



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

“EL USO DEL RINCÓN LÚDICO COMO TÉCNICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EL  
MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA  
PRESENTAN:

Jesús Leonardo Loyola Lamas

Jorge Rodríguez Quiroz

ASESOR: DR. VÍCTOR GÓMEZ GERARDO

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO DE 2019



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

**“EL USO DEL RINCÓN LÚDICO COMO TÉCNICA PARA LA ENSEÑANZA DE  
LA HISTORIA EN EL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES”**

Presentan:

**Jesús Leonardo Loyola Lamas**

**Jorge Rodríguez Quiroz**

Asesor:

**DR. VÍCTOR GÓMEZ GERARDO**

2019

## AGRADECIMIENTOS

- Jesús Leonardo Loyola Lamas

*En el proceso de desarrollo educativo han participado personas en mi vida a quienes les tengo un gran aprecio y agradecimiento.*

*A mi mamá a quien te le agradezco por ser una fuente de inspiración, quien me ha dado el amor incondicional que me impulsa a salir adelante en absolutamente todo lo que hago. Te amo mamá.*

*A mi abuelita, mamá grande, gracias por darme la atención que todo nieto quisiera, me motiva pensar que hay alguien en casa que me espera y eres tú. Quien le agradezco su oído, por escucharme, su ojos, por verme crecer. Tío Cesar, fuiste un ejemplo para mí, te tengo presente por enseñarme que la educación es en casa, la formación de esa educación es en la escuela. Les amo.*

*A mis tíos, Angélica y Arturo, en especial, por estar en todo momento, emergencia, triunfos, sus consejos, y sobre todo su atención. Son un ejemplo para mí. A mi tío Luis y Héctor por ser un ejemplo de padres y mi tía María Elena, por ser un ejemplo de madre incondicional.*

*A mis amigos Jorge, Tere, Andrea, Guadalupe (amistades y fieles compañeros), Nidia (jamás creí conocer a una chica como tu, te agradezco por acompañarme no solo en la escuela, en el viaje, sino a poder confiar en mi mismo, te lo agradezco) y Karina (una abrazo hasta Mérida, gracias por esas experiencias se que nos volveremos a ver).*

*Argelia (nunca tendré las suficientes palabras para decirte lo mucho te agradezco que me enseñaras a aprender de los viajes, territoriales como emocionales. Muchas gracias. Por haber sido esa parte de mi vida, nunca te olvidaré).*

- Jorge Rodríguez Quiróz

*Primero que nada, a Dios y a la Vida: Por permitirme realizar mis sueños y metas...*

*Esta tesis está dedicada a mi familia: Por alentarme y apoyarme siempre y en todo momento. Agradezco a mis padres Lourdes y Saúl ¡Gracias mamá por todas tus enseñanzas, eres y serás mi mayor ejemplo toda la vida, gracias papá por impulsarme a ser mejor cada día! A mis hermanos Janneth y Saúl Adrián, a mis sobrinos Ángel, Víctor Máximo y Lourdes y a mis cuñados Víctor Saúl y Alma, gracias por su apoyo incondicional.*

*A mis niños, que han sido mi motor, mi fuerza, la fuente e inspiración para nunca desistir de este proyecto, de esta nueva etapa y ser mejor cada día, los llevo siempre en mi corazón y pensamiento.*

*Para mis tíos Amalia y Luis por apoyame, abrirme sus brazos y su casa para realizar este sueño ¡Muchas gracias!*

*A mis amigos Leonardo, Teresa, Armando (gracias donde quiera que estés), gracias por su apoyo, su amistad verdadera, e incondicional.*

*Gracias a mis maestros de toda la carrera, por sus enseñanzas, por su paciencia y dedicación en mi formación académica, han sido la parte más importante en la obtención de este logro.*

*También, gracias a todos los que han contribuido y me han apoyado durante mi formación escolar, son muchas a las personas a las que les debo este agradecimiento...*



## Índice

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Capítulo 1 Metodología</b> .....	4
<b>1.1 Preguntas de investigación</b> .....	6
<b>1.2 Hipótesis</b> .....	6
<b>1.3 Objetivo</b> .....	6
<b>1.5 Enseñanza de la historia</b> .....	8
<b>1.8 Las visitas a los museos</b> .....	43
<b>1.9 Reporte, entrevista y encuestas</b> .....	53
<b>2.1 Problemática del museo</b> .....	55
<b>2.4 Observaciones, dudas, y pensamiento histórico</b> .....	59
<b>2.5 El rincón lúdico</b> .....	64
<b>2.6 Descripción del rincón lúdico</b> .....	65
<b>2.7 Descripción del museo (ubicación, historia, descripción)</b> .....	71
<b>2.8 La enseñanza de la historia a través del museo</b> .....	77
<b>Cap. 3. Análisis de la Información</b> .....	81
<b>3.1 Entrevista a la encargada del Departamento de Comunicación Educativa</b> .....	82
<b>3.2 Ejemplo del uso del rincón lúdico en la exposición temporal Churubusco Prehispánico. Códice Colectivo</b> .....	84
<b>3.3 Cápsula del tiempo</b> .....	88
<b>3.4 Una alternativa para reflexionar sobre la historia a través del juego</b> .....	90
<b>3.5 Análisis de la Información</b> .....	95
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	106

## **Introducción**

El presente trabajo es producto de una serie de cuestionamientos, experiencias y observaciones que tuvimos durante el último año de la carrera en la Licenciatura en Pedagogía, en el Campo de Ciencias Sociales y Formación Ciudadana. Valoramos que existen diversas formas de acercarnos al aprendizaje y enseñanza de la historia, vimos que podemos acercarnos a diversas fuentes para investigar sobre el pasado de las personas.

Durante este tiempo final de formación profesional conocimos diversos escenarios que se presentaban en el campo para la enseñanza de la historia: cine, didáctica e historia, espacios sociales, (por mencionarlos de alguna manera). Observamos que los museos son una parte muy importante de la sociedad, que se han utilizado a lo largo de los años, principalmente en el presente siglo, como espacios de interacción y pasatiempo, pero que también pueden ser espacios valiosos para el estudio del pasado.

La forma de trabajo que tuvimos en el último año, nos dio la oportunidad de sintetizar la idea de que las disciplinas sociales pueden servirse de otras especialidades a fin de permitir el mayor acercamiento ante la interacción de las sociedades o públicos. Como son la pedagogía, la historia, etnología, etc. Es importante para la preparación de esta tesis exponer que experimentamos la oportunidad de conjuntar lo que de manera básica hace un historiador y por su parte la manera básica de lo que hace un pedagogo.

Con esto queremos decir que no tenemos que ser cien por ciento historiadores, o etnólogos ni seremos cien por ciento pedagogos. Tuvimos que aprender hacer trabajo multidisciplinario y con base en las experiencias durante el campo de formación, convivir

en distintos espacios mirándolos y describiéndolos con diferentes miradas. En el caso de los museos donde el interés de aplicar dinámicas empieza a tener mayor importancia, los estudios cualitativos toman mayor relevancia y voltar a mirar los públicos a los que se tiene interés de atraer e involucrar.

Por lo antes mencionado cada museo tanto privado como de gobierno, de tipo histórico como artístico o científico implementa actividades muy diversas para atraer público, dar a conocer lo que resguardan. La importancia en la actualidad recae en la forma en que se da a conocer, la manera en que expone y presenta a las personas los objetos. No solo en la presentación contemplativa sino en la reflexión que genera en visitantes, el gusto, interés e interacción.

Por lo antes mencionado, en este trabajo analizamos como un espacio particular de un museo: el Rincón Lúdico del Museo Nacional de las Intervenciones (MNI) se convierte en un auxiliar valioso para que los visitantes a dicho lugar adquieran conocimientos significativos sobre el pasado de nuestro país.

A lo largo de la tesis se presentan fotografías del museo en una de sus salas permanentes, fotografías del rincón lúdico, dimensiones, ubicación dentro del museo, personal administrativo y equipo de trabajo del museo, etc., así como tablas de las exposiciones temporales dentro del museo, la relación de contenidos escolares con los museos.

En el primer capítulo abordamos aspectos metodológicos. En el segundo capítulo abordamos la historia del museo, como las observaciones realizadas, también describimos sobre la problemática que se identificaron, la importancia de la historia como disciplina y la

relación que resguarda con la sociedad, describiremos también el espacio dentro del museo que se utiliza para dar uso del rincón lúdico.

En el tercer capítulo mencionamos aspectos más técnicos como la revisión del material del pergamino, los dibujos realizados por los visitantes, el análisis de la cápsula del tiempo, las descripciones que realizaron las personas por los objetos depositados, la entrevista a la encargada del departamento de comunicación educativa, así como la intención y procedimiento que utilizaron para presentar este espacio con la temática a fin. En el último apartado escribimos el análisis de todo lo relacionado con el rincón lúdico que logramos identificar en relación con los autores que consideramos más relevantes para sustentar la tesis.

El último apartado son las conclusiones y los resultados a los que hemos llegado sobre el uso de esta técnica como medio de expresión, reflexión e interacción de las personas con el rincón lúdico, y claro está con la exposición temporal que se llevó a cabo que tiene relación con la temática del rincón lúdico.

## Capítulo 1 Metodología

- Observamos, Identificamos y describimos

Desarrollamos una diversidad de pasos para la realización del siguiente trabajo, mismas que fueron una guía principalmente. A continuación se describen las mismas de acuerdo al cuestionamiento, por ejemplo:

¿Cómo?: Se acudió al museo en diversos días y se recorrieron las diferentes salas del recinto. Con base en las observaciones realizadas se identificaron actividades y diversos participantes dentro del museo, como son: guías, objetos y visitantes.

En distintas ocasiones hubo momentos en los que se disponía de mayor tiempo para analizar, dialogar y reflexionar sobre el comportamiento de los visitantes y la interacción que tenían con los objetos dentro de las salas.

Es importante señalar que en los mismos momentos en que se acudió al museo se identificaron que las formas de recorrer al mismo eran diversas, por ejemplo; cuando acudían grupos guiados por algún actor caracterizando un personaje histórico, otras visitas guiadas por docentes, algunas de manera individual o en solitario, otras en familia y entre amistades.

Los instrumentos que se utilizaron para documentar las visitas fueron: fotografías, audios, diario de investigación, observación directa y participativa, así como las encuestas y entrevista realizada.

¿Cuándo?: Se acudió al MNI de septiembre de 2018 a febrero 2019. En este tiempo hubo una mayor o menor afluencia de personas por fechas históricas o por fechas vacacionales.

Se identificó que la cantidad del público se diversificaba de acuerdo a las actividades que el museo ofrecía dentro de la semana y temporada. Así como también si existía la participación de algún actor caracterizando a algún personaje histórico.

Se realizaron encuestas a los visitantes de tercero de secundaria sobre su visita al MNI y el rincón lúdico. Para ello se les hizo énfasis en que las preguntas del rincón lúdico eran para un trabajo académico, pidiéndoles que las contestaran de la manera más honesta posible. Fue relevante la opinión acerca de la importancia del espacio lúdico dentro del museo que permitiera interactuar de manera libre los contenidos que el museo ofrece para que los visitantes puedan desarrollar en forma de juego.

Se calendarizaron las fechas históricas que competen a las temáticas que nos ofrece el MNI. De esta manera se trabajó coherentemente con el cronograma que nos propusimos realizar.

¿Dónde?: En el rincón lúdico ubicado dentro del MNI. 20 de Agosto s/n, San Diego Churubusco, C.P. 04120 Ciudad de México, CDMX. Del. Coyoacán.

¿Por qué?: nos interesa saber si el rincón lúdico cumple con su objetivo de juego como medio de experiencias con temas históricos.

¿Para qué?: para identificar si las personas a través de su visita y el juego dentro de este espacio adquirieron un aprendizaje o experiencia a través de la historia.

¿Cuál es el público a estudiar? El público al cual estuvo concentrada la aplicación de los cuestionarios fue de tercer año de secundaria. Con un rango de edad entre los 14 y 15 años.

## **1.1 Preguntas de investigación**

¿De qué manera un espacio con características lúdicas permite construir conocimiento histórico dentro de un museo?

¿Cómo un rincón de juego se puede relacionar con el pensamiento histórico?

¿Es innovador el rincón lúdico dentro de un museo de tipo histórico?

## **1.2 Hipótesis**

La adaptación de un espacio lúdico dentro de un museo contribuye al desarrollo del pensamiento histórico.

## **1.3 Objetivo**

Identificar el manejo que hacen los visitantes en el rincón lúdico que se encuentra en el Museo Nacional de las Intervenciones (MNI).

Analizar el impacto del Rincón Lúdico como espacio en el que se adquieren de manera informal conocimientos sobre el pasado.

Objetivos particulares

1. Describir el uso del rincón lúdico como espacio para el juego y aprendizaje.
2. Categorizar el motivo de su visita (por trabajos escolares, interés de exposiciones temporales, acrecentar conocimiento cultural, investigación, turismo y tiempo libre) al MNI.

3. Realizar propuestas al departamento de Servicios Educativos que pueden desarrollarse en algunas de las salas del museo.

#### **1.4 Método**

El presente trabajo de investigación se realizó en el Museo Nacional de las Intervenciones.

Se tomó como ejemplo o referencia una de las salas del museo “Las primeras intervenciones en México” en la cual y con base en la observación realizamos un análisis del proceso de <<pensamiento histórico>>, <<noción tiempo y espacio>>, <<objetos museísticos (como y relación en una misma sala)>>. Y al final del recorrido abordamos el tema que nos atañe respecto al uso del rincón lúdico, tema central de nuestro objeto de investigación.

Para ello nos dimos a la tarea de acudir al museo, en la sala mencionada, y realizar observación de cómo interactúan las personas dentro de ella; cuestionarnos cómo identifican o utilizan las personas los recursos que les presenta la sala; realizar una serie de cuestionamientos entre nosotros como observadores; plantear dudas sobre el pensamiento histórico y los sujetos que acudieron a la sala.

El trabajo presente se encuentra dividido en tres apartados:

- El Museo Nacional de las Intervenciones: La sala “1846-1848, la intervención de los Estados Unidos de América”
- Los objetos museísticos
- Observaciones, dudas y pensamiento histórico



Como parte de la investigación tomamos fotografías de las personas que transitaron en esa sala. Observamos, como ejemplo, la participación de una visita guiada, desarrollada por un actor interpretando al General Antonio López de Santa Anna, acción didáctica que presenta el museo en determinadas fechas.

En las fotografías tomadas pretendemos evidenciar las diferentes formas en que el público desarrolla diferentes tipos de visitas, en este caso de un museo de tipo histórico.

### **1.5 Enseñanza de la historia**

Los seres humanos somos parte de la historia, todos tenemos una historia individual, familiar, escolar o profesional que nos forma como ciudadanos de una comunidad, cuestión importante para crear una sociedad, una ciudad, un país, pero al intentar comprenderla nos encontramos con el hecho de que ésta, tiene diversas maneras de ser estudiada para ser comprendida, por ello el abordar la enseñanza de la historia implica necesariamente tener en cuenta las situaciones e interacciones que se dan en el aula, entre todos y cada uno de los individuos que están allí presentes; por lo tanto, requiere retomar los procesos cognitivos y afectivos que van surgiendo de dicha interacción, además, invita a estudiar y reflexionar sobre los aprendizajes que allí se producen y cómo éstos muchas veces se dan sin tener en cuenta lo que el docente habría propuesto.

Las situaciones que se manifiestan son producto de actividades que se desarrollan en el aula, donde éstas no solo tienen que relacionarse directamente con lo que propone el docente, sino que surgen también desde las experiencias cotidianas, los diálogos generados según la temática puesta en escena por el profesor y la reflexión hecha por los estudiantes,

lo cual se convierte en tema de estudio primordial para ser abordado como objeto de investigación sobre la enseñanza de la historia. (Posada, R. 2010. p.182)

Es por ello que existe la duda o el interés de saber la manera de cómo abordar el estudio de las prácticas de enseñanza de la historia en los educandos. Saber identificar para qué nos sirve comprender la historia, poder describirla y encontrar el significado correcto que le pueden dar alumnos y docentes en las instituciones donde se imparta educación, como: escuelas, museos, casas de cultura, etc.

Debemos reflexionar sobre el papel que debe tener la enseñanza de la historia en la educación

“la cual requiere recuperar la integración entre los saberes disciplinar y pedagógico, ya que están inmersos en el proceso no solo de la enseñanza sino también en el aprendizaje de las ciencias sociales, elementos esenciales para la significación de las interacciones de los sujetos (docentes, estudiantes), las cuales por ejemplo no solo están relacionadas con cada uno de los saberes como independientes, sino que por el contrario, deben reflejar necesariamente diversas posturas teóricas que tengan la posibilidad de ser enseñadas a partir de enfoques y métodos que permitan el diálogo entre los saberes para descubrir los elementos comunes y las divergencias, buscando en el proceso de enseñanza de la historia la comprensión, el análisis crítico y la posibilidad de indagación” (Posada, R. 2010 p.182)

Pues la historia no es solamente una ciencia en marcha, es también una ciencia que se halla en la infancia: como todas las que tienen por objeto el espíritu humano, este recién llegado al campo del conocimiento racional (Bloch, M. 1992. p.18)

“Si la historia y su enseñanza se refieren a la condición humana y al sentido de la misma, si nos ofrece las posibilidades de trascender las vidas personales en las colectivas como núcleo de producción del sentido, la pregunta es” (Funes, A. 2003. p.4) ¿Cómo indagar en el pasado, en sus huellas, para reconocer el presente? O dicho de otra manera ¿el sentido de la historia y su enseñanza crean un sentido de pertenencia e identidad?

Haciendo alusión de la pregunta que realiza Funes (2003), se puede señalar algunas instituciones, objetos y recursos que permiten a los investigadores rescatar, estudiar y exponer los restos o “huellas” del pasado, como son: museos, sitios arqueológicos, por sus medios de exposición más utilizados en la escuela: los libros, enciclopedias, monografías, etc.

En cuanto a la segunda pregunta podemos señalar que el sentido de la enseñanza de la historia sí crea identidad o pertenencia a una nación. Lo anterior puede verse en el trabajo educativo que realizan los docentes, principalmente, escolares cuando realizan acciones como: homenajes a la bandera, conmemoración a acontecimientos históricos, entre otras acciones.

En algunos casos la decisión de la enseñanza quedó en manos del docente, en otros son las instituciones las que definieron la situación, en algunos lugares se convocó a los padres para debatir la temática, hay escuelas en las que los cuerpos directivos solicitaron a docentes no trabajar el problema. Las autoridades educativas y los Consejos de Educación no se expidieron sobre el tema y no emitieron sugerencias ni directivas. (Funes, A. 2003. p.7)

Debemos tener en cuenta que la triada pedagógica (Padres de familia-Alumnos-Docentes) son de suma importancia para lograr que todo esto sea posible, de lo contrario no habrá un

consenso que pueda dar paso a acuerdos sobre la estructura o forma educativa que se desea tomar o implementar en la escuela o comunidad. Por ello:

Según Funes se tomaron en cuenta cuatro tópicos para fundamentar la enseñanza de la historia en los educandos estos fueron:

- 1) Algunos docentes- quizás muy pocos- enseñaron la guerra. El fundamento de su enseñanza se sostiene bajo esta problemática y lleva explícitamente el carácter axiológico de lo que se enseña. El discurso de los medios en esta propuesta opera como fuente de información de las acciones y decisiones más inmediatas. El discurso de la historia y el discurso de los medios se complementan en la construcción del objeto de enseñanza.

Cada docente implementará la estrategia que más le convenga, en este caso echará mano de un conflicto bélico para ganar la atención de sus educandos en el aula, tratando así de captar su atención y transmitir un mensaje correcto del tema o temas revisados.

- 2) En algunas instituciones se apeló a la intervención de (especialistas) en la temática, para que informen y analicen el acontecimiento y a partir de esta acción generaron estrategias de enseñanza en el aula. El lugar asignado a los especialistas en la propuesta de enseñanza es central, ya que en algunos proyectos le asignan el lugar de “suplantar” al docente. Operó una sensación de que con la información que este otorga es suficiente para que los alumnos aprendan.

En otros casos en cambio, la enseñanza está diseñada para preguntar, indagar al invitado y una vez concluida su participación, se sigue trabajando la temática en el aula.

Cabe señalar que cuando aludimos que, algunas instituciones se apoyaran en especialistas hablamos de instituciones o colegios particulares, que pagan a estos especialistas para beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos, en cuanto a instituciones públicas tendríamos que analizar si lo anterior también es posible llevarlo a cabo.

- 3) En otras propuestas se respondió a inquietudes del alumnado- generadas por la sobre exposición mediática de varios meses (clases) en esta instancia se trabaja la temática sostenida sólo en el discurso de los medios y con las (opiniones del docente). Bajo esta modalidad, probablemente los alumnos no aprendan significativamente, a pesar de la participación e interés que manifiesten por los temas.

Quizás, bajo esta modalidad para enseñar la Historia, habría que cuestionar si hay resultados favorables, porque existen varios factores que determinarían si el alumno aprendió y comprendió lo que el docente le transmitió; algunos de esos factores podrían ser que el docente no supo cómo enseñar el contenido, o porque el docente contó a su modo y se equivocó en el mensaje, entre otras circunstancias que determinarían si fue benéfico o no esta modalidad

- 4) Otras modalidades se centraron en finalidades éticas y valorativas, a fin de que niños y jóvenes construyeran significaciones valorativas.

Conocimiento y valor, lejos de oponerse o de reducirse el uno al otro, se constituyen conjuntamente. El juicio de valor y la decisión son también el fruto de procesos cognoscitivos y no sólo nuevas respuestas emocionales. En esta perspectiva es probable que la enseñanza se diseñe en la guerra, como recurso para

poder ejemplificar mejor un tema relacionado a acontecimientos pasados o presentes.

Se debe poner atención y ser muy claros en la información que reciben los alumnos, poner cuidado en que los docentes sean meros espectadores de algo que pasa en algún lugar lejano. Además de tener la obligación de responder y contener las preocupaciones de los alumnos.

Centrada la enseñanza en los valores que la escuela transmite el discurso de la guerra permite trabajar los derechos y la convivencia. Si sostenemos que la escuela es una de las instituciones en las que se constituyen y construyen las significaciones como construcciones sociales imaginarias, es interesante reflexionar sobre enseñanzas que produzcan “miradas más esperanzadoras del futuro” y “que no clausuren los sentidos del pasado” (Funes, A. 2003 p.7-8).

Si bien es cierto que la enseñanza de la historia surge en el Siglo XVIII, ligada estrechamente a la fe, a la guerra y a la prédica del Estado-Nación, hoy esto ya no es verdad, en la misma medida que el Estado-Nación ha sido relegado al pasado por las nuevas realidades de la historia.

Por esto debemos considerar que, así como cambia el contexto, también debe cambiar el sentido del discurso, para estar acorde a las nuevas necesidades de revisar la historia y no caer en algo tendencioso al momento de enseñar los contenidos históricos. Lo difícil no es enseñar la sucesión de acontecimientos sino estructurar un conocimiento científicamente válido de la realidad histórica” (Lombardi A. 2000. p.11).

Para ello el estudio de la Historia no debe concebirse como un hecho aislado, sino como parte de un proceso que para su análisis requiere de otras ciencias, por lo tanto, la debida correlación permitirá mayor facilidad para su enseñanza. La memorización de datos y fechas resulta caduca y no cumple con las necesidades que el alumno tiene en esta época, donde la reflexión y la crítica permitirán un mejor desarrollo para su vida futura. (González, M. s/f).

Continuando con esta línea de trabajo multidisciplinario o transdisciplinario, puede decirse que la enseñanza de la historia no es o no debiera estudiarse, enseñarse ni aprenderse de manera aislada a otras ciencias, sino todo lo contrario como una forma de trabajo y estudios transversal, es decir, que se pueda servir de otras ciencias o disciplinas que permitan su mejor comprensión de los hechos pasados, para entender el presente.

Porque “en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia el docente...enfrenta ciertas dificultades para propiciar las nociones del mundo, pues ha sido difícil desprenderse de la visión memorística de la historia por un enfoque formativo que permita a los estudiantes comprender la realidad en la interrelación presente, pasado y futuro” (Ayala S. 2008.TES).

Con base en que se ha venido señalando y compartiendo la expresión de Ayala, el docente tiene por una parte un compromiso fundamental y diversas dificultades. El compromiso sería, formar estudiantes críticos y patrióticos de conciencia histórica; y por otra parte, las dificultades pueden ser: limitación de tiempo escolar, trabajo burocrático-administrativo, falta de actualización pedagógica, desinterés o indiferencia por parte de los estudiantes y padres de familia, como lo expresa Funes en párrafos anteriores, la formación diversa de los docentes y su método de trabajo dentro del aula, etc. Es necesario enseñar la Historia con

un enfoque dialéctico que permita la libre manifestación de opiniones como resultado del análisis crítico y reflexivo.

Al llegar al cuestionamiento de: para qué enseñar Historia y cómo enseñarla, implica ahondar en la conceptualización propia del docente y en su capacidad para determinar las metas a seguir, así como reconocer la necesidad de cambiar la metodología, las estrategias y las actividades que por largo tiempo se han estado practicando. Al cambiar el docente sus perspectivas y conceptualizaciones podrán otorgar esas nuevas concepciones al alumno.”

(González, M. s/f)

“Investigaciones realizadas por Páez (2007), han permitido aseverar que la pregunta, como técnica didáctica, como herramienta poderosa para involucrar al estudiante en su proceso de construcción del conocimiento y de su aprendizaje significativos, ha desaparecido del arsenal pedagógico del docente, la misma se usa, preponderantemente, para fomentar el pensamiento convergente del estudiante. La utilización de la técnica de la pregunta es una estrategia muy conocida por todo docente, es ideal para estimular el pensamiento, la misma constituye una herramienta fundamental para la aplicación del método de la discusión, del procesamiento de información y de los métodos sociales de enseñanza, métodos didácticos recomendados para propiciar el aprendizaje de la asignatura de Historia, no obstante, el dominio de esta técnica es una destreza importantísima para la enseñanza de cualquier asignatura.

El preguntar, se afirma, es un arte y como tal unos profesores preguntarán mejor que otros, pero como habilidad al fin, el maestro puede mejorar y/o perfeccionar dicha técnica. Una pregunta es una inquisición que pide una respuesta. En una clase, la pregunta se usa para



evaluar el aprendizaje, para conducir la enseñanza, para iniciar la instrucción, para crear un ambiente de aprendizaje, para corregir la conducta de los estudiantes, para dar instrucciones y, muy importante, para estimular el pensamiento. (Páez, H, 2007. p.207-208).

Según Páez (2007) y lo relacionado con el museo de MNI, aún se carece de la acción mencionada, el cuestionamiento, o en otras palabras de interacción (sujeto- objeto). El sujeto no muestra rasgos de cuestionamientos o por otra parte el museo no cuenta con la herramienta pedagógica adaptada a la comunicación, al proceso de transmisión de conocimiento necesario para lograr una transmisión de conocimientos, conciencia histórica en la persona que transita por las salas y está rodeada de objetos que son materiales históricos, que reflejan un pasado, forma de vida, problemáticas sociales, cambios geográficos.

Por eso es importante desarrollar un interés en el alumno en asuntos históricos, así como crear en él pensamiento crítico-histórico, que en palabras de Pagés (2009):

(...) es presentado como una serie de competencias intelectuales, copiadas del trabajo histórico y por las que el alumno podrá construir, como este último, sus saberes históricos de manera más autónoma y no solamente consumir relatos históricos ya contruidos y ofrecidos por el profesor (aunque) fuesen de gran calidad. Una de las dimensiones centrales de este pensamiento histórico es el desarrollo en el alumnado del pensamiento crítico. El pensamiento histórico es descrito como un instrumento intelectual de alto nivel pudiendo permitir al futuro adulto encontrarse mejor en la constante decodificación de las noticias y las cuestiones sociales, económicas y políticas del presente y actuar así de manera más lúcida como ciudadano en la democracia en la sociedad a la que pertenece. Así descrito, el pensamiento histórico debe permitir liberarse de las ideas preconcebidas, las ideas de poca visión de futuro y, de manera más general, de la memoria histórica. (Pagés, J. 2009. p.3)

Esto es crear interés y expectativa más allá del aula, que el alumno se interese por conocer algo más de lo que una persona, en este caso (docente) le comenta o le transmite de un libro o de un relato que ha sido contado en una forma dada, por ello es importante que el alumno investigue, así podrá hacer una descripción propia a través de su investigación, creando un pensamiento superior y un pensamiento crítico-histórico que le permitirá discernir entre un contenido que se le proporciona y otro.

“La práctica del docente en la enseñanza de la historia es el campo de análisis en la dimensión curricular, se abordan los significados que se favorecen en torno a la visión del mundo social”. (Ayala S. 2008. TES). En cuanto a esta parte curricular la abordaremos más adelante cuando observemos los planes y programas de la Secretaría de Educación Pública con respecto a la enseñanza de la historia.

Páez (2007) nos comenta que la utilización de la técnica de la pregunta es una estrategia muy conocida por casi todos los docentes, “es ideal para estimular el pensamiento, la misma constituye una herramienta fundamental para la aplicación del método de la discusión, del procesamiento de información y de los métodos sociales de enseñanza, métodos didácticos recomendados para propiciar el aprendizaje de la asignatura Historia, no obstante, el dominio de esta técnica es una destreza importantísima para la enseñanza de cualquier asignatura. (Páez H. 2007. p.208)

Para ello Páez sugiere una lista de preguntas que no sean tendenciosas, para no generar en los alumnos respuestas que propicien respuestas que impidan la formulación adecuada del pensamiento crítico; esto es, que el profesor los provea de armas para responder de la

manera en que desea recibir repuestas. Estas preguntas tendrían una forma específica de ser formuladas, “pues se hace necesario que el docente se entrene en sus destrezas para preguntar, en tanto la habilidad para preguntar es un arte que se puede adquirir y/o perfeccionar mediante la observación de recomendaciones como las siguientes:”

- a) Dirigir las preguntas a toda la clase antes de particularizarlas (esto es que sea dirigida a un individuo o alumno en específico). Esto favorece la atención de los alumnos y les permite elaborar una posibilidad de respuesta, de manera que al producirse una de parte de un compañero, todos puedan comparar esa respuesta con la que ellos habían elaborado mentalmente o por escrito y, en consecuencia, se puedan originar discusiones positivas.

Por una parte, esta sería una buena recomendación, porque en ocasiones los alumnos aludidos con las preguntas directamente se sienten incómodos, señalados y muchas veces no responden a la pregunta por miedo, nerviosismo o ignorancia generando en ellos inseguridad.

- b) El profesor debe distribuir las preguntas entre los alumnos de la clase, evitando concentrarlas en un grupo. Muchas veces, el maestro interroga reiteradamente a aquellos estudiantes que siempre tienen una respuesta, cuando son éstos los que menos necesitan demostrar que han aprendido. El docente debe brindar a sus alumnos igualdad en sus posibilidades de participación.

El docente debe fomentar la participación activa en la mayoría de los alumnos, dando prioridad a aquellos reacios a participar, no de una manera inquisitiva, ni reiterativa para no generar abstencionismo futuro al momento de formular preguntas nuevamente, poniendo

atención en lo posible también, a quien haya participado reiteradamente para no enfocarse exclusivamente a quien sabe del tema.

c) El docente debe dejar al alumno tiempo suficiente para que elabore una respuesta.

El maestro no debe olvidar que mientras él o ella tiene una respuesta tentativa en su mente, el estudiante tiene que organizar los contenidos y experiencias relacionados con la pregunta, antes de responder.

Se debe tener en cuenta que el alumno debe procesar lo aprendido, si lo presionamos a que nos dé una respuesta rápidamente, podremos obtener una respuesta errónea o mal fundamentada por la presión que se le ejercido al momento de cuestionar.

d) La pregunta debe hacerse de tal modo que no sugiera la respuesta. Este tipo de preguntas es muy común en las aulas, sin embargo, no es recomendable este parafraseo porque facilita la evocación de la respuesta, a la vez de que no promueve la reflexión en el estudiante sino el recuerdo.

Al evitar dar sugerencias a las respuestas, se creará en el alumno la reflexión anhelada en el proceso crítico, fundamental para elevar el pensamiento.

e) Si un alumno no responde a una pregunta, el maestro no debe acosarle obligándole a responder, pues generalmente lo que logra es aumentar la confusión en el estudiante; es preferible pasar la pregunta a un compañero.

Aparte de sentirse acosado o señalado al no contestar las preguntas formuladas, se creará en el alumno, una sombra de inseguridad que le impedirá quizás, desear participar en un

futuro, ocasionando en él falta de interés en los temas o renuencia a interesarse en la historia o en alguna otra asignatura.

- f) El maestro debe organizar las preguntas en torno a ideas básicas que sirvan para desarrollar una idea principal. Así se logra el interés y motivación en los alumnos.

P.E.R. (Preguntar-Escuchar-Responder): Una Tríada para Enseñar, Comprender y Aprender Historia.

Quizás, esta sea la ruta adecuada para crear una atmósfera de participación grupal, que logre captar el interés de los jóvenes, respecto a los temas presentados, preguntas simples con tiempo suficiente para poder ser procesadas y contestadas de manera correcta fomentaran confianza y participación activa y colectiva de los alumnos.

- g) Para evitar la pérdida de atención de los estudiantes a la clase, el profesor no debe repetir la pregunta. Si el estudiante sabe que se le repetirá la pregunta, prestará poca atención a la clase. Lo mismo sucede con las respuestas emitidas.

Si el alumno se acostumbra a que el maestro repita las respuestas dadas a la pregunta formulada, terminará por no prestar atención a lo que dicen los compañeros, cuestión que debe también evitarse. Indudablemente, que esta regla tiene excepciones y dependerá de la naturaleza de la clase o de la situación, repetir o no las preguntas y/o respuestas.

Esta es una muy importante recomendación, pues mantener la atención del estudiante en lo que se está tratando, es un factor crucial en el proceso de aprender a pensar.

- h) El docente debe mostrar naturalidad al preguntar. El dominio sobre la asignatura, le permitirá adaptar la pregunta a cualquier situación que se le presente en la clase. (Páez, H. 2007. p.213).

De acuerdo con Páez, si se domina esta técnica de preguntar, el profesor puede alcanzar niveles altos e insospechados en la reflexión de sus alumnos en el aula, y podrá canalizar esto, para realizar actividades que exijan una mayor exigencia mental, para conducir y construir conocimiento y pensamiento crítico de la historia durante el ejercicio de la discusión de los temas abordados en clase.

## **1.6 PLANES Y PROGRAMAS**

Toda la indagación realizada por diversos investigadores acerca de la enseñanza de la historia es de suma importancia y de mucha utilidad, cuando observamos lo que nuestro sistema educativo pretende en sus planes y programas de estudio, podemos revisar que mucho de lo escrito e investigado se puede corroborar y poner en práctica, al revisar los planes y programas, donde se da un enfoque innovador a la forma de abordar la enseñanza de la historia y en los planes y programas actuales en México 2017 podemos observar su postura y lo que ofrecen a la educación histórica en México.

Actualmente el nuevo plan de estudios de 2017 nos da un panorama de cómo abordar, estudiar y comprender la enseñanza de la historia, de poder ver si existen cambios significativos en cuanto a la manera de cómo se manejaba hace casi un cuarto de siglo atrás.

Para ello los planes del 2017 nos dan como preámbulo a manera de descripción en la que nos explican que:

La historia estudia el cambio y la permanencia en las experiencias humanas a lo largo del tiempo en diferentes espacios. Su objeto de estudio es la transformación de la sociedad y la experiencia humana en el tiempo.

Su propósito es comprender las causas y consecuencias de las acciones del ser humano por medio del análisis de los procesos económicos, políticos, sociales y culturales que se han gestado en el tiempo y en el espacio del devenir de la humanidad. El presente que vivimos —tradiciones, costumbres, formas de gobierno, economía, avance tecnológico, sociedades, así como la historia de vida de los estudiantes que ingresan a la educación básica— está construido por diversos hechos que acontecieron en el pasado; es decir, son resultado de la experiencia de las generaciones que nos han antecedido y han dejado huella en la humanidad. Por ello, la historia en la educación básica es una fuente de conocimiento y de formación para que los alumnos aprendan a aprender y a convivir con los saberes que proporciona a partir del pensamiento crítico, el análisis de fuentes y de promover valores que fortalezcan su identidad. (SEP, 2017, p.290).

Bajo esta definición seguimos observando que se sigue generando la misma dinámica de intentar formar un ciudadano, desde su infancia, un individuo que conozca su pasado, que viva su presente, a través de sus costumbres, tradiciones y que con el tiempo vaya creando su futuro, esto en el marco de la legalidad apoyado desde la asignatura de historia que le ofrece el docente desde la escuela, no poniendo mucho énfasis en la cultura bélica como lo ha mostrado o manifestado a lo largo de la mayoría de planes y programas.

Estos planes y programas tienen como propósitos en general:

1. Desarrollar las nociones de tiempo y espacio para la comprensión de los principales hechos y procesos de la historia de México y del mundo.

2. Utilizar fuentes primarias y secundarias para reconocer, explicar y argumentar hechos y procesos históricos.
3. Explicar características de las sociedades para comprender las acciones de los individuos y grupos sociales en el pasado, y hacerse consciente de sus procesos de aprendizaje.
4. Valorar la importancia de la historia para comprender el presente y participar de manera informada en la solución de los retos que afronta la sociedad para fortalecer la convivencia democrática e intercultural.
5. Desarrollar valores y actitudes para el cuidado del patrimonio natural y cultural como parte de su identidad nacional y como ciudadano del mundo. (SEP, 2017, p. 291)

Se sigue una tendencia de estos propósitos de promover valores para la formación de un individuo empático, que sea participe de su sociedad y que ame su identidad nacional a través de valores, convivencia social dentro de los propósitos que nos marca este plan de estudios siguiendo la ruta histórica que se ha seguido y que los diversos autores e investigadores nos han documentado.

El enfoque actual de estos planes y programas se centra en que:

En la educación básica se promueve la enseñanza de una historia formativa que analiza el pasado para encontrar explicaciones del presente y entender cómo las sociedades actuaron ante determinadas circunstancias y esto permita vislumbrar un futuro mejor. Para ello se considera necesario dejar atrás una enseñanza centrada en la repetición de hechos, lugares y personajes históricos, y encaminarse a



un aprendizaje que reflexione sobre el pasado para responsabilizarse y comprometerse con el presente.

Se parte de la concepción de que los conocimientos históricos están en permanente construcción, porque no hay una sola interpretación, ya que están sujetos a nuevas interrogantes, hallazgos e interpretaciones. Asimismo, es importante el desarrollo del pensamiento crítico.

Es importante mencionar que el desarrollo del pensamiento histórico favorece en los estudiantes la ubicación espacio-temporal, la contextualización, la comprensión de la multicausalidad, el reconocimiento de los cambios y las permanencias, así como la vinculación entre los ámbitos políticos, económicos, sociales y culturales que conforman los procesos históricos.

Para ello se privilegia la formulación de preguntas o situaciones problemáticas, a partir del análisis de una amplia variedad de fuentes y acontecimientos históricos que ayudan a la formación de una conciencia histórica y que favorecen la reflexión acerca de la convivencia y los valores democráticos de hoy. (SEP, 2017, p.292)

La concepción de historia como el estudio del cambio en el hombre a través del tiempo, espacios, medios, actividades, etc., como lo propone el plan educativo de 2017, tiene un sentido en los ciudadanos del presente, en que las costumbres se han ido diversificando, las formas de comunicación han ido evolucionando y que ante los acontecimientos actuales, es en gran parte producto del pasado.

Siendo así la experiencia de aprender historia ha ido cambiando y esto a través de los medios, materiales y métodos alternativos que la pedagogía, junto con otras disciplinas, como la geografía y antropología, han permeado a lo largo del tiempo en el proceso formativo. Alternativas que a través de los museos de corte histórico, siendo el caso de la presente investigación, pueden permear en las personas nuevas formas de aprendizaje, socialización, participación ciudadana, etc.

No hay que olvidar que los investigadores siempre han recomendado el uso de preguntar o cuestionar sirve para fomentar el pensamiento crítico e intercambiar ideas dentro del aula, misma acción que puede desarrollarse en los museos, para comprender mejor a la historia, o en todo caso la época y contexto del que se hable.

“Así se incentiva a los estudiantes a descubrir que el estudio de la historia tiene un sentido vital para los seres humanos.” (SEP, 2017)

Consideramos es necesario enseñar a los educandos que conocer el pasado es importante, para comprender el presente y construir un mejor futuro. Para ellos y para las demás generaciones que devengan, algo muy importante en la formación de la ciudadanía, generación de derechos y la libertad, es por ello que:

“El aprendizaje de la historia se lleva a cabo a partir de estrategias que el profesor plantea a los estudiantes para que desarrollen su pensamiento histórico, con el cual se favorece la comprensión del presente, al considerar las experiencias del pasado, el reconocimiento de que las sociedades se transforman y que las personas son promotoras de cambios a partir de la toma de decisiones y la participación responsable.” (SEP, 2017)

De allí la importancia de que los alumnos y las personas estén correctamente informados y formados en el ámbito de las ciencias sociales, en especial de la Historia, disciplina encargada de brindar todo este acervo a aquellos que deseen conocer de manera ordena y sistemática el porque de los diversos acontecimientos.

“Por consiguiente, se propone una metodología de trabajo que se distinga por establecer relaciones entre el presente y el pasado. Es importante aclarar que

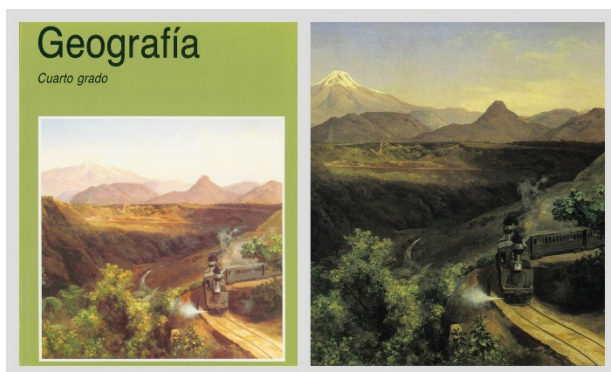
cuando se haga la reflexión sobre el impacto o el reflejo de ciertos fenómenos del pasado en la época actual, y se valoren las continuidades o semejanzas, será necesario tener en cuenta que los contextos son distintos y que ninguna realidad permanece inalterada con el paso del tiempo.” (SEP, 2017)

Es cierto que no hay verdades absolutas y también es cierto que los contextos, los usos y costumbres cambian a través del tiempo, que podrá haber fenómenos naturales, bélicos, etc., que puedan parecerse unos a otros, pero el marco en el que se desarrollan es totalmente diferente a las condiciones en que se encontraban unos y otros, este es el mensaje o discurso que debería fomentarse en la diferenciación entre pasado, presente y futuro.

“La estructura de los programas favorece el desarrollo de estrategias o actividades a partir de la ubicación temporal y espacial de hechos y procesos históricos.” Es así como constatamos que las otras asignaturas inciden también dentro de la enseñanza de la historia, pues gracias a ellas habrá una mejor comprensión y enlace de lo que se está estudiando en ese momento.” (SEP, 2017)

Observamos entonces, a partir de los planes y programas de estudio, que la enseñanza de la historia es un proceso multidisciplinario que no solo ubica a los individuos en tiempo y espacio, sino que también los enlazan con los diversos contenidos de otras asignaturas (geografía) y el arte, para enseñar procesos históricos no solo del ser humano sino de diversas cuestiones pasadas de algún tema visto en alguna clase que supuestamente <<no tenga nada que ver con la Historia>> como materia propiamente dicha; por ejemplo algún descubrimiento científico o bien alguna pintura que sirvió de mapa como las elaboradas por

José María Velasco en su momento (que pueden apreciarse en el Museo Nacional de las Artes, MUNAL). Para ser explícitos véase las siguientes imágenes:



Valle de México, S. XIX-XX



La alameda, S. XIX-XX

Por ello es importante que los maestros, guías generen entusiasmo, curiosidad y cuestionamientos sobre algún tema visto en clase, para que los estudiantes se interesen en aprender más de la Historia, por ello:

“Se comienza con el planteamiento de preguntas detonadoras que conducen al manejo de información y al análisis de fuentes históricas. El planteamiento de interrogantes sobre acontecimientos o sociedades del pasado favorece el desarrollo de la comprensión del periodo de estudio, que estará apoyada en las labores de seleccionar, analizar, comparar y evaluar información obtenida en diferentes fuentes. En este proceso, el estudiante expresa sus puntos de vista con argumentos. Con estas premisas los estudiantes reconocerán que la historia es una disciplina científica.” (SEP, 2017, p.292-293)

Por último, es importante destacar que la historia como asignatura va a tener una relación muy importante con las asignaturas del área de Desarrollo Socio-Histórico que integran el currículum de la educación básica, pues esta fortalecerá el trabajo en la noción y ubicación tiempo-espacio para comprender mejor los procesos históricos y poder colocar o contextualizar a los estudiantes dentro de un periodo que se esté estudiando en ese momento. Para explicar estos párrafos puede consultarse la Tabla 1 que se muestra en el punto 1.7.4. del presente trabajo recepcional.

“El programa maneja una Unidad de Construcción del Aprendizaje (UCA), en donde los alumnos que profundizan en el estudio de un tema hacen un trabajo de investigación con ciertos materiales para obtener explicaciones con su propio razonamiento alcanzando un conocimiento más completo del tema y de otros de la misma naturaleza que quienes se limitan a repasar de manera general varios temas.” (SEP, 2017, p.294), logrando utilizar su pensamiento histórico y crítico para alcanzar esos niveles de conocimientos esperados.

Las UCA constituyen la propuesta didáctica central de este programa. Cada una es un ejercicio de investigación individual y colectiva que los estudiantes deben desarrollar de manera sostenida, a lo largo de 10 a 12 semanas del curso o incluso más. Es decir, se debe dar a las UCA el tiempo necesario para que los estudiantes hagan su investigación de forma continua. El objetivo de las UCA es profundizar en el estudio de alguno de los temas comprendidos en los periodos históricos que toca el programa a partir del análisis de fuentes históricas, como documentos escritos, imágenes, vestigios de la cultura material, testimonios orales, huellas en los edificios y en el paisaje, entre otros.

El trabajo debe completarse con la reflexión en equipo, el trabajo con mapas, líneas de tiempo, el debate oral, entre otras actividades. El propósito de las UCA es que los estudiantes construyan su aprendizaje mediante un proceso de exploración y reflexión que realmente les permita apropiarse del conocimiento que adquieran a lo largo del ejercicio de investigación.

Para llevar a cabo la UCA, el maestro guiará a los estudiantes, planteará preguntas y problemas que los alumnos deberán ser capaces de resolver a partir de lo que investiguen” (SEP, 2017, p.295).

El programa se apega a lo investigado y documentado, el docente es un mero facilitador y detonador de preguntas e ideas, los alumnos son los constructores del pensamiento crítico-histórico a través de lo aprendido en casa e investigado en las diferentes fuentes que estén a su alcance, son los creadores de su propio pensamiento histórico y pensamiento crítico que los motivara para conocer más acerca de los temas históricos que más les llame la atención para su formación como individuos y ciudadanos de una nación.

### **1.7 El museo como recurso didáctico**

Dentro del museo se presentan diversos espacios, actores, objetos, momentos, etc., Mismos que identificamos a continuación.

### **1.7.1 El papel de los maestros**

El papel del profesor que como se ha expuesto con anterioridad no debe limitarse a transmitir conocimientos, exteriorizar los contenidos de un libro de texto a la clase o memorizar fechas y repetirlas a los alumnos, sino que debe perseguir el aprendizaje significativo.

Generar en el alumno el cuestionamiento, el sentido de reflexión. Indagar sobre los acontecimientos, sus causas y consecuencias. Promover la movilidad de esquemas de pensamiento, la construcción de conciencia social.

El modelo constructivista rompe con los esquemas conductistas y cognitivistas y pone el foco en el alumno, que se convierte en el protagonista del aprendizaje. De este modo, este ya no se limita a reproducir las informaciones o contenidos que recibe, sino que es él quien los construye activamente relacionando las nuevas informaciones con los conocimientos previos que tiene almacenados en la memoria. La idea es que el alumno aprende cuando comprende, y las ayudas constituyen una herramienta esencial a este propósito. Sin embargo, y aunque la idea de los museos como ayudas culturales no es incorrecta, sí que resulta limitada desde un enfoque propiamente integral. (López, M. 2014. p. 9-10).

Es el propio alumno quien crea, reinventa y construye su propia idea de la historia, sociedad, cultura y ciudadanía colocando al docente como un facilitador de información, un guía del cual tomará lo necesario para construir su propio pensamiento y conocimiento, apoyándose de diversas fuentes como libros, los museos, monografías, monumentos históricos, etc.

El reconocido pedagogo J. Dewey promovía una concepción de la enseñanza que no queda restringida a las paredes del centro educativo, sino que abarca el entorno próximo. Los museos no solo conforman ayudas culturales apreciadas para los docentes, sino que los cambios sufridos en su seno en las últimas décadas permiten su consideración como instituciones educativas equiparables a los centros de enseñanza. De este modo, se hallan en situación de igualdad en lo que a materia educativa se refiere. Tanto los centros educativos como los museos adquieren un compromiso con la educación de los ciudadanos y, en concreto, se encargan de la formación, por lo que, y partiendo del enfoque constructivista e integral de la pedagogía moderna, desde aquí se propone una auténtica colaboración entre ellos que culmine en una programación cultural de calidad. (López, M. 2014. p.9-10)

A sabiendas, de que ambos ayudan en la educación, podríamos decir que ambos tienen un enfoque diferente, mientras la escuela educa de manera formal siguiendo un curriculum; el museo, por otra parte, educa de una manera informal mostrando pasajes de la historia, no esperando, que el conocimiento haya sido o no significativo para el visitante, sin embargo, ambos pueden ser utilizados por el docente para formar el conocimiento del educando.

Por otra parte, durante una visita a un museo “El maestro puede estar apoyado por el personal de la institución (guías, monitores o voluntarios) o realizar él mismo el recorrido con sus alumnos. Durante éste, el maestro podrá detectar los gustos y evidenciar las experiencias emocionales que surgen a partir del descubrimiento de objetos y temas nuevos por parte de sus estudiantes”. (Museo Nacional de Colombia, 2009, p. 38).

El museo debe jugar el papel de ser un complemento valioso de la formación en los programas educativos dirigidos a niños y jóvenes en edad escolar. Debe contribuir a aumentar el nivel educativo a través de la cooperación y trabajo en equipo con escuelas,



colegios o cualquier otra institución de carácter educativo y/o cultural. Para que esto sea posible, el museo debe conocer a fondo los programas y contenidos de las disciplinas educativas que se imparten en las escuelas en su área de influencia: historia, ciencias, etnografía, arqueología, arte, etcétera. Por otra parte, el museo debe ofrecer asesoramiento a las profesoras y profesores manteniendo reuniones periódicas de apoyo educativo. Esto puede hacerse también aportando material didáctico por parte del museo a los educadores, visitas guiadas, talleres especiales de trabajo conjunto que aporte información exhaustiva sobre las colecciones e incluso sobre las exposiciones temporales que se programen.

La pedagogía aplicada a los museos debe buscar el punto de encuentro donde se desarrollen propuestas educativas que respondan a las necesidades tanto de la escuela como a las del museo, sin que eso genere dependencia entre ambas. Se trata de generar un clima de trabajo que sea positivo, agradable, ameno, amable, compartido y vinculado.

En la elaboración de programas educativos dirigidos a niños y niñas por parte del museo, es más que recomendable conocer sus contenidos y programación para adaptar el saber y conocimiento al ritmo formativo escolar, todo ello de manera simple, útil, concreta y sobre todo muy visual e interactiva.

Es importante que el educador del museo busque la forma de generar semejanzas entre los objetos expuestos y sus propias vivencias; el museo debe despertar la curiosidad de todos los visitantes si se pretende crear un vínculo sólido y duradero entre ambos, facilitando el aprendizaje de los contenidos y los objetos. Es muy importante tener en cuenta que los niños y niñas tienen su propia idiosincrasia particular a la hora de interpretar la realidad desde su lado emocional y razonamiento interior, con sus propias características de

identidad infantil, generando continuamente interrogantes que el educador del museo debe saber contestar adecuadamente sin perder el sentido crítico.

Lo más complicado en cualquier caso son las visitas de adolescentes, El educador del museo solo puede establecer un vínculo con este grupo si se tiene una extraordinaria capacidad de empatía en la presentación de los contenidos. Debemos intentar conectar utilizando un lenguaje apropiado que no les permita la comprensión. El profesor debe ser muy activo, que les predisponga positivamente y que sepa controlar el comportamiento del grupo. Ya que este grupo es muy fácil que pierda el interés y se termine aburriendo fácilmente. (Espacio Visual Europa EVE. 2015)

Para ello, es importante que los docentes puedan apegarse a ciertos lineamientos que marcan los planes de estudio del INAH, como una base para el qué hacer dentro del museo, permitiéndose darle una personificación a la visita guiada.

Visita autogestiva. Es la que realiza el maestro del grupo por su propia cuenta sin el apoyo de un guía o asesor educativo del museo. Tiene como base que el maestro:

- a. Esté familiarizado con las inquietudes y los intereses de sus alumnos.
- b. Tenga claridad sobre el nivel de conocimientos y habilidades que tienen sus alumnos en estos temas.
- c. Pueda seleccionar la información que juzgue pertinente y cree las condiciones necesarias para promover la visita.
- d. Tenga amplios conocimientos sobre didáctica.
- e. Conozca muy bien el programa escolar y los objetivos educativos que se desean lograr.

f. Pueda elegir el momento adecuado para realizar la visita.

### **1.7.2 El papel del departamento de comunicación educativa**

¿Que Comunica el Museo?

Las exposiciones son el medio con el cual el museo comunica los contenidos del patrimonio que alberga a sus visitantes. El museo cumple con su trabajo en la medida en que sus labores de conservación e investigación sobre las piezas sean exhibidas para el disfrute y el deleite de los distintos públicos.

La exposición es el sistema básico del museo. Puede ser permanente o temporal, pero estas dos variantes teóricas no chocan, sino que se complementan. Mientras la primera crea una relación entre los objetos, el espacio y el público, que puede volver una y otra vez a encontrar la misma pieza en el mismo lugar, la segunda puede ayudar a descubrir nuevos aspectos, a ampliar el conocimiento sobre determinados temas, además de haberse convertido en el principal medio de atracción de nuevos visitantes al museo. (Museo Nacional de Colombia. 2009).

Para que las exposiciones contribuyan de manera activa al desarrollo de las tareas de comunicación-educación, el museo deben tener en cuenta tres aspectos:

¿Qué comunica la exposición? Al tener en cuenta que la exposición es un medio de comunicación, lo primero que se debe definir son los contenidos por comunicar. Ese contenido parte del conocimiento que se construye en torno a los objetos gracias a un proceso de investigación que se convierte en una estructura temática denominada guion, posteriormente dicha información se divulga a los visitantes a través de las mismas piezas y de las relaciones que se establecen entre ellas.

¿Cómo se comunica? Una vez que se definen los contenidos se debe establecer un discurso expositivo mediante el cual se ubican los objetos espacialmente en un recorrido, mediante el uso de recursos de exhibición como la iluminación, las vitrinas, los colores de la sala, el diseño de los avisos y la distribución de las piezas en el espacio, a través de estos elementos se refuerza el mensaje que se pretende transmitir con los contenidos.

¿Lo que se comunica está relacionado de manera clara con la misión del museo? La realización de las exposiciones cobra sentido en la medida en que contribuyan a divulgar el patrimonio que alberga el museo y se constituyen en un medio eficaz para que el público encuentre motivos para visitar el museo. Para determinar si la realización de una exposición contribuye al logro de las tareas comunicación-educación, es necesario revisar si se comunican de manera clara, los siguientes aspectos:

- La relación entre el objetivo de la exposición y la misión del museo
- El compromiso con la conservación el patrimonio.
- Una oferta de servicios que incluye en la medida de lo posible al público en situación de discapacidad.

Por ello debemos tomar en cuenta y considerar ciertos lineamientos para las acciones pedagógicas de las áreas educativas en los museos, zonas arqueológicas y centros INAH del Instituto Nacional de Antropología e Historia como los siguientes:

Lineamientos. 5.1. Diseño y elaboración de estrategias para la atención al público. Son aquellas actividades dirigidas a grupos que visitan el museo para su atención personalizada por parte del equipo de comunicación educativa del recinto. Las estrategias de atención al público son:

5.1.1. Visitas al espacio de trabajo. Son recorridos al espacio de trabajo (Museo, monumento histórico, zona arqueológica, etc.) para los diversos públicos que lo visitan.

Aparte de la visita tradicional se pueden realizar las siguientes:

- Visita participativa. Es la que realiza el asesor educativo guiando el autoaprendizaje del visitante a través del desarrollo de sus habilidades de pensamiento.

5.1.2. Cursos. Es el trabajo de capacitador-capacitado realizado durante un periodo de tiempo con uno o varios temas concretos que propiciarán el mejoramiento personal y laboral del individuo. Si se refiere a cursos dirigidos al público visitante solo varía en los intereses que este tenga con respecto a las temáticas que se planteen en cada espacio de trabajo. Algunos de los cursos pueden ser:

a. Cursos para maestros

b. Cursos de verano

c. Cursos para todo público

d. Cursos público especializado

e. Cursos conmemorativos (correspondientes a efemérides o festejos especiales como el “Día Internacional de los museos”)

5.1.3. Talleres. Modalidad de enseñanza y estudio caracterizada por el activismo, la investigación operativa, el descubrimiento y el trabajo en equipo, y que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio, sistematización y uso de material especializado acorde con el tema. Algunos talleres pueden ser:

- a. Previsita. Dirigido a grupos a manera de introducción al tema de la visita.
- b. Pos-visita. Dirigido a grupos con la finalidad de reforzar los contenidos de la visita.
- c. De varias sesiones. Actividad que incluye varias etapas para su realización.
- d. De verano. Especialmente dirigido a público infantil y juvenil durante el periodo vacacional de verano. Generalmente son de varias sesiones.
- e. De invierno. Se realizan durante el periodo vacacional de invierno y generalmente se relacionan con las festividades de diciembre.
- f. Sabatinos. Pueden ser o no de varias etapas y se dirigen al público familiar.
- g. Extramuros. Se brindan fuera del espacio de trabajo ya sea para fines de difusión o para facilitar el acceso a personas que no pueden asistir a los museos o zonas arqueológicas a los contenidos que difunde el INAH.
- h. Otros

5.1.4. Rallys. Consiste en un recorrido que incluye la solución de pistas y retos para alcanzar la meta. Viene del nombre de la carrera deportiva de coches.

Para la realización de las estrategias de atención al público se debe cumplir con cuatro etapas: planeación, investigación y asesoría, desarrollo y evaluación. Cada una de estas etapas conformará un apartado en el proyecto educativo:

a) 1ra Etapa. Planeación. Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto.

a. Nombre de la estrategia ¿de qué tipo es?

b. Propósito, ¿qué pretendo lograr?

- c. Tipo de público ¿a quién está dirigido?
  - d. Contenido, ¿qué tema(s) voy a tratar en la estrategia?
  - e. Recursos ¿Qué voy a necesitar? (recursos humanos, materiales y económicos).
  - f. Tiempo (Fecha, duración y cronograma de trabajo).
  - g. Desarrollo (Acciones y/o actividades que conformarían la estrategia durante su aplicación).
  - h. Evaluación (Cuantitativa y cualitativa) ¿Qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas la evaluación.
- b) 2da. Etapa. Investigación y asesoría. Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán en la estrategia (históricos, arqueológicos, etnográficos, artísticos, etc.).
  - c) 3ra. Etapa. Desarrollo. Preparación y/o elaboración de los materiales que se utilizarán. Aplicación de la estrategia.
  - d) 4ta. Etapa. Evaluación. ¿Logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿Cómo puedo mejorar la estrategia?

5.2. Diseño y elaboración de proyectos educativos. Se generan en el centro de trabajo tomando en cuenta la diversificación de públicos que recibe el museo y tienen como finalidad ser un medio que propicie la interacción entre el visitante y el patrimonio. Los proyectos educativos son:

5.2.1. Juegos educativos. Son instrumentos de juego en los que la función recreativa viene añadida a un contenido o a unas posibilidades específicas aprovechables en términos

didácticos. Su utilización tiende a favorecer el desarrollo de habilidades o conocimientos en ellos explícitos o implícitos.

Cualquier juego tradicional puede utilizarse siempre y cuando se vincule con los contenidos que difunde el INAH. Algunos de estos pueden ser: a) Lotería. b) Rompecabezas. c) Memorias. d) Otro.

Para la realización de los juegos educativos se debe cumplir con cinco etapas:

a) Planeación; b) Investigación y asesoría; c) Desarrollo y Diseño; d) Producción y e) Evaluación.

Cada una de estas etapas conformará un apartado en el proyecto educativo:

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

- Nombre, es un título atractivo para el público.
- Propósito, ¿qué pretendo lograr?
- Tipo de público ¿a quién está dirigido?
- Contenido, ¿qué tema(s) voy a tratar en el proyecto?
- Recursos ¿Qué voy a necesitar? (recursos humanos, materiales y económicos).
- Tiempo (cronograma de trabajo para su elaboración).
- Desarrollo (Propuesta conceptual y de diseño del proyecto).
- Evaluación (Cuantitativa y Cualitativa) ¿Qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas la evaluación.



b) Investigación y asesoría. Se buscará fundamentar el o los temas que se abordarán. c) Desarrollo y diseño. Es la elaboración conceptual y gráfica del proyecto. d) Producción. Es el proceso en el que se transforma el proyecto intelectual en un producto tangible de utilidad para el área educativa del museo. e) Evaluación. ¿Logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿Cómo puedo mejorar el proyecto?

5.2.2. Publicaciones educativas. Son materiales impresos que apoyan las actividades educativas que se realizan en el espacio de trabajo, así como para difundir el patrimonio que resguarda el Instituto. Para realizar una publicación educativa se deben considerar algunos de los siguientes aspectos conceptuales y técnicos: tipo de publicación, público, propósito, contenido, imágenes o ilustraciones, papel, número de páginas, tiraje, etc. Algunas publicaciones son:

a) Cuaderno de actividades. Material que contiene actividades de tipo literario, dramático o plástico para realizar en el museo, casa o escuela. b) Cuaderno para iluminar. Material con dibujo a línea para iluminar que narre una historia relacionada con los contenidos del museo o sitio.

c) Cuadernillo de juegos. Contiene varias actividades a la manera de revistas de entretenimiento como sopas de letras, crucigramas, semejanzas y diferencias, acertijos, adivinanzas, tripas de gato, etcétera.

d) Guía para maestros. Herramienta de planeación que servirá de apoyo a profesores para desarrollar actividades antes, durante y después de la visita.

e) Guía para familias. Proporciona información concreta y breve para comentarse entre los miembros del grupo durante la visita. Incluye pistas de observación, selección de piezas, actividades para realizar en sala, información curiosa o anecdótica, etcétera.

f) Guía infantil. Se caracteriza por el uso de un lenguaje sencillo y breve, se apoya en atractivas ilustraciones y hace énfasis en las experiencias cotidianas del lector para abordar los temas.

g) Libro-Objeto. Libros juguete con las mismas características de la guía infantil, excepto por el soporte (material de impresión) que incluye una propuesta no convencional de ingeniería de papel en su diseño.

Para la realización de publicaciones educativas (Consideraciones para la elaboración de publicaciones educativas.

Anexo 5) se debe cumplir con cinco etapas: a) Planeación; b) Investigación y asesoría; c) Desarrollo, diseño y formación; d) Producción y e) Evaluación. Cada una de estas etapas conformará un apartado en el proyecto educativo:

- a) Planeación. Describe los elementos y pasos a seguir para realizar el proyecto. • Tipo de publicación. • Propósito(s), ¿qué pretendo lograr? • Tipo de público ¿a quién está dirigido? • Contenido, ¿qué tema(s) voy a tratar en la publicación? • Imágenes e ilustraciones ¿Cuántas y de qué tipo las voy a utilizar? • Materiales de elaboración, ¿Qué tipo de papel, empastado y acabado tendrá el material? • Número de páginas ¿Cuántas? • Tiraje de impresión ¿Cuántos ejemplares? • Recursos ¿Qué voy a necesitar? (recursos humanos y económicos) • Cronograma

de trabajo. • Evaluación (Cuantitativa y Cualitativa) ¿Qué y cómo pretendo evaluar? Instrumentos y técnicas la evaluación.

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

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

- Portada y contraportada. Es la presentación de la publicación, debe ser acorde a la intención del mismo y atractiva para el tipo del lector al que se está dirigiendo.
- Introducción (mencionando los propósitos). Breve texto en el que se definen explícitamente lo que se pretende con la publicación, las actividades a desarrollar, así como el tipo de aprendizaje a fortalecer, los temas a tratar, integra el modo de evaluación, etcétera.
- Textos breves. Síntesis de contenidos importantes, que abarcan conceptos claros, principios, términos y argumentos centrales. Es la vista panorámica del contenido y enfatizan la información principal.
- Organizadores previos. Información introductoria y contextual. Establecen relaciones entre los conocimientos previos con la información nueva.
- Imágenes o ilustraciones. Son la representación visual de conceptos, objetos, situaciones, teorías y temas.
- Preguntas intercaladas. Son cuestionamientos insertados a lo largo del texto o al margen de éstos.
- Pistas tipográficas. Señalamientos que se hacen en un texto para enfatizar y/u organizar los elementos.
- Mapas conceptuales. Son la representación gráfica de conocimientos esquematizados. Integran generalmente flechas, cuadros con comentarios, explicaciones, códigos de color, etcétera.
- Actividades. Se

utilizan para presentar información de forma lúdica que propicien el acercamiento o reforzamiento de algún tema.

Para diseñar la publicación se deben considerar los lineamientos generales para publicaciones del INAH emitidos por la Coordinación Nacional de Difusión: • Papel de impresión • Tipografía • Tipo de impresión • Encuadernación • Número de páginas • Tiraje de impresión • Créditos y derechos d) Producción. Es el proceso en el que se transforma el proyecto intelectual en un producto tangible listo para ofrecerlo a los visitantes del museo. e) Evaluación. ¿Logré mi propósito? Después del análisis de evaluación ¿Cómo puedo mejorar el proyecto? (INAH, 2009).

## **1.8 Las visitas a los museos**

En el proceso de la investigación desarrollamos práctica de hacer observación en las salas, con los visitantes, algunos objetos, etc., que nos permitieron hacer ciertas consideraciones en la actividad de ir a un museo de historia, por ejemplo:

### **1.8.1 Elementos a considerar para aprovechar el potencial en el museo**

Los museos cuentan con una gran diversidad de elementos para su aprovechamiento, teniendo estos espacios oportunidades para potencializar el conocimiento de las personas que le visitan. Sin embargo, dicho aprovechamiento se puede diversificar dependiendo en

gran parte de la forma en que se recorre, el interés que se tiene, el tiempo con el que se cuenta, la formación del personal independiente o que le acompaña, la adaptación de las salas, etc.

Siendo el caso del MNI, en las observaciones realizadas, recorridos de manera grupal (en los que acompañamos a personas de acuerdo al proceso de investigación participación activa), y recorridos independientes (como investigadores). Parte de las muestras que obtuvimos en este apartado se presentan algunas categorías de los objetos explícitos y tácitos que contiene el recinto en que laboramos.

Se realizó de esta manera para que al lector le pueda quedar claro de lo que se está hablando. Al realizar esta categoría se utilizó como fuente de apoyo el diccionario de “conceptos básicos de museos” del Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2010) por sus siglas en inglés y el texto *Los museos* del autor Witker Rodrigo (2001)

Cédulas:

- Introdutorias: Exponen de la manera más amplia qué fue y es el lugar, acervo histórico. (fotografía 1 y 2):

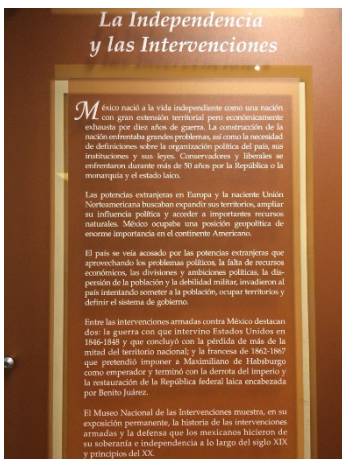


fotografía 1



fotografía 2

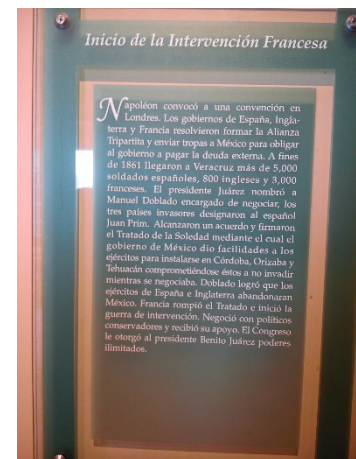
- Temáticas: Explican los acontecimientos de una época general, más relevantes que marcan tiempo-espacio, personajes que participaron, a manera de “capítulo” de un libro. Se ubican siempre en la entrada de cada sala o “tema” diferente para introducir al visitante de qué trata el espacio que va a recorrer. (fotografía 3, 4 y 5):



Fotografía 3



Fotografía 4

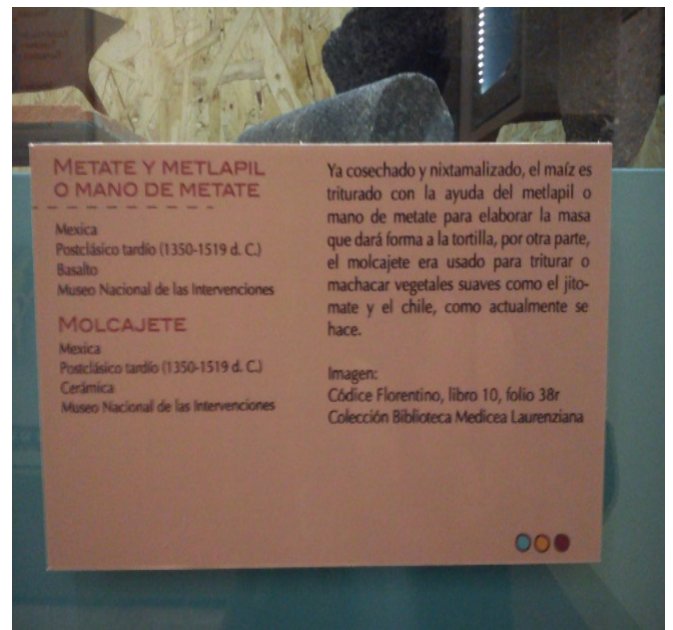


Fotografía 5

- De objetos: Una pequeña placa que acompaña la pieza u objeto en muestra, se describe específicamente de manera breve y detallada la pieza en particular que se expone. Sus características que presentan son: título, autor o fuente tomada de, material que se utilizó (en caso de ser pintura o a fin), año o época, y descripción del acontecimiento o utilidad del objeto. En la siguiente imagen (fotografía 6 y 7) se puede apreciar lo mencionado:



Fotografía 6



Fotografía 7

La finalidad de las cédulas es exponer un tema que va de lo general a lo particular. De tal forma que el espectador podría ir delimitando los hechos que acontecieron y los objetos que se utilizaron. Es decir, de lo macro (más amplio) hasta lo micro (más específico o detallado posible).



Maquetas: Son herramientas que sirven para representar principalmente un espacio, estructura y (en este caso por ser un recinto dedicado a la guerra) para estrategias de combate armado. Para su apreciación se presentan las imágenes (fotografías 8, 9 y 10):



Fotografía 8



Fotografía 9



Fotografía 10

En esta maqueta puede identificarse aparte de lo arriba en mención, el uso de la tecnología adaptada al público para que pueda interactuar e identificar las zonas de combate en la



batalla de Churubusco de la fecha 20 de mayo de 1847 entre el general Pedro María Anaya y el general norteamericano Winfield Scott.

Mapas: Su principal función está dedicada a exponer un espacio en que se desarrollaron ciertos acontecimientos. De manera que un museo de tipo histórico debe servirse de otras disciplinas que complementen la información a las personas para que puedan identificar geográficamente los cambios territoriales entre el pasado y presente. Ver las siguientes imágenes (fotografía 11 y 12):



Fotografía 11



Fotografía 12

Retratos: Este tipo de recursos es de los más importantes que resguardan los museos de tipo histórico ya que permiten a los visitantes identificar a los personajes que participaron en ciertos acontecimientos históricos. Parte de la representación de los retratos o dibujos ayudan ubicar etapas, movimientos de mayor relevancia en la historia. (Fotografía 13, 14 y 15)



Fotografía 13



Fotografía 14



Fotografía 15

Con base en lo antes mencionado, observamos que los museos cuentan con un amplio repertorio de objetos que sirven en el acompañamiento del proceso educativo de enseñanza y aprendizaje de la historia.

También vemos que los museos como espacios didácticos desarrollan aspectos de investigación, difusión, educación y construcción del pensamiento histórico que caracteriza a una nación y con ella a la sociedad.

“La definición profesional de museo más reconocido hoy sigue siendo el dado en 2007 en el Estatutos del Consejo Internacional de Museos (ICOM): “Un museo es una institución no lucrativa, permanente al servicio de la sociedad y de su desarrollo abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, se comunica y expone el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y su entorno para los fines de la educación, el estudio y disfrute.” (ICOM, 2010).

## 1.8.2 Museos-escuela

A continuación se presenta una tabla (tabla 1) donde se muestra la relación de contenidos del texto del libro de historia guía para el maestro de tercer año de secundaria y los museos de tipo histórico que pueden servir como espacios y recursos didácticos de apoyo para el docente.

Tabla 1

*Relación de contenidos de texto en el libro de historia guía para el maestro de tercer año de secundaria y los museos de tipo histórico.*

<b>Contenidos del libro de texto de historia de tercer año de secundaria</b>	<b>Museo cuyo acervo corresponde o equivale a los contenidos y temas del libro de texto.</b>
<p><b>Bloque 1. Las culturas prehispánicas y la conformación del Virreinato de Nueva España</b></p> <p>Panorama del periodo. El mundo Prehispánico. Conquista y expedición española. Los años formativos. Nueva España y sus relaciones con el mundo. La llegada a la madurez. Arte y cultura temprano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo Nacional de Antropología e Historia.</li> <li>- Museo del Templo Mayor.</li> <li>- Museo de Sitio de Cuicuilco.</li> <li>- Museo de Tlatelolco.</li> <li>- Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”.</li> </ul>
<p><b>Bloque 2. Nueva España, desde su consolidación hasta la independencia</b></p> <p>Panorama del Periodo. Auge del a economía novohispana. La transformación de la monarquía</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo del Carmen.</li> <li>- Museo de San Carlos.</li> <li>- Centro Comunitario Culhuacán. Ex convento de San Juan Evangelista.</li> </ul>

---

<p>española y las reformas de la Nueva España. Desigualdad social. La crisis política. Hacia la Independencia. Arte y cultura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo Nacional de las Intervenciones.</li> </ul>
<p><b>Bloque 3. Del México Independiente al inicio de la Revolución mexicana (1821-1910)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo de Charrería.</li> <li>- Museo del Caracol.</li> <li>- Museo Nacional de Historia “Castillo de Chapultepec”.</li> <li>- Palacio Nacional.</li> </ul>
<p>Panorama del periodo. Hacia la fundación del nuevo Estado. Los conflictos internacionales y el despojo territorial. En busca de un sistema político. La restauración de la Republica y el Porfiriato. Antesala de la Revolución.</p>	
<p><b>Bloque 4. La Revolución Mexicana, la creación de instituciones y el desarrollo económico (1910-1982)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo de la Revolución Mexicana.</li> <li>- Museo del Ferrocarril.</li> <li>- Museo de las Constituciones.</li> </ul>
<p>Panorama del periodo. Del movimiento armado a la reconstrucción. La política revolucionaria y nacionalista. Hacia una economía industrial. Desigualdad y movimientos sociales. La política exterior y el contexto internacional. La cultura y la vida diaria se transforman.</p>	
<p><b>Bloque 5. México en la era global (1982- actualidad)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Museo de la Mujer.</li> <li>- Museo Interactivo de Economía (MIDE).</li> <li>- Museo del Estanquillo.</li> </ul>
<p>Panorama del periodo. Situación económica y la conformación de un nuevo modelo económico. Transición política. Realidades sociales. Cultura, identidad nacionalidad y globalización. Contexto internacional. Principales desafíos.</p>	

---

Fuente: Alcobrierre, B., (2014).

En la presente tabla se pretende identificar, y con base a lo que se ha venido mencionando, el enriquecimiento que hay por parte de los museos para complementar los contenidos que tienen los libros de textos tanto para los alumnos como para el docente. Con la finalidad de impulsar, fortalecer y ampliar los conocimientos en tema de la historia en México.

No se busca, con la siguiente muestra, estandarizar que los museos mencionados son los únicos recursos o espacios en que se puede servir el docente para la enseñanza de la historia, sino al contrario, favorecer los mecanismos para un mejor desempeño en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sin embargo, en el proceso de relación museo y libro de texto de historia, que hemos venido trabajando en la presente investigación, identificamos que existen varios puntos que son importantes que identifique el personal docente y servicios comunicativos, como principales impulsores de la enseñanza de la historia, como pueden ser:

- Planeación de objetivos: antes, durante y después de la visita al museo.
- Comunicación entre el docente y el personal del museo responsable.
- Tiempo del recorrido.
- Identificar el recinto, salas, objetos y contenidos con los temas del libro de historia en uso y temas vistos en clase.
- Describir las tareas o trabajos a presentar por parte de los estudiantes como producto de la visita.
- Evaluación del aprendizaje adquirido.

En términos educativos realizar un programa de trabajo interinstitucional entre el museo y la escuela, para ser más específico entre el departamento de servicios comunicativos del museo y el maestro que imparte la materia en enseñanza de la historia que pretenda accionar por este método.

### **1.9 Reporte, entrevista y encuestas**

Para la elaboración de nuestro reporte de investigación se utilizaron fotografías de la exposición temporal de Churubusco Prehispánico y también se utilizaron fotografías dentro de la exposición permanente, estas últimas como referencias de los tipos de recorridos y formas de exposición que presenta el museo. En síntesis, las dividimos en dos tipos: las correspondientes a las exposiciones permanentes y temporal, en esta última es cuando se da utilidad el rincón lúdico.

Se utilizó el estudio demográfico que se llevó a cabo por el equipo de trabajo de Dolores Nájera (2016), investigación que nos permitió identificar los públicos que visitan el museo, y para fines del presente estudio la población de nivel secundaria, así como los intereses que tienen al visitar el Museo Nacional de las Intervenciones (MNI).

Respecto a los diarios de campo se realizaron en dos momentos que fueron: realizando apuntes independientes y posteriormente conjuntando nuestras respectivas observaciones, a fin de tener un criterio u opiniones compartidas.

Respecto a la entrevista, se realizó únicamente a la encargada en turno del departamento comunicación educativa, cuya transcripción se puede apreciar en el apartado de anexos. El

objetivo de relación esta acción es conocer la experiencia que tiene la encargada de ser el intermediario entre el personal especializado y el público espectador. De la misma entrevista nos permitirá identificar la intención de montar un espacio lúdico con un museo de tipo histórico.

Lo relativo a las encuestas realizadas es para tener un acercamiento del público que nos interesa investigar y con ello la viabilidad de montar un espacio que permita a través del juego tener experiencias de aprender historia.

## **Cap. 2. El Museo Nacional de las Intervenciones**

A continuación expondremos algunas características que consideramos relevantes para el presente trabajo.

### **2.1 Problemática del museo**

En proceso de enseñanza - aprendizaje respecto a la materia de Historia en los museos se observa poco interés por parte de la sociedad educativa, una de las muchas razones por las que se ha visto esta situación puede ser que la actividad dentro de los museos se interpreta como micro-clases, relacionadas con un libro de historia.

De la anterior razón puede entenderse que el realizar esta actividad es para acreditar materias, liberarse del tema en clase, etc. La segunda razón es por la falta de continuidad a los proyectos que los museos ofertan, como pueden ser talleres, cursos, trabajos de promoción directamente a las escuelas, etc.

Un tercer factor podría ser la falta de interés en una materia que trabaja con la geografía y formación cívica y ética, capital cultural, problemas con la materia. Lo que no necesariamente sea responsabilidad del alumno, también el maestro o docente puede presentar esta falta de interés y criterio para manejar el tema, librando con mandar a los alumnos al museo.

Sin embargo, los museos de historia también presentan características semejantes a las actividades escolares, como son la problemática de comunicación al público siendo cotidianamente unidireccionales, falta de capacidad de relacionar el pasado y presente de manera didáctica.



Esta la presencia también de la parte que en ocasiones se ve acompañada por la familia. Que también es un factor que interviene en el proceso enseñanza –aprendizaje del alumno, o bien el interesado. Los casos como salida de acompañamiento o paseo que no siempre terminan en plática de repaso o reflexión. En algunos casos hasta realizar acciones de copiar y pegar para realizar la tarea, y en algunas ocasiones con errores de captura.

Una vez señalado algunas de las problemáticas que se presentan en los museos, es importante mencionar que en el proceso de realizar la visita a los museos de historia se ve poca participación de los visitantes con la exposición presentada al momento, participación que puede entenderse como reflexión, interacción objeto-sujeto, interacción social, entre otras acciones que permitan tener las personas momentos de experiencia histórica de limitados a un tema, personaje u objeto surge la siguiente pregunta:

*¿De qué manera un espacio con características lúdicas permite construir conocimiento histórico dentro de un museo?*

## **2.2 Ex convento de Churubusco, monumento histórico.**

“Entre mayo y julio de 1847, el ex convento de Churubusco fue convertido en fortaleza militar. Los monjes Dieguinos abandonaron el lugar. Las tropas de los generales Manuel Rincón y Pedro María Anaya prepararon la defensa de Churubusco, enfrentaron a las tropas de la Ciudad de México. El ejército invasor avanzaba desde Veracruz, siguiendo la ruta de Cortés. Su llegada era inminente. En los alrededores del ex convento se libró la batalla de Churubusco el 20 de agosto de 1847, hasta que el parque se agotó.

En memoria de aquella heroica batalla, en 1869 después de derrotar a la intervención francesa y restaurar la República, Benito Juárez decretó que el ex convento de Churubusco fuera reconocido como “Monumento Nacional”. En 1914, Venustiano Carranza refrendó el carácter del sitio y agregó que debería albergar un museo de historia.

Qué mejor lugar que el ex convento para reconstruir la historia del turbulento siglo XIX...”

(Museo Nacional de las Intervenciones, 1918).

### **2.3 Los objetos museísticos**

Tomando como referencia la fotografía 16 en la que se muestra la sala completa en la que nos basamos en hacer muestreo trabajo y con base a la referencia que hace Ángela García en su texto *Didáctica del museo* en el cual identifica que los objetos dentro de una sala museística, no deben estar aislados de otros, es mejor relacionarlo siempre con otros semejantes, acción que permite mantener una relación para entender de mejor manera el significado aquí y ahora, (espacio-tiempo) de la época que se esté recorriendo, y en su contexto menciona la autora:

... en el mobiliario de una casa. Posiblemente el tipo de mueble que podemos encontrar en casi todas sus habitaciones es la mesa y la silla. En una habitación pueden servir para comer, en otra para escribir y en otra para despachar. En cada uno de los casos aparecerán, la mesa y la silla, asociadas a otros objetos que en su conjunto están decidiendo la funcionalidad de ese espacio y en el que cada mesa y silla adquieren su significado utilitario concreto... los objetos se nos presentan formando parte de un conjunto de objetos ordenados... constituyendo una estructura. Este conjunto, con el que el objeto establece unas relaciones, es su *contexto*. (García, Á., 1994, p. 10).

Siguiendo esa línea de análisis se puede contemplar a través de la fotografía que existen dos objetos que se contemplan: el mapa (en términos o clasificación de: espacio) y la mesa con las vitrinas de los acontecimientos (tiempo). Aunque en la fotografía no se alcanza a identificar, la mesa expositiva tiene en un extremo las pinturas digitalizadas que permite al público dar acercamiento a las imágenes para apreciar mejor la pintura vía touch screen.

Por parte del público y la relación que tienen los objetos en un mismo contexto, es decir en una misma sala, se observó tres tipos de procesamiento histórico, y a cuestionar sobre el impacto que esto tiene en las personas al estar en esa sala.

- En la fotografía 19 se presentan las personas con visita individual
- En la fotografía 18 las personas que van con visita guiada y con personificación teatral
- En la fotografía 17 se presenta el uso de los tres recursos, el mapa, las pinturas en la vitrina y la pantalla digital.



Fotografía 16



Fotografía 17



Fotografía 18



Fotografía 19

## 2.4 Observaciones, dudas, y pensamiento histórico

Las observaciones que identificamos fueron:

Las personas que acudían a la visita de manera independiente, sin apoyo de guía, al observar los dos objetos (el mapa y la vitrina) los identificaban de manera independiente. Los apreciaban como dos objetos independiente. No realizaban un análisis y relación entre ambos objetos de, una manera, procedimental podría ser: primero miraban todas las pinturas, y luego miraban el mapa sin intentar interactuar entre la relación de uno con el otro.

En otros casos primero miraban el mapa y después de un tiempo, volteaban a mirar las pinturas o viceversa.

Es importante señalar que en el mapa se presenta con escalas, como aparece en las siguientes fotografías de manera secuencial:



Fotografía 20



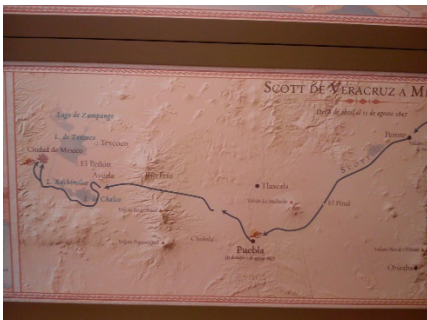
Fotografía 21



Fotografía 22



Fotografía 23



Fotografía 22.1

Conviertiendo en este caso a este objeto como un mapa pertinente para el espectador (en el sentido que pueda indentificar el espacio en que se situaron las batallas de acuerdo al trayecto del general Scott a la llegada a la ciudad de México).

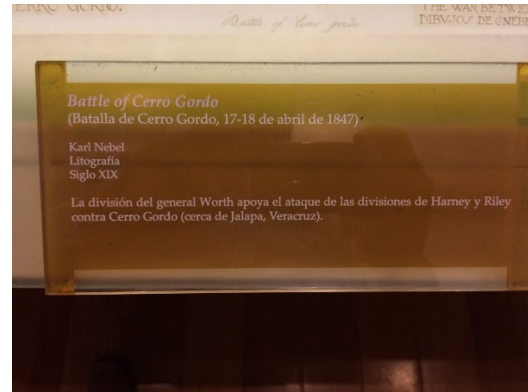
Por otra parte el uso de la vitrina donde aparecen las pinturas hace alusión al tiempo en que se fueron desarrollando dichas batallas en México, a continuación presentamos algunas



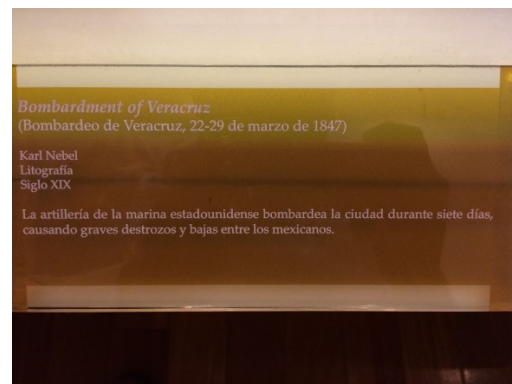
fotografías de las pinturas con sus cédulas particulares para su mayor apreciación y entendimiento:



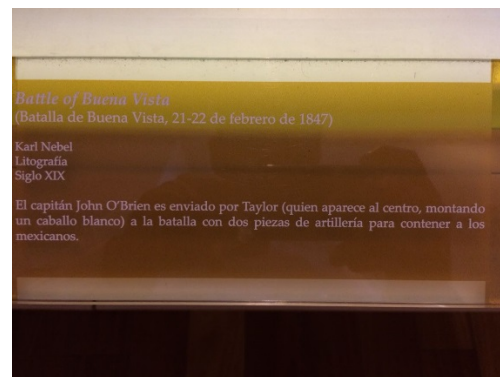
Fotografía 24 y 25



Fotografía 26 y 27



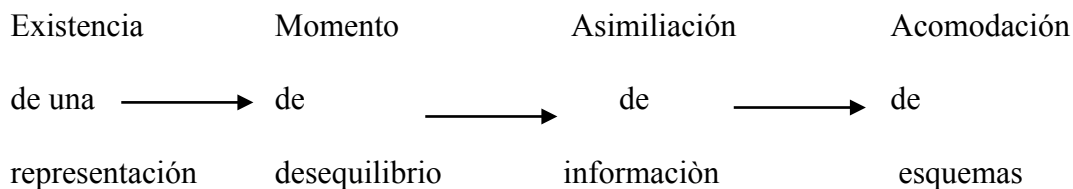
Fotografía 28 y 29



Nuevamente observamos que el uso de los objetos de la vitrina que le dan las personas que transitan por esta sala es de manera independiente y no contextualizan el pensamiento histórico, ni transferencia de relación entre tiempo y espacio.

De este caso, podemos señalar –aunque aun es muy preventivo ese señalamiento, pero no se descarta como hipótesis- es que la forma de aprendizaje es conductista.

En el sentido que las personas no generan un proceso de movilización mental, entre relaciones objeto, tiempo, espacio, y mucho menos de pensamiento crítico. Siendo así desde este modelo de aprendizaje, y en el mejor de los casos, algunas personas, como se presenta en la fotografía 2, utilizaban ambos recursos, pero aun se limita una estructura de movilización mental o cognoscitiva, para que pase por una transición estructural como plantea Mauri, T. (Mauri, T, 2000).



Por otra parte en la observación que hicimos de la visita guiada, como se presenta en la fotografía 3, identificamos que este guía, permite al espectador/visitante, tener un acercamiento mayor a los conocimientos, entendimiento de los objetos en muestra, a la relación tiempo-espacio.

También permite, en terminos cognoscitivos, movilizar los esquemas de aprendizaje; así como tener un impacto, en terminos de la Dra Soria, entre los acontecimientos historicos, el museo, los objetos y los conocimientos que los estudiantes previamente han tenido, es decir una *transferencia* entre contenidos y conocimientos tratados en la escuela y los contenidos y conocimientos del museo. Es importante puntualizar que al preguntarle a la profesora que acompañaba la visita el grupo de alumnos es de cuarto semestre de media superior.

Siendo así, de este otro caso, podemos señalar –aunque aún es muy preventivo ese señalamiento, pero no se descarta como hipótesis- que la forma de aprendizaje es, no totalmente, sí es más constructivista para el desarrollo del pensamiento histórico.

Por ello consideramos que antes de ofrecer “fuentes históricas” a los alumnos/visitantes es imprescindible considerar acciones previas que permitan formular interrogantes en torno a los sucesos históricos.

Movilizar el pensamiento histórico desde el pensamiento o espacio escolar implica algo más que llevar documentos históricos al aula o “consultar fuentes diversas” <<en este caso la sala del museo>>. Supone, ante todo, promover cambios en las representaciones del estudiantado/visitante en torno a los sucesos históricos, ya que en el proceso de elaboración de las nuevas representaciones se pone en juego un entramado conceptual, actitudinal y procedimental. Dicho proceso no sólo “enriquece” el conocimiento histórico, sino que prepara al alumnado/visitante para configurar explicaciones causales sobre el pasado y también sobre el presente.



Porque el pensar históricamente es una forma de razonamiento que no se genera “naturalmente”, su formación requiere cambiar dicha estructura mediante el desarrollo de herramientas conceptuales y procedimentales.

Para que un pensamiento sea “cultivado” históricamente se precisa de una enseñanza intencional y sistemática que movilice un entramado conceptual vinculado con la forma de razonar de la ciencia histórica para generar su conocimiento, lo cual significa enseñar al alumnado/visitante a reconstruir los hechos históricos para elaborar su propia interpretación.

Por eso es preciso considerar que niñas, niños/visitantes puedan y deban elaborar sus propias interpretaciones sobre el pasado como producto de un proceso de problematización y de indagación en diversas fuentes. Puesto que, el aprendizaje es una construcción cognitiva que favorece nuevas formas de concebir y entender al mundo. Porque pensar históricamente no sólo comporta aprender a usar el lenguaje temporal, sino también a “desplazarse” en el tiempo.

Por todo lo anterior es preciso considerar que el objetivo al trabajar los contenidos históricos dentro de la sala del museo es “ensamblar” una interpretación propia.

## **2.5 El rincón lúdico**

Los siguientes apartados estarán enfocados al rincón lúdico, tema principal a desarrollar de nuestro trabajo recepcional. Los cuales están centrados a describir cómo esta actividad se desarrolla en el MNI, las personas que participan, los registros encontrados, así como la relación entre el departamento de comunicación educativa con dicho espacio.

Se exhibirán fotografías del espacio en utilidad a la exposición “Churubusco Prehispánico. Señorío de Huitzilopochco”, una tabla de las exposiciones temporales en los últimos tres años, la entrevista realizada a la jefa en turno del departamento en mención: María Dolores Nájera Contreras, entre otras acciones que se desarrollaron durante el tiempo de la investigación.

## **2.6 Descripción del rincón lúdico**

El rincón lúdico se encuentra al poniente del recinto en la parte inferior, a la entrada del lado izquierdo. Cuenta con ventanas de madera, las traveses del techo son de madera, una banca en forma de semi “U” color rojo, el piso y la banca son de ladrillo rojo.

Tiene dos cédulas: una de “Huitzilopochco” y otra del ex convento “Santa María de los Ángeles”, en medio de ambas se encuentra una imagen de un colibrí, arriba de la imagen tiene el título de Churubusco. Ambas descripciones son hechas con pintura.

Tiene dos arcos de piedra, en una de ellas se ubica un hule de plástico que sirve como forro o puerta para no permitir la entrada de agua cuando llueve.

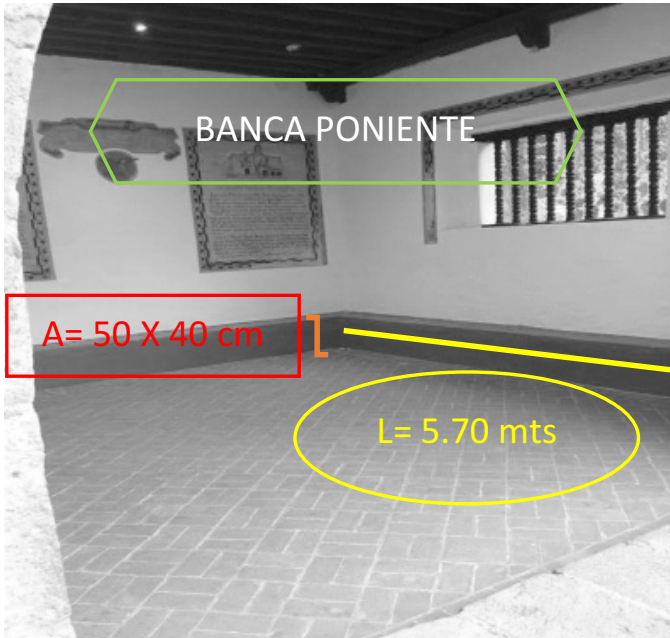
Tiene cámaras de vigilancia, en cuanto al alumbrado tiene entrada de luz natural y artificial con 7 focos led de luz amarilla, un extintor y un rociador de agua contra incendios.

A continuación, se exhibirán las imágenes del rincón lúdico con las medidas para mayor explicación.

Bancas:

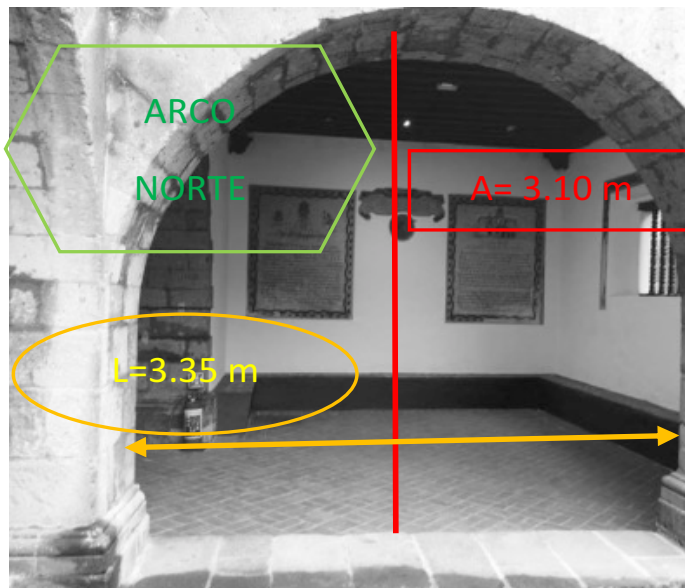
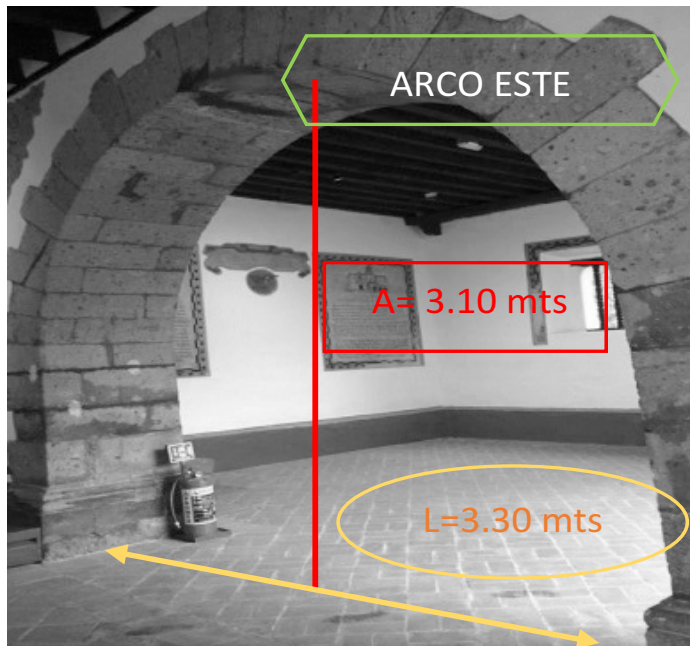
- Oriente: 40 cm de ancho, 50 cm de alto. 5.70 metros de largo.

- Sur: 4.94 metros de largo.
- Este: 2.30 metros de largo.



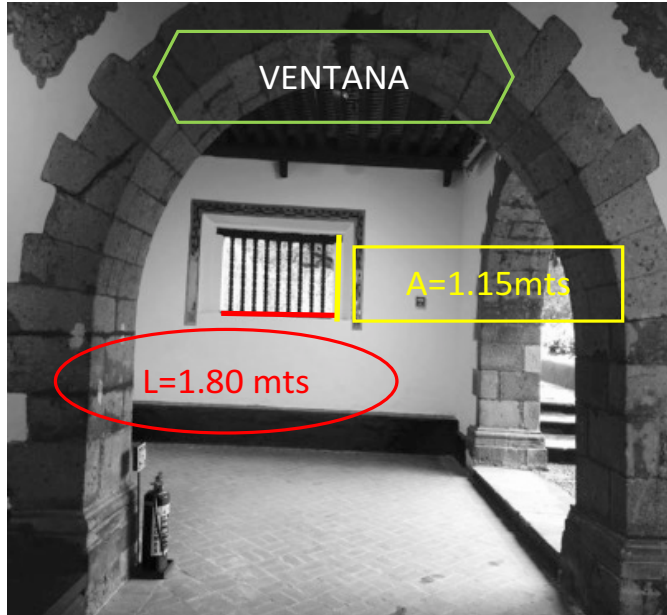
Arcos:

- Este (entrada principal al rincón lúdico): 3.30 metros de largo.
- Norte (entrada al jardín): 3.35 metros de largo por 3.10 metros de alto.



Ventana:

- 1.80 metros de largo por 1.15 metros de alto y 80 centímetros de ancho.



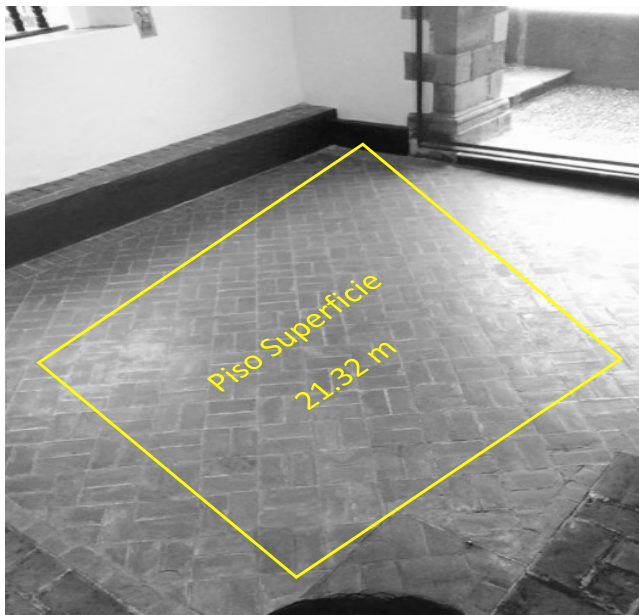
Pared

- 4 metros de alto (aproximadamente) por 6.10 metros de largo.



## Piso

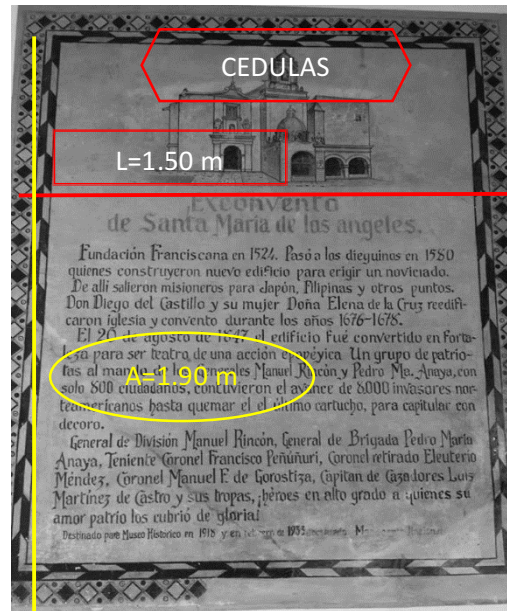
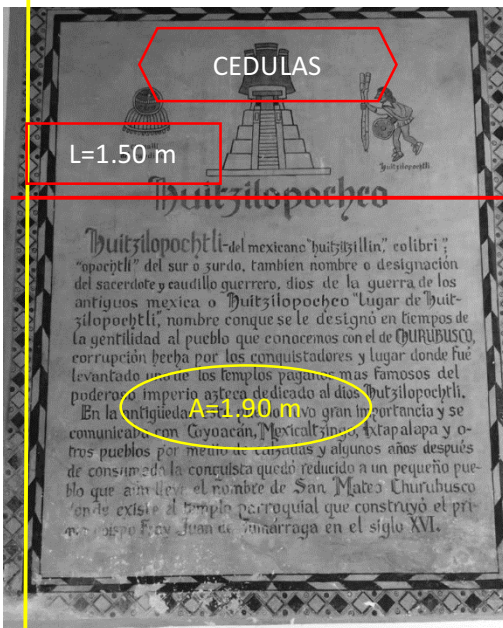
- 5.20 de largo por 4.10 de ancho.



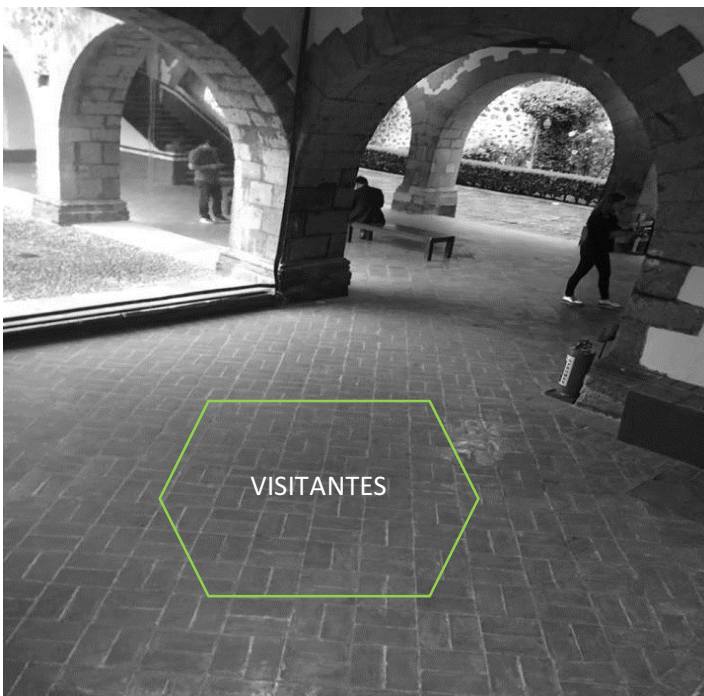


## Cedulas de Huitzilopochco y Santa María de los Ángeles:

-1.50 metros de ancho por 1.90 de alto.



## Visitantes



## **2.7 Descripción del museo (ubicación, historia, descripción)**

La dirección del museo es: 20 de Agosto s/n, San Diego Churubusco, 04120 Ciudad de México, CDMX. A dos cuadras del metro General Anaya.

Siendo éste museo un pionero del uso del rincón lúdico como técnica para la enseñanza de la historia. A continuación presentamos algunos puntos que refieren al museo y la relación con la sociedad mexicana.

### **2.7.1 Los museos como auxiliar didáctico**

Los museos son espacios de cultura, recintos donde se desarrollan proceso de enseñanza - aprendizaje. Espacios de cultura donde muchas veces se ha estado realizado una revolución didáctica mucho más potente que la llevada a cabo dentro de las aulas y que son contenedores de conocimiento en el momento actual.

Han tenido claro su papel cultural como depositarios de conocimiento, pero frecuentemente estos conocimientos se han dirigido a un público erudito.

Pero en el momento en que los museos se comprometen a ser espacios de instrucción, educación y divulgación orientados a público diverso, entre ellos al escolar, se han visto obligados no solamente a presentar su patrimonio sino a hacerlo comprensible. Esto ha implicado saber transferir todo un conjunto de conocimientos científicos.



### **2.7.2 Las relaciones museos y los centros de enseñanza (escuelas).**

Las relaciones entre ambas instituciones (escuela y museo) van convergiendo cada vez más. La organización de encuentros, las visitas preparatorias organizadas por los museos, las propuestas didácticas enviadas a los centros escolares han facilitado la comunicación entre museo y escuela. Algunos Departamentos de Didáctica de las Ciencias Sociales han actuado como mediadores para acercar los puntos de vista y las necesidades mutuas, como también algunos museos han organizado seminarios permanentes de educación.

La interacción entre museos y escuela ha de ser, sin embargo, más profunda. El papel de los museos como espacios de instrucción, de transmisión de conocimientos, es muy importante ya que pueden complementar las lagunas de los contenidos aprendidos en la escuela y por consiguiente, del alumno, como principal actor.

Por ello es necesario que la relación escuela-museo focalice la relación con los docentes para facilitarles la información, actualización y formación de contenidos más que con los alumnos. Es importante señalar que el presente trabajo se concentra en la población que acude al Museo Nacional de las Intervenciones. Por consiguiente, se descarta la participación de acudir a algún centro escolar.

### **2.7.3 La didáctica del patrimonio**

Los museos como contenedores de objetos precisan de un personal especialista en tratar los temas: regional, nacional, mundial o a fin. Todos los bienes patrimoniales son objeto de estudio que movilizan saberes, proporcionan información y generan conocimiento más allá

de sí mismos. A su vez, son valiosos instrumentos procedimentales, que permiten que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea estimulado por la emoción de construir el conocimiento mediante el desarrollo de competencias cognitivas a partir de la participación activa. El conocimiento del patrimonio resguarda, además una valorización de las sociedades del pasado por parte de la sociedad actual. Conocer, valorar y respetar el patrimonio implica también una educación en valores.

El conocimiento del patrimonio cultural no constituye un fin en sí mismo, más bien es un medio que se puede utilizar para incidir en las formas y en las características de las relaciones sociales. Y es aquí donde es necesario una didáctica del patrimonio para hacerlo comprensible, darle sentido y aprovechar su potencial educativo.

La didáctica del patrimonio se está conformando como didáctica específica a partir de la larga experiencia didáctica en la acción educativa en el campo de las ciencias sociales (geografía, historia, historia del arte, historia de la tecnología, etc.). Las aportaciones de la didáctica a esta área del conocimiento y su experiencia durante más de cien años fundamentan actualmente las estrategias de promoción y de difusión del patrimonio más avanzadas: la enseñanza activa, el valor del aprendizaje significativo, la importancia de la observación y de la experimentación, la necesidad de contacto con la realidad.

Equipos de trabajo y de investigación compuestos por didactas, profesores y personal de museos son necesarios para formar especialistas en esta temática que vayan más allá de la educación formal, que puedan actuar en campos de actuación emergente, como puede ser el turismo cultural.

El término mediación se utiliza mucho en psicología, sociología y pedagogía. Trata preferentemente de la resolución de conflictos entre dos partes con la participación de un tercero, el mediador quizás (museógrafo, curador), que está habilitado para ayudar a las partes en conflicto a que puedan alcanzar voluntariamente un acuerdo, pero también debemos tener en cuenta el tipo de museo que se ha de abordar por parte de los docentes.

Para ello debemos tomar en cuenta los diferentes tipos de museo a los que se tiene acceso como material didáctico.

En cuanto al tipo de museo es importante hacer algunas anotaciones y para ello se utilizará la aportación que hace Rodrigo Witker (2001), en su texto *Los museos*, donde nos hace una oportuna diferenciación de los museos y las salas que se encuentran dentro de estos.

Witker (2001) nos dice que:

“Los museos se han convertido en instrumentos de enorme trascendencia social, ya que son los responsables de conservar, interpretar y difundir los bienes culturales y naturales característicos de grupos culturales, con los cuales estos reconstruyen su propia memoria y proyectan su desempeño futuro.

Para llevar a cabo su misión, los museos han ideado, entre otros mecanismos, maneras nuevas de comunicarse con sus públicos, basada en la tridimensionalidad de los espacios ficticios que los contienen y en las cualidades de los valores intrínsecos de los objetos con los que narran los argumentos temáticos en las exposiciones.” (Witker, R. 2001)

Es importante saber lo que a los visitantes les llama la atención, saber a qué área darle mayor énfasis, para captar ese interés, no solo en una posición llamativa, sino también para

que lo que se presenta sea significativo y pueda reproducir eso que se desea conseguir, aprendizaje crítico-histórico.

Por otra parte, cabe señalar, que “el trabajo cotidiano de los museos se divide en dos grandes áreas: la museológica y la museografía. A la primera le corresponden todas las actividades que generan nuevos conocimientos para preservar y divulgar diversas interpretaciones sobre sus acervos y el estudio de sus públicos. La museografía por su parte, es responsable de crear, materialmente las exposiciones y los servicios que el museo pone a disposición de los visitantes.” (Witker, R. 2001)

Estas dos grandes áreas deberían tener un peso muy importante tomando en cuenta la currícula escolar, pues son las responsables directas de transmitir esos conocimientos esperados o deseados en la educación no formal, que apoya directamente a la educación formal de los alumnos o escolares.

Es por eso que debemos tener en consideración que “aunque la mayoría de nosotros en algún momento hemos ido de visita a un museo, desconocemos en gran medida las actividades... y las variadas áreas a que corresponden dichas tareas” (Witker, R. 2001)

Rodrigo Witker hace una clasificación de los museos acerca de su tipología: por temas, colecciones y nos comenta que existen diferentes maneras de poder clasificarlos; esto permitirá establecer mejor los objetivos para delimitar los alcances y compromisos que se ha trazado el museo hacia sus visitantes.

Este autor clasifica a los museos de esta manera:

“MUSEOS DE ARTE: En el conjunto de los museos de arte podemos encontrar, más que la historia de la creación artística como tal, de los gustos imperantes de la época y de las políticas culturales

vigentes en cada caso. Las definiciones de arte no siempre se relacionan con las características de las obras en sí mismas.” (Witker, R, 2001)

El autor de igual manera nos comenta que existen diferentes museos enfocados a las bellas artes, en estos se exponen obras muy antiguas, ordenadas cronológicamente y de diversos estilos, técnicas o temas en específico.

Otra clasificación que encontramos es de artes aplicadas, en ellas las muestras artísticas tienen como principal función demostrar algún uso, alguna técnica

Hay también museos “de artes populares: dan a conocer creaciones ligadas a las artesanías, a sus procesos productivos y sus autores y en algunos casos relacionados con la etnografía. (Witker, R. 2001)

El autor aborda también a los museos antropológicos en los cuales habla de las casas-museo y las características del inmueble para narrar aspectos de la vida de quienes la habitaron. Centra sus temáticas y colecciones en torno al hombre y su evolución histórica y cultural.

En la clasificación de museos de historia, nos habla de diversos periodos de esta, del hombre y de su capacidad de formar las diferentes sociedades y civilizaciones humanas. Muestran campañas bélicas, la historia de la formación de alguna nación (de la manera oficial), banderas y simbolismos que promueven una forma de nacionalismo integrador de una sociedad o país algunos de estos museos son:

“De arqueología: Se orientan a estudiar los vestigios de las antiguas civilizaciones a partir de los cuales se formulan las conclusiones científicas susceptibles de divulgación. Los museos in situ son creados en los mismos lugares donde se requiere explicar una historia particular a partir de sus propios objetos e inmuebles.

De etnografía: Ponen a la vista del público los rasgos culturales característicos de grupos humanos vivos unidos por un mismo origen, raza, lengua o religión.” (Witker, R. 2001)

Wintker (2001) nos comenta que los museos de ciencia se encargan generalmente de recolectar y concentrar objetos y colecciones de corte científico, generalmente que tengan que ver con hechos, paradigmas, fenómenos o teorías que hayan sido demostrados y avalados por las diferentes sociedades científicas, dentro de estos museos encontramos a los museos de:

De historia natural: Se preocupan ante todo por los bienes de la naturaleza:

“museos generales: Guardan la memoria y el patrimonio de diversas esferas de la vida social que no siempre se consideran en las temáticas de los museos tradicionales. Constituyen valiosos ejemplos de apropiación y rescate de bienes culturales y naturales contemporáneos: el mar, los bomberos, el ferrocarril, el perfume, los deportes, los juegos olímpicos, la imagen en movimiento, el cine, el automóvil, la policía, el ejército, etc.” (Witker, R. 2001)

Muchos de estos museos los podemos recorrer, apreciar y disfrutar en muchas de las grandes ciudades alrededor del mundo.

## **2.8 La enseñanza de la historia a través del museo**

Es común afirmar que los museos "educan". No obstante veremos que tal aseveración por el momento no es más que un supuesto o, en el mejor de los casos, una noción.

El uso inapropiado que se hace de los museos se relaciona con el hecho de establecer vínculos, en ocasiones forzados, entre ambas instituciones que operan con lógicas diferentes, o dicho de manera más precisa, entre un sistema de educación formal (la escuela) y un sistema en esencia no formal (el museo), situación que no se tiene del todo presente y que, por lo regular, genera confusión al momento de diseñar estrategias acordes entre ambos sistemas.

Los Museos de Historia son un microcosmos que mira hacia un horizonte amplio, con una visión basada en la toma de conciencia, los Museos de Historia son espacios vivos que permiten el diálogo permanente entre el público y el conocimiento.

Por su propia naturaleza, el museo opera bajo la lógica sistémica de la educación no formal, ya que su génesis no es una extensión propiamente dicha de la escuela -y no tendría por qué serlo- por lo que es un error suponerlo como un apéndice del moderno sistema escolarizado.

En cambio, destaca su papel al ser un documentador y testimonio de los avances de la ciencia, papel clave en los siglos XVIII y XIX, un amplio espectro de posibilidades temáticas, de resguardo y difusor del patrimonio cultural y clave para la generación de conocimientos a partir de sus colecciones.

En sentido estricto, el museo contemporáneo opera bajo una lógica autónoma e independiente de los programas escolares.

Por ello el conocimiento histórico que se tiene actualmente, forma parte de la reflexión de hechos y sucesos que acontecieron hace mucho tiempo. Sin embargo, la reflexión del

alumno permitirá tener un análisis de la sociedad actual y sus aciertos y desaciertos que han sucedido en el lapso del tiempo, partiendo todo ello, del interés de los alumnos.

Es necesario proponer nuevas alternativas de enseñanza que partan de las planeaciones de los maestros, ya que ellos son los que se enfrentan a la dicotomía de aprendizaje significativo-memoria y a las exigencias de las autoridades escolares.

De lo anterior consideramos relevante tener alternativas de enseñanza en donde el acercamiento a los museos forma parte de esa práctica de innovación en el estudio de la historia.

Al salir a visitar los museos se entrelazan diversos aprendizajes que, a través de los sentidos y experiencias en los alumnos, logran hacer de esa visita un aprendizaje significativo.

Puesto que la asignatura de la historia, tiene el objetivo de hacer la comparación en diversas épocas que se revisan a lo largo de los años desde una visión mundial.

Dada la diversidad de los contenidos, aprendizajes esperados y competencias que estipulan los planes y programas de estudio, será de suma importancia hacer un marcado énfasis en propiciar que los niños manejen, los conceptos de respeto por las diferencias entre individuos y sociedades, la inclusión y la no discriminación.

Se recomienda a los docentes que al trabajar esta asignatura bajo el enfoque del conocimiento y comprensión de los otros. Esto podrá hacerse a partir del estudio de las culturas a las que el programa menciona sus creencias, su constitución social y política, su filosofía, sus orígenes y su flujo económico; cuando se abordan sus mitos y ritos, podrá también hacerse referencia al contexto inmediato y afianzar también la idea de que las



diferencias en los individuos son deseables ya que enriquecen los puntos de vista y promueven espacios de reflexión y mejora, si estos se manejan con respeto.

Por otra parte se debe tener cuidado en cada exposición histórica o de cualquier otro tema para evitar la exclusión, el autoritarismo y la represión ya que son ideas contrarias a la libre expresión.

El docente debe considerar los elementos de mayor relevancia para la enseñanza de la historia, los cuales deben ser la diversidad de documentos escritos, tales como, biografías, cuentos, crónicas, poesía y ensayos acordes a la edad de los niños, muchos de estos recursos se encuentran en las bibliotecas, pues serán de gran valor las líneas del tiempo y los recursos gráficos o artísticos que permitan a los alumnos elaborar significados sobre distintos aspectos que tocan los periodos históricos.

Una de las estrategias de acercamiento de los alumnos al estudio de la historia la manifiesta Escalante de Urrecheaga (2008), donde manifiesta” la importancia de la literatura infantil para involucrar y motivar a los niños con la lectura para despertar la creatividad y el desarrollo de la imaginación”

Por ello consideramos que antes de ofrecer <<fuentes históricas>> a los alumnos/visitantes es imprescindible considerar acciones previas que permitan formular interrogantes en torno a los sucesos históricos.

Pues Movilizar el pensamiento histórico desde el pensamiento o espacio escolar implica algo más que llevar documentos históricos al aula o <<consultar fuentes diversas>>, <<en este caso la sala del museo>>. Supone, ante todo, promover cambios en las representaciones del estudiantado/visitante en torno a los sucesos históricos, ya que en el

proceso de elaboración de las nuevas representaciones se pone en juego un entramado conceptual, actitudinal y procedimental. Dicho proceso no sólo “enriquece” el conocimiento histórico, sino que prepara al alumno/visitante para configurar explicaciones causales sobre el pasado y también sobre el presente.

Porque el pensar históricamente es una forma de razonamiento que no se desarrolla “naturalmente”, su formación requiere cambiar dicha estructura mediante el desarrollo de herramientas conceptuales y procedimentales.

Para que un pensamiento sea “cultivado” históricamente se precisa de una enseñanza intencional y sistemática que movilice un entramado conceptual vinculado con la forma de razonar de la ciencia histórica para generar su conocimiento, lo cual significa enseñar al alumnado/visitante a reconstruir los hechos históricos para elaborar su propia interpretación.

Por eso es preciso considerar que niñas, niños/visitantes puedan y deban elaborar sus propias interpretaciones sobre el pasado como producto de un proceso de problematización y de indagación en diversas fuentes. Puesto que, el aprendizaje es una construcción cognitiva que favorece nuevas formas de concebir y entender al mundo. Porque pensar históricamente no sólo comporta aprender a usar el lenguaje temporal, sino también a “desplazarse” en el tiempo.

Por eso pensamos que es preciso considerar que el objetivo al trabajar los contenidos históricos dentro de la sala del museo es “ensamblar” una interpretación propia. (Soria ¿?)

### **2.8.1 Tipos de salas en exposición (española, norte americana y francesa)**

El museo se divide principalmente en tres exposiciones permanentes que son: Española, Norte Americana y Francesa. Dentro de cada sala se exponen personajes, murales, banderas, vestimenta y armamento, así como mapas, joyería, documentos oficiales que permiten al visitante enlazar los sucesos de acuerdo a las problemáticas o demandas sociales de cada época.

Algunas salas cuentan con apoyo didáctico de maquetas, videos, audios, etc., que podrían generar en el visitante una facilidad de ubicación y comprensión del tema en interés.

### **2.8.2 Rincón lúdico (Análisis descriptivo)**

En el proceso de investigación se ha identificado la existencia que en el MNI ha tenido las siguientes exposiciones temporales. De las cuales, en dos (2016 y 2018) se han presentado la utilidad del rincón lúdico y de montar actividades para los visitantes. El siguiente calendario, tabla 1.1., se muestra las fechas de las exposiciones temporales que ha tenido el Museo:

Tabla 1.1.

Octubre 2013	2014		2015- 2016		2017 –2018	
	Marzo – Junio	Noviembre	Septiembre – Enero	Abril- Noviembre	Noviembre - Febrero	Julio
<i>Gabinete de estudio de Pasavensis. Una iconografía alemana en la Nueva España.</i>	<i>Almanaque de la Virgen de Veracruz de 1914. Registros de 100 años.</i>	<i>Ventanas del tiempo. Imágenes escultóricas</i>	<i>Símbolos y libertad. masonería en la independencia de México.</i>	<i>De vuelta a La Columbus. En el centenario de la Intervención Norteamericana de 1916.</i>	<i>Churubusco Prehispánico. Señorío de Huitzilopochco.</i>	<i>Mexímoron</i> Artista: Balam Bartolomé Curador: Christian Barragán Concierto con la Banda de Gaitas del Batallón de San Patricio. Claustro bajo.
						

Tabla 1.1.

Con motivos principales de la investigación y como medio de delimitación del tiempo, se realizaron observaciones sobre la exposición temporal titulada *Mexímoron* en el año 2018 a partir del mes de julio hasta el mes de noviembre, sujeta a concluirse antes por motivos del Museo. Exposición en la cual no se llevó a cabo la utilidad del rincón lúdico por cuestiones administrativas.

### **2.8.3 ¿Quién visita el museo?**

Conductistas “forzados” \_\_\_\_\_ constructivista “voluntario” (2.2)

Escolar, investigación, trabajo                      turismo, tiempo libre, acrecentar conocimiento.

### **Cap. 3. Análisis de la Información**

Dentro del proceso de investigación que se realizó, nos dimos a la tarea de conocer las funciones que tiene el departamento de Comunicación Educativa, establecido como el puente que se encarga de vincular a los investigadores, exposiciones y medios de comunicación con los públicos visitantes.

En este proceso de conocer cómo funciona el departamento de Comunicación Educativa realizamos una entrevista con la jefa del departamento María Dolores Nájera Contreras, quien nos apoyó en aclaración de dudas y facilitación de material digital.

Para que el lector pueda identificar la relación que se realiza (teórica – práctica) en los siguientes apartados, anexamos las preguntas guía realizadas a la encargada en turno del departamento.

Por otra parte, las visitas constantes a las diferentes salas del MNI eran de vital importancia para conocer la temática y la interacción que tenían los visitantes con estas. Era importante ver que tipo de usuarios eran los que más visitaban las salas y cuál era el móvil o propósito que los acercaban a estas.

Ver si los contenidos eran relevantes o no para el público, de que manera manifestaban lo ya aprendido previamente (casa, escuela) con relación a lo observado y adquirido dentro del museo y dentro del rincón lúdico.

Con el material bibliográfico consultado, pudimos ampliar nuestro panorama acerca del quehacer museístico, y pudimos constatar varias prácticas de los museos y de sus visitantes, lo que cada uno podía aportar o adquirir de acuerdo a la propuesta o temática expuesta.

Revisamos planes y programas de estudio vigentes para saber si dentro del museo había contenidos que marcaban los planes escolares, ver de qué manera el museo servía como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje a pesar de ser una forma de educación no formal y si evidentemente podrían adquirirse aprendizajes significativos, sin la ayuda de un guía, tutor o docente.

### **3.1 Entrevista a la encargada del Departamento de Comunicación Educativa**

Es importante señalar que el punto de vista que nos compartió la jefa en turno lo identificamos como algo más administrativo que técnico. Ya que en algunas de sus respuestas su interés estaba más en una función de gabinete, por la parte operativa nos mencionaba que tenía un grupo de apoyo quienes eran los principales encargados de dar atención a los públicos que ingresaban al museo (aclarar dudas, dar visitas guiadas, apoyo en talleres, etc.)

El INAH tiene diferentes misiones (conservar, investigar, difundir, etc.), de las cuales difundir es la que compete al departamento del área educativa en compañía del área de difusión cultural o promoción cultural. Lo que caracteriza al área educativa en palabras de la jefa en turno:

“La función de las áreas educativas es: difundir el patrimonio cultural que resguarda cada museo en específico y atender a los públicos, o al universo de públicos en diferentes necesidades.” (Nájera, D, 2019)

El punto que señala la Lic. Dolores Nájera se puede identificar en apartados anteriores donde exponemos los lineamientos que el INAH establece a los museos y estos a su vez

puedan realizar a través de las áreas educativas de los museos, en este caso los enlistaremos para su mayor referencia:

Lineamientos.

5.1. Diseño y elaboración de estrategias para la atención al público.

5.2. Diseño y elaboración de proyectos educativos.

Una de las opciones que se busca implementar en el museo, rompiendo con el paradigma de enseñanza tradicional, que ya se ha explicado, es con el uso del rincón lúdico, pero ¿cuál es la función del rincón lúdico como estrategia dentro del MNI?

Busca en los diferentes públicos: reflexionar, interactuar, socializar y evocar conocimientos previos (principalmente históricos) y aplicarlos con el juego. Al hacer referencia “juego” en las exposiciones principalmente temporales, que es cuando dan uso al rincón lúdico, estas actividades lúdicas varían y de ello depende de la temática, el objetivo, el público, el investigador, método, entre otros puntos. Para fines de esta investigación nos concentraremos en un solo caso.

Tomando como referencia la exposición de Churubusco Prehispánico. Señorío de Huitzilopochco, identificamos algunos aspectos que se pierden al momento de realizar la aplicación de la actividad, como pueden ser: falta de atención, no leer, anticiparse a la actividad previo a la exposición, falta de interés, falta de un orientador o personal de apoyo.

En la concepción de Dolores Nájera en el proceso de trabajo esperaba que fuera el siguiente:



“la gente va a entrar, va leer la cédula, luego lee las preguntas detonantes, reflexiona y lo plasma”. No necesariamente funcionó al cien por ciento (algunos sí, otros no, otros llegaban directo a dibujar, a lo mejor alguno se quedaba con alguna pregunta)”.

De las preguntas realizadas se presentaron respuestas interesantes a reflexionar, como la concepción de proponer y aplicar estrategias educativas. Siendo el punto de vista de Dolores Nájera que:

“No hay un hilo negro, propuestas podemos decir un motón, pero ya no es necesario proponer ni consejos, ni estrategias, porque ya existen, aquí el problema es la continuidad.”

### 3.2 Ejemplo del uso del rincón lúdico en la exposición temporal Churubusco

#### Prehispánico. Códice Colectivo.

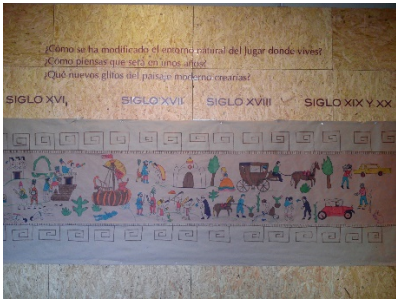
En las siguientes fotografías se muestra la idea, el concepto y proceso que se esperaba obtener:



Fotografía 30  
“Entrar”



Fotografía 31  
“Leer la cedula”



Fotografía 32

“¿Cómo se ha modificado el entorno natural donde vives?  
 ¿Cómo piensas que será en unos años?  
 ¿Qué nuevos glifos del paisaje moderno crearías?”

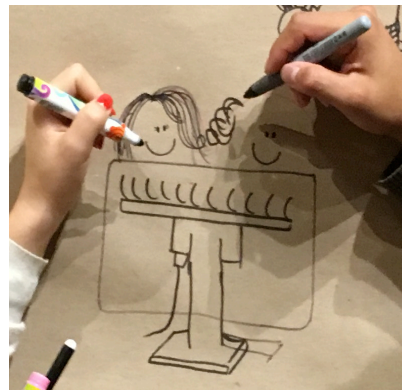
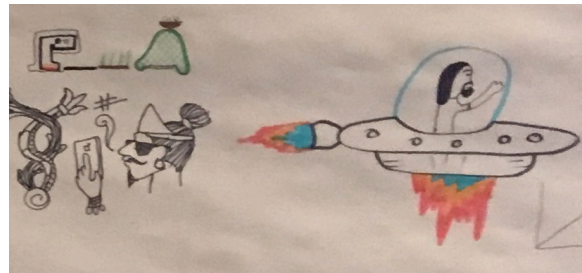
“Leer preguntas detonantes”



Fotografía 33  
 “Reflexión”



Fotografía 34  
 “Plasmar”



Fotografía 35 y 36

En estas imágenes mostramos los primeros glifos contemporáneos que realizó personal que labora en el museo.

Sin embargo, más adelante, conforme iban participando los visitantes se desplegaba el papel kraft, para analizar los siguientes dibujos o glifos contemporáneos que se han grabado, se fueron identificando que aunque la idea, el concepto, y la intención en papel o tintero siendo claras, en la aplicación se perdía gran parte de ese sentido. En este caso se prestó mayor interés en las personas que nos interesa observar, estudiantes de tercero de secundaria.

En este sentido podrá identificarse que existen ciertos dibujos o glifos contemporáneos, así como podrán aparecer dibujos que no representan, propiamente, un aspecto contemporáneo, sino más bien personal o en todo caso solo un pequeño grupo podrá interpretar el dibujo o glifo al que se hace referencia.

En las siguientes fotografías se podrán identificar de mejor manera lo ya mencionado, es importante señalar que éstas fueron seleccionadas de manera aleatoria con el fin de no interferir con la investigación:

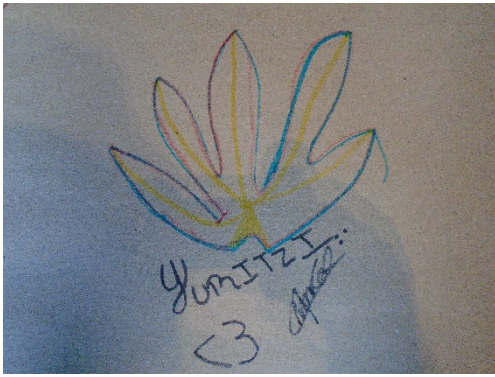


Fotografía 37



Fotografía 38





Fotografía 39



Fotografía 40



Fotografía 41



Fotografía 42



Fotografía 43



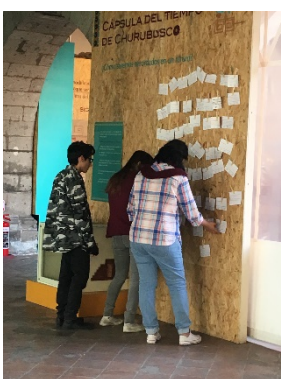
Fotografía 44

Para su mejor identificación de los aspectos a considerar en los dibujos, tómesese en cuenta las palabras clave señalados por Dolores Nájera en el formato que elaboró para la

presentación de esta opción de trabajo, Códice Colectivo, algunos de ellos son: cuenca de México, transformación del entorno natural, cómo... será en unos años, glifos modernos.

### 3.3 Cápsula del tiempo

Lo competente a la cápsula del tiempo, en las siguientes fotografías se muestra la idea, el concepto y proceso que se esperaba obtener:



- Contenedor
- Cédula descriptiva
- Pregunta detonante
- Ficha descriptiva

Fotografía 45

El procedimiento es: el visitante ingresa, lee la cédula, lee la pregunta detonante reflexiona, deposita y registra en la ficha. Siguiendo el procedimiento anterior, el resultado sería el siguiente:



Fotografía 46  
“Ingresa, lee cédula”



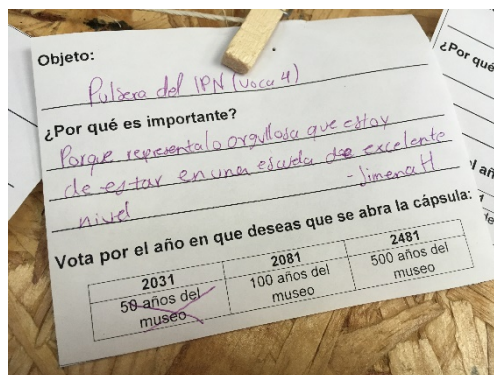
Fotografía 47  
“deposita y registra”



Al realizar la relación de las fichas con los objetos depositados, algunos de los resultados fueron estos, la selección de las fotografías fuero de manera aleatoria. Es importante señalar que no todas las tarjetas coincidían con los objetos, ya que se eran valores abstractos (dignidad, el corazón, 24-81-33, etc.).



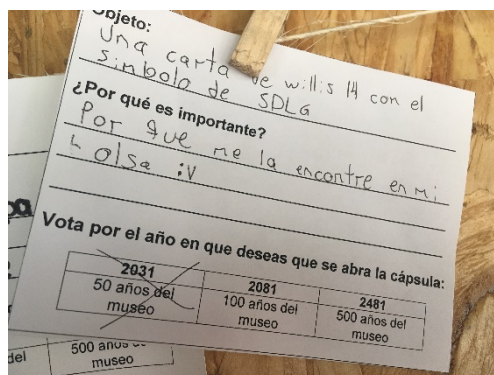
Fotografía 48



Fotografía 49



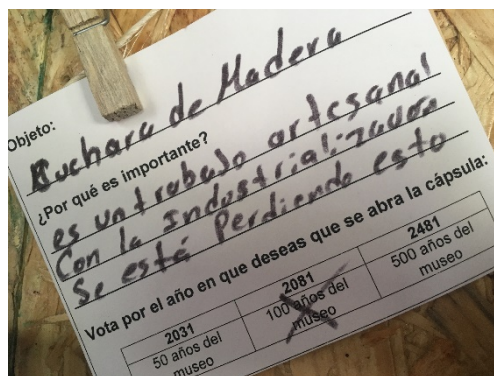
Fotografía 50



Fotografía 51



Fotografía 52



Fotografía 53

En este caso, puede identificarse algunos objetos con o sin relación con el objetivo de la actividad. Tomando en consideración los aspectos: vestigios, época.

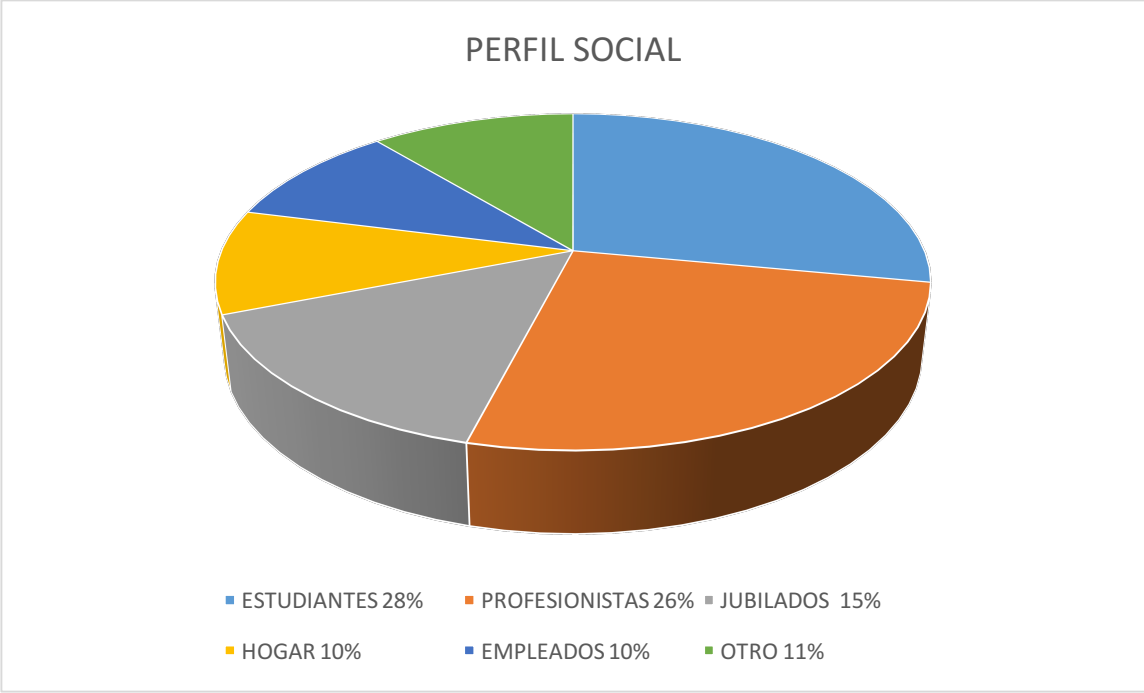
### **3.4 Una alternativa para reflexionar sobre la historia a través del juego**

En el siguiente apartado se presenta de manera cuantitativa la cantidad de personas que ingresaron al MNI, el tiempo de trabajo y análisis corresponde al año 2014-2016. Los datos recabados se presentan a partir de la investigación mercadológica que nos proporcionó Dolores Nájera, el perfil social identificado en las 400 encuestas aplicadas fue el siguiente:

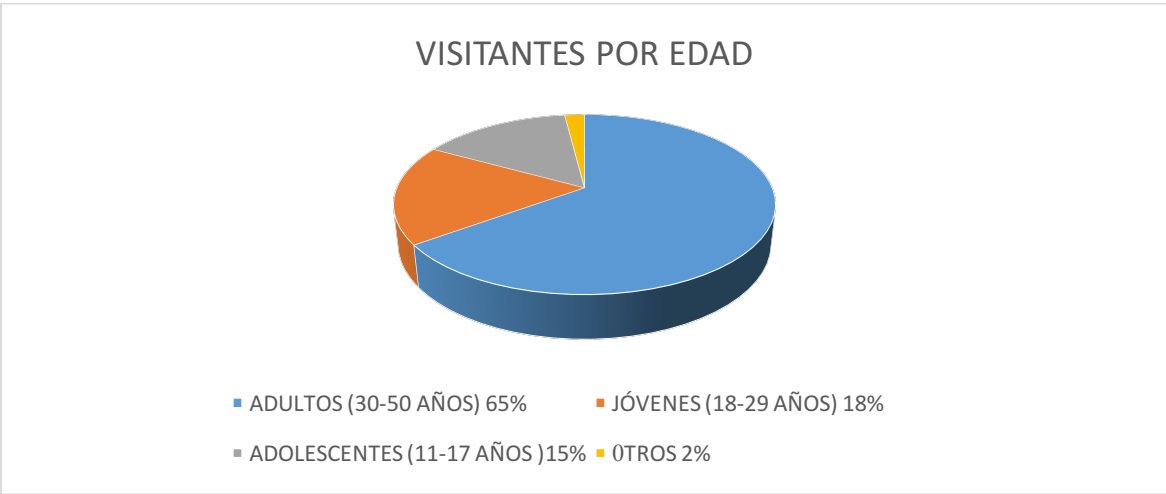
#### “VI. RESULTADO 1: PERFIL DE PÚBLICOS DE LA OFERTA CULTURAL EDUCATIVA DEL MNI

##### **PERFIL SOCIAL**

Los usuarios de los servicios y/o programas de las áreas de Difusión Cultural y Comunicación Educativa son en su mayoría estudiantes (28%), profesionistas (26%), jubilados o pensionados (15%), personas que se dedican al hogar (10%) y otros son empleados (10%), ya sea de gobierno o de una empresa privada.



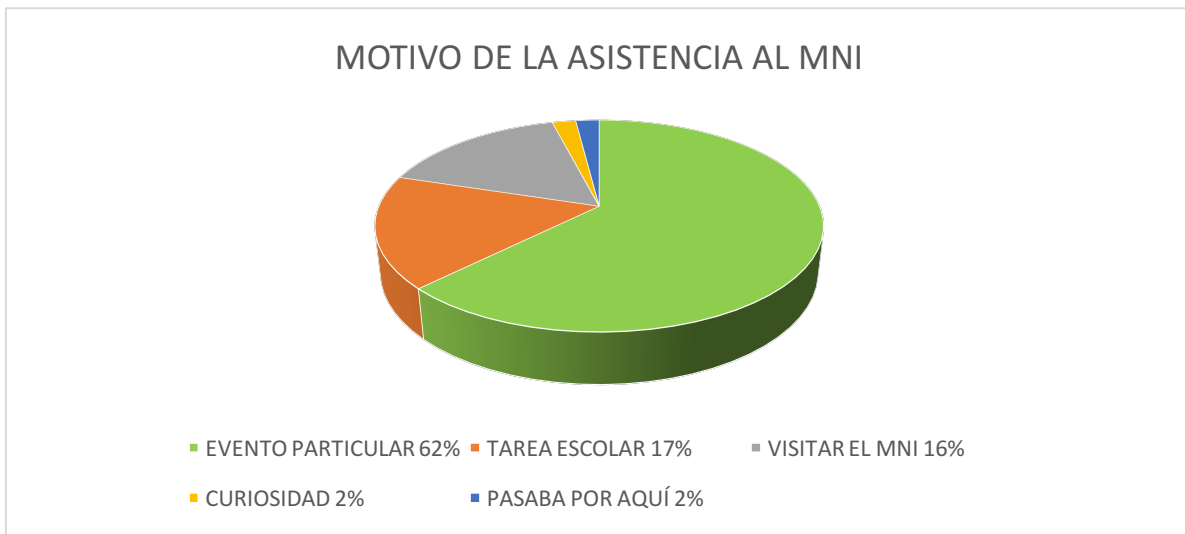
Destaca que el segmento mayoritario es el de los adultos, con una edad que va de los 30 a más de 50 años, y que representa el 65% del total de usuarios; mientras que el 18% tiene entre 18 a 29 años y finalmente, un 15% tiene una edad que va de los 11 a los 17 años.





## MOTIVO DE ASISTENCIA AL MNI

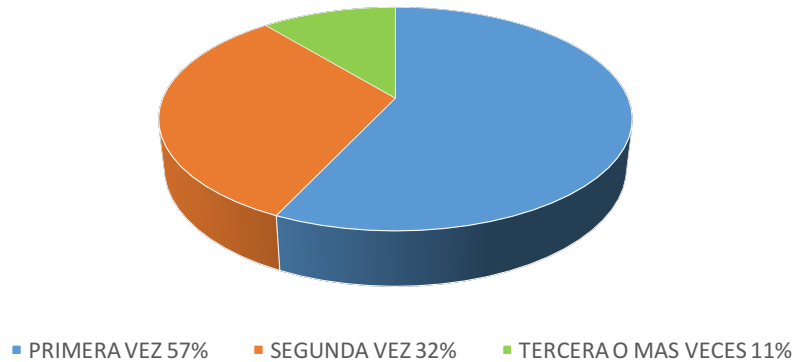
- Asistir a un evento en particular (62%)
- Tarea escolar (17%)
- Visitar el MNI (16%)
- Curiosidad (2%)
- Pasaba por aquí (2%)



## FRECUENCIA DE ASISTENCIA A LOS EVENTOS

El 57% de los públicos señaló que asistía por primera vez a un evento en el MNI mientras que el 32% mencionó que en más dos veces.

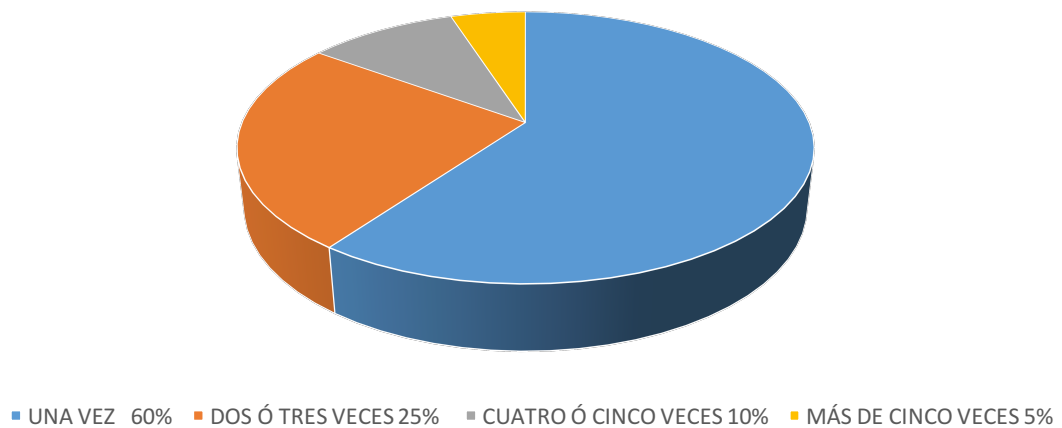
### FRECUENCIA DE ASISTENCIA A LOS EVENTOS



### CUÁNTAS VECES EN EL AÑO HAN ASISTIDO A LOS EVENTOS

Con estos datos se concluye que: el 60% de las personas que acudieron a un servicio y/o programa de las áreas de Difusión Cultural y Comunicación Educativa lo hicieron por primera vez; el 25% entre dos y tres veces al mes; el 10% cuatro y cinco veces y el 5% asistió más de cinco veces al año.

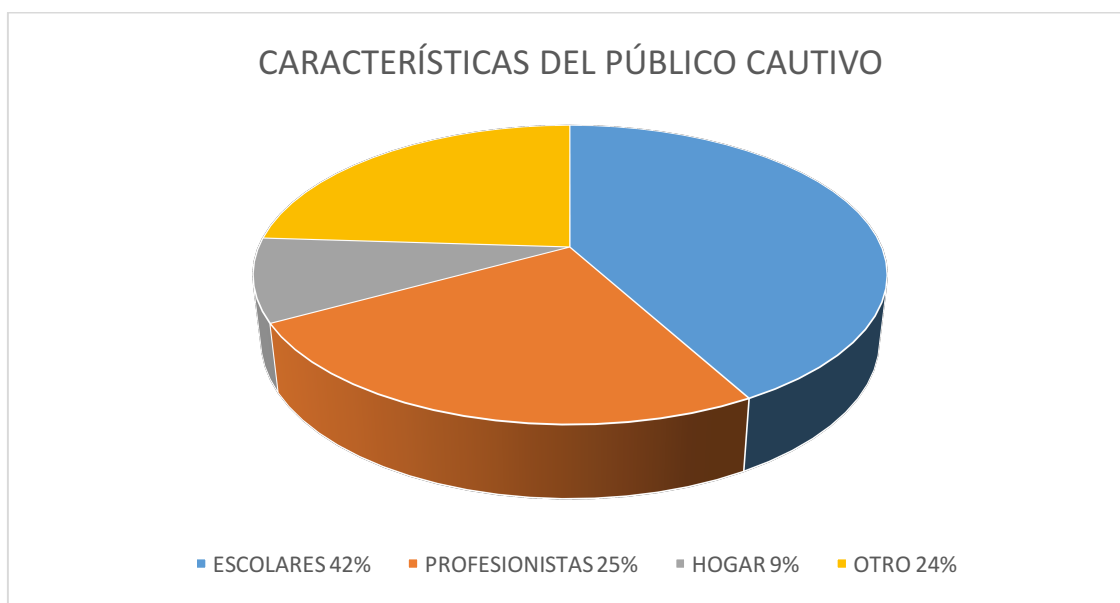
### ¿CUÁNTAS VECES EN EL AÑO HAN ASISTIDO A LOS EVENTOS ?



### CARACTERÍSTICAS DEL PÚBLICO CAUTIVO

El público cautivo está integrado por las personas que no acuden al museo por *motu*

*proprio*, es decir, que van por una imposición. En este sentido los resultados con respecto a las características que tiene el público cautivo fue: que está conformado por escolares (42%), profesionistas (25%) y personas que se dedican al hogar (9%); el motivo principal de su visita al museo fue realizar una tarea escolar, o bien, como en el caso de las personas dedicadas al hogar, para acompañar a sus hijos.



### **CARACTERÍSTICAS DEL PÚBLICO POTENCIAL**

... es pertinente mencionar que al preguntarles ¿cómo se enteraron del evento?, casi la mitad (49%) respondió que fue a través de la escuela; institución que juega un papel importante como medio de difusión de los museos.” (Nájera. D, 2016, p.19-23)

Es importante poner atención e identificar ante lo citado al sector de la población estudiantil a nivel básico. Por lo que puede señalarse de manera general que la principal razón para acudir al museo es por cuestiones de tareas o trabajos escolares.

### **3.5 Análisis de la Información**

De acuerdo a la información obtenida podemos constatar que, de acuerdo al perfil social, los estudiantes son los que más visitan y hacen uso del Museo Nacional de las Intervenciones (MNI), seguidos por profesionistas (en activo y jubilados). Generalmente son personas jóvenes y adultos jóvenes los que hacen mayor uso de las instalaciones del museo, muchas de ellas por iniciativa propia, podemos ver que los niños casi no figuran como visitantes.

Los jóvenes estudiantes regularmente acuden por tareas e investigaciones escolares, realizan visitas por lo general más de cinco veces por año.

Los adultos y mayores no profesionistas, por lo regular asisten solo por acompañar a sus hijos y en cierta medida por asistir a algún evento relevante.

Como podemos ver el museo en gran medida está enfocado a atender a jóvenes y adultos predominantemente.

Pero sobre todo esto, también podemos ver sobre el museo que, aunque su propuesta es formal en cuanto a su temática, este ofrece actividades atractivas para que visitantes de todas las edades se sientan interesados, se acerquen a explorarlo y conocerlo por el simple gusto.

#### **Cap. 4. Conclusiones**

Con base a lo antes expuesto y tomando las preguntas de investigación que nos sirvieron como guía para la elaboración de la tesis, concluimos lo siguiente:

¿De qué manera un espacio con características lúdicas permite construir conocimiento histórico dentro de un museo?

Basándonos en las muestras, las observaciones y la información recabada, no tenemos las herramientas suficientes para determinar que existe construcción de conocimiento histórico, no formalmente, pero sí se presentaron momentos de pensamiento reflexivo.

Vemos que el rincón lúdico, es un espacio innovador dentro de una instalación no formal y con un fuerte arraigo histórico, es algo que sale del programa educativo y que muchas veces toma por sorpresa a los visitantes que han transitado por las salas en varias ocasiones. Lo que se observó en esta investigación fue el desarrollo del pensamiento reflexivo. Las personas (principalmente la población de secundaria en quien nos concentramos) experimentan un proceso de pensar qué dibujar en el pergamino y por otra parte qué objeto depositar en la capsula del tiempo. Sin embargo, la actividad de observación por parte de los visitantes en el rincón lúdico aún está delimitada o es corto el plazo de procesar las instrucciones, pues al llegar a esta área muchos de los estudiantes no saben de qué manera interactuar con este espacio (en este caso con la temática de Churubusco Prehispánico), de como usar las herramientas facilitadoras (plantillas) o bien, observar los ejemplos del pergamino que tienen a un costado (en forma de línea del tiempo).

Visualizamos que, sí existe un proceso reflexivo, pero es espontáneo, al momento, solo tomaban una parte del todo, iban “saltando pasos”. Más no tomaban la totalidad de los

ejemplos, las preguntas detonantes, plantillas, cédula, etc., para generar un dibujo, como producto, que permitiera obtener lo esperado por parte del departamento de comunicación educativa y por nuestra parte de construcción de conocimiento histórico.

Es importante retomar, de lo que se ha venido señalando en la tesis, que el rincón lúdico, así como el museo y las actividades que desarrollan, son generadoras de experiencias históricas. Es decir permiten al visitante tener momentos de diversión, recuerdos y en algunos casos aprendizajes. De esto último no podemos descartar que se presentaron muestras que son el producto de un pensamiento histórico y crítico, esto se puede ver mejor o claramente en las diferentes expresiones de la cápsula del tiempo, o en los dibujos, en los que se observa que la mayor parte de bromas y comentarios que no tenían nada que ver con el ejercicio del rincón lúdico provenían de los estudiantes.

Aunque la investigación no está enfocada a los adultos, tampoco podemos excluirlos en su participación ya que juegan (como se mencionó en la tesis) una parte importante en los estudiantes, no solo en sus comentarios sino también en los objetos donados para la actividad. Quizás porque entre mayor sea la persona esta ha desarrollado más esa forma de reflexión o pensamiento crítico, algo que en los adolescentes aún está en construcción.

Con esto no queremos decir que solo los estudiantes adolescentes están obligados a seguir desarrollando esta forma de pensamiento crítico y reflexivo en temas históricos, pues todos los seres humanos tenemos la capacidad de seguir fortaleciendo esta actividad a lo largo de nuestra existencia. Por lo que no podemos caer en la generalización de que nadie plasmó un dibujo – glifo que caracterizará la época contemporánea, porque sí existieron los casos. También en la cápsula del tiempo se presentaron objetos que caracterizan la época actual, y

de ello es importante reconocer y mencionar que se representa un pensamiento crítico, saber que depositar y el porqué de ese objeto en particular, así como el dibujo a plasmar.

Como se dijo anteriormente, para que este ejercicio muestre los resultados deseados en estudiantes de secundaria, es de vital importancia guiar a los visitantes del museo con ciertas reglas de operación durante su recorrido, o bien con ciertos actores o guías permanentes que involucren, entusiasmen y hagan despertar la curiosidad de las personas que asisten al museo (principalmente estudiantes como ya se mencionó), para explotar al máximo su sentido de recreación, reflexión y porque no decirlo de expresión y pensamiento crítico, plasmándolo en alguna actividad del rincón lúdico. Con estos apoyos y otras herramientas podría ser posible que los escolares puedan ser capaces de procesar el mensaje y significado de lo que se muestra en las exposiciones y por ende del conocimiento histórico que se pretende alcanzar, adquiriendo un pensamiento crítico-histórico significativo, permanente y no solo un conocimiento limitado para su formación personal y social.

Al decir que no se presentan pruebas suficientes para evaluar la existencia de construcción de pensamiento histórico nos referimos a que no realizamos trabajo tipo diagnóstico o asignación de calificación en las personas que observamos. Por una parte, no entraba dentro de los objetivos que le dieron en el departamento de comunicación educativa. Por otra parte, nosotros tampoco nos delimitamos a hacer esa evaluación ya que tendríamos que extendernos a aspectos más educativos, por ejemplo: darles seguimiento a los estudiantes en sus respectivas escuelas, realizar prácticas de observación en las aulas, entrevistas con

los maestros, realizar un programa piloto escuela-museo en función del rincón lúdico (y en específico con la temática temporal presentada), e incluso un tipo “examen”.

¿Cómo un rincón de juego se puede relacionar con el pensamiento histórico?

El rincón lúdico, es un espacio de juego, como una alternativa de generar experiencias educativas en temas de la asignatura de historia que permite tener un acercamiento al pensamiento histórico, como máximo alcance, ya que busca romper el proceso educativo tradicional, que es la memorización.

Sería conveniente que los docentes se involucraran un poco más con los museos para servirse y apoyarse de las exposiciones de estos y lograr que haya interés de los alumnos por los contenidos socio-históricos, que definirán a los estudiantes como individuos insertos dentro de una sociedad, pues se está formando en ellos una postura y un criterio propio como futuros ciudadanos. Desarrollar el pensamiento histórico desde otra perspectiva, llámese “resignificativa”. El proceso podría ser revalorizar qué es importante o caracterizar la época actual a costa de lo que ha dejado el pasado. Qué de los años, décadas o siglos pasados sigue teniendo el mismo valor, o bien tiene una importancia distinta, por ejemplo: el medio ambiente, los juegos interactivos, las instituciones gubernamentales y sociales.

El rincón lúdico permite generar un pensamiento histórico, no solo desde la concepción de aprender las fechas, personajes y sucesos porque así se deben aprender, sino porque tienen un sentido muy distinto en cada persona o grupo social. En este caso, en la presente investigación, se identificó que hay un pensamiento histórico para los estudiantes de secundaria (entre otras personas de diferentes niveles educativos) a través de plasmar la



importancia que tienen sus amistades, su etapa de secundaria al grabar el nombre de la misma, plasmar algún dibujo que representa un aspecto importante en su vida y con ella genera un recuerdo o pensamiento de su historia, como algo importante, es decir un pensamiento histórico personal.

La relación de tener un espacio de juego, dentro de un museo donde permita a las personas tener experiencias de reflexión y diversión, con el pensamiento histórico concluimos que puede desarrollarse con mayor profundidad cuando se identifica el valor conceptual de cada persona, a su vez de cada comunidad y por consiguiente en sociedad, pero ese proceso no es fácil.

Lo que haría falta en este caso sería tener una persona en ese espacio que guíe a los visitantes en el proceso de ser divertido, pero también crítico. De esta forma se podría generar un resultado o producto favorable para los estudiantes identificando los glifos o dibujos que caracterizan la época actual y son distintivos de las épocas anteriores. El proceso de jugar y generar pensamiento histórico estaría más completo con sentido y unificado. No por ello decimos que ese proceso de interacción se queda en el rincón lúdico, también tendría que tener un seguimiento en las escuelas ya sea previo a la visita o post a la vista.

Esta pregunta nos permite concluir como futuros educadores que el museo tiene actividades que son enriquecedoras para realizar planeaciones escolares, pero también que somos guías o facilitadores que debemos actualizar nuestras prácticas educativas. Los museos no son solo espacio de contemplación de artefactos u objetos a donde debemos mandar a los estudiantes. Cuentan con temáticas alternativas para enriquecer los conocimientos de los

alumnos y por consiguiente de su pensamiento histórico, reflexivo, en impulso de alcanzar el pensamiento crítico.

¿Es innovador el rincón lúdico dentro de un museo de tipo histórico?

Sí es innovador hablar de un rincón lúdico en un museo de tipo histórico en México. Cambiar no una disciplina de investigación y la forma de trabajo de los investigadores, sino modificar la forma de exposición que realiza el personal de comunicación educativa, o a fin, para el alcance de los públicos, eso es lo innovador.

Como se ha dicho en apartados distintos, es difícil implementar una enseñanza alternativa, y más si es jugando, en un museo donde las personas no pasan el tiempo pertinente recorriéndolo en la época actual para jóvenes de secundaria, e inclusive de otros niveles básicos. En pocas palabras identificamos que los estudiantes hoy día le toman fotografías únicamente lo que les importan, sin tomar en cuenta otras piezas que complementan la información.

Respecto a la innovación, es importante aprovechar la era digital, la era visual para lograr que los jóvenes se interesen por la historia, recordemos que esta nueva generación necesita de mayores niveles de estimulación y motivación para el aprendizaje y si algo les parece atractivo aprenderán de una mejor manera, algo que para ellos sería aburrido o en todo caso tedioso.

Para que esto suceda se necesitan cantidades importantes de presupuesto y personal calificado para llevar a cabo estas actividades. El rincón lúdico es un ejemplo de que los visitantes tienen disposición de interactuar, sí se estimulan y lo más importante reflexionan.

Ahora bien, con la era digital y la realidad virtual, se puede esperar una mayor interacción

entre el museo y los alumnos visitantes a futuro sabiendo como adaptarlo para su máximo provecho.

En lo personal nosotros consideramos que implementar esta técnica del rincón lúdico sí es funcional, es innovadora y podría implementarse en cada sala un espacio o temática de juego que permita a los visitantes generar pensamiento histórico. Dichas actividades deben estar enfocadas desde una perspectiva educativa y no administrativa, pero lo que logramos observar en la entrevista de la encargada del área de comunicación educativa, es que los responsables están más preocupados en mostrar resultados de trabajo, cumplir con un requisito institucional y se olvidan que están proponiendo algo educativo y no algo para justificar que están laborando.

Como se ha señalado el trabajo tendría que verse de una manera transversal, más completa por otros profesionistas en la educación, sin perder el objetivo que cada museo tiene en sus técnicas educativas. Desgraciadamente estos programas solo son itinerantes y no existe un control o una continuidad durante los diversos cambios administrativos, perdiendo así una importante fuente de información de como los estudiantes o los visitantes reflexionen sobre el desarrollo de empoderarse como un actor social o como sujeto que ha sido parte de la historia. Que se reconozca como persona y ciudadano constructor de la realidad que hoy conocemos.

En este proceso podemos concluir que, aunque los museos de corte histórico poco a poco van cambiando la forma de trabajo, la parte administrativa seguirá vigente, que los números son importantes como una forma de demostrar trabajo o la realización de proyectos, puede

ser relativa al trabajo técnico u operativo. Los números no necesariamente hacen representación de los alcances de objetivos de algún proyecto.

Sea a través del juego, de la tecnología, del pensamiento crítico, de un proceso enseñanza-aprendizaje más formal y enlazado con las escuelas, o desde otra opción de abordaje. Los museos de tipo histórico, especialmente, impulsaran ese reconocimiento en los ciudadanos y su papel en el país, estado, o región en la que viven.

Durante el proceso de trabajo con temas de historia y bajo un acercamiento del método de investigación etnográfico, podemos decir que no fuimos cien por ciento pedagogos ni cien por ciento etnógrafos o historiadores. Es una complementación de varias disciplinas de las que nos servimos para elaborar una investigación.

Los resultados obtenidos nos muestran que la mayoría de los visitantes en verdad toman a juego el espacio (que para eso es), pero en muchas ocasiones no es un juego relacionado con la visita al museo o con desarrollar o explotar el conocimiento histórico adquirido, solo es para muchos alumnos – visitantes un escape de lo visto y recorrido durante varias horas dentro de las salas.

Lo que haría falta es realizar una investigación extensa, con mayor presupuesto, tiempo, herramientas de investigación, etc. No por ello queremos decir que se cierra un ciclo de análisis, al contrario, es una brecha de futuras investigaciones.

Por otra parte, cabe mencionar, que el rincón lúdico no es un programa estrictamente obligatorio dentro de los recintos museísticos, pues la mayoría de estos espacios no cuentan con salas accesorias que pudieran resguardar esta temática que, aunque, para muchos parece irrelevante, si es muy significativa para el ramo educativo en la reflexión y en la

adquisición de conocimientos de los visitantes a través del recorrido de las diversas salas y exposiciones en los museos.

Quizás sería importante y relevante que las diversas instancias gubernamentales, educativas y sociales voltearan a ver estas iniciativas en aras de promocionar o impulsar estos ejercicios como el Rincón lúdico dentro de los museos para fomentar un conocimiento superior o más profundo de los alumnos-visitantes, hacerlos espacios permanentes sería algo relevante para promover aprendizajes diversos en espacios dinámicos y divertidos a través del juego, adicionando e incorporando diversos elementos, para lograr aprendizajes significativos y valiosos en los visitantes y alumnos.

Por otro lado, sería conveniente que los docentes se involucrarán un poco más con los museos para servirse y apoyarse en las exposiciones de estos y lograr que haya interés de los alumnos por los contenidos socio-históricos, que definirán a los estudiantes como individuos insertos dentro de una sociedad, puesto que se estará formando en ellos su postura y criterio propio como ciudadanos, esto desde las aulas, desde el museo y reflejado mediante el juego en un espacio libre dentro del recinto museístico.

Es cierto que involucrar a los docentes con los museos sería aumentarles también la carga laboral, pero si lo vemos desde otro punto de vista, esta situación podría ayudarles a crear una autonomía a sus alumnos al dejarlos descubrir e interactuar con el museo a través del rincón lúdico, si esto fuese posible implementarlo en cada museo.

Cabe aclarar, que esto solo es un planteamiento, pues los planes y programas oficiales dictan otra cosa respecto a la educación no formal (museos), pues estos no están del todo contemplados dentro de la curricula escolar como algo indispensable en la formación

escolar. Son los docentes los que deben contemplar o no a los museos para el ejercicio de su profesión, quizás por ello existan pocas actividades como el rincón lúdico que sirvan de apoyo para fomentar el pensamiento superior o crítico-histórico.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Ayala, S. (2008). *Noción del mundo social que se propicia en la enseñanza de la historia en sexto grado de educación primaria*. Pachuca de Soto, Hidalgo. Tesis.
- Bloch, M. (1992). *Introducción a la historia*. Edit Tezonte. México. 2ª ed F.C.E.
- Castelli A. (1996). *El aporte de los museos en la enseñanza de la historia en EDUCACION*. Vol. V. No 9. P.p. 91-94.
- Fernández, M. Los museos espacios de cultura, espacios de aprendizaje en: IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e historia. N° 36 abril-mayo-junio 2003. (pp.55-61).
- Funes A. Enseñando historia del presente: los discursos de la “guerra” en el aula. Universidad Nacional del Comahue. República Argentina. XI Congreso Internacional de ALADAA.
- García, Á. (1994). “El objeto y su contexto” en *Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos*. Madrid. Edit. De la Torre., pp. 10-12.
- International Committee for Museology (ICOM) (2010). *Key Concepts of Museology*. Edit. Armand Colin. pp. 56-57.
- Lombardi A. (2000). *La enseñanza de la historia consideraciones generales*. Revista de teoría y didáctica de las ciencias sociales, enero-diciembre, numero 005 Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela. pp: 9-23.
- Mauri, T. (2000). “¿Qué hace que el alumno y la alumna aprendan los contenidos escolares? La enseñanza activa y constructiva del conocimiento”. En Coll, C. *El constructivismo en el aula*. España: Grao.

Museo Nacional de las Intervenciones

Páez H. (2007) P.E.R. (Preguntar-Escuchar-Responder): una tríada para enseñar, comprender y aprender historia). En Moñongo. N° 28, Vol. XV, Enero - Junio 2007 Pp. 205-224

Pagés, J. (2009). "El desarrollo del pensamiento histórico como requisito para la formación de la ciudadanía". *Reseñas de enseñanza de la historia*. Revista. n° 7, octubre. pp. 69- 91.

Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. México. SEP. 2017.

Posada, R. (2010). La enseñanza de la historia: perspectivas y retos en la educación superior. Estudio de caso enseñanza de la historia en la licenciatura en ciencias sociales de la universidad de caldas. En *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (Colombia), vol. 6, núm. 2, julio-diciembre, 2010, pp. 179-203 Universidad de Caldas Manizales, Colombia

Santaella, S. (2015). El museo como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en la educación primaria: un testimonio de trabajo en la escuela primaria del DIF de la Ciudad de México. UPN. México. Tesis

Secretaria de Educación Pública. *Plan y programa de estudio. Educación básica*. México. SEP 1993

Soria, G. (s/f). *Implicaciones del desarrollo del pensamiento histórico en el trabajo cotidiano en las aulas*. Universidad Pedagógica Nacional. México.

Witker, R. (2001) *Los museos*. Consejo Nacional de las Artes. México D.F. P.p. 8-11.

Recuperado de :

[www.dgespe.sep.gob.mx/.../historia/.../Taller%20de%20educacion%20Historica%20e](http://www.dgespe.sep.gob.mx/.../historia/.../Taller%20de%20educacion%20Historica%20e) (20/05/2018).



## SITIOS WEB

Alcubrierre, B., (2014). *Historia II. Guía para el maestro*. México. Ed. Castillo. Recuperado

de: [file:///C:/Users/Administrador/Documents/Documentos%20Leonardo/Leonardo%20UPN/UPN/Tesis/3\\_his\\_enl\\_guia.pdf](file:///C:/Users/Administrador/Documents/Documentos%20Leonardo/Leonardo%20UPN/UPN/Tesis/3_his_enl_guia.pdf) (22/11/2018).

Dolores, M. (2016). *Estudio mercadológico del Museo Nacional de las Intervenciones*. México: INAH. Recuperado de:

[file:///C:/Users/Hp%208000/Documents/Documentos%20Leonardo/Leonardo%20UN/UPN/Tesis/Textos%20compartidos%20por%20Dolores/Programa%20de%20Estudios%20de%20P%C3%BAblicos/Estudio%20Mercadologico%20del%20MNI\\_311016.pdf](file:///C:/Users/Hp%208000/Documents/Documentos%20Leonardo/Leonardo%20UN/UPN/Tesis/Textos%20compartidos%20por%20Dolores/Programa%20de%20Estudios%20de%20P%C3%BAblicos/Estudio%20Mercadologico%20del%20MNI_311016.pdf) (09/11/2018).

Espacio Visual Europa (EVE). (2015). Recuperado de <https://evemuseografía.com/2015/06/11/el-papel-del-educador-del-museo/> (16/12/2018).

González, M. (s/f). *La enseñanza de la historia en educación básica*. Recuperado de

<http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/LA%20ENSE%20C3%91ANZA%20DE%20LA%20HISTORIA.pdf>. (14/09/2018).

Instituto Nacional de Antropología e Historia. “Lineamientos para las acciones pedagógicas de las áreas educativas en los museos, zonas arqueológicas y centro INAH del Instituto Nacional de Antropología e Historia”. Recuperado de [www.normateca.inah.gob.mx/documents/107.pdf](http://www.normateca.inah.gob.mx/documents/107.pdf). (05/11/2018.)

Instituto Nacional de Antropología e Historia. *Red de Museo del INAH*. Recuperado de <https://www.inah.gob.mx/museos> (26/11/2018.)

López. M. (2014) Recuperado de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/107198/TFM\\_Lopez\\_PuigdollsMaria.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/107198/TFM_Lopez_PuigdollsMaria.pdf?sequence=1) (10/12/2018)

Museos de México. Recuperado de <https://www.museosdemexico.com/museos-ciudad-de-mexico/historia/2/> (26/11/2018)

Salazar. O. (2014). *Historia II de México*. Edit. Santillana. Tomado de Secretaria de Educación Pública. (s/f). “Secundaria tercer grado” en *Catálogos de libros gratuitos*. Recuperado de <https://libros.conaliteg.gob.mx/content/restricted/libros/carrusel.jsf?idLibro=1787#page/8> (15/11/2018.)

Rico. L (s/f). *La historia natural tras las vitrinas*. Recuperado de [www.simuseo.net/assets/sim29.pdf](http://www.simuseo.net/assets/sim29.pdf) (23/05/2018.)

Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: [http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual\\_de\\_Comunicacion\\_educacion.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual_de_Comunicacion_educacion.pdf) (23/05/2018.)

## **Anexo**

El siguiente instrumento se utilizó como guía para realizar una entrevista a la Lic. María Dolores Nájera Contreras, jefa del departamento de Comunicación Educativa, para conocer las actividades de su labor y por consiguiente la función del rincón lúdico. Dentro de esta acción en forma de entrevista se pretende identificar la función del departamento de comunicación educativa y la relación que tienen los visitantes al acudir al museo.

### **Universidad Pedagógica Nacional (UPN-Ajusco)**

#### Entrevista

Las respuestas que realices serán utilizadas con fines educativos. Te pedimos que contestes con la verdad. Gracias por tu apoyo.

1. ¿Cuál es la función del departamento de comunicación educativa?
2. ¿En qué forma se relaciona tu labor con la de los historiadores y curadores del museo?
  - 2.1 Pensando en Churubusco Prehispánico, mencionaba niños (as) ¿qué rango llaman niños (as), (primaria)?
  - 2.2 ¿Tomaron en cuenta estrategias por parte de la Secretaria de Educación Pública (SEP) para poder implementarlo?
  - 2.3 Va enfocada a esa parte educativa, el pedagogo, psicólogo que influye en esa parte de la educación. ¿Qué otras técnicas, opciones implementa esa persona? O ¿hay algún personal que participe en estos trabajos?
3. Dentro de tus labores, podrías compartirnos ¿cómo es la interacción que tienes con los visitantes? y ¿cuál es la satisfacción que tiene?

- 3.1 ¿Qué consejo podrías dar tu a los docentes?, ¿padres de familia? Desde lo educativo
- 3.2 ¿El rincón lúdico lo llegaste a implementar en las exposiciones pasadas temporales?
4. Personalmente ¿qué función o funciones tiene el rincón lúdico?, ¿puedes en listarlas por favor?
  - 4.1 ¿Se cumplieron los objetivos que se propusieron?
5. ¿Cómo realizas la adaptación del rincón lúdico según la exposición temporal o baje qué características te basas para adaptarla según la temática?
6. ¿Crees que se puede adaptar un rincón lúdico a cada sala, etapa, fecha, o personaje?, o de otra forma ¿que las salas tengan una concepción lúdica?

## Respuestas

1.

Primero hay que empezar definiendo que el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), dentro de su estructura, su manual general de organización, todos esos documentos normativos los pueden descargar de la página (en internet) del INAH en una sección, una pestaña, que se llama “normateca”. Ahí viene como toda la parte institucional: cuál es la misión del INAH, cuáles áreas que lo conforman, en fin.

El INAH tiene una red de museos, y esa red de museos tienen diferentes áreas, (por ejemplo): administrativa, museografía, etc. Las áreas educativas van a cumplir o van a llevar a cabo la misión del INAH que tiene que ver con la difusión del patrimonio cultural.

El INAH es una institución que tiene una misión muy grande desde: *investigar, conservar* y una palabra clave *difundir*.

La difusión que desde el área educativa principalmente y también las áreas conocidas como difusión cultural o promoción cultural. Entonces el área educativa de este museo y de todos los museos del INAH tienen el manual de trabajo donde se van a llevar a cabo diferentes acciones, estrategias para esta difusión del patrimonio cultural (ustedes ya conocen los lineamientos), cuáles son esas estrategias: cursos de verano, talleres, visitas guiadas, rincones lúdicos, estrategias didácticas, en fin. Básicamente la función de las áreas educativas es eso, difundir el patrimonio cultural que resguarda cada museo en específico y atender a los públicos, o al universo de públicos en diferentes necesidades.

Obviamente de todos los públicos que se reciben en un museo, pues no se atiende al cien por ciento, atiendes una parte, porque no tienes ni la infraestructura en recursos humanos, ni la planeación para hacer actividades para todos. Nosotros, las áreas educativas, nos enfocamos a públicos en específicos, actividades en específicas en temporadas y horarios concretos.

## 2.

Primero en el INAH no se utiliza la palabra *curador*, no trabajamos bajo ese esquema. La palabra curador normalmente se utiliza en los museos de arte, es pacíficamente los que dependen del INBA, privados, la UNAM que justamente tienen esta figura de curador. Curador entendido como un historiador, profesional del arte.

En el INAH no existe esa figura, normalmente los que son responsables de hacer las propuestas de exposiciones son investigadores, ese es el nombre formal, y son: arqueólogos, historiadores, historiadores del arte, antropólogos, en fin., pueden estar

formados en diversas disciplinas y se dedican hacer artículos, libros, investigaciones y guiones museológicos para diferentes exposiciones.

Depende de cada museo cómo trabajen, cada museo es diferente, hay museos donde no hay un trabajo colegiado o digamos colaborativo, como que cada quien se avoca a sus funciones. En la gestión que a mi tocó, 2013-2018, hubo un trabajo cercano en diversos momentos cuando se llevaba a cabo la exposición, desde el proceso de planeación, producción y evaluación. Donde en una misma mesa estaban los directivos, el museógrafo, la persona de difusión cultural, el investigador que en su momento hizo la curaduría, y siempre había un espacio para el área educativa. Donde el área educativa planteaba una pregunta central, que era: “¿esta exposición a qué públicos va dirigido?” Porque normalmente no se piensa en los públicos.

Justo tomando el caso de Churubusco Prehispánico, la pregunta y la respuesta fue muy concreta por parte de la arqueóloga Norma Rodríguez, “yo quiero que la exposición sea vista por niños”. Entonces, por eso todo lo que ustedes van a ver del planteamiento y las estrategias que se hicieron fueron pensando en ese público. Desde la museografía que se puso a una altura en específico a las piezas, donde las cedulas se hicieron didácticas.

Todos esos documentos ya se los compartí, donde el contenido del guion museológico de los contenidos fuimos haciendo tesis, dentro del paradigma de difusión significativa. Todo eso fue pensando en los niños y pues esa es la relación que tenemos con un investigador o curador. “Esta es tu exposición, a qué públicos quieres dirigir y a partir de eso yo te propongo esto, esto y esto”. El espacio lúdico ya esta montado, igual con la investigadora, Norma, “¿qué te parece?, tengo esta propuesta, mira esta es la cedula”.

Todo lo que nosotros proponemos a nivel educativo para por el visto bueno del investigador. No podemos implementar algo sin no pasa por ese visto bueno y ese trabajo colaborativo.

2.1 Nunca establecimos un rango, como al rango común que todos manejamos, como todos manejamos que es hasta los 11 años. Como lo que normalmente establecemos en los cursos de verano, nunca nos enfocamos de niños de cuatro o quinto de primaria. Lo que entendemos por niños.

2.2 Nada. Nosotros no, al menos las áreas educativas no volteamos tanto como a ver los lineamientos de la SEP. Al menos que haya un trabajo exhaustivo de hacer vinculación curricular, que generaremos algún material, algún tipo de visita entonces sí tenemos que voltear a ver los planes de estudio. Pero es tanto el trabajo operativo que se hace en las áreas educativas, que realmente eso es una tarea muy en específica que se convierte en un proyecto.

Que yo te diga que volteemos a ver a la SEP, no, eso es una parte donde pues si muchos años ha habido esa separación, una división muy marcada, solamente recibimos a los grupos, hablando específicamente de este museo.

Habrán otros museos, por ejemplo: el MIDE, se vas a al museo privado justo tiene toda una vinculación curricular al programa de estudio, pero es otro tipo de museo. En este caso que yo haya visto algo de la SEP no.

2.3. Me hizo falta ahondar en esa parte, está el jefe de área, en un área educativa, a ese jefe normalmente se le llama *educador de museos*, no pedagogo, en algunos casos se utiliza mucho el termino de museo pedagogo, hay muchos términos que se utilizan para referirse a este agente educativo del museo. No necesariamente somos

pedagogos, psicólogos, podemos ser humanistas, arqueólogos, historiadores del arte, en fin. No hay una carrera que te diga “tú vas hacer educador de museos” venimos de muchas vertientes.

Luego el equipo que hay en el área educativa, en el caso de este museo, hay dos pedagogos, una antropóloga y una de derecho, pero ese personal no se involucra en esta tarea de planeación de estrategias para exposiciones temporales. Está a cargo del jefe de área, para este caso de Churubusco Prehispánico, y en general de las exposiciones porque ese personal esta evocado en la parte operativa que es: atender a grupos, a visitas, realizar reportes, atender talleres.

Sí haría falta involucrarlo, un trabajo más colegiado. Pero insisto, no nos da la vida para hacer eso. No tanto el presupuesto, más bien los tiempos, la planeación. Más bien el jefe de área recurre a diferentes teorías, áreas, métodos, técnicas. Lo que él juicio propio cree que es mejor, pero hay el apoyo de otras áreas educativas que les preguntaba, “--cómo vez esto” y dan tales sugerencias.

3.

Como jefe de área ya no estás tanto en contacto con los públicos, por eso tienes un equipo de trabajo que está enfocado a las visitas, los talleres, aclarar dudas. Bueno, de todas maneras no dejas tú de atender, quizá ya no es un cien por ciento, pero afortunadamente me tocó muchas veces dar visitas guiadas, estar apoyando en los talleres o dar seguimiento a los visitantes en salas o las estrategias que proponía.



Cada museo me ha permitido interactuar con diferentes tipos de públicos y cada público es diferente, cada persona que ingresa al museo es diferente tanto por su procedencia, por su bagaje, la hora del día, el día de la semana. La satisfacción es eso, que interactúas con diversos tipos de públicos.

Yo creo que el estar en las áreas educativas interactuando en un momento específico, porque insisto, nosotros *trabajamos con experiencias significativas, con momentos*. Te das cuenta de lo que llaman “los niveles educativos” o bagajes, como un alumno que viene solito por cuenta, como la mamá que viene el chico (a) o familia, te das cuenta de las carencias, creo que es algo bien sintomático, y te das cuenta en un simple ejercicio de tomar fotos de las tareas, ver que muchas veces la redacción no está correcta, que la copiaron mal, o porque el profesor en la redacción muchas veces realizaba preguntas de las piezas que no estaban acá, pues no había investigado antes.

Toda una serie de elementos que te permite ver eso, que el museo sigue funcionando en este sistema tradicional, el espacio donde voy a complementar mi tarea, donde voy hacer casi un ensayo, responder preguntas que ni están ahí.

Satisfacciones un montón, interactuar con personas, ver que se identifican con las piezas y más que identificarse con piezas, es identificarse con espacios, les gusta el huerto, les gusta la cocina. Quizá el tema de “las intervenciones” no hay tanto “en heish men”, la terminología anglosajona, no hay tanto encantamiento con los temas pero si con el espacio, pero si esa sería la satisfacción, la otra cara de la monea ver muchísimas deficiencias educativas.

3.1 Hay docentes que sí lo hacen, vienen o entran a la página de internet, recorren el museo. Es como todo, si voy asignar una tarea, antes me informo.

Acá nos pasa mucho que el museo ha tenido una modificación a partir del 2012, todavía no ha permeado esa información. Eso va hacer un problema de aquí por siempre, donde el maestro va a mandar a buscar piezas y salas donde ya no existen. Entonces es un trabajo colaborativo, pero a veces, hubo una época donde a los museos se nos exigía mucho acercarnos con el maestro, hacer vinculación curricular, ahí fue donde muchos pusimos límites y ahí se ha roto la relación, no podemos hacer todo, el maestro se tiene que acercar.

Hay muchos espacios, foros de dialogo donde nos reunimos y están abiertos a los maestros. El INAH hace eso, hace un seminario que se llama “la función educativa de los museos” y se hace el ultimo lunes de cada mes. Entonces se hace una temática que puede ser temas de discapacidad, temas de nuevas tecnologías, nos reunimos todos los equipos educativos de los museos de áreas educativas e invitamos a los docentes. Eso ya es una estrategia, enterarse qué hay en los museos, qué foros existen, qué espacios, que hay una biblioteca donde hay un monto de información, que todos somos servidores públicos, el investigador, el gestor cultural, el educador de museos y que nosotros como funcionarios tenemos la obligación de atenderlos y asesorarlos.

La SEP ya tiene sus direcciones encargadas que hacen eso, justamente ahorita lo que afectó mucho fue el cambio del secretario de la SEP cuando entra Nuño, ahí se dan muchísimos

cambios. Antes el vínculo de la SEP - Museos era la Dirección de Educación Cívica, y tenía diversas áreas operativas que se encargaban justo de establecer contacto con los museos, como nota busquen el *Programa de visitas escolares*, que es toda una plataforma que la SEP implementó.

No hay un hilo negro, propuestas podemos decir un motón, pero ya no es necesario proponer ni consejos, ni estrategias, porque ya existen, aquí el problema es la continuidad. Ya es otra dirección la Dirección de Salud que lleva el vínculo con los museos. Tuvo mucho que ver la cuestión de los sismos, ahora hay una preocupación mayor, de por si los tramites antes eran amplios, lentos, ahora son más. Las escuelas ya dejaron de venir. Ya hay un monto de estrategias, había una feria de museos, esta este programa, en fin. Por recursos o estrategias, podemos enumerar las que quieras, pero ya hay un montón el problema es la continuidad.

3.2 En 2016 se conmemoro el centenario de la expedición punitiva, el hecho histórico cuando Villa invade E.U. en esa exposición en ese rincón, se puso una fotografía de tamaño, de gran formato, que era una foto de Villa con sus generales y gente del pueblo, por así decir, y era el clásico recurso de la foto con varios orificios que te ponías por atrás y te tomabas la foto.

Que es un elemento muy tradicional que a la gente le encanta tomarse fotos, entonces fue como el primer... eso lo propuso el área de difusión y museografía, no fue propuesta por el área educativa. Que eso también pasa mucho en los museos y ahí es donde debemos tener un dialogo muy cercano, porque no es que haya un recelo, pero sí cualquier estrategia compete al área educativa y nos cuesta

mucho trabajo defender eso, a veces nos pasa por encima “--oye voy a poner tal letrero”, pero nunca se acercan, y como educador puede aportar “--sabes qué? Este letrero, este aviso no esta claro”. Pero sí hay disposición de colaborar juntos.

En 2017 fue la exposición de Churubusco Prehispánico, aprovechando que la gente interactuó en ese rincón, con esa fotografía, entonces lo toma el área educativa y hace todo un planteamiento, una justificación, se llevó a cabo, ya están ahí las fotos, ya esta cierta información que nos da un pulso. Yo no te podría decir en palabras grandes si “impacto, apropiación, disfrute” todo eso, yo no tengo elementos para medirlo o afirmarlo, pero sí hay ciertas cuestiones, que es la información que les estoy dando.

Cuando yo de repente me daba vueltas al lugar veía en la gente exactamente eso: interactuando, socializando, cuestionándose, reflexionando, y todo eso te lo da el día a día del trabajo con los públicos.

Y para una exposición que estaba planeada para el 2018, estuve trabajado todo un proyecto para activar otra vez el del rincón lúdico. La exposición se llama “Trazos de Heroísmo”, es una exposición que va a mostrar toda la colección de retrato civil y militar todos los cuadros que tiene el museo que ustedes ven de generales, de personas importantes, pero el investigador que propone esta exposición los analiza desde la historia del arte. No quienes fueron, qué hicieron, porqué son importantes, es la cuestión estética, como se hizo el cuadro, qué intenta reflejar.

Con unas chicas de prácticas profesionales de la UVM, de una carrera (que nos ha ayudado mucho) que se llama “diseño de la moda industrial del vestido”, su práctica, su proyecto fue hacer todo un planteamiento para el rincón lúdico

abocarnos al vestuario del siglo XIX, tanto en mujeres como en hombres, y lo que ellas propusieron, realmente no quedó tan aterrizado como me hubiera gustado, fue un avance, hicieron una investigación muy interesante del vestuario. Y la idea, no logramos concretar con qué iba la gente a interactuar. Probablemente si hacer cedulas muy concretas, muy específicas, muy visual.

Una opción era lo clásico, tener maniqués con vestuario donde te pudieras vestir y tomar la foto, pero lo que estuve trabajando con ellas y es algo que buscábamos en las áreas educativas no es el hacer por hacer o la manualidad o tocar por tocar, tiene que haber toda una conceptualización.

Eso, muchos de los proyectos que trabajamos se quedan en el tintero, se quedan en el guardados porque la exposición no se desarrolló, no sé si se desarrolle más adelante. Entonces es información que nos les puedo dar noticia, porque no tiene caso que se las de, porque no fue y tampoco sé si va hacer, por lo menos en el mediano plazo.

Entonces la idea es que ese espacio ya de cajón sea eso, ya un rincón lúdico para las exposiciones temporales. Porque los museos de historia les hace falta mucho eso, restan parte de lúdica, didáctica, de interacción porque en las salas hay unas que, con pantallas, con audio, o algunas imágenes, los audios de las maquetas, pero es una museografía muy tradicional. Este tipo de recursos lo que te haces es que el público se lleve algo diferente.

4.

Nunca me plantee “funciones”, esa palabra no viene en la justificación. Si ustedes la revisan es como muy concreta. Yo no la perfile con función. El objetivo es muy concreto

ser un espacio de reflexión que podría ser utilizado por las personas, antes o después de su recorrido no tenía que ser limitado, lineal “-pasa primero al rincón y luego a la exposición” o “primero a la exposición y luego al rincón lúdico”, no. Como el público decidiera. Yo les pido que lean la justificación porque ahí vienen los términos. El objetivo era muy claro: “reflexionar sobre los contenidos de la exposición, pero traídos a la realidad actual”, a partir de preguntas detonantes.

Entonces yo lo visualice como un espacio de reflexión, eso es lo que más me interesaba, más que cumplir con una función o que yo ahondara en conceptos, no.

4.1 No tengo elementos para decirlo, como te vuelvo a decir, no tengo un estudio, de una evaluación formal que ya no llevé a cabo para decirte. Esa pregunta sería poco ético respondértela porque no hay, lo podría responder a partir de la interacción que yo veía en los visitantes: las familias socializaban, había una interacción (sí se cumplió la idea de interactuar con el espacio).

Lo que yo observé, como en todo, es un lugar común pero es una realidad que la gente no lee. Por más que yo haya hecho una cedula con lenguaje claro, bajo el paradigma de la divulgación significativa, las personas no lo leían, no leían las preguntas detonantes, (mucho tiene que ver la ubicación incluso). Al principio la cedula estaba de lado izquierdo pero la gente normalmente en las exposiciones, siempre tiende a irse a lado derecho, de eso hay muchas lecturas que hablan de ello, entonces la cambiamos de lugar, a lo mejor yo en mi mente de educador de museos, yo lo tengo prefigurado “la gente va a entrar, va leer la cedula, luego lee las preguntas detonantes, reflexiona y lo plasma”. No necesariamente funcionó al

cien por ciento (algunos sí, otros no, otros llegaban directo a dibujar, a lo mejor alguno se quedaba con alguna pregunta).

Eso tú lo vez un poquito en las imágenes del códice, donde en realidad son pocos los dibujos donde sí inventaron un glifo contemporáneo, son pocos los dibujos donde hay frases reflexivas. Entonces hay que trabajar aún más yo te diría que eso se quedó el tintero. No sé si se pueda responder esa pregunta que tu haces. Porque en realidad no hay funciones planteadas como tal, no hay.

Elementos que te permitan evaluarlo, tenerlo claro, tampoco.

5.

La museografía, lo que tu ves en las salas, lo que está arriba, eso que está ahí no va a cambiar.

Este museo surge en el 1981, y detrás hay todo un trabajo de investigación de intelectuales, de mucha gente que bajo ciertos paradigmas, historia, todo eso lo pueden encontrar en la biblioteca, decidan hacer un MNI.

Pasa un tiempo, en el 2012, empiezan hacer la renovación. Tiene que pasar más años, darse como muchas coyunturas para que se pueda replantear un museo diferente y entonces ya puedan hacer un plan de trabajo y decir vamos a insertar en cada sala un módulo o en cada espacio un video, eso si quieres tener como un antecedente o referente puedes investigarlo en museos que lo han hecho, por ejemplo: el Museo Nacional de Tlaxcala, tuvo ese cambio, tuvo una nueva museografía, cambiaron y hubo todo un trabajo didáctico y se insertaron

varios módulos, y eso mismo lo va a llevar a cabo el Museo Nacional del Virreinato, también va a hacer todo un replanteamiento.

Hay todo por hacer en cuanto a términos didácticos o lúdicos, ya sea dentro de las salas o una sala de cierre reflexivo, que es otro de los proyectos que en su momento se desea trazar también. Donde se propone que después de la última sala hubiera una sala donde a través de diferentes dinámicas pudieras reflexionar sobre el tema de las intervenciones. Cualquier recurso se puede aplicar pero se tienen que dar coyunturas, factores, presupuesto, tiempo, personal. No se ha hecho porque no se ha dado esas coyunturas. No es que no lo pensemos, no es que no lo queramos, claro que sí. Nos pasa mucho eso cualquier agente estudiante, investigador “-es que como no van hacer esto”, “-por qué no existe aquello”, claro lo pensamos también todo el tiempo. De eso a llevarlo a cabo, hay una serie de pasos que se tienen que dar.

Este museo está pasando por un proceso de renovación donde justamente toda esa museografía, todo ese discurso se está replanteando y se va a insertar todo lo lúdico, lo didáctico. Muchos educadores lo tienen en la cabeza (romper la enseñanza tradicional), hacer camino a eso, pero romper paradigmas tradicionales no va a pasar. Porque es romper toda una concepción del Estado mismo, de la educación, entonces todo eso ya está ahí, son instituciones, visiones que tienen que pasar por muchas cosas. Eso tú lo ves en los museos privados, en los museos de arte (por ejemplo: lo que hace el MUAC, su programa pedagógico), pero son otras instituciones.