como institución de educación no formal	p.10
2.4 El museo como espacio educativo	p.11
3. Paradigma sociocultural	p.14
4. Lineamientos de las visitas guiadas	p.16
4.1 Las visitas guiadas a través del tiempo	p.16
4.2 Qué son las visitas guiadas	p.17
4.3 El objetivo de las visitas guiadas	p.18
4.4 Tipología de las visitas guiadas	p.19
4.5 Elementos de las visitas guiadas	p.21
5. Función del guía	p.24
5.1 El guía	p.24
5.2 El papel del guía	p.25
5.3 Características del guía	p.25
A manera de conclusión	p.29
Referencias	

2.2.2 Fase de detección de necesidades

Una vez concluida la fase introductoria en la cual se capacitó a los practicantes de la UPN, así como la elaboración del marco teórico dirigido a los guías temporales, se llevó a cabo la detección de la necesidad que sería atendida.

Dicha detección se realizó durante el mes de noviembre de 2014 a través de la observación y análisis de las visitas guiadas impartidas por guías temporales. Para ello se utilizó un instrumento de observación (anexo 1) diseñado por todos los estudiantes de Psicología Educativa que realizaban prácticas profesionales en el museo y fue aprobado por personal del departamento de servicios educativos.

El instrumento consta de 27 ítems de variable dicotómica, dividido en cinco categorías: actitud del guía, actitud del público, actitud del profesor (sólo si los visitantes formaran parte de un grupo escolar), actitud de grupos escolares (en caso de que se tratara de uno) y actitud durante el recorrido por parte del visitante.

Asimismo, sirvió para identificar las fortalezas y debilidades que presentaban los guías temporales dentro del museo en ese momento; de esta forma se plantearon las bases para comenzar a realizar el diseño de la intervención psicopedagógica en el Museo Dolores Olmedo.

Con el fin de llevar a cabo el análisis de las visitas se realizó, con base en esta guía, la observación de 23 recorridos impartidos por prestadores de servicio social a diferentes tipos de grupos escolares y no escolares como fueron: preescolar, primaria, secundaria y personas de la tercera edad.

En la tabla 7 se muestran los resultados generales obtenidos durante las observaciones.

Tabla 7. Resultado cuantitativo de las 23 visitas guiadas observadas.

1. Actitud del guía	Si	No
Se establecen reglas al inicio del recorrido.	83%	17%
Manejo de buen tono de voz.	87%	13%
El lenguaje está adaptado al tipo de público.	96%	4%
La información que transmite es clara y precisa.	65%	35%
Capta la atención del visitante.	83%	17%
Despierta interés en el público.	91%	9%
Responde a las dudas del visitante.	70%	30%
Propicia la participación del público.	83%	17%
2. Actitud del público	Si	No
Siguen indicaciones del guía.	100%	0%
Son participativos durante el recorrido.	83%	17%
Exponen sus dudas al guía.	57%	43%
Muestran interés durante el recorrido.	96%	4%
3. Actitud de profesor	Si	No
Se encuentra presente durante el recorrido.	87%	13%
Presta atención a la explicación del guía.	78%	22%
Colabora para complementar la información del guía.	30%	70%
Apoya al control del grupo.	78%	22%
4. Grupos escolares	Si	No
El guía indaga conocimientos previos académicos del grupo.	35%	65%
El guía hace preguntas para averiguar sobre contenidos escolares.	13%	87%
El grupo en general respeta las reglas.	91%	9%
Logra hacerse una vinculación del contenido escolar con el contenido del museo.	13%	87%
5. Durante el recorrido	Si	No
El guía cuestiona conocimientos previos al visitante.	70%	30%
El guía brinda una introducción del tema antes de iniciar el recorrido.	57%	43%
El guía conoce el contenido de la exposición.	96%	4%
El guía muestra buen manejo de la información museística.	78%	22%
Hay interacción entre el público y el guía.	83%	17%
El guía hace uso de estrategias didácticas para trabajar con el grupo visitante.	9%	91%
El guía brinda un cierre al término del recorrido.	13%	87%

A continuación se realiza un análisis general de los datos arrojados en la tabla 7:

1. **Actitud del guía.** Aunque en más del 80% de los recorridos los guías cumplen con aspectos básicos como es el buen tono de voz, el establecimiento de reglas al inicio del recorrido y el empleo un lenguaje adaptado al tipo de público; aún se pueden notar muchas deficiencias, ya que en el 35% de los recorridos se transmitió información errónea al público, asimismo en el 30% de las visitas no se respondieron las dudas del visitante.

2. **Actitud del público.** Se pudo observar que los visitantes muestran interés sólo al principio de los recorridos, ya que durante éstos sólo en el 83% los visitantes se muestran participativos y menos del 60% de los visitantes exponen sus dudas al guía.

3. **Actitud del profesor.** Durante los recorridos, sólo en el 87% de estos estuvieron presentes los profesores a cargo de los grupos, y cuando acompañaban al grupo en la visita, más del 20% de los docentes no prestaba atención al guía. También se puede observar que solamente en el 30% de los recorridos los profesores no colaboraron para complementar la información del guía.

4. **Grupos escolares.** En los recorridos, se pudo observar que en menos del 40% de éstos el guía indaga sobre los conocimientos académicos de los visitantes, asimismo, no logra realizar una vinculación entre el contenido escolar con los contenidos del museo.

5. **Durante el recorrido.** Se puede observar que aunque el 96% de los guías conoce el contenido de la exposición, no brinda un recorrido estructurado, ya que sólo en el 57% de las visitas ofrece una introducción al tema antes de iniciar el recorrido, y en menos del 15% realiza un cierre de la visita.

Una vez concluidas las observaciones se pudieron detectar las siguientes necesidades presentes en la formación de guías temporales dentro del MDO:

- A los estudiantes prestadores de servicio social no se les da la capacitación suficiente para poder brindar un recorrido adecuado.
- Escaso conocimiento que se muestra durante las visitas guiadas en cuanto a los contenidos museísticos.
- Falta de conocimiento en el ámbito psicopedagógico, esto ocasiona que los guías realicen recorridos inapropiados para las diferentes edades de los visitantes.

Las observaciones permitieron recabar datos que favorecieran la detección de las necesidades educativas que enmarcaran la pertinencia de la intervención del psicólogo educativo dentro del contexto museístico.

2.2.3 Fase de Diseño

Esta fase se trabajó a partir de los datos obtenidos gracias a la observación del análisis de las visitas guiadas, con el fin de realizar el proyecto del rediseño del manual de capacitación para guías temporales a través de dos sub proyectos conjuntos:

1. Adecuación de contenido museístico: Carpetas
2. Cuadernillo de actividades

El fin de la intervención profesional fue la adecuación de contenidos para ser comprendidos por cualquier lector que se enfrente a este manual durante su capacitación, debido a que en su primer formato las carpetas del manual estaban dirigidas a profesionistas que de alguna forma ya cuentan con cierto grado de expertis sobre el tema. Para ello se hizo una transposición didáctica que de acuerdo con Chevallard (1997, p. 11)...”es la transformación del conocimiento experto (“saber sabio”) en un conocimiento susceptible de transmitirse a otro nivel (“saber enseñado”)”. Gracias a la trasposición, los contenidos especializados fueron adaptados para mostrarse a personas que se enfrentaran a ellos por primera vez.

Son siete las carpetas que conforman el manual de capacitación y cada una de ellas pertenece a cada uno de los acervos del museo: Museo Dolores Olmedo,

Angelina Beloff, Diego Rivera, Frida Kahlo, Arte Prehispánico, Arte Popular y Santos estofados.

A continuación se describe cómo se llevó a cabo esta intervención y se ejemplifica con imágenes.

2.2.3.1 Adecuación del contenido museístico: Carpetas

Para la reestructuración del manual de capacitación del guía se comenzó por realizar una reorganización total en cada una de las carpetas de lectura, aplicando una revisión intensiva de éstas para identificar las partes a reacomodar o modificar con el fin de propiciar una lectura más fluida y comprensible por parte del lector, en este caso los guías temporales.

Las carpetas fueron adecuadas a los perfiles que actualmente poseen los guías temporales del museo. Al considerar que en su mayoría son jóvenes que cursan el bachillerato o estudios de licenciatura, el lenguaje utilizado se tuvo que adaptar para que cualquier persona lo comprenda, además de utilizar distintos apoyos para la comprensión de las lecturas.

El objetivo principal de la reestructuración de las carpetas de lectura reside en favorecer la comprensión de los textos, ya que como mencionan Díaz-Barriga y Hernández (2002), dicha actividad permite nuevos modos de pensamiento y de acceso a la cultura letrada, se requiere de un agente activo y constructivo a partir de los cuales el lector es obligado a emplear sus recursos cognitivos, psicolingüísticos y socioculturales. A través de la lectura se crean nuevas posibilidades de dialogar con otros más allá del tiempo y del espacio inmediato.

Partiendo de la idea anterior, se pretende que durante su lectura, el guía logre comprender el texto echando mano de los recursos mencionados (cognitivos, psicolingüísticos y socioculturales), permitiéndole ir más allá de la decodificación y la automatización de la lectura.

Para conseguir lo anterior se realizaron diversos cambios en el manual de capacitación, comenzando por aspectos de presentación y forma, como se puede observar en las figuras 3, 4 y 5, para posteriormente trabajar en un ámbito

relacionado al favorecimiento de la comprensión del texto a partir de la incorporación de diversas estrategias de aprendizaje.

En lo que refiere a los aspectos de presentación y forma, lo que se espera con la incorporación de portadas, índices y unidades de contenido, es proporcionar al lector una carpeta de lectura que le consienta construir un significado, como menciona Coronado (2012), las ilustraciones y la gráfica englobados en la composición del texto, ponen el acento en lo perceptivo. Asimismo, a partir de la incorporación de los elementos mencionados anteriormente, se busca que el lector oriente sus esquemas receptivos, lo cual le permita brindarle un sentido a lo que lea a continuación.

Cada carpeta se sometió a una reestructuración, comenzando por las portadas (anteriormente ninguna contaba con portada) con las que se dio una identidad a cada documento, facilitando su identificación a los lectores. Las portadas en general tienen la siguiente presentación y sólo varían por el título, color y acervo al cual pertenecen. La figura 3 muestra la estructura de una portada ejemplificada.

Figura 3. Portada de sala de Arte Prehispánico



Una vez incorporada la portada de cada carpeta, se llevó a cabo el reacomodo de contenidos, el cual se vio reflejado dentro de un índice. Anteriormente estos documentos carecían de éste, por ello se decidió brindar una presentación más formal al texto. Cabe mencionar que este índice también cuenta con hipervínculos que facilitan el acceso a sus contenidos; esto debido al hecho de que las carpetas serán entregadas digitalmente a sus lectores. La figura 4 muestra de manera gráfica cual fue la estructura general que se siguió.

Figura 4. Índice

ÍNDICE DE CONTENIDO

Índice

1. Historia de Xochimilco	p. 3
1.1 Introducción a jardines	p.4
1.2 Economía de Xochimilco	p.4
1.3 Orinampas	p.4
1.4 Fauna	p.4
1.5 Flora	p.6
1.6 Forma de gobierno	p.6
1.7 Religiosidad azteca en la época prehispánica	p.6
1.8 Ceremonia de fuego nuevo	p.6
1.9 Apoctahualtzin, último rey azteca	p.7
1.10 Evangélicación de Xochimilco	p.8
1.11 Ermita San Juan Evangelista Tzomolco	p.8

Estructura general

- Hipervínculos: para un uso más eficaz.

ÍNDICE DE CONTENIDO

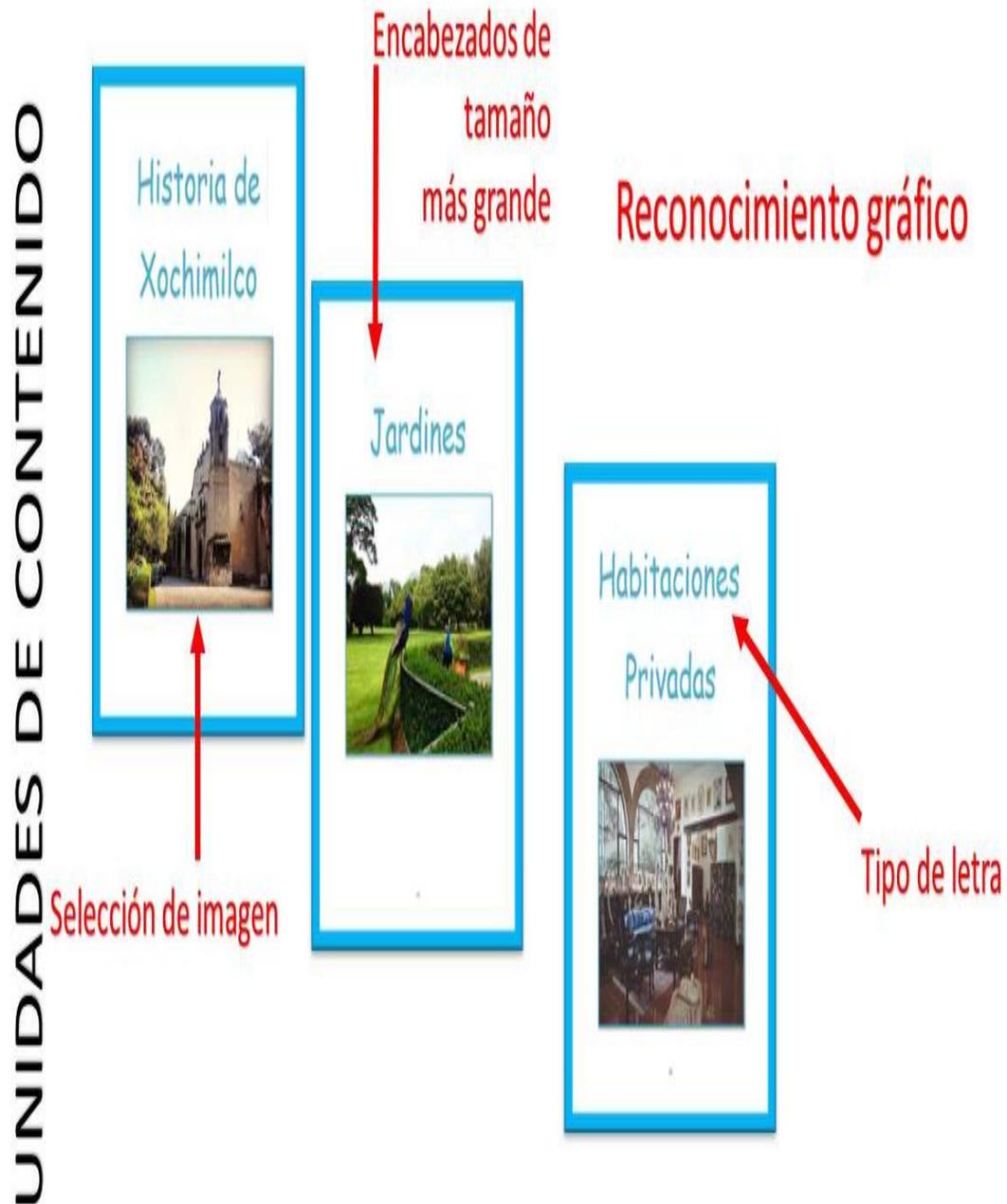
Índice

1. Historia de Xochimilco	p. 3
1.1 Introducción a jardines	p.4
1.2 Historia de Xochimilco	p.4
1.3 Economía de Xochimilco	p.4
1.4 Orinampas	p.4
1.5 Fauna	p.4
1.6 Flora	p.6
1.7 Forma de gobierno	p.6
1.8 Religiosidad azteca en la época prehispánica	p.6
1.9 Ceremonia de fuego nuevo	p.6
1.10 Apoctahualtzin, último rey azteca	p.7
1.11 Evangélicación de Xochimilco	p.8
1.12 Ermita San Juan Evangelista Tzomolco	p.8
2. Museo Dolores Omeco	p.22
2.1 Historia del museo	p.22
2.2 Importancia del museo	p.22
2.3 Denominación: ¿Quién fue Dolores Omeco?	p.23
2.4 Colecciones	p.24
2.5 Fotografías Museo Dolores Omeco	p.25
2.6 Fotografías Museo Dolores Omeco	p.25
3. Habitaciones privadas	p.28
3.1 Introducción	p.28
3.2 Vestíbulo	p.29
3.3 Comedor	p.30
3.4 Sala	p.32
3.5 Pasillo	p.33
3.6 Reservara	p.34

- Orden preciso de los títulos y subtítulos.

Cada unidad cuenta con su propia portada esto para que exista un reconocimiento gráfico de la información que se busca dentro de cada carpeta. Gracias al reacomodo de información de las carpetas se pudo organizar su contenido teórico en unidades de contenido como se muestra en la figura 5.

Figura 5. Unidades de contenido



La información que contiene cada acervo fue reacomodada y adaptada para favorecer su comprensión. Las lecturas que forman parte de las carpetas del manual contienen información sobre las piezas artísticas que pertenecen a las distintas colecciones que se exhiben dentro del museo, es por ello que los datos presentes dentro de éstas tienen que ser claros y precisos. Para lograrlo, se llevó a cabo la selección de la información que permita la familiarización y conocimiento del contenido museístico al lector, en este caso los guías temporales. Asimismo, se realizó la incorporación de gráficos que permitan la identificación de los distintos artefactos museísticos. La figura 6 muestra las características incorporadas a las carpetas de lectura, lo que facilitará al guía en capacitación la apropiación de los contenidos del museo.

Figura 6. Reacomodo de información



Sumado al reacomodo de la información de las carpetas, se realizó la incorporación de diversas estrategias de aprendizaje. Dichas estrategias tienen como principal objetivo favorecer la comprensión de los textos presentes dentro del manual de capacitación, esto debido a que los guías temporales afrontan distintos tipos de textos con características diferentes ante los cuales, regularmente, enfrentan cierto grado de complejidad y poca familiaridad, por ello su lectura requiere de un gran esfuerzo cognitivo, que puede repercutir en una baja comprensión de los textos, y por ende un deficiente desarrollo de su labor dentro del museo.

Para conseguir lo anterior se diseñaron algunas estrategias de lectura, las cuales permitieran la apropiación de los contenidos museísticos, entre estas se encuentran: cuadros sinópticos, mapas conceptuales, cuadros comparativos, entre otros. Por medio de ellas se busca resaltar al lector las ideas rectoras y los mensajes secundarios de los diversos acervos, lo cual le facilite la retención de datos. De esta manera, la persona que esté siendo capacitada podrá acudir a las estrategias como apoyo a la idea principal dentro de cada lectura. Un ejemplo de las estrategias incorporadas se observa en la figura 7.

Figura 7. Un ejemplo de facilitadores de lectura

Cuadros de organización

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Técnicas artísticas		
Técnica	Descripción	Obra representativa
Acuarela	Técnica pictórica en la que el pigmento se mezcla con aglutinantes solubles en agua.	En el mercado de Papantla, maternidad mecánica
Carbón	Material de dibujo constituido por una maderita carbonizada. Una característica esencial del carbón es que se le puede borrar fácilmente de la superficie en que se dibuja.	Taladro neumático, la tierra virgen, la madre tierra.
Estarcido	Se denomina papel para estarcir por que servía a los pintores, en especial a los que pintaban frescos, para preparar el estarcido (calcas) de los mismos	Fusilamiento de Maximiliano, 1935.
Fresco	Método de pintura mural que consiste en la aplicación de pigmentos de polvo fino disueltos en agua, sobre un aplanado húmedo con alto contenido de cal	Fondos congelados, 1931.
Lápiz	El lápiz es permanente y resulta más manejable que todos los materiales de dibujo. El artista tiene un control muy preciso de la línea ya que puede borrar y volver a dibujar. Puede tener una calidad suave aterciopelada o una marcada agudeza. Por un lado, ofrece una gran sutileza y delicadeza, y por otro una gran fuerza y vigor.	Mujeres desnudas, 1943.
Litografía	Es un método de impresión en que el diseño simplemente se traza en la superficie lisa de una losa de piedra caliza especial llamada piedra litográfica	El niño del taco, 1932, El líder campesino Zapata, La maestra rural

Clasificación de la información

En síntesis, el trabajo de la adecuación del contenido presente en las carpetas de capacitación consistió en la transposición didáctica de la información, es decir, de un lenguaje dirigido a personal versado del museo, se adecuó al uso de palabras comprensibles para un lector poco familiarizado con los contenidos museísticos. Seguido a esto, se llevaron a cabo cambios de presentación y forma. Asimismo, se realizó la incorporación de estrategias de lectura que favorezcan en el guía la comprensión de los textos.

2.2.3.2 Cuadernillo de actividades

Como segunda parte de la intervención del psicólogo educativo dentro del Museo Dolores Olmedo se llevó a cabo el diseño de una serie de cuadernillos en los cuales se proponen breves actividades que buscan servir de apoyo al personal del departamento de servicios educativos en lo que refiere a la capacitación de los guías temporales, a partir de la identificación de sus fortalezas y debilidades. Es por ello que el material está diseñado para ser manipulado por los encargados de llevar a cabo la capacitación, pero para ser trabajado con los guías en formación.

La estructura de los cuadernillos de actividades se compone de dos partes:

- I. Diseño y forma: portada, hoja de contenido, presentación.
- II. Cuerpo: Cartas descriptivas, actividades, anexos, hojas de respuesta.

Al igual que en el caso de las carpetas de lectura, a partir del diseño y la forma de los cuadernillos de actividades, se busca que por medio del reconocimiento gráfico el lector oriente sus esquemas receptivos, lo cual le permita brindarle un sentido a lo que encuentre a continuación.

Los cuadernillos tienen como objetivo que al llevar a cabo las actividades, el guía analice y reflexione los conocimientos adquiridos a partir de la lectura de las carpetas de capacitación. Para ello, el guía es participe de una comunidad de práctica de la cual forman parte capacitadores y prestadores de servicio social. Dentro de dicha comunidad se pretende que los guías refuercen sus conocimientos mediante la práctica guiada y a través de la participación periférica por medio de la interacción entre capacitador-guía o guía-guía. Como lo menciona la teoría sociocultural, el ser humano va construyendo aprendizajes por medio de participar activamente dentro de su comunidad de práctica y en donde dichas participaciones son llevadas a cabo de forma periférica, es decir, cada vez son más completas y eficientes.

Con esto se busca que la formación de los guías vaya más allá de un plano teórico, es decir, que no se limite a la lectura de las carpetas de capacitación y a la repetición de la información, sino que por medio de las actividades propuestas

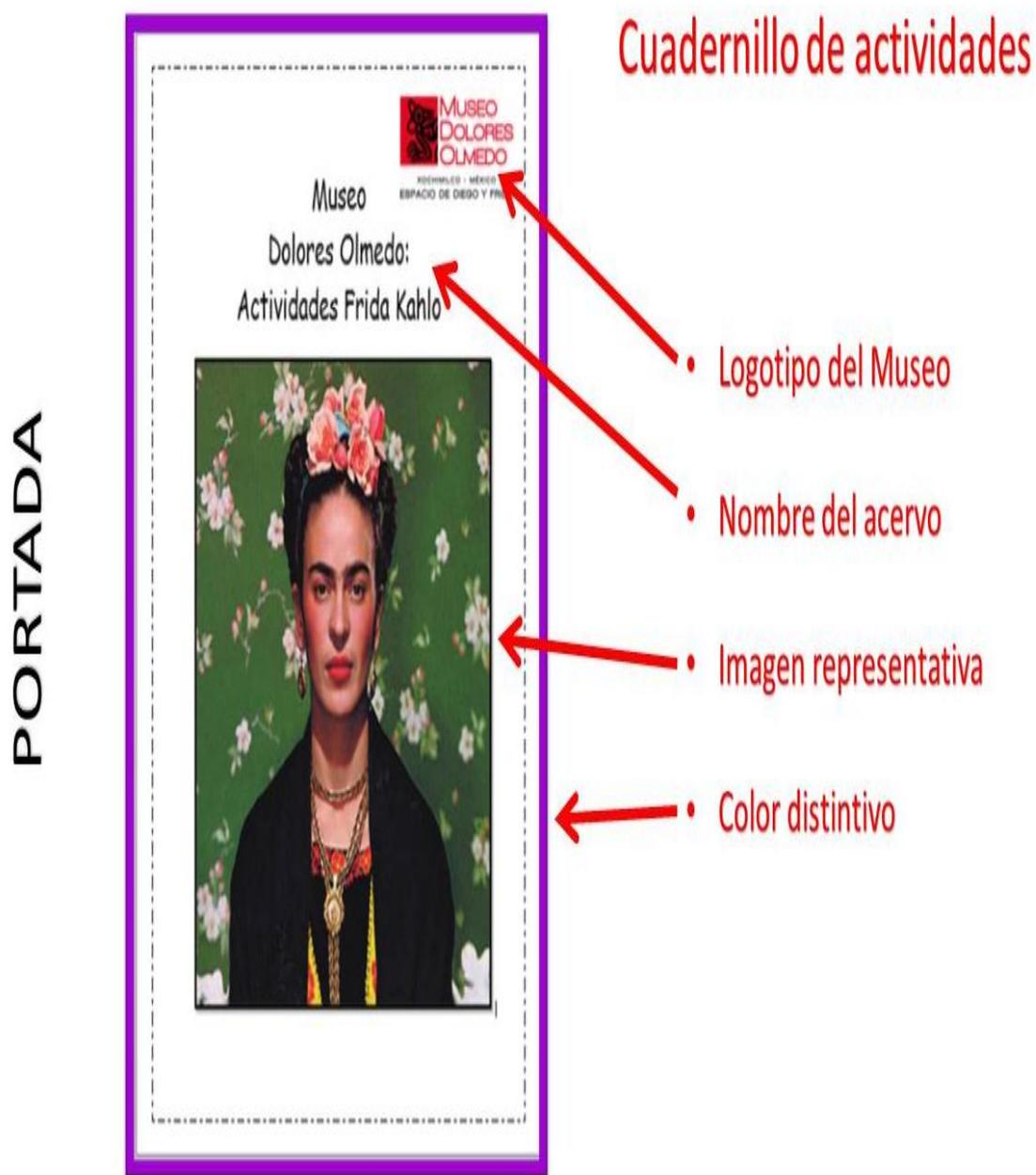
dentro del cuadernillo se prepare para afrontar la tarea que realizará durante la impartición de recorridos guiados.

Para llevar a cabo lo anterior se elaboró un cuadernillo por cada carpeta de lectura del manual de capacitación. Por este motivo se presentaron al MDO siete cuadernillos correspondientes a cada acervo. Para fines del proyecto se muestran sólo las actividades propuestas por el escritor de esta tesis.

A continuación se comienza a explicar y describir cada parte.

- Portada: Tiene una estructura similar a la realizada en las carpetas de lectura. La diferencia en este caso es que dentro del título de la misma se anexa el rubro “actividades” y el nombre del acervo al cual pertenecen como se muestra en la figura 8.

Figura 8. Portada de cuadernillos



- Estructura general: Cada material incluye su propia estructura general, la cual se encuentra hipervinculada para su mejor manejo dentro de una computadora o dispositivo digital, aunque este contenido también puede ser manipulado de forma impresa. La figura 9 muestra un ejemplo de hoja de contenido, la cual tiene la función de dar a conocer con qué tipo de material cuenta cada uno de los cuadernillos de actividades.

Figura 9. Estructura de los cuadernillos



- Presentación: Explica el objetivo de las actividades diseñadas para cada carpeta del manual. Asimismo, se hace mención del acervo que sirve como eje para el trabajo de las actividades propuestas, así como el número de sesiones necesarias para ser llevadas a cabo. La figura 10 ilustra un ejemplo de presentación de un cuadernillo.

Figura 10. Presentación



- Cartas descriptivas: Dentro de éstas se muestran los criterios con los cuales fueron organizadas cada una de las actividades. Dichos criterios están pensados para servir de apoyo al capacitador y no necesariamente se tienen que seguir al pie de la letra, en ellas se señala la duración aproximada de aplicación de cada actividad, su justificación, el objetivo que persigue y una serie de recomendaciones para llevarse a cabo. Las cartas se muestran previas a cada actividad. En la figura 11 se exponen los criterios de organización.

Figura 11. Criterios de organización

Criterios de organización

CARTA DESCRIPTIVA

Cronología y datos biográficos de Frida Kahlo La vida de una artista	
Duración	40 minutos
Objetivo	Crear las habilidades necesarias para que los guías en capacitación puedan utilizar la información y datos biográficos de Frida Kahlo en las visitas brindadas al público.
Justificación	A partir de la ilustración de los hechos relevantes de la vida de Frida Kahlo el guía podrá tener un mejor manejo de la cronología de la vida de la pintora.
Descripción de la actividad	

1. Para la elaboración de esta actividad es necesario que los prestadores de servicio social hayan llevado a cabo las lecturas de la 'Cronología de Frida Kahlo' y 'Datos biográficos de Frida' ubicadas en la carpeta de Frida Kahlo en las págs. 3-16.
2. El capacitador dará el ejercicio a los guías en el cual utilizarán lápiz y goma.
3. Se dará la instrucción a los prestadores de servicio social de que tendrán 20 minutos para que realicen la actividad, la cual consiste en elaborar un dibujo representativo de la vida de la artista de acuerdo a los años que se mencionan.
4. Una vez concluido este ejercicio los guías presentarán su trabajo a sus demás compañeros, contándola a manera de historietas, haciendo uso sus habilidades cognitivas y verbales. Para esto se utilizarán 30 minutos.
5. Si durante la explicación algún guía menciona hechos erróneos de acuerdo a la fecha, el capacitador indicará a otro chico que señale la fecha correcta en la que sucedió el acontecimiento mencionado.
6. Al concluir la actividad el guía debe preguntar si aún quedan dudas acerca de la vida de Frida, de ser así deberá responderlas con la finalidad de retroalimentar la información de los guías.
7. Para la evaluación de la actividad el guía contará con un instrumento resuelto (anexo 1) como apoyo.

- Nombre de la actividad
- Duración
- Objetivo
- Justificación
- Descripción de la actividad

- Hoja de actividad: En ellas se muestran las actividades diseñadas para complementar la capacitación de los guías temporales del Museo Dolores Olmedo. Cada una tiene diversos ejes, algunas incluyen aspectos lúdicos, mientras que otras se presentan en forma de ejercicios formales dentro de los cuales se tienen que completar tablas de información, líneas de tiempo, etc. (Si se requiere ver más a detalle cada actividad mirar el anexo 2). La figura 12 da un ejemplo de estas, mostrando la actividad llamada “La vida de una artista” relacionada con el acervo de la pintora Frida Kahlo.

Figura 12. Actividades



- Anexos: En varias ocasiones las actividades contienen material extra que no se encuentra dentro de la hoja de actividades. Dichos materiales están presentes dentro de los anexos, debido a que sólo son de apoyo para contestar los reactivos de cada una de las propuestas. Dentro de estos se cuenta con hojas de respuestas para cada actividad, sirviendo de apoyo para el capacitador.

El pensar en incluir una sección de respuestas en el cuadernillo de actividades tiene como fin facilitar la utilización de dicho material, dado que si en algún momento el museo elige a una persona que desconozca los contenidos museísticos, éste pueda capacitar correctamente a los futuros guías (para observar cada hoja de respuestas acudir al anexo 2). La figura 13 muestra ejemplos de esto.

Figura 13. Anexos y hojas de respuestas



En general, el diseño del cuadernillo de actividades consistió en la propuesta de un material que funcioné para complementar la formación de los guías temporales, asimismo para favorecer la adquisición del conocimiento del contenido museístico con el que se trabajará y, de esta forma, los guías temporales realicen su labor de manera correcta al brindar recorridos en los que se brinde información clara y precisa.

2.2.3.3 Actividades: Relación teórico-práctica

A continuación se muestran las actividades diseñadas para cinco de los acervos del Museo Dolores Olmedo. Dentro de cada una se presentan tablas descriptivas, las cuales puntualizan detalladamente cómo aplicar y evaluar cada actividad propuesta.

Para esto, las actividades contienen los siguientes aspectos:

- Objetivo
- Estrategia didáctica
- Fundamento
- Habilidad a desarrollar

La tabla 8 muestra un listado de las actividades realizadas por cada acervo, describiendo el nombre de las mismas y a qué sala del museo pertenece.

Tabla 8. Actividades diseñadas, elaboración propia.

Número de la actividad	Acervo	Nombre de la actividad
1	Museo Dolores Olmedo	Xochimilco a través del tiempo
2	Diego Rivera	El recorrido de Rivera
3	Frida Kahlo	La vida de una artista
4	Angelina Beloff	¿Piedra, pincel o madera?
5	Arte Prehispánico	Un juego del pasado

La primera actividad consta de una línea de tiempo, en la cual se retoman algunas de las etapas históricas de Xochimilco; en la segunda se tienen que relacionar columnas al utilizar fechas y describir eventos importantes de la vida del pintor Diego Rivera; en la tercera se echa mano del dibujo para plasmar los hechos que

marcaron la vida de Frida Kahlo; la cuarta actividad, requiere de la identificación de técnicas y corrientes artísticas; finalmente, la quinta actividad es un juego de serpientes y escaleras con motivos históricos que se relacionan con el arte prehispánico.

Para una mejor comprensión, a continuación se describe y se presenta cada una de las actividades diseñadas durante la intervención profesional del psicólogo educativo dentro del Museo Dolores Olmedo.

Actividad 1: Xochimilco a través del tiempo

- **Objetivo**

Favorecer la apropiación de la información histórica relacionada con la creación del Museo Dolores Olmedo.

- **Estrategia didáctica**

Como se muestra en la figura 14 la actividad consiste en una línea de tiempo que consta de cuatro etapas históricas clave para la creación del museo.

Este ejercicio es una estrategia de aprendizaje de elaboración, en la cual se requiere completar una línea de tiempo apoyado por imágenes que hacen alusión a las distintas etapas históricas por las que ha pasado la delegación Xochimilco; buscando la apropiación de contenidos y significados del acervo museístico a través de la utilización de frases clave.

- **Fundamento**

La utilización de una línea de tiempo como estrategia de aprendizaje es de vital importancia para que el guía en capacitación identifique los distintos periodos históricos por los cuales pasó la hacienda la “Noria” antes de convertirse en el MDO, ya que como menciona Márquez (2010, p.1):

La forma más sencilla y clara de entender el tiempo histórico es “viéndolo”. Si plasmamos el tiempo en una imagen se puede adquirir mayor conciencia del transcurso temporal. Las líneas de tiempo se utilizan precisamente para entender, a través de la visualidad, el tiempo histórico.

Como lo señala este autor, uno de los principales objetivos que se persigue con la utilización de una línea de tiempo es la adquisición de un pensamiento ordenado sobre el transcurso del tiempo en el lugar donde se ubica la historia del museo, para de esta forma poder difundir correctamente los acontecimientos relevantes que ocurrieron ahí.

De acuerdo con Narváez (2013), las líneas de tiempo fomentan las nociones del antes, después y durante, debido al hecho de que éstas no son innatas en las personas, más bien son constructos culturales que se adquieren gracias a las experiencias reiterativas que se presentan de manera progresiva. Asimismo, menciona que dentro de las líneas de tiempo se pueden ubicar las dimensiones temporales a través de diversos periodos o épocas; y que a su vez, pueden ser empleadas para medir los acontecimientos históricos según su duración.

El uso de las líneas de tiempo, de acuerdo con Villalustre y Del Moral (2010), dotan de una estructura lógica y secuencial a los acontecimientos relacionados con temáticas abordadas. Para ello se deben identificar sus principales elementos: los eventos y las fechas importantes, así como su orden cronológico, marcando los hitos más relevantes del hecho, suceso o proceso del que se trate; la escala a utilizar en la creación de la representación gráfica.

- Habilidad a desarrollar

Con esta actividad se busca desarrollar la habilidad de ubicar los hechos que históricamente involucraron al MDO, de esta forma el guía podrá explicar los datos relevantes en la creación del museo. Debido a la identificación del periodo histórico y a la relevancia que éste pudo tener en la creación de dicho recinto, cada guía podrá desenvolverse mejor al momento de contar la historia del lugar.

Figura 14. Actividad 1 “Xochimilco a través del tiempo”

Xochimilco a través del tiempo

Instrucciones: A partir de la lectura que realizaste acerca de la historia de Xochimilco, completa la siguiente línea de tiempo describiendo los hechos más relevantes ocurridos durante cada época.



Actividad 2: El recorrido de Rivera

- **Objetivo**

Favorecer la apropiación del conocimiento que permita al guía relacionar acontecimientos del pasado-presente para darle significado a los artefactos museísticos correspondientes al acervo Diego Rivera.

- **Estrategia didáctica**

Como muestra la figura 15 la actividad consta de una tabla que debe ser complementada. Ésta contiene tres columnas; en la primera se muestran el número de reactivos que componen esta actividad, la segunda muestra el año en que sucedió algún evento a Diego, cabe decir que sólo se brindan algunas fechas, ya que el capacitado tiene que completar los cuadros que carecen de ésta; la tercer columna describe eventos que sucedieron en la vida del pintor. Al igual que con las fechas sólo se muestran algunos para que el capacitado conteste.

En esta actividad se genera un aprendizaje por reestructuración, utilizando una estrategia de organización y tiene como finalidad clasificar las fechas y los distintos eventos que ocurrieron a Diego Rivera durante su vida.

- **Fundamento**

La actividad busca favorecer que el capacitado identifique fechas importantes en la vida de este personaje del arte en México, logrando comprender cómo es que los acontecimientos del pasado influyen en el presente, directamente con lo que se exhibe y lo que se explica dentro del MDO durante las visitas guiadas; como menciona Lima, Bonilla y Arista (2010, p.1) “La enseñanza de la historia en contextos educativos permite analizar y reflexionar sobre el pasado para comprender lo que acontece en el presente”. Asimismo, Salazar (1999), explica lo siguiente “La historia no es sencilla ciencia del pasado, sino resultado de un constante vaivén entre el historiador (que está ubicado en su presente) y el pasado generándose una relación dialéctica entre el pasado y el presente” (p. 17).

La vida de Diego Rivera problematizada en el presente y tomando como principal referente la obra que se exhibe dentro del museo, es la excusa para identificar la historia de este personaje en el contexto del MDO.

- Habilidad a desarrollar

El ejercicio pretende, a través de fechas y hechos específicos, dar sentido a lo que se puede observar dentro del museo en el presente, ya que muchos de las obras que se exhiben plasman de alguna forma los eventos que marcaron la vida del pintor, Diego Rivera.

Figura 15. Actividad 2 “El recorrido de Rivera”

El recorrido de Rivera

Instrucciones: Para completar el siguiente cuadro se tuvo que haber leído la carpeta de Diego Rivera, parte 1. Con lápiz coloca las fechas y hechos ocurridos durante la vida del pintor, es importante que recuerdes estos datos ya que te serán de gran ayuda durante los recorridos dentro del museo.

Reactivo	Año	Evento
1		El 8 de diciembre nacen en Guanajuato los gemelos Diego María y Carlos María Rivera Barrientos.
2	1892	
3		Inicia las clases nocturnas en la Escuela Nacional de Bellas Artes, antigua Academia de San Carlos, recibe lecciones de Andrés Ríos.
4		Llega a Madrid el 6 de enero para ingresar a la Academia de San Fernando. La única condición de la beca concedida por Teodoro Dehesa es que envíe una pintura al gobernador cada seis meses para mostrarle sus progresos.
5	1921	.
6		Se casa con Frida Kahlo el 22 de agosto.
7		Dona al pueblo de México como museos el Anahuacalli (integrado por piezas prehispánicas) y la casa de Frida en Coyoacán.
8	1957	

Actividad 3: La vida de una artista

- **Objetivo**

Favorecer en los guías el desarrollo de habilidades que le permitan plasmar los conocimientos adquiridos relacionados con el acervo de Frida Kahlo.

- **Estrategia didáctica**

Se busca que a partir de la ilustración de eventos relevantes en la historia de Frida, (ver figuras 16 y 17) los guías en formación relacionen los hechos ocurridos, narrando a sus compañeros la vida y obra de la pintora mexicana.

La actividad pretende generar un aprendizaje sobre la biografía de la pintora Frida Kahlo a partir de la realización de dibujos que ejemplifiquen eventos que marcaron a este personaje.

- **Fundamento**

A partir de la actividad se busca que los guías representen el conocimiento del dato biográfico por medio del dibujo. De acuerdo con Delval (1994), el dibujo en muchos casos es una representación de la realidad. Siguiendo la idea de este autor, el dibujo es una actividad humana que resulta grata para las personas que la realizan y tiene mucha relación con el juego en los humanos.

Por otra parte, se utiliza la narración como un pretexto para que los guías interactúen y construyan de manera significativa los conocimientos que requieren para poder brindar una visita guiada de este acervo. Como menciona Salazar (2006), lo que se narra puede suponer una forma de organizar la realidad dentro de un espacio temporal, siendo además de esto una expresión cultural de la cual se derivan aprendizajes; de esta manera el guía favorece la capacidad de relacionar los hechos concretos sucedidos en la vida de Frida y trasladarlos al plano museístico.

En un plano social, la utilización de herramientas culturales tales como el lenguaje y códigos compartidos por el grupo de guías en capacitación suponen un esfuerzo

cognitivo que ayudará a relacionar lo aprendido en su capacitación al momento de dar una visita guiada.

- Habilidad a desarrollar

A través de la realización de la actividad se busca que el guía desarrolle aquellos componentes cognitivos que le permitan reflejar la manera en que comprende la realidad por medio del dibujo, y que a partir de ello logre elaborar una cronología de los eventos ocurridos a lo largo de la vida de la pintora Frida Kahlo.

Figura 16. Actividad 3 “La vida de una artista” (A)

Volumen 1, nº 1
Museo Dolores Olmedo



Frida Kahlo

Instrucciones: Elabora un dibujo representando un suceso importante en la vida de Frida Kahlo correspondiente al año indicado en cada recuadro.

La vida de una artista

1907 1925 1929

1930

 **MUSEO
DOLORES
OLMEDO**
XOCHIMILCO • MÉXICO
ESPACIO DE DIEGO Y FRIDA

Figura 17. Actividad 3 “La vida de una artista” (B)

Volumen 1, nº 1 Museo Dolores Olmedo	<h1>Frida Kahlo</h1>	 <p>MUSEO DOLORES OLMEDO XOCHIMILCO • MÉXICO ESPACIO DE DIEGO Y FRIDA</p>
1937	1940	1945
1954		

Actividad 4: ¿Piedra, pincel o madera?

- Objetivo

Favorecer en los guías en formación la apropiación del conocimiento con respecto a las técnicas de producción artística y tipo de obra que realizó la artista rusa Angelina Beloff.

- Estrategia didáctica

Como muestran las figuras 18 y 19 la actividad busca que el guía demuestre los conocimientos adquiridos a través de la lectura de las carpetas de capacitación, con respecto a las técnicas empleadas en las producciones de Angelina.

Para esto se elaboraron tablas de dos columnas. El lado izquierdo corresponde a una serie de cuadros pintados por Beloff y del lado derecho se presentan otros recuadros, en los cuales se tiene que describir la técnica con la que fue elaborado o qué representa la pintura mostrada. Muchas de las obras de esta pintora muestran escenas relacionadas con cuentos para niños, el guía tiene que describir los fragmentos de estas historias durante el recorrido.

Las estrategias didácticas que se ve involucradas en esta actividad tienen que ver con el repaso y la organización de lo leído en la carpeta de capacitación del acervo y a la vez el capacitado puede clasificar y categorizar en distintas técnicas de producción artística de la obra de Angelina. Los aprendizajes generados con este ejercicio están ligados con la asociación de datos y de organización de los mismos.

- Fundamento

En este caso los contenidos museográficos que se abordan están ligados a la realización de una serie de acuarelas, xilografías y litografías que se muestran en la sala dedicada a esta pintora.

Las ilustraciones (fotografías, esquemas, medios gráficos, etc.) constituyen una estrategia de enseñanza profusamente empleada. Estos recursos por sí mismos son interesantes. Su establecimiento ha sido siempre muy importante (en términos

de lo que aportan al aprendizaje del alumno) en áreas como las ciencias naturales y tecnología, se les ha considerado más bien opcionales en áreas como humanidades, literatura y ciencias sociales.

Las ilustraciones son más recomendables que las palabras para comunicar ideas de tipo concreto o de bajo nivel de abstracción, conceptos de tipo visual o espacial, eventos que ocurren de manera simultánea, también para ilustrar procedimientos o instrucciones procedimentales (Díaz Barriga y Hernández, 1998).

Asimismo, el uso del discurso y de la narración es muy importante para que el guía pueda describir y mostrar los contenidos de la sala al público visitante. Es por ello que esta actividad, también permite que el guía en capacitación adquiera habilidades propias de un mediador entre los objetos del museo y las personas que visitan este recinto.

- Habilidad a desarrollar

Con esta actividad el guía mostrará sus conocimientos en cuanto a la descripción e identificación de técnicas artísticas como acuarela, grabado y litografía.

Figura 18. Actividad 4 “¿Piedra, pincel o madera?” (A)

Técnicas artísticas

¿Piedra, pincel o madera?

Instrucciones: Observa con cuidado las obras de Angelina Beloff que se te presentan a continuación, una vez identificada la obra tendrás que escribir en el recuadro de la derecha a qué tipo de técnicas artísticas corresponde realizando una descripción breve de ésta, o en el caso de “obra” realiza una descripción de ella.

El soldadito de plomo y la bailarina en el juguetero



Técnica

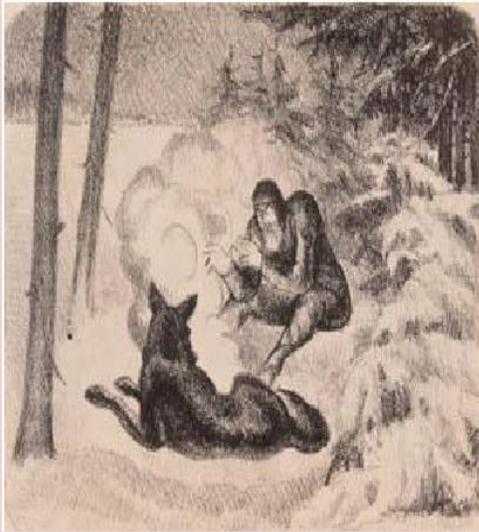
Describe esta obra dando el nombre y las características de la misma



Obra

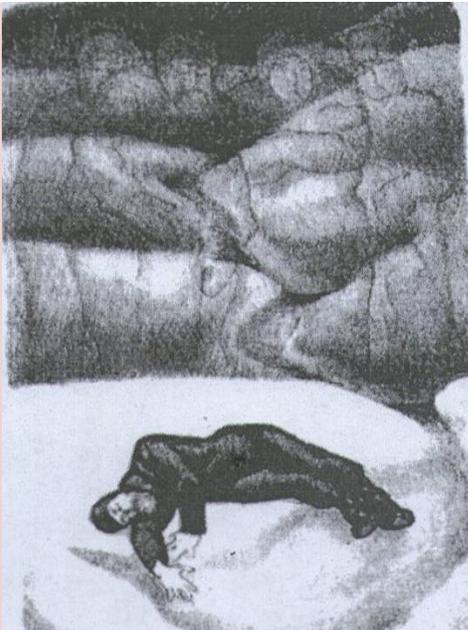
Figura 19. Actividad 4. “¿Piedra, pincel o madera?” (B)

Hombre y lobo junto a la Hoguera



Técnica

Describe esta obra dando el nombre y las características de la misma



Obra

Actividad 5: Un juego del pasado

- **Objetivo**

Comprobar a partir de una herramienta lúdica que los guías en capacitación cuentan con los conocimientos suficientes con respecto al acervo de Arte Prehispánico del Museo Dolores Olmedo.

- **Estrategia didáctica**

Como muestra la figura 20 la actividad consiste en un juego de tipo serpientes y escaleras. A partir de un tablero con ilustraciones, correspondientes a figurillas con las que cuenta el museo, los guías en capacitación deben brindar la explicación de las mismas en forma correcta. No es necesario que la explicación que se brinda por casilla sea la misma que se presenta en la carpeta de lectura sino que el guía con sus propias palabras y medios describa de forma idónea el objeto museístico.

La actividad tiene las mismas reglas del juego tradicional de serpientes y escaleras, con él se pretende generar un aprendizaje significativo gracias al uso de una herramienta lúdica.

Asimismo, funciona como una estrategia de repaso, generando un aprendizaje por asociación a través del juego que sirve como excusa para retroalimentar la lectura del manual de capacitación.

- **Fundamento**

Dicha actividad corresponde a una modalidad de juego reglado, que de acuerdo con Heller (1977), tiene como fin fomentar normas sociales establecidas, en este caso la forma en que el guía tiene que brindar la visita dentro del museo al momento de exponer al público las piezas de Arte Prehispánico que se encuentran dispersas en las distintas salas del MDO.

- Habilidad a desarrollar

Por medio de la actividad se identificará el dominio que el guía tiene respecto a temas relacionados con diversas culturas de México, como fueron las culturas de occidente, la zapoteca y la maya.

Figura 20. Actividad 5, Serpientes y escaleras: "Un juego del pasado"



2.2.4 Fase de práctica

2.2.4.1 Estudio piloto

Esta fase se llevó a cabo al concluir el diseño, cuya finalidad radica en que cada actividad fuera avalada por el personal del museo, asimismo se buscaba encontrar posibles puntos de mejora en la propuesta presentada a los encargados del área educativa del recinto.

Para ello se contó con la participación de cuatro personas que conocían el contenido museístico, dos de ellas fueron expertos del museo y las otras dos prestadores de servicio social. En el caso de los expertos del museo podían brindar su opinión y dar una retroalimentación sobre cada actividad, mientras que los prestadores de servicio social podían arrojar resultados más acordes al tipo de personas a quienes va dirigido este material.

La tabla 9, muestra el cargo dentro del MDO de cada persona implicada en la fase piloto.

Tabla 9. Personas a las que se aplicó la fase piloto del proyecto, elaboración propia.

Cargo dentro del museo	Cantidad de participantes
Directora de Servicios Educativos y Colecciones del MDO	1
Coordinadora de capacitación a guías temporales del MDO	1
Guía temporal del MDO (estudiante universitario)	1
Guía temporal del MDO (estudiante universitario)	1

Como se muestra en la tabla 9, dos de las personas a las que se aplicó las actividades pertenecen al departamento de servicios educativos del museo, además de manejar a la perfección los contenidos de cada colección permanente

dentro del MDO. Mientras que los otros dos participantes en esta fase son estudiantes que realizaban su servicio social como guías temporales dentro del museo.

El conjunto de actividades está diseñado acorde a la duración que se tiene planeada para llevar a cabo la capacitación: un mes. Sin embargo la aplicación de las mismas para esta fase de la intervención sólo se llevó en un día, ya que los cuatro participantes del piloteo ya conocían la información del museo y solo se limitaron a realizar las actividades complementarias de cada carpeta perteneciente al manual.

Cuatro de las 5 actividades constan de una fase individual y otra grupal; en la primera cada guía en capacitación contesta individualmente la actividad, mientras que en la segunda se realiza una mesa de diálogo entre todos los capacitados.

Una vez realizado el estudio piloto, la coordinadora del proyecto las observaciones y posibles puntos de mejora de cada actividad aplicada. Cabe mencionar que las observaciones en su mayoría fueron realizadas por la Directora de Colecciones y Servicios Educativos del MDO. Los resultados que se obtuvieron gracias a la aplicación de las actividades fue el siguiente:

Tabla 10. Ajuste a la propuesta: actividad 1, elaboración propia.

Xochimilco a través del tiempo		
Observación	Punto a mejorar	Cambio realizado
<ul style="list-style-type: none"> • Reestablecer tiempos de aplicación ya que se lleva menos tiempo el realizar dicha actividad tanto en la fase individual como grupal • Revisión de fecha marcada en cada periodo de la actividad • Modificar el punto 5 de la carta descriptiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo establecido antes del piloteo: 40 minutos en total Individual: 20 minutos Grupal: 20 minutos • Fechas marcadas en cada etapa histórica que contiene la hoja de aplicación • Confusión en la redacción de dicho punto se mezcla información del museo con la de Xochimilco 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo establecido para su aplicación: 20 minutos Individual 10 minutos Grupal: 10 minutos • La fecha en cada periodo fue eliminada quedando solo la alusión a dicho periodo histórico. • Redacción a manera de explicar que solo se debe de explicar lo relacionado con Xochimilco

Como se puede observar en la tabla 10, la actividad 1 tenía establecido originalmente un tiempo de 40 minutos para su aplicación, pero sólo se utilizaron 14 minutos; 12 minutos para su resolución y 2 minutos para la retroalimentación.

Las modificaciones que se consideran pertinentes para la mejora de dicha actividad es que se establezca un tiempo determinado para cada fase, individual y grupal. También se debe hacer una revisión de las fechas que se plantean en cada periodo dentro de la actividad: prehispánico, colonial y porfiriano, ya que no coinciden los años señalados.

Finalmente en la carta descriptiva se tiene que hacer una modificación en el punto 5, puesto que la actividad tiene como fin evaluar la historia de Xochimilco y en las

indicaciones que se señalan se mezcla información de la historia del museo. Para ello se propone que la indicación quede de la siguiente manera: Cada guía con sus propias palabras explicará un suceso ocurrido en cada etapa histórica de Xochimilco.

Tabla 11. Ajuste a la propuesta: actividad 2, elaboración propia.

Recordando a Diego		
Observación	Punto a mejorar	Cambio realizado
<ul style="list-style-type: none"> • La actividad duró menos de lo planeado, sólo es necesario reestructurar los tiempos de aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de aplicación total antes del piloteo: 60 minutos Individual :30 minutos Grupal: 30 minutos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo establecido para su aplicación: 45 minutos Individual: 30 minutos Grupal: 15 minutos

Como se describe en las observaciones de la tabla 11, esta actividad tuvo una duración muy corta, pues para contestarla los guías sólo tardaron 5 minutos y otros 5 en debatir las ideas principales de sus respuestas. Por tal motivo el ajuste de la actividad sólo se realizó en el tiempo de aplicación, ya que originalmente estaba pensada para aplicarse en 60 minutos reduciéndose el tiempo a 45 minutos.

Tabla 12. Ajuste a la propuesta: actividad 3, elaboración propia.

La vida de una artista		
Observación	Punto a mejorar	Cambio realizado
<ul style="list-style-type: none"> • Reacomodar tiempo de la actividad • Modificar fechas del recuadro de inicio y del final de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de aplicación total antes del piloteo: 60 minutos Individual: 30 minutos Grupal: 30 minutos • Las fechas que se mostraban eran las siguientes: 1925 y 1958 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo establecido para su aplicación : 40 Minutos Individual: 20 minutos Grupal: 20 minutos • Las fechas establecidas en la actividad fueron las siguientes: 1907 y 1954

En un principio la actividad 3 consistió en dibujar una historieta conforme a la cronología de la vida de Frida Kahlo. Constó de tres partes, para la primera se programaron 20 minutos para la elaboración de los dibujos; sin embargo, por cuestiones operativas se acorta el tiempo. En la segunda parte, presentan el trabajo que realizaron los participantes y se da un tiempo de 5 minutos para la explicación (estas dos primeras fases de la actividad son consideradas dentro de la fase individual), el cual resulta suficiente. Finalmente en la tercera parte se hace una retroalimentación, el guía pregunta si quedan dudas; en este caso se genera confusión con las fechas del material principalmente en el evento del año 1958.

Como se puede observar en la tabla 12, los principales cambios se realizaron en la disminución del tiempo de aplicación y en realizar los siguientes cambios:

- ✓ Cambiar la fecha de inicio 1925 por 1907, al ser este el año del nacimiento de Frida Kahlo.
- ✓ Modificar la última fecha 1958 por 1954, por ser el año de muerte de Frida Kahlo, estos cambios con el fin de no provocar confusión al participante.

Tabla 13. Ajuste a la propuesta: actividad 4, elaboración propia.

Actividad 4. ¿Piedra, pincel o madera?		
Observación	Punto a mejorar	Cambio realizado
<ul style="list-style-type: none"> • No presentó observaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • No presentó puntos de mejora 	<ul style="list-style-type: none"> • No presentó cambios realizados

Como se observa en la tabla 13, la actividad 4 tuvo una duración de 10 minutos y su aplicación fue sencilla. No se presentaron modificaciones en la misma y sirve para que los guías identifiquen claramente las técnicas usadas en la obra de Angelina.

Tabla 14. Ajuste a la propuesta: actividad 5, elaboración propia.

Actividad 5. Un juego del pasado		
Observación	Punto a mejorar	Cambio realizado
<ul style="list-style-type: none"> • Agregar una hoja de respuestas a las preguntas que se plantean 	<ul style="list-style-type: none"> • Agregar a la actividad una hoja de respuestas 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de respuestas a preguntas realizadas en la actividad

Para llevar a cabo la actividad correspondiente a este acervo se tenían contemplados 60 minutos, pero debido al poco tiempo con el que se contaba sólo se utilizaron 15 minutos, permitiendo solamente 3 tiros por guía.

Como se observa en la tabla 14, se considera que la actividad no tiene cambios necesarios, sólo se agregó una hoja con las respuestas correspondientes a las preguntas que se plantean para que el capacitador tenga un apoyo para la evaluación de las respuestas.

2.2.4.2 Reflexión final del estudio piloto

Gracias a la aplicación de los cuadernillos diseñados se pudieron identificar las fortalezas y debilidades que presentaban en el diseño de cada actividad. Y así posteriormente, realizar las modificaciones pertinentes para el reajuste de la propuesta.

Las limitaciones que se lograron identificar durante el estudio piloto son las siguientes:

- La aplicación de las actividades se realizó a personal experto como lo son las dos guías permanentes del museo y no a jóvenes prestadores de servicio social como se tiene contemplado originalmente en el proyecto.
- Como se mencionó anteriormente, se tuvo contemplado un mes para llevar a cabo la capacitación y evaluación de todos los acervos con los que cuenta el museo, pero debido a las circunstancias del museo para llevar a cabo el estudio piloto, todas las actividades fueron aplicadas en un día.

El alcance que se obtuvo a través del piloteo es el siguiente:

- Identificar los errores de diseño que existen en la primera versión del cuadernillo de actividades, lo cual da pie a la mejora y el perfeccionamiento de las mismas.
- A partir de los puntos detectados en el piloteo se realizaron las modificaciones pertinentes a las actividades diseñadas y posterior a esto concluir, satisfactoriamente, nuestra labor como psicólogos educativos en formación dentro del Museo Dolores Olmedo.

Capítulo 3. Conclusiones

A partir de la descripción realizada en el presente informe, acerca de la intervención profesional del psicólogo educativo dentro de una institución de educación no formal como es el Museo Dolores Olmedo, se llega a la última etapa en la cual se lleva a cabo una reflexión final acerca de la labor realizada.

La estructura de este capítulo del informe se divide en dos partes:

- En la primera parte se explican los alcances y limitaciones de cada fase de la intervención, una vez identificados estos aspectos se da una breve conclusión sobre cada una.
- En la segunda parte, se brinda una conclusión general de la intervención, realizando diversas sugerencias y resaltando el papel del psicólogo educativo dentro del museo.

Fase introductoria

A. Alcances

1) Capacitación a practicantes de la UPN: El realizar esta parte de la intervención dentro del museo en un periodo de un mes, ayudó a que la intervención contara con el tiempo necesario para llevarse a cabo. Un punto también favorable durante esta primera etapa fue, el hecho de contar con una planeación bien elaborada por parte del personal de servicios educativos para conocer los contenidos con los que se trabajaría posteriormente.

2) Elaboración de marco teórico: Esta segunda etapa de la primera fase de intervención permitió entender y visualizar al museo como una institución educativa, dando razón a lo que menciona Pastor (2001), respecto a la visión norteamericana del mismo (esta visión hace la vinculación y aplicación de prácticas educativas dentro del museo). De esta forma se obtuvieron todas las herramientas teóricas sobre el quehacer en el museo, además del trabajo que realiza un guía y del tipo de visitas guiadas con apego a la tipología descrita por Serrat (2005) y Santacana (2006), siendo esta la base para la realización de la intervención.

B. Limitaciones

- 1) Capacitación a practicantes de la UPN: En este punto, la barrera que se presentó está relacionada con la formación profesional recibida. El problema radica en el acercamiento al arte, ya que la UPN deja de lado el desarrollo de habilidades estéticas de los estudiantes, haciendo difícil la comprensión y el manejo de datos relacionados con este campo. Es por ello que para que el estudiante tenga contacto con el tema del arte sólo existen dos posibilidades: encontrarse en un escenario de prácticas como el museo o al cursar la materia de Psicopedagogía del Arte y la Cultura, pero estas opciones se presentan únicamente durante el último año de la licenciatura.

- 2) Elaboración de marco teórico: En el sustento teórico existió una inclinación hacia la descripción del museo, las visitas guiadas y el guía; retomando de manera breve el ámbito psicopedagógico. Otra limitación existente en este ámbito, es que los temas centrales de la descripción teórica pueden presentar una explicación superficial sobre el ámbito museístico y lo que a las visitas guiadas corresponde, esto debido a la falta de conocimiento sobre el tema en el momento de la elaboración del escrito.

A grandes rasgos, la fase introductoria, que engloba la capacitación a los estudiantes de la UPN y la elaboración de un marco teórico dirigido a los guías temporales del museo, permitió a los practicantes contextualizar y reconocer el escenario educativo donde se realizaría la intervención; asimismo a partir de la realización del marco se tuvo un primer acercamiento teórico con saberes específicos de una institución de educación no formal como es el Museo Dolores Olmedo.

Fase de detección de necesidades

A. Alcances

Observación de visitas guiadas: El realizar esta actividad ayudó a la obtención de datos reales acerca de la labor que llevan a cabo los guías temporales dentro del museo. Posterior a esto, se realizó un análisis de los

datos recabados, lo cual permitió detectar las necesidades que se atenderían durante la intervención.

B. Limitaciones

Observación de visitas guiadas: De acuerdo con Serrat (2005), las visitas observadas fueron visitas de exploración y de carácter expositivo por la forma en que éstas se llevaron a cabo, por tal motivo el ser un observador presente y no participativo en cada visita guiada pudo ser un problema en el desempeño de los guías.

En general esta fase del proyecto sirvió como base para toda la intervención, dado que fue gracias a la observación y análisis de las visitas guiadas que se identificaron fortalezas y debilidades en los recorridos que brindaban los guías del museo. La obtención de datos reales y contextualizados dentro del MDO ofreció la oportunidad de una intervención adecuada para el mismo.

Fase de diseño

A. Alcances

- 1) Adecuación de contenido museístico en Carpetas: Cada una de ellas fue dotada de una nueva estructura, además de adecuar contenidos especializados a contenidos más entendibles para el tipo de lector al que se dirigiría, en este caso, guías temporales. En palabras de Cheballart (1997), realizando una trasposición didáctica.
- 2) Cuadernillos de actividades: Gracias al diseño de los cuadernillos de actividades, la capacitación que recibirán los guías temporales del MDO estará compuesta por estrategias de aprendizaje que sirvan como una guía de acciones a seguir para favorecer el desempeño de los jóvenes que prestan su servicio social como guías de este recinto museístico.

B. Limitaciones

- 1) Adecuación de contenido museístico en Carpetas: Uno de los principales obstáculos presentes dentro de esta fase radica en la poca familiaridad por parte de los practicantes de la UPN con respecto al contenido de las carpetas de lectura con la que se trabajó, ya que en estas se encuentran saberes propios del ámbito artístico y cultural que alberga el acervo del museo.
- 2) Cuadernillos de actividades: Entre las limitantes presentes en esta fase se encuentra el poco tiempo con el que se contó para presentar una propuesta al personal del área educativa del museo, lo cual pudo influir en la escasa profundización de los temas en cada actividad. Asimismo, debido a que es demasiada la información presente dentro de las carpetas de lectura, ésta no fue abarcada completamente en el diseño de las actividades y por ende, sólo fueron retomadas las ideas ejes que son presentadas en los recorridos guiados.

Gracias al desarrollo de esta fase del proyecto se llevaron a la práctica una gran parte de los conocimientos adquiridos durante la licenciatura, de igual forma fue una valiosa experiencia en la adquisición de habilidades correspondientes al quehacer profesional del psicólogo educativo dentro de una institución educativa.

Fase de práctica

A. Alcances

- 1) Estudio piloto: El logro más evidente en esta parte de la intervención se hizo presente gracias a que todas las actividades diseñadas pudieron ser aplicadas a las personas encargadas del área educativa del museo, piloteándose con un par de expertos en los contenidos del recinto y con dos guías temporales en función. De esta forma, se obtuvieron distintas opiniones sobre cada actividad, comprobando su efectividad o descartándolas por su falta de pertinencia para el museo. Se pudieron

aprovechar los conocimientos de los expertos hacia un público más novato, haciéndose presente, de acuerdo con Baquero (2009), una zona de desarrollo próximo gracias a la interacción entre expertos de los contenidos museísticos y prestadores de servicio social con menos conocimiento de estos.

- 2) Ajuste de la propuesta: Gracias a los resultados del piloteo de las actividades se encontraron errores de elaboración, permitiendo corregirlos y de esta forma tener actividades bien diseñadas para la capacitación de guías temporales del museo.

B. Limitaciones

- 1) Estudio piloto: La principal problemática en esta fase se hizo presente en el tiempo que se tuvo para el mismo, ya que la aplicación de las actividades está programada para llevarse a cabo en un mes, reduciéndose drásticamente el periodo de aplicación.
- 2) Ajuste de la propuesta: En este caso, las limitaciones fueron identificadas gracias al piloteo y se convirtieron en un ejercicio de reflexión y autorregulación para la persona que diseñó cada actividad, ya que se encontraron y modificaron los errores de diseño, así como de mal manejo de la información en cada actividad.

Gracias al estudio piloto se logró generar un ejercicio de autocrítica en la práctica del psicólogo educativo dentro del museo, de esta forma, con esta parte de la intervención, se pudo realizar una labor completa y validada por el personal del departamento de servicios educativos.

Cabe mencionar que los contenidos museísticos que forman parte del manual de capacitación para guías y las actividades complementarias que se elaboraron fueron hechos de acuerdo a los criterios que planteó el museo, aunque el diseño de los mismos fue responsabilidad de los practicantes. Debido a esto se implementaron estrategias de enseñanza-aprendizaje que la intervención requería y las cuales se enfocan a mostrar contenidos museísticos que los guías necesitan

para brindar un buen recorrido al público visitante. Es así que por parte del museo se brindó todo el apoyo en forma de documentos e información necesaria para reestructurar el manual y por parte de los practicantes se pusieron en marcha estrategias dirigidas a la generación de aprendizajes significativos y psicosociales requeridos en el museo.

A partir de la identificación de los alcances y las limitaciones surgidas en cada fase del trabajo realizado dentro del MDO, se puede concluir que el rediseñar el manual de capacitación para el guía resultó ser un ejercicio vital para el desarrollo de habilidades propias del quehacer profesional del psicólogo educativo.

Durante la estancia en dicho escenario de prácticas profesionales se aplicaron una gran variedad de conocimientos teóricos así como fue la elaboración y adaptación curricular de unidades de aprendizaje, la puesta en marcha de diseño de actividades, aprendido durante el trascurso de la licenciatura. De igual forma el trabajo en equipo que fue promovido durante todas las asignaturas de la misma sobresalió en esta etapa de desarrollo profesional.

Consideraciones finales

El museo, como institución de educación no formal, se vislumbró como un recinto propicio para la intervención de un profesional como es el caso del psicólogo educativo, a través del diseño de materiales de capacitación y propuestas dirigidas a públicos específicos.

Es importante mencionar que ciertas instituciones de educación no formal promueven un interés con el que buscan que el visitante aprehenda y se apropie de una manera más crítica del contenido de sus colecciones al acudir a estos recintos. Es por ello que para lograr éste fin educativo se invierte un gran esfuerzo en acercar los objetos a las personas, ya sea en forma de cédulas de información donde se describen y se explica el porqué de cada pieza en exhibición o en la utilización de herramientas auditivas como son grabaciones en reproductores portátiles para que el público pueda entender las distintas exposiciones. Incluso la

visita guiada a cargo de una persona que conoce del tema, es un intento del museo por generar aprendizajes significativos en sus visitantes.

Dentro de la intervención se atendieron necesidades educativas propias del museo revelando a la propia institución como un contexto educativo independiente de la escuela, pero que su vez colabora a su manera, en el logro de los propósitos formativos. Lo que se busca con esto es dejar de percibir al museo solamente como un complemento o instrumento más de la didáctica escolar, ignorando las oportunidades y posibilidades educativas que este sitio presenta en sí mismo.

En general el realizar las prácticas profesionales dentro del MDO permitió observar cuales son las demandas educativas que un museo presenta; el realizar la reestructuración del manual de capacitación para guías temporales ayudó a que el museo contara con material adecuado para jóvenes prestadores de servicio social, los cuales provienen de distintos niveles educativos. De igual forma diseñar actividades que complementan la lectura de las carpetas que componen dicho manual ayudó a fortalecer la preparación para quienes se forman dentro del museo y con ello favorecer que su aprendizaje sea significativo. Para lograr esto la participación del psicólogo educativo fue realizada en dos momentos:

1. En primera estancia, a partir del reacomodo de las lecturas del manual se buscó que éstas fueran más entendibles, utilizando estrategias de lectura donde gracias al empleo de ideas rectoras y mensajes secundarios el lector pueda ayudarse a entender y recordar el contenido de los acervos.
2. En un segundo término, con la realización de actividades complementarias del manual de capacitación se buscó que los guías comenzaran a integrarse en una comunidad de aprendizaje la cual situaría su objeto de estudio dentro de las paredes del museo. En todo momento se pretende que los guías comprendan que el mismo lugar donde están aprendiendo será el contexto donde pondrán en práctica lo aprendido, conformando, ya no sólo una comunidad de aprendizaje, sino también una comunidad de práctica logrando esto por medio del aprendizaje situado.

Capacitar a los guías temporales responsables de guiar la visita ha sido el eje principal de ésta intervención, logrando que este trabajo se enfoque en apoyar a las personas que realizan el rol de mediadores dentro de las salas del museo, ya que en ellas recae la responsabilidad de transmitir a los grupos visitantes, el mensaje que propone dar a conocer el museo.

Si bien este tipo de trabajos distan de ser una innovación dentro del campo educativo no formal como es el museo, resultan relevantes como propuestas educativas que competen a esta institución, pudiendo mostrar que las intervenciones de profesionales de la educación en el ámbito museístico no sólo se limitan a realizar vinculaciones entre los aspectos formativos curriculares de la educación formal con el museo, sino que también es posible resolver problemáticas situadas en su contexto específico.

Es verdad que el museo se preocupa por la forma en que se educa dentro de sus instalaciones, pero existe la necesidad de dar continuidad a proyectos como el que aquí se mostró, debido a que si bien intenta resolver los problemas de aprendizaje que se ven reflejados en la práctica de los guías, se dejan de lado algunos aspectos importantes que se tienen que presentar en una visita al museo.

A un nivel sociocultural la intervención trabajó con artefactos culturales primarios y secundarios, es decir, se busca que los guías en formación conozcan las piezas que el museo muestra en sus exhibiciones, de igual manera con los materiales reestructurados y diseñados se pretende que los capacitados den significado a estos objetos dándoles sentido del porqué se encuentran en el museo. Donde realmente existió un vacío en la práctica fue en el intentar trabajar con artefactos culturales terciarios, es decir, que a partir del acercamiento a los dos niveles de artefactos anteriores y gracias al cumulo de conocimientos los guías en formación lograran construir una visión propia del museo a través del mensaje expresado en sus exhibiciones. Gracias a esto el guía, además de brindar una visita bien sustentada, podría verter opiniones propias las cuales aparecerían a partir de experiencias estéticas generadas por medio a la interacción con el museo y sus objetos.

De esta forma el guía no solo se limitaría a dar explicaciones objetivas de las distintas piezas del museo, sino que a partir de estas explicaciones buscaría que los visitantes den un significado propio a los contenidos generando en estos una serie de aprendizajes significativos y experiencias estéticas. Si se lograra trabajar con la libre asociación de los contenidos museísticos, los guías y los visitantes encontrarían el goce y disfrute de la experiencia de aprender en una visita guiada.

Por éste motivo los guías tendrían que desarrollar habilidades estético-comunicativas que en palabras de Montenegro (2014), permitirán conectar las obras exhibidas con los sentimientos y la imaginación de los visitantes. De esta forma, tanto al guía como al visitante se le brinda sentido de la elaboración lo que según Jauss (2002), daría mayor apreciación durante los recorridos.

Ante esto el museo tiene que preocuparse por brindar una formación más apreciativa a los guías temporales y así fortalecer aún más la formación de éstos.

Es así que este informe puede ser un aporte orientado a fomentar la realización de trabajos enfocados a proyectos educativos situados en los museos. Igualmente se espera que la reestructuración del manual sea una verdadera contribución para la formación de los guías temporales del MDO, ya que fue por ellos y para ellos que se realizó la intervención en el escenario.

Alejándose un poco de la intervención dentro del museo y tratando de dar a conocer lo favorable que es para el desarrollo profesional el poder trabajar dentro de este sitio, se puede decir que gracias al periodo de prácticas se pusieron en marcha habilidades desarrolladas durante la formación profesional, brindando al egresado un magnifico panorama de cuál es su labor dentro de una institución educativa. Además de complementar su formación, ya que se pudo trabajar en un ambiente educativo distinto a la escuela y con una población singular como son los guías de museo.

En general, lo que se buscó a partir de la intervención y sustentando desde la psicología educativa, fue que los guías pudieran aprender, comprender y transmitir información verídica y concreta de los objetos que forman parte de la colección del

MDO a los visitantes que guíen dentro de éste recinto, gracias a la utilización de procesos psicológicos superiores y herramientas culturales que utilizamos dentro de nuestra vida cotidiana como son el lenguaje escrito y oral, la capacidad y habilidad de distinguir objetos y dar un significado social a los mismos utilizando estas simples pero complejas acciones culturales dentro de su práctica en el museo.

Al concluir el proceso de la intervención se puede decir que es necesario visualizar el quehacer profesional del psicólogo educativo dentro de cualquier escenario dedicado a la educación, ya que éste puede identificar las diferencias contextuales y aprovecharlas para realizar su intervención adecuando los planes y programas que se tienen establecidos para una población que está siendo objeto de un proceso educativo.

Se debe tener en cuenta que el trabajo del psicólogo educativo está dirigido a intervenir directamente en los comportamientos humanos educativos que presentan las personas en situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Es por ello que se tiene que aprovechar el potencial de este profesionista para atender problemas específicos dentro de una institución educativa, ya sean grupales o individuales que afecten de alguna manera la dinámica de una institución de educación tal y como es el museo ya que una de las habilidades desarrolladas durante su formación es el atender necesidades educativas situadas aprovechando el contexto social para generar aprendizajes.

Para finalizar no es aventurado mencionar que a partir de la puesta en marcha de proyectos diseñados por profesionales de la educación, se busca ubicar al museo como una institución educativa con carácter e identidad propia, generadora de aprendizajes significativos donde el arte, la ciencia y la cultura se aprenden gracias a la interacción que las personas tienen con los objetos que las representan siendo estos representaciones culturales de la sociedad, naciendo de esto último el interés de aprender de ellas.

Referencias

Aguilera, P. y Mejía, R. (2010). *Los guías: mediadores de la participación en los museos de ciencia. Museo lúdico*. Recuperado de <http://www.cienciayjuego.com/jhome/index.php/sala-/176-los-guias-mediadores-de-la-participacion-en-los-museos-de-ciencia>

Alderoqui, S. y Perdesoli, C. (2011). *La educación en los museos. De los objetos a los visitantes*. Argentina: Paidós.

Álvarez, D. (2007). El museo como comunidad de aprendizaje. En: Huerta, R. y De la Calle, R. (Coords). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. (p.111). España: PUV.

Antiguo Colegio de San Idelfonso. (2012). *Voluntariado*. Recuperado de <http://www.sanildefonso.org.mx/voluntariado.php>

Arias, I. (2002). *El aprendizaje situado y el desarrollo cognitivo*. Recuperado de <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EL%20APRENDIZAJE%20SITUADO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20COGNITIVO.pdf>

Baquero, R. (2009). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.

Basurto, K. (2016). *Programa de capacitación para los futuros guías del Museo Dolores Olmedo Patiño*. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México: México.

Cabello, G. y Luis, E. (2015). *Material didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las culturas mesoamericanas en el Museo Diego Rivera "Anahuacalli" dirigido para estudiantes de 4° año de primaria*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Casanova, L. (2010). *Guía del museo, un oficio exigente*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1225584-guia-de-museo-un-oficio-exigente>

Chevallard, Y. (1997). *La trasposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.

Cole, M. (1999). *Psicología Cultural*. Madrid: Morata, S.L.

Consejo Internacional de Museos. (2007). *Definición del Museo*. Recuperado de icom.museum/la-vision/definición-del-museo7/L/1

Coronado, J. (2012). *Estructura gráfica*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/77177821/ESTRUCTURA-GRAFICA>

Del Rio, L. (2010). *Las Vitrinas de la Nación*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Delval, J. (1994). *El desarrollo Humano*. España: Siglo XXI.

Delval, J. (2011). *El mono inmaduro: El desarrollo Psicológico Humano*. México: Siglo XXI.

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1998). *Estrategias de enseñanza para la producción de aprendizajes significativos*. Recuperado de http://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/_CPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf

Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias para el aprendizaje significativo II: comprensión y composición de textos. En: *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. (pp. 271-347). México: Mc Graw Hill.

Díaz, M. (2015). *Proyecto educativo para favorecer aprendizajes significativos en alumnos de 5° y 6° de primaria en su visita al Museo Dolores Olmedo*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

EDUTEKA, (2003). *Visitas escolares a museos*. Recuperado de <http://www.eduteka.org/modulos/8/256/163/1>

Esquerra, A. (2015). *Diseño instruccional para guías y visitas de grupos de educación secundaria en el Museo Dolores Olmedo*. Tesis de Licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Florescano, E. (2006). El nacionalismo de estado posrevolucionario, 1934-1960. En: *Imágenes de la patria*. México: Tauros.

Gracia, A. (1988). *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid: Ediciones de la Torre.

García, E. (2015). *El papel del psicólogo educativo a partir del proyecto de vinculación educativa Museo Dolores Olmedo- Secretaria de Educación Pública*. Tesis de Licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Granados, M. y Valerio, S. (2015). *Diseño de material educativo para dar atención a niños de preescolar en su visita al Museo Dolores Olmedo*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Halliday, H. (1978). *El Lenguaje como semiótica social*. Londres: Fondo de Cultura Económica.

Heller, A. (1977). *Sociología de la vida cotidiana*. España: Ediciones península.

Hernández, F. (1992). *Evolución del concepto de museo*. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/RGID9292120085A/11902>

Huichan, C. (2016). *Propuesta didáctica para vincular contenidos escolares de 4º grado de primaria en el Museo Dolores Olmedo*. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Infante, H. (s.f). *Acerca del guía o animador en una sala interactiva. Museo y educación*. Recuperado de <http://museosyeducacion.com/guiaoanimador-mcj.html>

Instituto de Estadística de la UNESCO. (2009). *Marco de estadísticas culturales de la unesco*. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/MarcoEstadisticasCulturalesUNESCO_2009.pdf

Ivic, I. (1999). *Lev Semionovich Vigotsky (1896-1934)*. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/vygotskys.PDF>

Jauss, H. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós.

- Juárez, J. (1983). *Ofrenda*. México: Offsat Setenta, S.A.
- Kozulin, A. (1990). *La Psicología de Vygotsky*. España: Alianza.
- Lemme, B. (2003). *Desarrollo de la Edad Adulta*. México: Manual Moderno.
- Lima, L., Bonilla, F. y Arista, V. (2010). *La enseñanza de la historia en la escuela mexicana*. Recuperado de <http://clio.rediris.es/n36/articulos/limaetalii.pdf>
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Recuperado de educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf
- Luria, A. (1979). *El cerebro en acción*. España: Fontanella.
- Manual de capacitación para el guía. (2015). *Museo Dolores Olmedo*. México: Museo Dolores Olmedo.
- Martín, E. y Solé, I. (2001). El aprendizaje significativo y la teoría de la asimilación. En: Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (Coords). *Desarrollo Psicológico y educación*. (pp. 89-114). Madrid: Alianza.
- Martin, M. (2003). *Comunidades de práctica*. Recuperado de www.sitios.itesm.mx/va/dide2/doctos_2007/dr_duran.pdf
- Martínez, A. (2004). *Manual de capacitación para guías de Papalote Museo del Niño "Atención a niños con necesidades educativas especiales con discapacidad"*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México: México.
- Márquez, J. (2010). *Las líneas de tiempo*. Recuperado de uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT50.pdf
- Montenegro, C. (2014). *Arte y experiencia estética: John Dewey*. Recuperado de <http://csifesvr.uan.edu.co/index.php/nodo/article/viewFile/362/262>
- Muñoz, M. y Pérez, E. (1990). *El psicólogo en el museo ¿un nuevo ámbito profesional?* Recuperado de <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=471>

Museo Evita. (2016). *Concurso para ser guía en el Museo Evita*. Recuperado de: <http://www.cultura.gob.ar/becas/concurso-para-ser-guia-en-el-museo-evita/>

Narváez, J. (2013). *La línea del tiempo como estrategia didáctica para la enseñanza de la historia en primaria*. Recuperado de: <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/041014/articulo-pdf>

Ochoa, G. (2010). *Indicadores de la cultura. Los museos en México*. Recuperado de http://archivo.estepais.com/site/wp-content/uploads/2010/05/31_ochoasandy.pdf

Papalote Museo del Niño. (2016). *Cuates Voluntarios*. Recuperado de: <https://www.papalote.org.mx/cuates-voluntarios>

Pastor, M. (1992). *El museo y la educación en la comunidad*. Barcelona: CEAC.

Pastor, M. (2001). *Orígenes y evolución del concepto de evolución no formal*. Recuperado de https://campusvirtual.ull.es/ocw/pluginfile.php/6010/mod_resource/content/0/PASTOR_HOMS_evoluci_n_de_concepto_de_educaci_n_no_formal.pdf

Pastor, M. (2011). *Pedagogía Museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Ariel.

Radrizzani, A. (1987). *El niño y el juego. Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado*. Argentina: Nueva visión.

Rico, L. (2004). *Exhibir para educar. Objetos, colecciones y museos de la ciudad de México (1790-1910)*. México: Ediciones Pomares.

Rodarte, A. (2011). *Aprendizaje situado en el salón de clase*. Revista Electrónica de la Red Durango de Investigadores Educativos. A. C., 4(3), 38-46.

Rojas, D. (2016). *Manual de actividades para las visitas escolares de 5° y 6° de primaria al Museo Dolores Olmedo*. SEP/UPN. Tesis de licenciatura. Universidad Pedagógica Nacional: México.

Salazar, J. (1999). *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia. ¿... Y los maestros qué enseñamos por historia?* México: Universidad Pedagógica Nacional.

Salazar, J. (2006). *Narrar y aprender historia*. México: UNAM.

Sánchez, C. (2010). *Las visitas guiadas en los museos de ciencias. Ciencia y juego*. Recuperado de <http://www.cienciayjuego.com/jhome/index.php/component/content/article/46-14-15/198-las-visitas-guiadas-en-los-museos-de-ciencias>

Sánchez, E. (2000). *“Entre cuates” Material didáctico para la instrucción de futuros guías escolares de Papalote Museo del Niño*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México: México.

Sandoval, M. (2012). *Capacitación para guías de fin de semana del Museo Nacional de Historia*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México: México

Santacana, J. (2006). *Bases para la museografía didáctica en los museos de arte*. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/bases_museografia_didactica_museos_arte.pdf

Schroeder, F. (1976). *Diseño que exhibe: siete maneras de ver en el artefacto*. E.U. A.: Nashvill.

Serrat, N. (2005). Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación. En: Santacana, J. y Serrat, N. (coords). *Museografía Didáctica*. (pp. 152-162). España: Ariel.

Silva, G. (2002). *Educación con mediación del patrimonio. Museos y escuelas*. México: Educarte.

Smith, A. (1966). *Comunicación y cultura*. Buenos aires: Nueva visión.

Soler, E. (1992). *La educación sensorial en la escuela infantil*. España: Rialp.

Universidad Pedagógica Nacional. (2016). *Perfil de egreso*. Recuperado de <http://www.upn.mx/index.php/estudiar-en-la-upn/licenciaturas/psicologia-educativa>

Vargas-Mendoza, J. (2006). *Teoría de la Acción Comunicativa: Jurgen Habermas*. Recuperado de http://www.conductitlan.net/jurgen_habermas.ppt

Varie-Bohan, H. (1979). *Los museos en el mundo*. Barcelona: SALVAT EDITORES.

Villalustre, L. y Del Moral, E. (2010). *Mapas conceptuales, mapas mentales y líneas temporales: Objetos “de” aprendizaje y “para” el aprendizaje en Ruralnet*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3268848.pdf>

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Biblioteca de Bolsillo.

Wenger, E. (1998). *Comunidades de práctica*. España: Paidós.

Wertsch, J. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. España: Paidós.

Witker, R. (2001). *Los museos*. México: Tercer Milenio.

Zabiaur, F. (2004). *Curso de museología*. Gijón: Ediciones Trea.

Anexos

Anexo 1. Instrumento de observación de visitas guiadas

Evaluación de las visitas guiadas

Tipo de público: _____ Grado escolar: _____ Fecha: _____
 Observador: _____

Lee cuidadosamente las instrucciones.

Marca con una **x** si se lleva a cabo o no la acción que se describe en la columna izquierda. Los apartados 3 y 4 sólo se tomarán en cuenta en caso de que el grupo al que se le brinda la visita guiada pertenezca a una institución escolar. El espacio de observaciones de cada apartado está destinado para describir los hechos más relevantes que ocurrieron durante la visita.

	Si	No
1. Actitud del guía		
1. Se establecen reglas al inicio del recorrido.		
2. Manejo de buen tono de voz.		
3. El lenguaje está adaptado al tipo de público.		
4. La información que transmite es clara y precisa.		
5. Capta la atención del visitante.		
6. Despierta interés en el público.		
7. Responde a las dudas del visitante.		
8. Propicia la participación del público.		
Observaciones		
2. Actitud del público		
9. Siguen indicaciones del guía.		
10. Son participativos durante el recorrido.		
11. Exponen sus dudas al guía.		
12. Muestran interés durante el recorrido.		
Observaciones		

3. Actitud del profesor		
13. Se encuentra presente durante el recorrido.		
14. Presta atención a la explicación del guía.		
15. Colabora para complementar la información del guía.		
16. Apoya al control del grupo.		
Observaciones		
4. Grupos escolares		
17. El guía indaga conocimientos previos académicos del grupo.		
18. El guía hace preguntas para averiguar sobre contenidos escolares.		
19. El grupo en general respeta las reglas.		
20. Logra hacerse una vinculación del contenido escolar con el contenido del museo.		
Observaciones		
5. Durante el recorrido		
21. El guía cuestiona conocimientos previos al visitante.		
22. El guía brinda una introducción del tema antes de iniciar el recorrido.		
23. El guía conoce el contenido de la exposición.		
24. El guía muestra buen manejo de la información museística.		
25. Hay interacción entre el público y el guía.		

26. El guía hace uso de estrategias didácticas para trabajar con el grupo visitante.		
27. El guía brinda un cierre al término del recorrido.		
Observaciones		

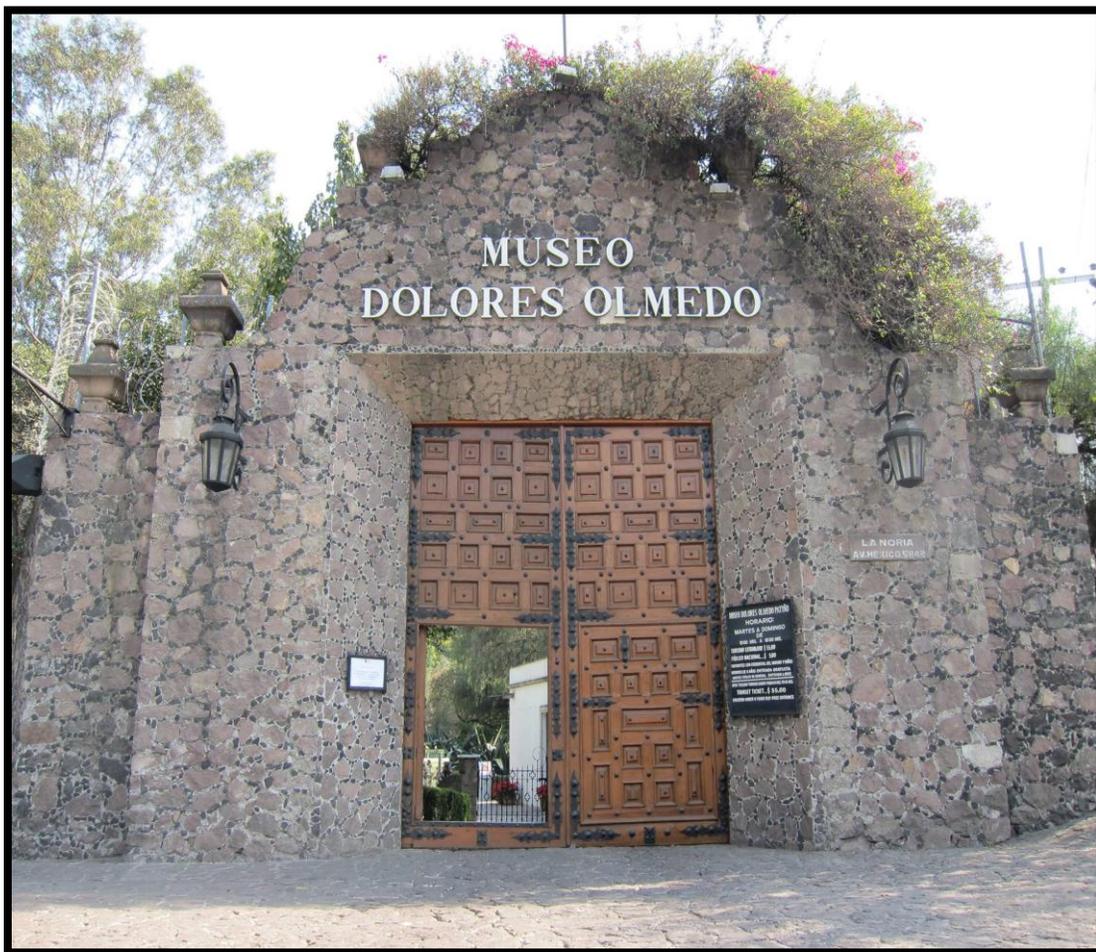


XOCHIMILCO • MÉXICO
ESPACIO DE DIEGO Y FRIDA

Museo Dolores Olmedo

Actividades Acervo 1

Diseñado por:
Jimenez Velazquez Luis Antonio



Contenido

Presentación

Historia de Xochimilco

■ Xochimilco a través del tiempo

Anexos

Presentación

Con el fin de indagar los conocimientos adquiridos por los futuros guías, una vez que realizaron la lectura de los acervos “Historia de Xochimilco, Jardines, Historia del museo y Habitaciones privadas”, se diseñó este cuadernillo en el cual se proponen actividades rápidas y sencillas que ayudarán a identificar las fortalezas y debilidades de éstos.

Dichas actividades son explicadas mediante la señalización del acervo a evaluar, la duración de ésta, el objetivo, la justificación y la descripción de la misma.

Seguido a esto se muestran los instrumentos para aplicar la actividad y al final del documento se pueden encontrar los anexos correspondientes a las actividades resueltas con el propósito de brindarle al capacitador una herramienta de evaluación.

Las actividades están diseñadas para llevarlas a cabo en el transcurso de 3 días, tomando en cuenta el tiempo que se requiere para que los futuros guías brinden una exposición verbal de los contenidos al capacitador de manera individual, esto con la finalidad de que los jóvenes mejoren sus habilidades comunicativas y que el capacitador logre detectar los aspectos a corregir en el momento para optimizar el servicio que se brinda a la sociedad.

Historia de Xochimilco

“Xochimilco a través del tiempo”

Duración	20 minutos
Objetivo	Comprobar la apropiación de conocimientos históricos relacionados con Xochimilco y la hacienda La Noria.
Justificación	Esta línea de tiempo es una herramienta didáctica que sirve para la evaluación de los futuros guías dentro del museo.

Descripción de la actividad

1. Previo a la actividad se tiene que efectuar la lectura Historia de Xochimilco, ubicada en las páginas 3-10, de la carpeta de contenidos del museo.
2. Esta línea de tiempo está enfocada a evaluar la parte histórica de la delegación Xochimilco y La Noria.
3. El capacitador explicará a los futuros guías como tienen que contestar la actividad, al terminar la explicación el capacitador repartirá las líneas de tiempo impresas en hojas.
4. El guía en capacitación tiene que mencionar los hechos ocurridos y en las fechas marcadas en la línea de tiempo, para ello cuentan con unas imágenes de apoyo que hacen referencia a lo acontecido. Para esto tendrá un tiempo de 10 minutos.
5. Al concluir la línea de tiempo, cada guía con sus propias palabras explicará un suceso ocurrido en cada etapa histórica de Xochimilco. La explicación grupal durará 10 minutos.
6. Para poder evaluar la actividad el capacitador cuenta con una línea de tiempo resuelta. ([anexo 1](#)).

Xochimilco a través del tiempo

Instrucciones A partir de la lectura que realizaste acerca de la historia de Xochimilco, completa la siguiente línea de tiempo describiendo los hechos más relevantes ocurridos durante cada época.



<p><u>Ceremonia del fuego nuevo, se celebraba cada 52 años, los cuales equivalían a un siglo durante la época prehispánica, en esta ceremonia se tenía la creencia que el mundo se terminaría y solo sobrevivirían, una pareja. La ceremonia del fuego nuevo se llevó a cabo 3 veces en lo que actualmente es la Noria Xochimilco.</u></p>	<p><u>En la época colonial y debido a la evangelización que se presentó después de la conquista se construyeron una serie de templos católicos entre los cuales se encontraba el de San Juan evangelista Tzomolco, actualmente la ex hacienda de la Noria.</u></p>	<p><u>Durante los años del porfiriato se comenzó a crear la línea de tranvías que corrieron la línea Huipulco-Tulyehualco. En esta misma época se construyó el ferrocarril de circunvalación, el cual acarrearía materiales para la construcción del acueducto de Xochimilco.</u></p>	<p><u>El Museo se constituyó a través de un fideicomiso heredado al pueblo de México. Este nuevo recinto cultural que el 17 de septiembre de 1994 abrió sus puertas al pueblo de México y a los de otras latitudes, muestra a sus visitantes un acervo trascendente, reflejo de las distintas etapas históricas y artísticas que conforman el perfil estético de la Nación.</u></p>
--	--	---	---

Museo Dolores Olmedo

Actividades Diego Rivera

Diseñado por:
Jimenez Velazquez Luis Antonio



Contenido

Presentación

Cronología

■ Recordando la vida de un artista

Presentación

Con el fin de indagar los conocimientos adquiridos por los futuros guías, una vez que realizaron la lectura del acervo de Diego Rivera, se diseñó este cuadernillo en el cual se proponen actividades rápidas y sencillas que ayudarán a identificar las fortalezas y debilidades de éstos.

Dichas actividades son explicadas mediante la señalización de la duración de éstas, el objetivo, la justificación y la descripción de las mismas.

Seguido a esto se muestran los instrumentos para aplicar cada actividad y al final del documento se pueden encontrar los anexos correspondientes a las actividades resueltas con el propósito de brindarle al capacitador una herramienta de evaluación.

Las actividades están diseñadas para llevarlas a cabo en el transcurso de 5 sesiones, tomando en cuenta el tiempo que se requiere para que los futuros guías brinden una exposición verbal de los contenidos al capacitador de manera individual, esto con la finalidad de que los jóvenes mejoren sus habilidades comunicativas y que el capacitador logre detectar los aspectos a corregir en el momento para optimizar el servicio que se brinda a la sociedad.

Cronología de la vida de Diego Rivera
“El recorrido de Rivera ”

Duración	90 minutos
Objetivo	Ejercitar la memoria de trabajo de los futuros guías, así como ayudar a los mismos a poseer un pensamiento organizado histórico que sirva para mejorar su desempeño durante los recorridos.
Justificación	Con esta actividad se busca fortalecer los procesos cognitivos que ayudarán a manejar la información de estos acervos por medio de un ejercicio. Así mismo se busca formar habilidades comunicativas y de expresión verbal en los futuros guías.

Descripción de la actividad

1. Para la elaboración de esta actividad se necesita haber realizado previamente la lectura de la “Cronología” ubicada en la carpeta parte 1 de Diego Rivera de la página 51-69.
2. El capacitador dará las instrucciones a los guías en capacitación, para contestar los cuadros, explicando cómo deben resolver dicho ejercicio.
3. Se entrega a los guías las hojas con las tablas que se tienen que completar. Para contestar este ejercicio los evaluados contarán con 30 minutos para completarlo.
4. Una vez terminada esta evaluación escrita, el capacitador preguntará al grupo en general como se da la evolución de la obra de Diego con el paso del tiempo y debido a qué se presentan estos cambios, de esta forma los guías podrán relacionar los hechos que suceden en la vida del artista y encontrar una conexión directa con su obra.
5. Durante la actividad el capacitador cuenta con una tabla contestada para poder evaluar las respuestas de los guías, ver ([anexo 4](#)).

El recorrido de Rivera (Instrumento resuelto)

Instrucciones: Para completar el siguiente cuadro se tuvo que haber leído la carpeta de Diego Rivera, parte 1. Con lápiz coloca las fechas y hechos ocurridos durante la vida del pintor, es importante que recuerdes estos datos ya que te serán de gran ayuda durante los recorridos dentro del museo.

Reactivo	Año	Evento
1	1886	El 8 de diciembre nacen en Guanajuato los gemelos Diego María y Carlos María Rivera Barrientos.
2	1892	Manifiesta interés por objetos mecánicos, en especial los trenes y la maquinaria de minería, le apodan "el ingeniero"
3	1896	Inicia las clases nocturnas en la Escuela Nacional de Bellas Artes, antigua Academia de San Carlos, recibe lecciones de Andrés Ríos.
4	1907	Llega a Madrid el 6 de enero para ingresar a la Academia de San Fernando. La única condición de la beca concedida por Teodoro Dehesa es que envíe una pintura al gobernador cada seis meses para mostrarle sus progresos.
5	1921	José Vasconcelos llama a Diego Rivera, deja París abandonando a Angelina. Llega a México en septiembre.
6	1929	Se casa con Frida Kahlo el 22 de agosto.
7	1955	Dona al pueblo de México como museos el Anahuacalli (integrado por piezas prehispánicas) y la casa de Frida en Coyoacán.
8	1957	El 24 noviembre muere en su casa estudio de San Ángel y sus restos se inhuman en la Rotonda de los Hombres Ilustres del Panteón Civil de Dolores, contrariando con ello su deseo de que sus cenizas se fundieran con las de Frida Kahlo.

Museo Dolores Olmedo: Actividades Frida Kahlo

Diseñado por:
Jimenez Velazquez Luis Antonio



Contenido

Presentación

Cronología y datos biográficos de Frida Kahlo

● La vida de una artista

Presentación

Con el fin de indagar los conocimientos adquiridos por los futuros guías, una vez que realizaron la lectura del acervo de Frida Kahlo, se diseñó este cuadernillo en el cual se proponen actividades rápidas y sencillas que ayudarán a identificar las fortalezas y debilidades de éstos.

Dichas actividades son explicadas mediante la señalización de la duración de éstas, el objetivo, la justificación y la descripción de las mismas.

Seguido a esto se muestran los instrumentos para aplicar cada actividad y al final del documento se pueden encontrar los anexos correspondientes a las actividades resueltas con el propósito de brindarle al capacitador una herramienta de evaluación.

Las actividades están diseñadas para llevarlas a cabo en el transcurso de 3 sesiones, tomando en cuenta el tiempo que se requiere para que los futuros guías brinden una exposición verbal de los contenidos al capacitador de manera individual, esto con la finalidad de que los jóvenes mejoren sus habilidades comunicativas y que el capacitador logre detectar los aspectos a corregir en el momento para optimizar el servicio que se brinda a la sociedad.

Cronología y datos biográficos de Frida Kahlo
La vida de una artista

Duración	40 minutos
Objetivo	Crear las habilidades necesarias para que los guías en capacitación puedan utilizar la información y datos biográficos de Frida Kahlo en las visitas brindadas al público.
Justificación	A partir de la ilustración de los hechos relevantes de la vida de Frida Kahlo el guía podrá tener un mejor manejo de la cronología de la vida de la pintora.
Descripción de la actividad	

1. Para la elaboración de esta actividad es necesario que los prestadores de servicio social hayan llevado a cabo las lecturas de la “Cronología de Frida Kahlo” y “Datos biográficos de Frida” ubicadas en la carpeta de Frida Kahlo en las págs. 3-16.
2. El capacitador dará el ejercicio a los guías en el cual utilizarán lápiz y goma.
3. Se dará la instrucción a los prestadores de servicio social de que tendrán 20 minutos para que realicen la actividad, la cual consiste en elaborar un dibujo representativo de la vida de la artista de acuerdo a los años que se mencionan.
4. Una vez concluido este ejercicio los guías presentarán su trabajo a sus demás compañeros, contándola a manera de historieta, haciendo uso sus habilidades cognitivas y verbales. Para esto se utilizarán 30 minutos.
5. Si durante la explicación algún guía menciona hechos erróneos de acuerdo a la fecha, el capacitador indicará a otro chico que señale la fecha correcta en la que sucedió el acontecimiento mencionado.
6. Al concluir la actividad el guía debe preguntar si aún quedan dudas acerca de la vida de Frida, de ser así deberá responderlas con la finalidad de retroalimentar la información de los guías.
7. Para la evaluación de la actividad el guía contará con un instrumento resuelto ([anexo 1](#)) como apoyo.

Volumen 1, nº 1

Museo Dolores Olmedo



Frida Kahlo

Instrucciones: Elabora un dibujo representando un suceso importante en la vida de Frida Kahlo correspondiente al año indicado en cada recuadro.

La vida de una artista

1907

Dibujo representativo del nacimiento de Frida Kahlo.

1925

Dibujo que represente el accidente sufrido en el camión o un hecho relevante sucedido a Frida en este año.

1929

Dibujo que represente el matrimonio con Diego Rivera o hecho relevante sucedido a Frida en este año.

1930

Dibujo que represente el primer aborto sufrido o un hecho relevante sucedido a Frida en este año.



XOCHIMILCO · MÉXICO
ESPACIO DE DIEGO Y FRIDA

Volumen 1, nº 1
Museo Dolores Olmedo

Frida Kahlo



1937

Dibujo que represente la llegada de Trotsky a México o un hecho relevante sucedido a Frida en este año.

1940

Dibujo que represente la participación en la exposición de surrealismo o un hecho relevante sucedido a Frida en este año.

1945

Dibujo que represente la creación del cuadro *La máscara* o un hecho relevante sucedido a Frida en este año.

1954

Dibujo que represente la creación de su último cuadro, la muerte de Frida o algún hecho relevante de su vida este año.



Museo Dolores Olmedo: Actividades Angelina Beloff

Diseñado por:

Jimenez Velazquez Luis Antonio



Contenido

Presentación

Técnicas artísticas

 ¿Piedra, pincel o madera?

Presentación

Con el fin de indagar los conocimientos adquiridos por los futuros guías, una vez que realizaron la lectura del acervo de Angelina Beloff, se diseñó este cuadernillo en el cual se proponen actividades rápidas y sencillas que ayudarán a identificar las fortalezas y debilidades de éstos.

Dichas actividades son explicadas mediante la señalización de la duración de éstas, el objetivo, la justificación y la descripción de las mismas.

Seguido a esto se muestran los instrumentos para aplicar cada actividad y al final del documento se pueden encontrar los anexos correspondientes a las actividades resueltas con el propósito de brindarle al capacitador una herramienta de evaluación.

Las actividades están diseñadas para llevarlas a cabo en el transcurso de 3 sesiones, tomando en cuenta el tiempo que se requiere para que los futuros guías brinden una exposición verbal de los contenidos al capacitador de manera individual, esto con la finalidad de que los jóvenes mejoren sus habilidades comunicativas y que el capacitador logre detectar los aspectos a corregir en el momento para optimizar el servicio que se brinda a la sociedad.

Técnicas artísticas
¿Piedra, pincel o madera?
(Instrumento resuelto)

Instrucciones: Observa con cuidado las obras de Angelina Beloff que se te presentan a continuación, una vez identificada la obra tendrás que escribir en el recuadro de la derecha a qué tipo de técnica artísticas corresponde realizando una descripción breve de esta, o en el caso de “obra” realiza una descripción de ella.

El soldadito de plomo y la bailarina en el juguetero



Técnica

Acuarela

Pintura realizada con pigmentos disueltos en agua, la característica que distingue a la acuarela es su transparencia.

Describe esta obra dando el nombre y las características de la misma



Obra

Lobo con muñeca

Grabado en madera de pie / papel japonés

Estas ilustraciones probablemente fueron elaboradas para acompañar algún texto, sin embargo no guardan relación una con otra. Además se desconoce el texto o la historia para las que fueron elaboradas

Hombre y lobo junto a la Hoguera

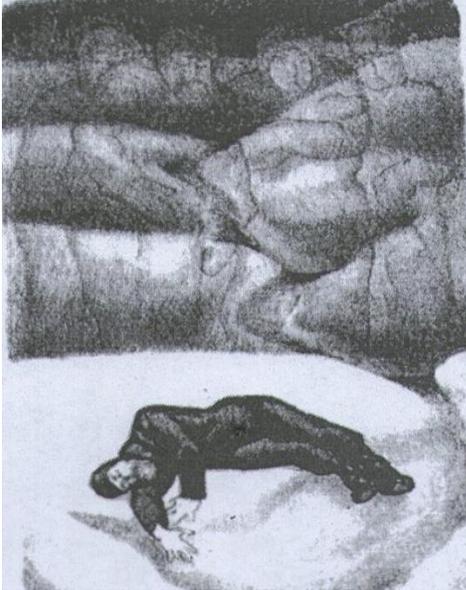


Técnica

Litografía/ tinta negra y papel

Método de imprimir a partir de un dibujo que se traza en una superficie lisa de una piedra caliza especial litográfica. Realizado con una pluma litográfica.

Describe esta obra dando el nombre y las características de la misma



Obra

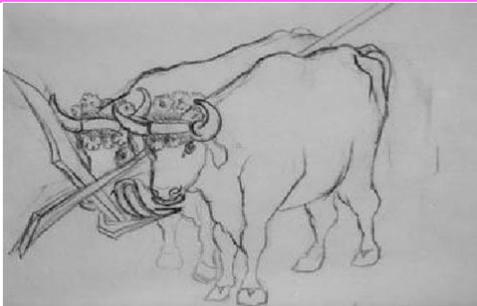
Hombre soñando

Ilustración para el cuento de *Construir un fuego*
Litografía / papel

...Al sentir esta nueva serenidad, experimentó también la primera sensación de somnolencia. "Lo mejor que puedo hacer -se dijo- es echarme a dormir y esperar así la llegada de la muerte". Le parecía que había tomado un anestésico. Morir helado no era, al fin y al cabo, tan malo como algunos creían. Había otras muertes mucho peores.

Se imaginó a sus compañeros en el momento de encontrar su cadáver; por lo tanto, su cuerpo ya no le pertenecía.

Yunta



Técnica

En el dibujo se sientan las bases de todas las artes visuales, por lo que el dibujo es una de las ramas más importantes de todas las escuelas de arte. Se realiza a lápiz o carboncillo sobre una hoja de papel

Tepoztlán



Técnica

Óleo

Arte de aplicar colores disueltos en aceites sobre una superficie para crear un cuadro, esta pintura se compone de pigmentos molidos y mezclados con un aceite.

Describe esta obra mencionando las características de la misma



Obra

Tepoztlán
Óleo / tela

Este cuadro fue realizado durante un viaje que Angelina realizó a la localidad de Tepoztlán en el estado de Morelos.

Maternidad



Técnica

Técnica con la que se crea un grabado a partir de un bloque de madera y a la estampa resultante, Se hace a partir del tallado de una placa de madera con gubias para poder reproducir una imagen a manera de sello.

Describe esta obra mencionando las características de la misma



Obra

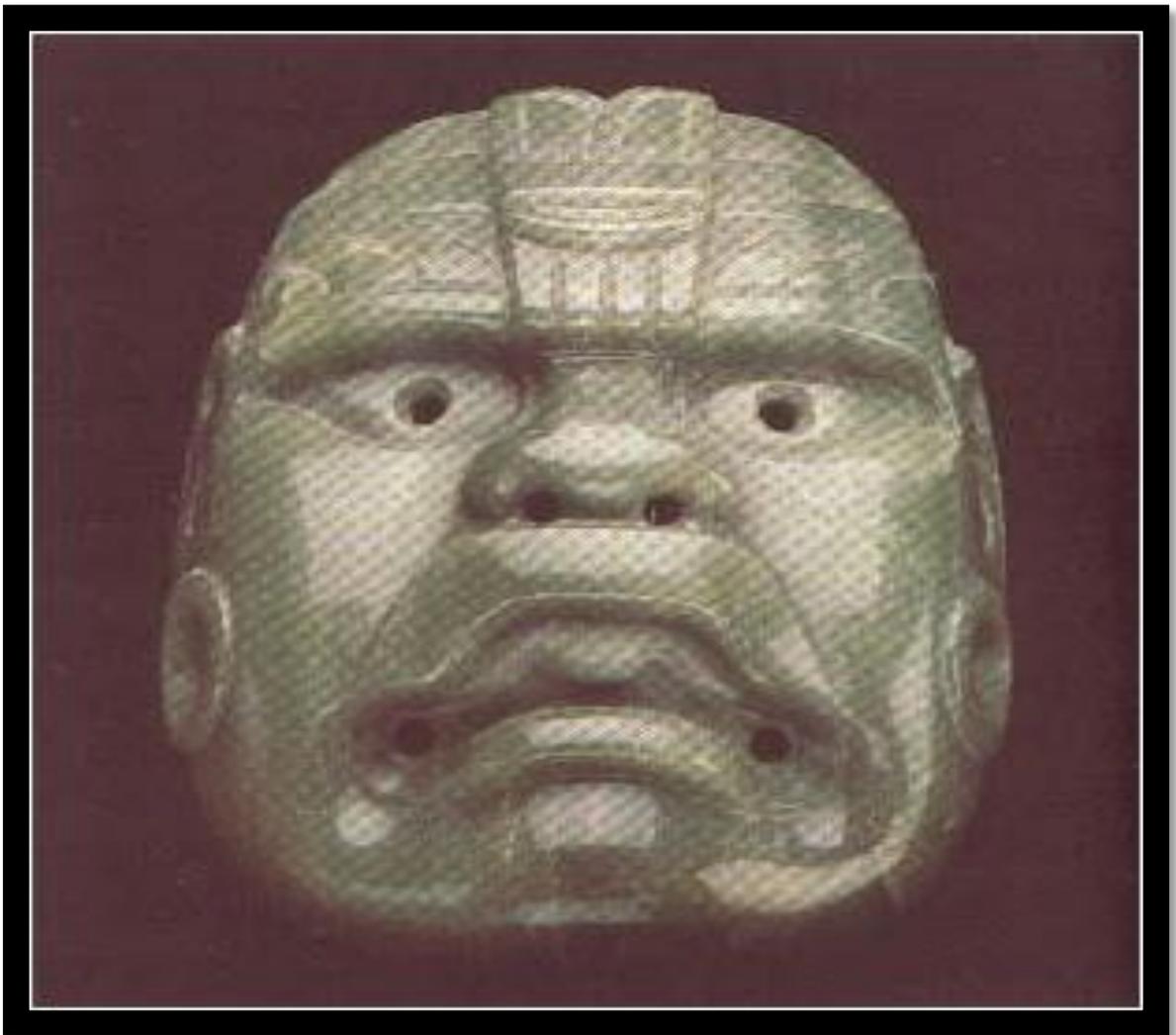
Hombre con sombrero

Grabado en madera de pie / papel japonés

Se le llama capitular a la letra mayúscula, ya sea impresa o manuscrita, con la que empieza el capítulo de un libro. Generalmente esta letra es resaltada en tamaño en comparación al resto de la tipografía y en algunas ocasiones se acompaña por algún adorno.

Museo Dolores Olmedo: Actividad, Arte Prehispánico

Diseñado por:
Jimenez Velazquez Luis Antonio



Contenido

Presentación

Arte Prehispánico

❖ Un juego del pasado

Presentación

Con el fin de indagar los conocimientos adquiridos por los futuros guías, una vez que realizaron la lectura del acervo de Arte Popular, se diseñó este cuadernillo en el cual se propone una actividad rápida y sencilla que ayudarán a identificar las fortalezas y debilidades de éstos.

Dichas actividades explicadas mediante la señalización de la duración de ésta, el objetivo, la justificación y la descripción de la misma.

Seguido a esto se muestra el instrumento para aplicarla y al final del documento se puede encontrar el anexo correspondiente a la actividad resuelta con el propósito de brindarle al capacitador una herramienta de evaluación.

La actividad está diseñada para llevarla a cabo en el transcurso de 3 sesiones, tomando en cuenta el tiempo que se requiere para que los futuros guías brinden una exposición verbal de los contenidos al capacitador de manera individual, esto con la finalidad de que los jóvenes mejoren sus habilidades comunicativas y que el capacitador logre detectar los aspectos a corregir en el momento para optimizar el servicio que se brinda a la sociedad.

Arte Prehispánico
Un juego del pasado

Duración	60 minutos
Objetivo	Evaluar y verificar si los guías en capacitación poseen los conocimientos necesarios sobre la colección de Arte Prehispánico que se encuentra en el museo. De igual manera se busca que el guía tenga las habilidades necesarias para brindar una visita guiada.
Justificación	Con la ayuda del juego los guías tendrán que explicar los orígenes y el tipo de figurilla que hay en cada caseta del tablero. De esta manera se comprobarán los conocimientos sobre las piezas de Arte Prehispánico.

Descripción de la actividad

1. Para realizar la actividad de un juego del pasado, es necesario haber leído previamente la carpeta de Arte Prehispánico.
2. El material que se ocupará será un tablero de mesa ([anexo 1](#)) y un dado. De igual forma el capacitador tendrá la hoja de casillas ([anexo 2](#)) donde vendrá la obra de arte o cultura correspondiente a cada casilla.
3. El capacitador realizara la pregunta que considere correspondiente en cada casilla esto con el fin de identificar los conocimientos adquiridos de cada guía en capacitación.
4. Para poder jugar cada participante contará con una ficha de turno ([anexo 3](#)) que lo represente en el tablero y con la cual marcará su avance (las imágenes tienen que ser recortadas por el capacitador para repartirlas entre los jugadores), de igual forma se tienen que leer las instrucciones del juego ([anexo 4](#)).
5. El juego se realizará en conjunto con todos los guías en capacitación.
6. Este comienza en la casilla de salida y termina en la meta.
7. Ejemplo: El jugador 1 lanza el dado, el cual indica el número 2, con su ficha él avanza a la casilla con este número, el capacitador tendrá que dirigirse a la “*hoja de preguntas*” para escoger una de las preguntas sugeridas y realizarla al jugador.
8. A manera de cierre los guías tendrán que explicar al terminar el juego la importancia que tiene el arte prehispánico en la actualidad y por qué creen que se vincula con la temática general del museo.
9. Para poder confirmar que lo mencionado por los guías es correcto, el capacitador contará con una hoja de respuestas ([anexo 5](#)).

Un juego del pasado



Hoja de Preguntas

Anexo 2

Obra de arte o cultura	Preguntas sugeridas
Cultura mezcala	¿A qué lugar de la República Mexicana corresponde?
Cultura zapoteca	¿A qué lugar de la República Mexicana corresponde?
Culturas de occidente	¿A qué lugar de la República Mexicana corresponden?, ¿Qué tipo de producciones artísticas de esta cultura existen en el museo?
Cultura maya	¿A qué lugar de la República Mexicana corresponde?
Mesoamérica	¿A qué se le llama Mesoamérica? , ¿Puedes mencionar alguno de sus tres periodos?
Estela maya	¿Qué está representado en la estela?
Portaincensarios	¿ A qué cultura pertenecen y qué representan
Urnas	¿A qué cultura pertenecen y qué representan? ¿Qué urna pertenece al dios del maíz? ¿Qué urna representa al dios de la lluvia?
Chicomecoathl	¿A qué cultura pertenece? ¿Por qué se le rendía culto a esta deidad?
Figurillas antropomorfas	¿A qué cultura pertenecen y qué representan?
Figuras de xolohizcuintles	¿A qué cultura pertenecen y qué representan?
Hacha de piedra	¿A qué cultura pertenecen y qué representan?

Fichas de turno

Anexo 3



Instrucciones

Anexo 4

1. Para poder comenzar el juego cada jugador debe poseer una ficha de turno dentro del tablero.
2. Se establecerá turnos para poder lanzar el dado y avanzar dentro del juego.
3. Cada turno está compuesto por un lanzamiento de dado, así mismo cada participante solo avanzará el número de casillas que indique el dado. De igual forma, el participante tendrá que contestar las preguntas que se le realicen al caer en cada casilla, si éste no las responde se le penaliza con un turno y otro puede contestar por él.
4. Si algún jugador cae en una casilla marcada con una flecha amarilla este avanzará hasta la casilla donde termine esta flecha, así mismo si cae en una casilla marcada con una flecha verde, deberá retroceder hasta la casilla que esta indique.
5. El juego comienza en la casilla de salida y termina en la casilla de meta.

Respuestas de “Un juego del pasado”	
Cultura y obra de arte	Datos
Cultura Mezcala	Esta cultura es originaria de las tierras que actualmente ocupan el estado de Guerrero la región comprendida al norte y sur del río Balsas, en donde este toma el nombre de Mezcala,
Cultura Zapoteca	Esta cultura es originaria del estado de Oaxaca.
Culturas de occidente	Culturas pertenecientes a los estados de Colima, Nayarit y Jalisco.
Cultura Maya	Esta cultura tuvo su asentamiento en los estados del sur de la República Mexicana (Veracruz, Tabasco, Quintana Roo, Yucatán y Campeche) y Guatemala.
Mesoamérica	Abarcó gran parte de México y parte de Centroamérica. Al norte tuvo sus límites más estables en los ríos Sinaloa en el Pacífico y Pánuco en el Golfo de México, donde se define con claridad la frontera entre cazadores y recolectores, y las tradicionales culturas agrícolas sudamericanas. Sus periodos fueron el preclásico, el clásico y el postclásico.
Estela Maya	En el caso de esta estela, se puede observar el retrato de un personaje, probablemente un gobernante o sacerdote que aparece ricamente ataviado; lleva un gran pectoral en forma de disco, escudo de plumas, taparrabo y sandalias con grandes moños, en la mano derecha porta un bastón de mando, lleva en la cabeza un gran penacho de plumas en donde se destaca, al frente, la representación de un jaguar.
Porta incensarios	Se trata de obras monumentales de cerámica sobre las que se aplicó una profunda decoración. La representación central es la del dios solar con todos sus atributos, en especial los rasgos felinos; todo estuvo pintado con colores brillantes, restos que aún se conservan.
Urnas	Las urnas fueron la especialidad local de los alfareros de Oaxaca. Consisten en un vaso cilíndrico con una figura adherida a la pared del recipiente. Estas figuras representan principalmente sacerdotes y deidades. En un principio las urnas eran bastante sencillas y se modelaban individualmente, pero con el tiempo se hicieron en serie, con la ayuda de moldes y se cubrieron con una ornamentación cada vez más cargada. Dios zapoteca del maíz, y se encarnaba en el elote más grande de todas las cosechas. Dios zapoteco de la lluvia, su nombre significa rayo y es representado por un anciano.

Figurillas antropomorfas	Pertenecientes a la cultura Mezcala estas figuras son asexuadas y se muestran sin indumentaria. Algunas presentan nariz triangular, boca formada por una línea horizontal y brazos por líneas inclinadas.
Figuras de xolohizcuintles	Las figuras están elaboradas en barro cocido, modeladas y decoradas con incisiones y un fino pulido, representa al xoloitzcuintle o perro mexicano de la tradición prehispánica.
Hacha de piedra	La representación de las hachas está asociada con el sacrificio humano, como se observa en esta pieza donde un personaje ricamente ataviado con un tocado zoomorfo, sujeta con las manos a una figura más pequeña, quizá un cautivo.