



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO**

**TESIS PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**“LA LOTERIA, JUEGO TRADICIONAL MEXICANO, COMO MATERIAL
DIDÁCTICO PARA COLABORAR EN EL APRENDIZAJE DESPUÉS DEL
RECORRIDO EN EL MUSEO ANAHUACALLI”**

MATERIAL EDUCATIVO

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

**PRESENTA:
ARROYO CRUZ ARLET PAOLA**

**DIRECTORA DEL MATERIAL EDUCATIVO:
AMARO GARCÍA ALBA LILIANA**

Octubre de 2020

AGRADECIMIENTOS.

Gracias Dios por la vida de mis padres y a mis padres, gracias, por su paciencia, su apoyo, su confianza y estar siempre a mi lado, fue un proceso largo, pero finalmente ha concluido, con mucho cariño para ustedes, los amo.

Gracias Roberto, por apoyarme en la parte creativa de los tableros, cuando no tenía idea de cómo comenzar, por tu altruismo con una servidora, por tus ánimos hacia mí, por soportar los enojos que conllevó este proceso y por cuidar a nuestro pequeño Sol en la recta final.

Gracias mi pequeño Sol, mi compañerito de aventuras, esto es para ti, todos los días aprendo contigo, eres mi mejor compañía.

Gracias hermanos, ustedes fueron parte fundamental.

Maestra Alba, es una persona que admiro mucho y le tengo un aprecio enorme, no tengo palabras para agradecer sus enseñanzas, sus recomendaciones y su acompañamiento en este proceso, es CULTURALMENTE PERTINENTE en mi vida universitaria, gracias por todo. ¡Por fin hemos concluido!

A mis lectores, Doctor David Alarid, profesora Guadalupe Millán y Doctora Julia, muchas gracias por sus enseñanzas y apoyo.

Maestra Carmen Acevedo, gracias por su apoyo en las prácticas profesionales.

Doctor Armando Ruiz Badillo, infinitas gracias por las atenciones, me sentí sumamente apoyada por la coordinación para que el proyecto concluyera.

Resumen

Este trabajo concentra la experiencia de las prácticas profesionales como parte del proceso formativo en los dos últimos semestres de la Licenciatura en Psicología Educativa, dichas prácticas se realizaron en el Museo Diego Rivera “Anahuacalli”. Esta experiencia me permitió conocer la dinámica de trabajo en dicha institución. Los recorridos guiados y la interacción de los guías con el público fueron un punto clave para la elaboración de éste trabajo, por esta razón, la observación, la búsqueda bibliográfica y las visitas también a otros escenarios museísticos, me ayudaron a concretar la propuesta de material educativo visual para el museo “Anahuacalli.

Mi proyecto, en modalidad de Material Educativo, es un material didáctico adaptado al contenido temático del museo a manera de un juego tradicional mexicano: la lotería, Dicha propuesta implicó un trabajo formado de dos procesos metodológicos: la metodología cuantitativa y cualitativa que me permitieron, a partir del análisis de la información y de la elaboración de varios instrumentos de investigación, identificar algunas de las necesidades del Museo y así concretar mi propuesta de material lúdico educativo.

Cabe mencionar que la presentación del juego de la lotería resultó una actividad divertida y bien aceptada por parte del público; los resultados obtenidos se muestran en la encuesta aplicada al finalizar la dinámica que es parte de este trabajo. En conclusión, el material diseñado logró generar otro tipo de interacción entre los visitantes mucho más amena, cumpliendo con el objetivo de apoyar y proponer actividades para el museo.

Resumen	IV
Introducción.....	1
Justificación de la problemática	3
Importancia del trabajo. ¿El qué?.....	4
Aproximación y construcción del tema de investigación. Necesidad identificada. ¿Por qué?	8
Propósitos que tiene el material. ¿Para quién?	13
Objetivo general	14
Objetivos específicos	14
Metodología para la puesta en marcha del proyecto de titulación.....	16
Capítulo 1. Referentes conceptuales del museo	24
1.1 Definición de museo.....	25
1.2 Funciones del museo	26
1.3 Espacios donde colabora el museo	27
1.4 Importancia del museo para el aprendizaje	29
1.5 Aprendizaje en el museo: del museo tradicional al museo constructivista fundamentos	30
Capítulo 2. El juego en los museos.....	37
2.1 El juego.....	38

2.2 Juegos tradicionales.....	43
2.2.1 Características de los juegos tradicionales.	45
2.3 Antecedentes históricos de los juegos de tablero	46
2.3.1 Lotería de cartones	46
2.4 Juego y el juguete para el aprendizaje.....	49
2.5 Juegos en la educación	51
Contextualización geográfica del museo	53
Acercándonos a la historia de Diego y del “Anahuacalli”	53
Capítulo 3. El diseño del material educativo en el MDRA.....	57
3.1 Importancia del diseño de materiales en un museo	57
3.2 Funciones del diseño de material	59
3.3. El establecimiento de una situación didáctica	61
3.4 Consideraciones en la elaboración del diseño de material propuesto	62
3.5 La lotería tradicional mexicana: la propuesta.....	63
Capítulo 4. Procedimiento en la construcción del diseño del material.....	65
Propósito del material educativo:	65
4.1 Justificación del material.....	66
4.2 Descripción de la lotería.....	69
4.3 Aproximación a lo visual: la importancia de la imagen	73
4.4 Aplicación del material en el MDRA (estudio piloto)	75

4.5 ¿Qué es una estrategia didáctica?	77
4.5.1 Estrategias de enseñanza.	78
4.5.2 Estrategia de aprendizaje	80
Consideraciones Finales.....	82
Bibliografía	87
Anexos	93

Introducción

Con el paso del tiempo me resulta grato recordar y reflexionar todas las vivencias que me han pasado hasta el día de hoy; desde recuerdos familiares hasta recuerdos escolares. Recordar mi estancia en primaria y secundaria jamás imaginé que las visitas a un sitio museístico se convirtieran en una parte fundamental en la universidad, desde pequeña, ocho o nueve años, disfrutaba las visitas a museos, era impresionante ir a esos recintos culturales.

Al cursar el último año de la licenciatura, el ciclo escolar que resultó ser significativo fue el tercer grado de secundaria, fundamentalmente por la visita a algunos Museos. El profesor de Historia mandó al grupo al Museo León Trotsky y la Casa Azul, como complemento a un tema. El sitio museístico que más captó mi atención fue la Casa Azul, por el ambiente en el que está inmerso, el colorido, el legado que dejó la pintora y por ser el hogar de Frida Kahlo.

Años más tarde tuve la oportunidad de ir al Templo Mayor, el Museo de Antropología e Historia y el Castillo de Chapultepec con la finalidad de una tarea, ahora en compañía de mis sobrinos visitamos tales lugares. Ellos tenían que copiar la información de las cédulas que les resultara importante para presentarla en clase. Ésos recorridos me resultaron aburridos, dado que no se hacía presente un guía que nos acompañara y resolviera nuestras dudas.

A partir de esas visitas comencé a reflexionar de lo que un Museo implica tanto en la escuela como fuera de ella. Por mi mente no pasó que al estudiar Psicología Educativa pudiera colaborar en espacios museísticos. Mi estancia en la Universidad Pedagógica Nacional fluyó muy bien, mi generación formó parte del nuevo plan de estudios 2009. No sé qué tanto se modificaron las asignaturas, pero al iniciar el último año (séptimo y octavo semestre), nosotros, los alumnos,

debíamos hacer prácticas profesionales en distintos escenarios educativos y no formales, como lo es un museo.

Inicio el primer capítulo con una revisión teórica del proceso evolutivo de los espacios museísticos, su función, su definición y la importancia que tiene el museo para el aprendizaje. Como lo menciona (Pastor, 2004) “los museos son centros y espacios que son depositarios y gestores del patrimonio de la humanidad, son potencialmente instituciones educativas de un extraordinario valor y estimula en nosotros la conciencia crítica respecto a nuestras creencias e identidad. Los museos son idóneos no solamente para el esparcimiento del público, sino también para su educación, inspirando nobles sentimientos patrióticos y humanitarios”.

La presente propuesta tuvo como escenario educativo el MDRA¹ sede de las Prácticas Profesionales y liberación del Servicio Social que fue parte del proceso formativo de la Licenciatura en Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional. Cabe mencionar que es un Museo privado y no cuenta con el Departamento de servicios educativos que regule las funciones y propuestas educativas que permitan proyectar hacia el público en general, situación que como practicantes favoreció en la investigación y propuestas para el museo.

En el segundo capítulo consideré pertinente abordar el tema del juego, en cada museo debe de existir un espacio donde se desarrollen distintas actividades y que el público pueda interactuar tanto con los materiales diseñados y con los otros visitantes. El juego en este segundo capítulo, lo posiciono como una actividad tanto grupal como individual. Esbozo también un breve recorrido acerca de los juegos tradicionales, los antecedentes del juego de tablero, principal tema que hace

¹ MDRA: Museo Diego Rivera “Anahuacalli”

alusión a la presente propuesta: la lotería, el juego tradicional mexicano, así como una contextualización breve de lo que es el MDRA.

En el tercer capítulo planteo los elementos necesarios para el diseño de un material que, al ser un medio, apoya y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje y contribuyen a despertar la curiosidad y creatividad en cada visitante y se diseñan en tres momentos diferentes en el museo: antes, durante y posterior a la visita. También hago mención de las funciones del diseño de material, los lineamientos que se requieren para la elaboración y el proceso que me llevó a la propuesta del material: la lotería tradicional mexicana.

Por último, en el cuarto capítulo explico el procedimiento para la construcción del diseño de la lotería, desde las piezas elegidas para la conformación de los tableros, hasta el diseño de las frases, el tamaño elegido de la lotería, la aplicación del material y la importancia de implementar una estrategia didáctica en un escenario museístico, para concluir con las consideraciones finales y el impacto personal y profesional de dicha práctica.

Justificación de la problemática

El presente trabajo fue resultado de varios procesos formativos que fueron parte de mi estancia académica en la Licenciatura en Psicología Educativa. Desde las materias que se impartieron, hasta las prácticas profesionales en la recta final de dicho recorrido y, sobre todo, de un interés personal articulado a las experiencias vividas respecto a los museos y su vínculo con los aspectos lúdicos, que dio como producto final la adaptación de la Lotería, el juego tradicional mexicano, al contenido temático del MDRA.

En las siguientes páginas describo el proceso que se llevó a cabo para la elección, y desarrollo del tema, así como la elaboración de la Lotería tradicional mexicana adaptada al contenido temático del MDRA.

Importancia del trabajo. ¿El qué?

Mi propósito del trabajo fue mostrar y recuperar una experiencia de prácticas profesionales, que consistió en búsqueda de información bibliográfica acerca de museos, la investigación de campo en varios espacios museísticos y la realización de recorridos en el museo, con la finalidad de plantear una propuesta, el diseño de un material didáctico para el trabajo con el público en general, a partir de un juego, al finalizar el recorrido en el MDRA.

Cabe señalar que nuestro grupo escolar estuvo integrado por quince compañeros universitarios y nuestra sede de recepción de documentos fue el Museo Dolores Olmedo Patiño. Previo a la asignación del escenario en el que colaboramos y trabajamos en los dos próximos semestres (séptimo y octavo), la encargada de Servicios Educativos nos dividió en grupos de cinco alumnos para repartirnos en los tres museos: la Casa Azul, la Noria y el MDRA; éste último fue la sede en donde realicé mi práctica profesional.

Una vez asignado el lugar y junto con mis demás compañeros identificamos cómo es el funcionamiento y organización de los administrativos, de las actividades al interior del MDRA como fueron: las visitas guiadas, los talleres, las exposiciones temporales, los conciertos musicales y la ofrenda de día de muertos. También, como complemento a nuestra labor con el museo presenciamos algunas juntas semanales realizadas por el personal administrativo, donde se expresaron opiniones e ideas para la organización de los eventos antes mencionados.

La encargada del Museo nos proporcionó documentación acerca de la historia del MDRA, como fue el guion de visita, que es un material de apoyo que se les proporciona a los guías para que memoricen, desarrollen y comuniquen el contenido al visitante durante su recorrido. El documento muestra los contenidos del Museo: quién lo diseñó, cómo se creó, cómo están organizadas las salas y concretamente el MDRA, la colección de las principales piezas prehispánicas del muralista Diego Rivera y una breve historia de su vida, cabe mencionar que dicho escrito es meramente informativo. Es por ello que, en el caso de que algún visitante requiera de una visita guiada con explicación más detallada ésta tiene un costo extra y es proporcionada por una persona experta en la materia, contratada externamente. Depende de cada guía obtener información adicional de las piezas exhibidas para generar una visita aún más informativa y que resuelva las dudas del público durante el recorrido.

Para los recorridos del MDRA la coordinadora nos permitió presenciarlos las veces que fuera necesario, con esa apertura, consideramos varios elementos para proponer la creación del Departamento de Servicios Educativos con base en lo siguiente:

Los seis guías interactuaban con el público y realizaban preguntas para hacer notar los conocimientos previos del visitante y así establecer un puente entre lo que ellos ya sabían con ese nuevo conocimiento proporcionado por parte del personal. Éste es un aspecto importante que nos dio una pieza clave para pensar en una propuesta que contenga puntos específicos en las mejoras durante el recorrido, pues el vínculo y el ambiente empático entre los guías con los visitantes es determinante para una visita de interés durante el resto del recorrido.

Otro aspecto que sobresalió para dicha propuesta del departamento, fue que de todos los guías del MDRA, únicamente dos guías trabajaban con público infantil, pues eran los únicos que mostraban paciencia y control de los grupos escolares, motivo por el cual la misma coordinadora

nos pidió realizar materiales de apoyo que permitan a todos los guías trabajar con los niños y niñas que visitan el lugar.

Un elemento más que sirvió de referente para las futuras propuestas en el museo fue el que se refiere a las cédulas informativas que acompañan a cada pieza en el MDRA, pues éstas son poco llamativas, están elaboradas de plástico de color gris con rojo, lo que dificulta que la información sea legible, la letra es pequeña y consideramos que pueden mejorarse en un futuro en cuanto al diseño.

Otra situación que llamó mi atención fue que, en todos los recorridos en el MDRA, la narrativa fue la estrategia que emplearon los guías con el público, a pesar de que cuentan con materiales didácticos diseñados para el público infantil, pero por el reducido espacio de cada sala y la duración del recorrido, cuarenta y cinco minutos aproximadamente, se hace nula su utilización. Para sustentar la información que nos proporcionaron los guías, recurrimos a la coordinadora para resolver esa duda y ella nos respondió que tienen “un carrito de actividades” especial para el público infantil, que es un mueble de madera de color blanco en el que resguardan diversos recursos como una figura prehispánica de barro: el perro Xoloitzcuintle, un alebrije elaborado de papel para manipularlo, los títeres de Diego y Frida, sus vestimentas y accesorios que los caracterizaban como un overol, un sombrero, un pañuelo y una paleta de pinturas y figuras de foamy² que simulan el número de calzado de los pintores.

Dicho carrito se encuentra en la bodega del Museo y no se puede transportar por el MDRA pues es una visita muy programada como lo mencioné anteriormente. Cuenta también con un documento llamado la Carpeta de experiencias Multi-sensoriales que contiene información del uso

² Su nombre se deriva del inglés, cuyo significado es “espumoso”, es un material utilizado en manualidades didácticas, no es tóxico.

de algunos de los materiales didácticos que posee el “Anahuacalli”, su objetivo es que el visitante tenga experiencias a través de los cinco sentidos; vista, olfato, oído, gusto y tacto; todos los guías saben de su existencia, pero no se utiliza.

Otra actividad impartida en el MDRA fue un taller de alebrijes; un trabajo únicamente de arte y valoración relevante en lo que refiere a la apreciación del alebrije como fenómeno cultural, que en su momento fue significativo para Diego Rivera, dentro del museo se aprecian dos figuras que simulan a un “Sapo-rana” como también le decían al muralista y la información de la existencia de los alebrijes fue dada a conocer durante los recorridos en el mismo MDRA y en el Museo Dolores Olmedo Patiño.

La dinámica de la decoración del alebrije se vincula con el museo si es que así se entendiese, por el simple hecho de que a Diego Rivero le gustaban y dos de ellos se exponen en las salas de exhibición, pero en el taller no se da explicación alguna sobre el origen ni su significado, además sólo se imparte con previa reservación debido a que es personal externo el que lo imparte, pues es ofrecido a escuelas de nivel básico. Dicho taller básicamente consiste en que los grupos de infantes son llevados al patio del museo y en mesas previamente acomodadas se colocan los materiales para la decoración, como pintura vinílica, agua y pinceles, y los niños lo decoran a su gusto. En lo personal se me hizo una actividad divertida, los niños concluyeron su alebrije y se notaba su emoción por concluir el trabajo, pero no aporta alguna retroalimentación de lo observado en el MDRA.

Una vez expuestos los aspectos del museo que implican tanto el funcionamiento, los recursos y las actividades que allí se desarrollaron, conocimos como grupo de la UPN cómo se trabajó en el MDRA. Dicha institución tiene más de medio siglo abierta al público y al paso de los años el personal administrativo ha potenciado al museo con las actividades que ahí se desarrollan

y con la difusión que le han hecho, lo que como ya mencioné con antelación, fueron los aspectos que nos permitieron proponer como grupo de trabajo lo que debiese considerarse en la creación del departamento de servicios educativos. De esta forma, este departamento tiene que ser el espacio que regule y desarrolle actividades, contenidos y propuestas que no sólo consideren al público infantil sino al público en general y que las actividades se vinculen con la información proporcionada de los guías durante los recorridos apoyándose de los materiales didácticos que se elaboren en el museo.

También el diagnóstico previo nos permitió elegir un tema de titulación, en mi caso fue la elaboración de un material educativo: la Lotería tradicional mexicana adaptada y al contenido temático del MDRA.

Aproximación y construcción del tema de investigación. Necesidad identificada. ¿Por qué?

La generación 2009-2013 formó parte de un nuevo plan de estudios que se realizó en el año 2009, en el cual se propuso que los alumnos en el transcurso del último año, es decir, séptimo y octavo semestre, trabajaran y pusieran en práctica los conocimientos adquiridos durante su formación académica en un escenario real, en donde las propuestas a realizar estuvieran vinculadas con los contenidos vistos en las asignaturas correspondientes en la licenciatura.

Los estudiantes tuvimos diversas opciones para realizar las prácticas profesionales, las sedes de trabajo fueron los siguientes escenarios: el Dolores Olmedo Patiño, el Frida Kahlo y el MDRA juntos forman un fideicomiso que dejó el muralista Diego Rivera.

Con el grupo de trabajo visitamos los 3 escenarios museísticos, práctica que nos benefició para conocer su temática de cada uno de ellos. Primeramente, realizamos observaciones en los recorridos, recolectamos información, tanto con los administrativos del Museo, como con los guías, en las fuentes bibliográficas: el libro del “Anahuacalli” que se encuentra en la pinacoteca del lugar, los guiones de trabajo que se les proporcionan a los guías, etc., revistas electrónicas, etc.

La actividad que más nos ayudó tanto para propuesta de la creación del Departamento de Servicios Educativos y como para el tema de titulación, fue realizar observaciones a los recorridos impartidos por los guías, para así conocer la temática y dinámica del recorrido y el impacto que tiene la información en los visitantes. Durante las observaciones realizadas con los guías, conocimos la interacción con el público visitante que a través de cuestionamientos como: ¿ya conocías el Museo?, ¿Quién lo construyó?, ¿Conoces al Dios de la lluvia? Corroboramos que en dicha dinámica el público si se interesa y participa en los recorridos, pues ellos cuestionaban también dudas e inquietudes de lo que alberga el MDRA.

Cabe mencionar que a pesar de la participación activa del público y su grata visita en el museo, la coordinadora nos solicitó aportar otras estrategias que pudieran ser incorporadas en el desempeño de los guías con los diferentes tipos de público (infantil, adolescente, adulto y personas con capacidades diferentes), como lo comenté anteriormente, sólo dos de ellos trabajan con el público infantil y el objetivo del taller que realizamos con los custodios (como también se les conoce a los guías) fue proporcionarles a los seis guías elementos necesarios para hacer frente a la diversidad de público que acude al museo.

Otra de las actividades que se nos encomendó al grupo fue realizar un trabajo de campo y recopilación bibliográfica sobre museos, los sitios visitados fueron los siguientes: el Museo de Arte Moderno, el Museo de Antropología e Historia, la Casa Estudio Diego Rivera, el Museo Frida

Kahlo, el Museo Dolores Olmedo Patiño, el Museo del Caracol, el Templo Mayor, el Centro Cultural Guadalupano que forma parte del Templo Mayor, la Zona Arqueológica Cuicuilco, el Museo Nacional de la Estampa y el Museo del Estanquillo, entre otros. Con el objetivo de sintetizar y comparar la información obtenida en esos espacios museísticos para elaborar la propuesta de la creación del Departamento de Servicios Educativos y rescatar los elementos pertinentes para la propuesta en el MDRA.

Pero con todas las actividades acordadas para desarrollar en el MDRA y la creación del Departamento de Servicios Educativos, me percaté que no dieron prioridad por proponer actividades que pudiera funcionar antes, durante o al finalizar el recorrido. Pues su única prioridad es contar con ese departamento que regule las actividades educativas y poder atraer más visitantes y seguir vigente en el gusto del público que lo visita.

Así es como me generó la inquietud de proponer un tema de titulación para contribuir en el MDRA por medio del diseño de un material didáctico adaptado a su contenido temático, dando como resultado la elaboración de: “La Lotería el juego tradicional mexicano”. Que por la dinámica del recorrido y lo estrecho de algunas salas en el edificio lo propongo al finalizar el recorrido. Inicialmente, éste proyecto fue realizado en equipo, se construyó una parte del marco teórico y parte del diseño del material, pero por cuestiones personales, la compañera abandonó el proyecto.

Antes de realizar y diseñar la Lotería, tomé en cuenta varios elementos que me ayudaron para la presente propuesta: a la par de la información transmitida de las visitas guiadas, la plática con los guías en el MDRA y con los administrativos del lugar, las actividades con las que cuentan, los materiales didácticos que observé en otros museos, entre otras y observando el ambiente en el que está inmerso el museo, con la admiración de Diego por las culturas prehispánicas que se refleja en su colección, el bazar cultural que se realiza los domingos, en el que encontramos figuras de

barro, blusas, comida etc., decidí proponer un juego al finalizar el recorrido pero un juego tradicional mexicano: la Lotería.

Durante mi estancia en el museo y al estar constantemente en revisión de la información obtenida para la futura propuesta del material didáctico, también tomé en cuenta el objetivo del MDRA que es crear un espacio para exhibir la colección de piezas prehispánicas que había adquirido el muralista desde niño, así mismo se respeta la ideología que preservaban Diego Rivera y Frida Kahlo por conservar la cultura mexicana, lo anterior son frases que continuamente mencionaban los guías a los visitantes durante sus recorridos. Al respecto (Pérez, 1999) con ese nacionalismo que se recupera en el MDRA menciona:

“Al hablar del pueblo mexicano el llamado nacionalismo revolucionario, en términos generales, empujaba hacia una nueva identificación y valoración de lo propio, negando y diferenciándose de lo extraño o extranjero; en su tono político y en su expresión cultural intentaba definir ciertas características particulares, raciales, históricas o esenciales de la mexicanidad. El ser del mexicano se plasmó en los colores de los artistas plásticos y sonó en la naciente radio, formó parte de los argumentos diplomáticos y buscó la creación de estereotipos en el cine y en general dio mucho qué decir en el complicado mundo de la cultura nacional. Políticos, escritores y artistas se lanzaron a un sin número de polémicas, que tenían como aparentes temas centrales: la revolución, la nacionalidad, la historia, la cultura o la raza, pero cuyo primordial afán parecía inclinarse por darle un contenido a eso que llamaban "el pueblo mexicano".

Ese nacionalismo mexicano lo pude mirar a través de información que se brinda en los recorridos, en las piezas prehispánicas y en la actividad de la ofrenda de día de muertos, sin dejar

de lado el bazar cultural que se realiza cada domingo, que ofrece artesanías y productos elaborados por mexicanos. Actualmente se desea conservar la cultura popular, tradicional e indígena y en un futuro, se pretende continuar con la ciudad de las artes, proyecto que tenía en mente hacer Diego Rivera en ese espacio.

Otro aspecto que contribuyó a la idea del diseño del material fue la revisión de los recursos didácticos con los que cuenta el MDRA, como es el carrito: un mueble de madera con ruedas que contiene la huella del pie de Diego Rivera elaborado en foamy para que los niños la comparen con el tamaño de su pie, un perro Xoloitzcuintle de barro, un judas y un alebrije elaborados de papel mache para poderlos manipular, los títeres de Diego y Frida, también la vestimenta que el público infantil puede ponerse un sombrero, un overol, un pañuelo, una paleta de pinturas que caracterizaba a Diego Rivera, una diadema con trenzas que evoca el peinado de Frida Kahlo y un caracol que sirve para emitir sonido y así adentrarnos en la época prehispánica. Algunos de los materiales del museo están elaborados de barro como la figura del perro Xoloitzcuintle, material que puede ser manipulado por el público infantil, pero puede ser riesgoso y romperse fácilmente.

Los recursos antes mencionados están diseñados principalmente para el público infantil y con la opinión de la coordinadora del museo, este es el público que más asiste. Lo que me llevó a pensar en el diseño de un material que no solo considerara a ese tipo de público, sino que involucrara también a los adolescentes y adultos a interactuar con un juego tradicional al finalizar el recorrido en el MDRA.

Una pedagoga se involucró en la creación y propuesta de tres guiones para el recorrido en el Museo enfocado a niños de tres a cinco años, de seis a ocho años y de nueve a doce años. A grandes rasgos éstos tenían objetivos generales y proponía utilizar sonidos durante el recorrido como el fuego, el viento, el aire, etc., incluso proporcionó la página de internet de donde se podían

descargar dichos audios, así como fotografías y objetos de barro con lo cual pretendía hacer el recorrido más dinámico, pero por el limitado tiempo que tienen los guías durante el recorrido y lo complicado para transportar el material de una sala a otra, no son utilizados. Lo anterior lo corroboramos como grupo de trabajo y tuvimos acceso a esos documentos que nos proporcionó el museo.

Propósitos que tiene el material. ¿Para quién?

Mi intención en el MDRA es aportar otra alternativa que contribuya a un acercamiento a la cultura prehispánica exhibida en el museo, expresada en una actividad lúdica al finalizar del recorrido considerando los objetivos del museo retomados de su página de internet:

Lograr la sustentabilidad económica del Museo para poder resguardar, conservar y difundir el patrimonio de arte prehispánico, artístico, arquitectónico y natural que alberga el Museo Diego Rivera-Anahuacalli, heredado por Diego Rivera al pueblo de México.

Dar a conocer al público nacional e internacional la riqueza cultural de México: arte prehispánico, bocetos de Diego Rivera, el muralismo mexicano, la arquitectura y el paisaje mexicano inmerso en el Museo Diego Rivera-Anahuacalli, para lograr que el Museo sea posicionado como punto de referencia cultural en el país.

Así pues, el museo difunde el patrimonio de arte prehispánico y una de las estrategias que utilicé, fue tomar fotografías de las piezas exhibidas, plasmadas y diseñadas en los siete tableros que conforman el juego de la Lotería, como una actividad lúdica.

La intención de la presente propuesta fue aportar una alternativa lúdica y atractiva para los visitantes y que sea una contribución favorable y aceptada en el MDRA, que no sólo se considere

al público infantil, sino que tenga un mayor alcance: el público en general, aplicada al finalizar el recorrido.

A continuación, presento los objetivos del material educativo:

Objetivo general

Adaptar la lotería, el juego tradicional mexicano, al contenido temático del MDRA para que contribuya a un aprendizaje significativo sobre la cultura ancestral de nuestro país y sea un material educativo, para que los visitantes interactúen de forma lúdica al finalizar el recorrido

Objetivos específicos

Recabar información de los visitantes para conocer su opinión de las actividades lúdicas que son de su preferencia al concluir el recorrido en el MDRA.

Diseñar un material educativo y lúdico que sirva de apoyo para generar un aprendizaje significativo en el MDRA después del recorrido.

Adaptar la lotería el juego tradicional mexicano, al contenido temático del museo y recuperarlo en el MDRA para que sea un recurso dinámico y divertido al finalizar el recorrido

Pilotear el material educativo con los visitantes para conocer la aceptación del mismo, así como las mejoras que se presenten en la actividad y hacer las correcciones pertinentes.

Contribuir con el MDRA para generar otro tipo de interacción, comunicación y habilidades entre los responsables del museo, el contenido y el visitante para acercarlos a la historia y la cultura mexicana con la información proporcionada y las piezas que se exhiben en el museo.

Metodología para la puesta en marcha del proyecto de titulación.

La experiencia de prácticas profesionales me dio la oportunidad de conocer la organización y funcionamiento de un museo, de realizar observaciones antes, durante y después de los recorridos, presenciar las juntas semanales con el personal administrativo, visitar otros sitios museísticos, etc.

Al no tener conocimiento alguno de lo que es un museo, la búsqueda bibliográfica fue bastante extensa y el apoyo escolar se dio desde las clases de seminario, con la elaboración de varios instrumentos que fueron la pauta para sistematizar la información, pero, ¿qué metodología debo aplicar para amplificar esa información?

Para lo anterior, explico en mi trabajo los dos procesos metodológicos que me llevaron a un análisis más profundo de la investigación de campo en un museo: el proceso cuantitativo y cualitativo.

Para el primer paradigma, el cuantitativo, (Zavala, 2006, p. 135) señala que:

Los estudios de carácter cuantitativo son de naturaleza descriptiva y funcional, es decir, sólo tienen como objetivo reconocer el cumplimiento de las funciones de cada exposición, y evaluar estas funciones desde la perspectiva de la institución. Por esta razón, sus objetivos suelen ser ajenos a los de la experiencia personal del visitante. Sirven para llevar un control de las entradas al museo, cuántos visitantes asisten, cuál es el objetivo de su visita, el costo del boleto, fecha y día, etc.

En los instrumentos elaborados para el MDRA, la metodología cuantitativa estuvo presente, pues aportó antecedentes numéricos precisos para crear una base de datos diaria para el Museo, por ejemplo: la cantidad de personas que lo visitan, su edad, el porcentaje de hombres y mujeres.

Ahora bien, para el segundo paradigma: la metodología cualitativa fue más relevante para mi propuesta, pues con la investigación llevada a cabo y el diario de campo que realicé, terminé por ser un registro del día a día en el trabajo dentro y fuera del museo, fue un apoyo útil para registrar las experiencias, confusiones y soluciones en las observaciones realizadas; las encuestas, las entrevistas y algunas pláticas formales e informales, tanto con los guías como con los administrativos y con el público que los visita, fueron aportaciones y elementos necesarios para realizar diversas propuestas en el MDRA.

La observación en el MDRA tuvo un propósito doble: realizar actividades correspondientes al Museo como estudiantes de psicología educativa e involucrarnos en dichas actividades como un miembro más del museo, pero con una aportación más estructurada de dicha actividad, fue una experiencia desde dentro y desde afuera de la escena, pues de ser un extraño nos convertimos también en un elemento.

Para el registro de las pláticas con los guías, una técnica utilizada fue la entrevista y (Valles, 1999, p.180) menciona que se compone de tres elementos básicos: las personas (los guías, los administrativos, los visitantes y yo), la situación (el MDRA) y las reglas de interacción, es decir, mantener las normas apropiadas con la persona entrevistada y existen tres modalidades de entrevista:

La entrevista informal, caracterizada por el surgimiento y realización de preguntas en el contexto y en el curso natural de la interacción (sin que haya una selección

previa del tema, ni redacción previa de preguntas) como sucedió en la primera visita en el MDRA, la plática con los guías fluyó de manera natural.

La entrevista basada en un guion, caracterizada por la preparación de un guion de algún tema, el entrevistador ordena y formula las preguntas a lo largo del encuentro).

La entrevista estandarizada abierta, se emplea un listado de preguntas ordenadas y redactadas por igual para todos los entrevistados, pero de respuesta libre o abierta.

Cabe mencionar que en las entrevistas realizadas en el MDRA traté de que dicha actividad fuera como una conversación, evidentemente existía un orden de las preguntas, pero mi postura fue de hacerle saber que los trabajadores del museo son los de la experiencia, son los saben del tema, ellos hablaban y yo escuchaba.

Es importante mencionar a Zavala, pues su aportación en la metodología cualitativa se basa en las experiencias del visitante en un museo y lo hace como una reflexión teórica en la que señala que:

Es de naturaleza interpretativa, y su función es estructural, es decir, tiene como objetivo reconocer la interacción que se establece entre los visitantes y el espacio museográfico. Por esta razón, esta clase de estudios están ligados a la experiencia personal del visitante. A su vez, propone una serie de estudios cualitativos aplicados en museo y suelen integrar las dimensiones empírica, efectual y contextual de la visita:

La *dimensión empírica* de la visita tiene un carácter etnográfico y puede ser reconstruida a partir de la recuperación narrativa de ésta misma práctica. Ésta clase

de investigación se produce al entrevistar o acompañar al visitante en su experiencia y tiene como objetivo reconocer los elementos que tienen más relevancia en la experiencia particular de cada visitante (Zavala, 2006, p.35).

En la dinámica del recorrido en el MDRA, el visitante presenta interés durante la visita, se muestra emocionado por la arquitectura y las piezas exhibidas, y, por otro lado, el guía realiza su narrativa presenta cierto énfasis en algunas piezas que el museo considera relevante. Entonces si el visitante tiene alguna duda, el guía es el encargado de resolverlo, ese vínculo es indispensable para que exista mayores visitas y más beneficios para y por el MDRA. Para dicho registro, es necesario aplicar una encuesta al finalizar la visita.

Y la encuesta es una técnica de investigación de campo por medio de la cual obtenemos información pertinente para los fines que se persiguen. Como lo fue con los testimonios con los administrativos, desde una plática formal e informal y reflejados en un escrito: el cuestionario, dicha técnica fue diseñada para conocer la opinión del público respecto a su experiencia museística y para saber la aceptación del material educativo que más adelante explicaré y nuevamente cito a (Zavala, 2006) por que hace énfasis en una dimensión:

La *dimensión efectual* de la visita tiene un carácter sociológico, y consiste en la reconstrucción ideológica de la visita, es decir, el conjunto de ideas que caracterizan a una persona, escuela, colectividad, y así poder tener elementos de esas experiencias y ser tomadas en cuenta desde un enfoque educativo.

El visitante tiene un interés por conocer el edificio construido por Rivera, lo cual nos benefició en la futura propuesta del material educativo, pues ellos son el objetivo principal para hacer un museo interesante con temáticas que llamen su atención y se elaboren materiales educativos que se considere al público en general.

Por último, la *dimensión contextual* de la visita es de carácter historiográfico, y consiste en el reconocimiento de visitas en un contexto cultural particular. (Zavala, 2006, p.36).

Por ahora el museo solo cuenta con el Libro del “Anahuacalli” que es un material visual que exhibe la historia del edificio y la colección de piezas del muralista, muestra el contexto en el que fue creado el museo de Diego.

Ahora bien, para la propuesta de la lotería, diseñé un último instrumento, una encuesta (Véase Anexo 2) y la apliqué al público en general al finalizar su recorrido, tuvo la finalidad de documentar, que, efectivamente al MDRA acude público de todas las edades y de diferentes lugares, esa información me permitió obtener datos que me ayudaron a proponer y diseñar el material educativo en el MDRA. A continuación presento los datos de las diferentes gráficas *Gráfica 1 Complemento de visitas, Gráfica 2 Juegos preferidos, Gráfica 3 categorías de la implementación del juego*

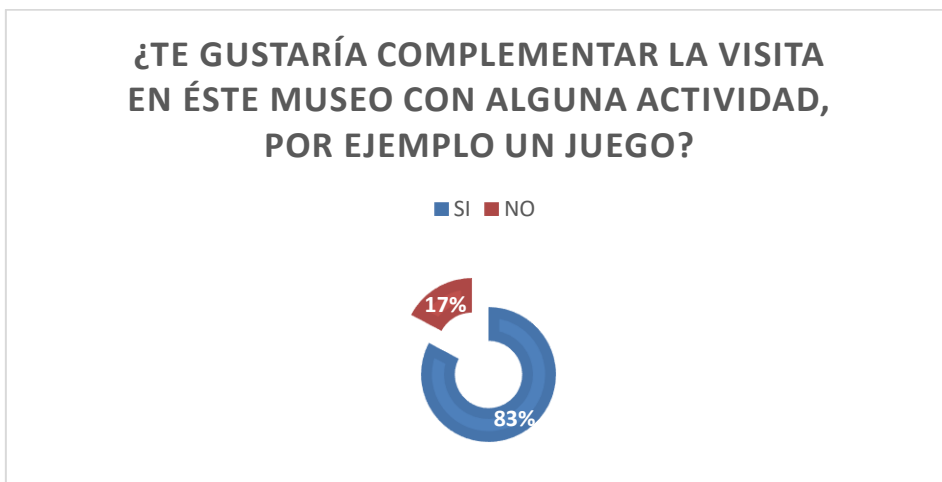
Población: 29 participantes

Rango de edad: de 13 a 62 años

Visitantes nacionales y extranjeros

***Gráfica 1*: Te gustaría complementar la visita en éste museo con alguna actividad, por ejemplo un juego?**

Gráfica 1 Complemento de visitas

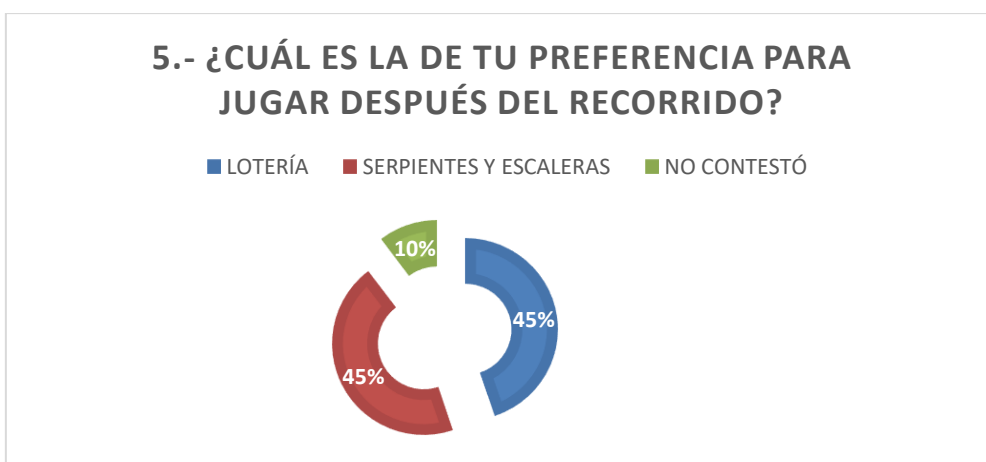


Fuente: Arroyo (2012).

En la gráfica anterior hay una mínima parte de la población que no se interesó por realizar una actividad al finalizar el recorrido, esto no quiso decir que les resulte aburrido, simplemente por cuestiones de tiempo decidieron no participar en dicha dinámica.

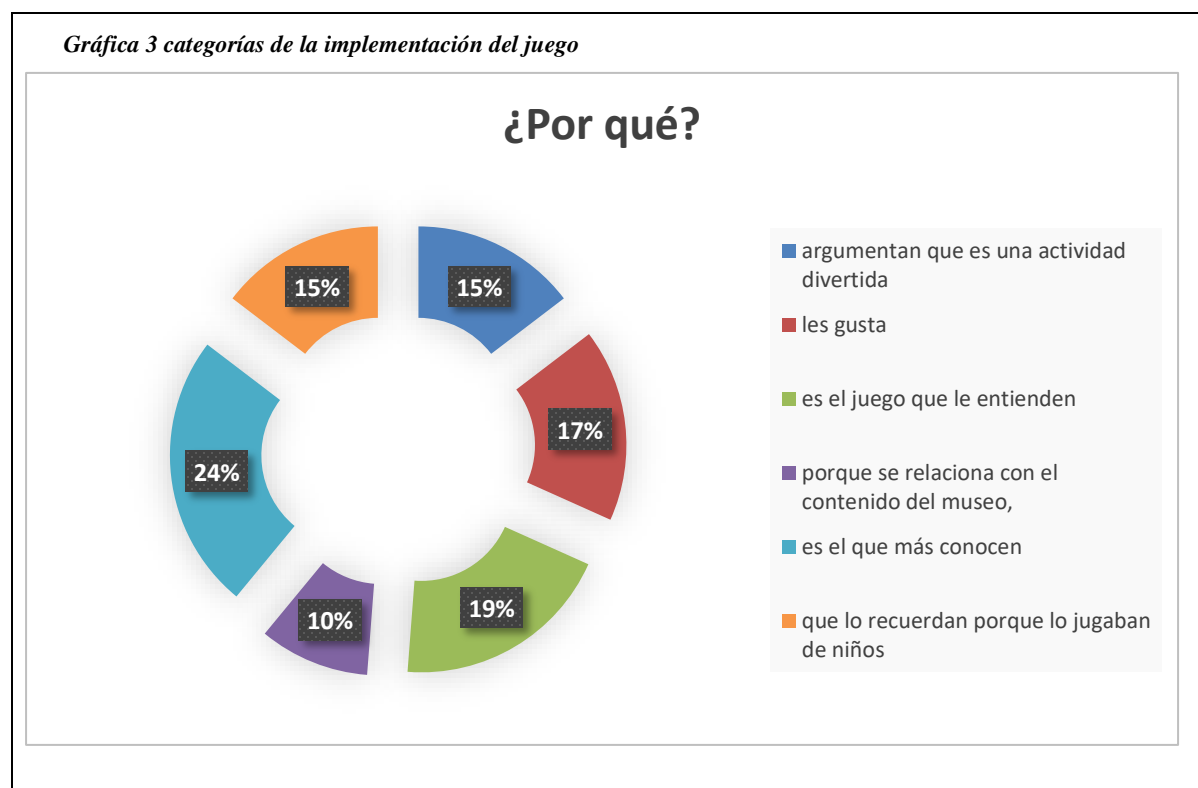
Gráfica 2 Juegos preferidos ¿Cuál es la de tu preferencia para jugar después del recorrido?

Gráfica 2 Juegos preferidos



Fuente: Arroyo (2012)

La gráfica anterior, la preferencia de la implementación implementar el juego de la lotería o de serpientes y escaleras, resultó un empate, porque los visitantes conocen ambos juegos, son divertidos, les resultan interesantes y para decidir qué juego, decidí implementar la lotería el juego tradicional mexicano con un sustento teórico.



Fuente: Arroyo (2012).

La gráfica anterior categorizo las respuestas de las encuestas, esos resultados y con un libro de apoyo, decidí implementar la Lotería.

Concluyo que esta parte de la metodología es muy importante para tener una secuencia de cada paso que se da en la elaboración de un proyecto, cada una de las pláticas con el personal del

museo fue relevante porque nos permitió conocer la manera en que funciona el museo, ellos eran los expertos, pero nos permitieron hacer aportaciones para el museo: antes, durante y al finalizar el recorrido. Las entrevistas y los cuestionarios, estuvieron presentes en todo momento, pues por la diversidad de las experiencias tanto con el personal como con el público visitante, debe ser documentada para ser consultada en cualquier momento y tenga un impacto favorable para el público que los visita.

Capítulo 1. Referentes conceptuales del museo

La Universidad Pedagógica Nacional a partir de la generación 2009-2013, consideró pertinente que los alumnos de Psicología Educativa, realizaran prácticas profesionales en diferentes escenarios educativos, en el caso de los involucrados, en el ámbito museístico, nuestro trabajo fue diferente pues al no existir evidencia documentada de la labor del psicólogo educativo en un museo, la información encontrada debía de presentarse adaptada al sitio museístico visitado. Cada lugar, no sólo era una visita de apreciación, sino siempre fue ir con dos propósitos: para la creación del Departamento de Servicios Educativos y para el desarrollo de una propuesta de titulación, la creación de un material didáctico reflejado en una lotería tradicional mexicana.

Mi desempeño en el trabajo de futura psicóloga educativa implicaba comprender el contexto museístico del MDRA, su función, la temática, su forma de trabajo, etc. Además de trabajar a la par de los encargados del Museo, realizar observaciones y anotaciones de cada una de los recorridos. Es por ello que dedico el primer capítulo para conocer primeramente ¿qué es un museo? Sus antecedentes y la importancia que implica para el aprendizaje y enseñanza en los diferentes públicos que lo visitan.

El personal que labora en los distintos museos se han preocupado y puesto interés en el público que los visita; promueven diversas actividades y exposiciones, con la finalidad de que éste se lleve una buena experiencia de aprendizaje y en cada escenario museístico visitado la atención por parte de su personal fue pertinente y de gran ayuda porque nos aportó información de la logística de un museo y de la proyección que pretender dar a la población.

1.1 Definición de museo

El (Instituto Internacional de Museos, 2012), I.C.O.M brinda una definición de museo como una organización que establece normas y estándares necesarios para los museos en general, tanto para su concepción como para la administración y la organización de sus colecciones:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material de los pueblos y su medio, con la finalidad de promover el estudio, educación y el entretenimiento (Instituto Internacional de Museos³)

Por su parte, Pastor afirma que:

Los museos son centros y espacios que, como ellos, son depositarios y gestores del patrimonio de la humanidad, son potencialmente instituciones educativas de un extraordinario valor y estimula en nosotros la conciencia crítica respecto a nuestras creencias e identidad, el patrimonio cultural al tiempo, nos permite apreciar con más intensidad la dimensión ética y moral de la vida humana. Los museos son idóneos no solamente para el esparcimiento del público, sino también para su educación, inspirando nobles sentimientos patrióticos y humanitarios en forma general e instruyendo sobre los hechos históricos y actuales. No sustituyen ni pueden sustituir a los libros y a las escuelas, pero los complementan en una forma

³ <http://icom.museum/la-organizacion/misiones/L/1/>

sumamente efectiva, ya que presentan los objetos de las distintas épocas y lugares y en todo su colorido natural. (Pastor, 2004, p.42)

El MDRA es un sitio que exhibe piezas prehispánicas colección del muralista Diego Rivera, las piezas reflejan las formas de vida, valores y pensamientos de aquellos que lo crearon o utilizaron y la intención del museo es que la gente conozca y aprecie el amor que tenía el muralista por el pueblo mexicano.

1.2 Funciones del museo

En relación con las funciones del museo, recupero la idea de (Sánchez M. , 2000, p4) quien menciona que:

La educación en el museo ha de basarse en la consecución de unos objetivos de aprendizaje que respondan a las características específicas de la institución y del público que acude, por lo que no puede limitarse a unas pocas técnicas didácticas tradicionales (guías, visitas comentadas, conferencias), sino que ha de buscar nuevos métodos y medios que permitan aprovechar al máximo las grandes posibilidades del museo y facilitar la participación creativa de los diferentes sectores de la población.

Durante las prácticas profesionales y con las visitas realizadas a otros museos, corroboré que la mayoría cuentan con un departamento de servicios educativos, encargado de regular actividades educativas y no sólo consideran a las instituciones formales, en éste caso la escuela,

sino que cada visitante cuenta y es indispensable para cada actividad sin importar nivel educativo, ni lugar de procedencia etc.

La función específica del MDRA es resguardar, conservar y difundir el patrimonio de arte prehispánico, artístico, arquitectónico y natural, heredado por Diego Rivera al pueblo de México y una de su principal fuente de ingresos y la que más aporta para su conservación es la que se generan con los eventos culturales y las exposiciones temporales que ahí se exhiben, es un Museo privado y no cuenta con un presupuesto como lo tiene el Museo del Templo Mayor o el de Antropología e Historia.

1.3 Espacios donde colabora el museo

Existen tres sectores educativos: el informal, el formal y no formal; Pastor refiere a esas divisiones de la siguiente manera:

La educación informal como proceso a lo largo de toda la vida en que los individuos adquieren actitudes, valores, conocimientos y habilidades a partir de la experiencia cotidiana y de las influencias educativas y recursos que encuentra en su entorno.

La educación formal, indica que esa enseñanza se da dentro del sistema educativo y que forma parte del currículo académico.

La educación no formal, definida como cualquier actividad educativa organizada fuera del sistema formal establecido que se dirige a unos destinatarios identificables y tienen unos objetivos de aprendizaje definidos. Son espacios ideales para la exploración de nuevas formas, coadyuvar a la resignificación de la cultura, a la

construcción del conocimiento social, propiciar y ser una forma alternativa de educar. (Pastor, 2004, pp. 40,46).

Pastor se centra en la educación no formal, que es la enseñanza en la cual los museos pertenecen, menciona una amplia gama de destinatarios a los que un sitio museístico dirige:

Escolares, desde la educación infantil hasta la educación universitaria.

Docentes de todos los niveles educativos.

Familias

Grupos de niños o jóvenes pertenecientes a grupos o asociaciones de tiempo libre.

Adultos, bien sea de forma individual o en grupos pequeños.

Asociaciones, empresas.

Adultos mayores.

Personas con alguna discapacidad física o psíquica.

Investigadores o expertos.

El MDRA no cuenta con un departamento de servicios educativos que regule sus actividades, pero presenta un gran interés en la población que acude al lugar y el personal administrativo promueve diversos atractivos como son exposiciones temporales, recorridos en la reserva ecológica, un bazar, etc., que con un material adicional a la visita puede generar más interés en los visitantes, básicamente, implementan acciones que involucra a la población que los visita.

Todos los museos reciben a todo tipo de visitantes, lo que hace que cada uno de los recorridos, exposiciones y dinámicas sean para el público en general. Uno de los obstáculos que

presentan los museos es que no se conoce al público y en cada visita el objetivo será satisfacer al invitado, que se lleve un aprendizaje y sobre todo que se interese en regresar de nuevo al sitio museístico.

1.4 Importancia del museo para el aprendizaje

Pastor (2004, p. 43) menciona que la función educativa ha de ser prioritaria en la política, organización y funcionamiento de los museos, ha de ser el eje en torno al cual gire su dinámica interna y se fundamente su significado en la sociedad actual. En el caso de MDRA, a pesar de no contar con un Departamento de Servicios Educativos, como lo mencioné anteriormente, han potenciado la arquitectura del museo, las piezas prehispánicas exhibidas con el público que los visita, es un legado que heredó Diego Rivera al pueblo mexicano y su prioridad es dar a conocer la cultura mexicana.

Lo cierto es que el Museo no se ha involucrado con los planes y programas de SEP, como lo ha hecho el Templo Mayor y el Museo de Antropología e Historia, por mencionar algunos, pero posee una temática que puede ser favorable si se cuenta con ese departamento.

Al revisar algunos planes y programas de la Secretaría de Educación Pública (2011), lo que refiere a la educación formal, me pareció relevante que, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de historia, se pretende vincular las exhibiciones del museo con el aprendizaje en las aulas de clase y se estipula que:

Para que la clase de Historia resulte significativa, se requiere que el docente use una diversidad de recursos y estrategias didácticas que estimulen la imaginación y la creatividad de los alumnos; les permita situar los acontecimientos y procesos

históricos, así como relacionar el tiempo en sus tres dimensiones: pasado, presente y futuro. (Secretaría, 2006). También menciona que, los planes y programas refieren que los museos son recintos que acercan a los alumnos a objetos de otras épocas. La visita a estos lugares les permite observar y describir los objetos que les ayudan a conocer sus características, uso e importancia en el pasado y reconocer lo que está vigente, con el fin de que comprendan por qué forma parte del patrimonio cultural. El docente debe planear actividades de representación de los objetos e insistir en que no sólo copien cédulas de identificación, sino que observen y disfruten de ellos al poder ser testigos del pasado y ampliar sus conocimientos (Programa de estudio., 2011).

En resumen, es preciso que desde la perspectiva de la educación formal el profesor diseñe actividades de aprendizaje y enseñanza con la finalidad de evitar una visita desorganizada o agotadora y como menciona (Maceira, 2008, p. 6) se debe de aprovechar los recursos propios del museo; equipos, exposiciones temporales y permanentes, etc., de modo tal que el museo pueda convertirse en un instrumento efectivo de aprendizaje.

En el MDRA aún no se vinculan los planes y programas con el contenido temático del mismo, ésta información fue proporcionada por la coordinadora de la institución museística, pero no impide la llegada de grupos escolares, al contrario, de acuerdo con la opinión de los guías, es el público que más asiste.

1.5 Aprendizaje en el museo: del museo tradicional al museo constructivista fundamentos

Con lo que respecta a la experiencia de aprendizaje en el museo, Pastor distingue cuatro enfoques o teorías educativas que se concretan en cuatro tipos de museos, que toman en cuenta la

gran diversidad de visitantes a los que han de atender y por la propia naturaleza del entorno museístico:

a) *Un enfoque tradicional*, basado en la creencia de que el conocimiento existe objetivamente, independientemente del aprendiz, por un lado, y en la creencia de un proceso pasivo, asimilativo, sumativo, sistemático y lineal de aprendizaje. En ésta tendencia enmarcaríamos el museo tradicional, también llamado sistemático, en el que el contenido se presenta de acuerdo con una estructura lógica, lineal, y los medios utilizados son los textos y/o conferencias explicativas.

b) *Un enfoque conductista*: que comparte con el anterior la visión del aprendizaje, aunque difiere en cuanto a la epistemología del conocimiento, pues defiende que el conocimiento no tiene por qué existir fuera de los aprendices. Entrarían en este grupo los llamados por algunos autores museos ordenados.

c) *Un tercer enfoque sería el denominado activo o de descubrimiento*: que suscribe la misma tendencia positiva acerca de existencia de un conocimiento, aunque su posición respecto a la manera en que este conocimiento se adquiere es totalmente diferente, puesto que defiende la teoría de que las personas construyen el conocimiento por sí mismas y se forman conceptos e ideas a partir de sus experiencias y sus propias y personales construcciones o esquemas mentales. Por tanto, el museo basado en el descubrimiento propone a sus visitantes hacer y ver, más que escuchar.

d) *Finalmente, la tendencia constructivista:* parte de la idea anti platónica de que el conocimiento es una realidad subjetiva, que no existe fuera de las personas y grupos concretos y, además, de que son los aprendices los que construyen su conocimiento mientras aprenden, interactúan con el entorno y creando y revisando tanto sus conocimientos como su habilidad de aprender. (Pastor, 2004, p. 53)

Así mismo, Pastor defiende un tipo de museo orientado hacia un enfoque educativo constructivista, cuyas características definitorias serían, las siguientes:

Los criterios para la presentación de los contenidos en las exposiciones no dependerán de la estructura lógica interna de la materia, sino de las necesidades educativas de los visitantes:

El visitante construirá su propio conocimiento mediante la interacción con las obras expuestas (en éste caso piezas prehispánicas). Se facilitará dicha interacción mediante la lotería

Los programas educativos tendrán un diseño tal que permita múltiples caminos o trayectorias posibles a través de las exposiciones y den al visitante la opción de elegir entre diversas modalidades y medios para conseguir información.

Se favorecerá que los visitantes establezcan conexiones entre el contenido de las exposiciones y sus propias y previas experiencias y concepciones, así como la relación del mismo con los objetos (piezas) que les son familiares.

Se permitirá y animará al visitante a elaborar sus propias conclusiones sobre el significado de las exposiciones, asumiendo que no existe una única y mejor manera

de presentar la información ni una única y mejor manera de aprender. (Pastor, 2004, pp. 54-55)

Las características anteriores las tuve presente para la elaboración no sólo del diseño del material, sino también para la creación del Departamento de Servicios Educativos en el MDRA, objetivo principal de las prácticas profesionales. La propuesta de dicho departamento fue presentada en las clases de los seminarios en la UPN para los fines de mi trabajo recepcional solo lo hago como mención de dicho proceso.

Desde mi punto de vista, lo que pude observar durante mi estancia de prácticas profesionales en el MDRA y de acuerdo con los enfoques antes mencionados, mi postura está encaminada, por un lado, con un enfoque tradicional, el guía es quien lleva el mando frente al grupo y porque no existe una actividad que retroalimiente lo visto en el mismo, es un recorrido lineal, al pie de la letra, es decir, como lo dictamina el guion y el único apoyo son las cédulas explicativas; pero también en un enfoque constructivista y de descubrimiento, depende mucho del interés de cada persona, su objetivo de la visita y los cuestionamientos que presenten durante el recorrido.

Ahora bien, mi enfoque para la presente propuesta va encaminada a una teoría constructivista; por un lado, la piagetiana que se basa en el concepto de que el individuo construye su conocimiento, en lugar de tomarlo como una fuente externa y lo hace con base en su desarrollo cognitivo. Por otro, la de Vigotsky que indica que las interacciones sociales afectan en forma fundamental el aprendizaje, por lo que los sujetos aprenden por medio de las experiencias sociales, y por tanto culturales. El aprendizaje se concibe, entonces, como una reconstrucción de los saberes socioculturales y se facilita por la mediación e interacción con otros. En el MDRA ese aprendizaje se da durante el recorrido y con el apoyo de los guías y el interés de cada visitante.

El constructivismo enseña que los procesos de aprendizaje que llevan a cabo los alumnos están influenciados por las acciones que los maestros despliegan. Se plantea que el conocimiento es el resultado de la actividad del sujeto, en los diversos planos de su vida mental y social; una de las ideas más importantes que todo profesor debe tener en cuenta es la referente a la concepción que asume sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Los enfoques constructivistas sostienen que la enseñanza es:

“un proceso de naturaleza social, lingüística y comunicativa, en el que el papel fundamental del profesor es estructurar y guiar la construcción de significados que realizan los alumnos en un entorno complejo de actividad y discurso, ajustando sus ayudas y apoyos en función de cómo los alumnos realizan esa construcción” (Colomina y Onrubia, 2002).

El constructivismo es una actividad que tiene lugar en el marco de un proceso donde las actuaciones de maestros y alumnos se entrelazan de forma dinámica y compleja y tienen lugar mecanismos interactivos para la construcción conjunta de sistemas de significados compartidos, proceso que se denomina interactividad.

La interactividad como proceso didáctico tiene como fin la apropiación gradual de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales por parte del estudiante, mediante un conjunto de estrategias de intervención que han de ser diferenciadas, en la medida en que los contenidos son también distintos.

La noción de aprendizaje se concibe como “un proceso constructivo, que tiene un carácter interpersonal, social y cultural, que está gobernado, tanto por otros factores cognitivos como factores situacionales y contextuales (Colomina y Onrubia, 2002).

Cuando hablamos de aprendizaje, nos referimos a los distintos planos que subyacen a las diversas formas de obtener conocimiento, ya sea a la adquisición y cambios en las representaciones del mundo, o a procesos de reestructuración de conocimiento logrados a través de una conciencia reflexiva o reflexión consciente “donde la mente humana es capaz de auto complicarse a sí misma” (Pozo, 2002)

Lo anterior me hace continuar con esa postura constructiva. Primeramente, el MDRA se convierte en un sitio de misterio, su estructura, su arquitectura, su apariencia, sus piezas, etc., genera en el visitante una inquietud por saber, recorrer y conocer la temática que esconde el Museo, acompañado de los guías, los mediadores y el gran apoyo que son para los visitantes. Lo que pude observar durante los recorridos en el MDRA es que el público queda fascinado al finalizar la visita, crea su propio conocimiento y realidad, aunque se vayan con ciertas dudas, se impresionan del monumento creado por Diego Rivera.

Ahora bien, ¿cómo vincular el Museo con una actividad lúdica y que involucre a los visitantes e incluso a los guías en el MDRA? La justificación es que a lo largo del trabajo realizado en prácticas profesionales, en lo que aconteció en la parte de la investigación bibliográfica y en la visita a otros museos, se corroboró que en los recorridos, es necesaria la participación de los guías y encargados del museo para proponer actividades lúdicas que consideren a todos los visitantes a participar en las diversas acciones que se realizan en esos espacios con el propósito de que los visitantes elaboren sus propias conexiones y conclusiones durante su visita al Museo.

Cabe mencionar que en los museos se deben aprovechar los recursos didácticos propuestos, diseñados y elaborados por los encargados del área educativa, porque son las actividades que pretenden generar un aprendizaje lúdico y son el vínculo entre la apreciación de la cultura, lo educativo y un modo de interacción de cada visitante.

Para complementar el recorrido en el MDRA, propongo una actividad: un juego tradicional, la lotería, durante el recorrido, con el conocimiento y exposición del guía, se creará una experiencia compartida, un proceso aprendizaje, el visitante estará atento, recordará, comprenderá y jugará la actividad al finalizar el recorrido. Pero, ¿Qué es un juego? ¿Qué es un juego tradicional? En el siguiente capítulo hablaré del juego y aspectos que lo rodean, así como un referente conceptual y su importancia en dicha propuesta.

Capítulo 2. El juego en los museos

En un museo es necesario que haya un espacio destinado para que se realicen diversas actividades para fines lúdicos específicos, es decir, que exista el uso de tecnologías, exposiciones temporales, hasta un lugar en donde el público pueda jugar. El MDRA posee una gran área para desarrollar diversas actividades al aire libre, desde conciertos, cursos, conferencias, bazar, etc. Pedraza refiere que:

Dentro del museo, los juegos pueden estar constituidos por los diversos exhibidores, equipos multimedia y talleres, donde el visitante tenga la posibilidad de interactuar con otros visitantes mediante juegos de colaboración, o simplemente actividades que le permitan una experiencia individual a partir del grado de interactividad que haya tenido en alguna sala en específico. Integrar el juego dentro del museo, permite al visitante abordar diferentes temáticas o campo de conocimiento de una forma relajada y agradable. (Pedraza, 2007, p. 40).

Para mi propuesta el juego de la lotería contribuye a crear una actividad lúdica y una experiencia significativa para las personas que visitan el edificio creado por Rivera. La memoria, la atención e interacción que presten durante el recorrido será su herramienta para la realización del juego y se realizará al finalizar el recorrido.

Por lo que representa el concepto de juego y la gran información que existe en torno a él, en las siguientes páginas recopiló bibliografía que es pertinente para mi propuesta en la elaboración del material didáctico.

2.1 El juego

Comienzo con lo que indica (Zapata, 1989, p. 49) “el juego es la actividad esencial que posibilita la socialización y la incorporación de una identidad social. Socialización en cuanto al proceso de incorporación de roles, estatus, normas, pautas, costumbres, creencias, etc., de la estructura social a la que se pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de ésta asimilación y acomodación. Por medio del juego apoyamos y favorecemos el proceso de socialización, generando en el grupo, el sentimiento de solidaridad, de ayuda mutua y de integración cooperativa, aspectos que se reflejarán y corroborarán en la aplicación del material propuesto.

El juego, para (Huizinga, 2005, p.29), se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado, permanece el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como una partida de bolos, una carrera, o jugando a la lotería. Ésta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales.

Durante mis visitas a los museos del Templo Mayor, Museo Nacional de Antropología e Historia, San Ildefonso, Casa Estudio Diego Rivera, etc., me preguntaba por qué el MDRA no realiza trabajos o propuestas de entretenimiento que puedan favorecer el trayecto y la estancia en ese recinto museístico. Con el análisis de la bibliografía, las visitas a los centros museísticos, la retroalimentación en las clases de seminario, me incitó a crear y adaptar la lotería al contenido temático.

Un autor que me apoyó en la investigación de los juegos de tablero fue (Sandoval, 2004, p. 17) y considera al juego como una actividad libre, porque si los jugadores fueran obligados a jugar, el juego perdería sus dimensiones de atractivo y alegría, separada de un tiempo y espacio determinados de antemano; incierta, porque los jugadores tienen cierta libertad de iniciativas y actuaciones, lo cual además de no producir nada nuevo, sobre todo ni riquezas ni bienes de consumo, tiende a volver a las situaciones de inicio; reglamentada, porque tiene reglas o normas que sólo son válidas en el interior del juego; y ficticia, porque constituye una realidad secundaria, es decir que es un proceso constructivo, y el mundo del juego es un constructo alternativo al del mundo normal considerado como primario .

Éste mismo autor señala que el juego se puede dar en forma solitaria o grupal, beneficiándose más este último porque da la oportunidad de aprender y explorar, tomar diversos roles. Solos o acompañados, al jugar ejercen cierto control sobre los aspectos complejos y los retos que implican el descanso, la preparación para la vida adulta, la asimilación cognoscitiva, la solución de conflictos, son objetivos que se intentan lograr con los distintos tipos de juegos.

De acuerdo con Caillois (1986) citado en Sandoval (2006) distingue cinco clases de juegos según la participación del jugador:

- ✓ Competencia: tienen acción sostenida, que requiere preparación, disciplina y perseverancia. Son los juegos activos y de habilidad.
- ✓ Azar: cuando el jugador espera pasivo la suerte o favor del destino, como en los dados o la lotería de cartones.
- ✓ Simulacro o imitación: cuando se juega a ser distinto, porque al niño le agrada hacerse pasar por otro, usar máscara o disfraz.

- ✓ Vértigo: el juego que destruye por un momento la estabilidad, y aturde al jugador aniquilando la realidad; como en los juegos extremos y de velocidad.
- ✓ Estrategia: cuando es importante la toma de decisiones y se actúa para resolver un problema”.

Los juegos desarrollan varios aspectos de la personalidad infantil o ponen en acción las actitudes del adulto. Para que se realice un juego se requiere de un ambiente propicio, cierta disposición o habilidad del jugador y un espacio o condiciones específicas, como sería el propósito, el procedimiento de la acción, las reglas, el número de jugadores, los roles, los patrones de interacción y los resultados.

De otra manera, Delval define algunas características del juego y entonces permite hacer esa acción sin preocuparse por los resultados de la propia acción, sino únicamente centrándose en la realización de la actividad, así el individuo establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que si no se logra produciría frustración:

- ✓ Tienen el fin en sí mismo: El objetivo de la actividad está en la realización de la propia actividad. No se trata de alcanzar una meta exterior. Esto diferencia al juego de otras actividades.
- ✓ Espontaneidad: El jugador tiene muchas posibilidades de organizar la actividad de acuerdo con sus intereses y de modificarlos en el curso del propio juego.
- ✓ Proporcionar placer: El sujeto controla la actividad y encuentra placer en ello
- ✓ Libertad de organización: El jugador tiene muchas posibilidades de organizar la actividad en diferentes formas, y de variarlas en función de sus objetivos. Sin embargo, los juegos tienen formatos, formas principales de organizarse.

- ✓ Liberación de conflictos: El juego sirve también para resolver conflictos en forma simbólica. Es el jugador el que controla la actividad, y no es controlado por ella.
- ✓ Sobremotivación: Proporciona una motivación suplementaria (suple, complementa o aumenta)". (Delval, 2011, p. 77)

Para Zapata los juegos se dividían de experimentación o juegos de funciones generales y en juegos de funciones especiales. Los primeros comprenden a los juegos sensoriales, como por ejemplo, auditivos, visuales, táctiles, silbidos, etc.; los juegos motores; carreras, saltos, canicas, etc.; los juegos intelectuales; de imaginación, de resolución de problemas, de curiosidad, etc.; los juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad; contener la respiración el mayor tiempo posible, adoptar posiciones difíciles, etc.; los juegos de funciones especiales comprenden a los juegos de persecución, de lucha, de ocultamiento, de caza, de imitación, de actividades familiares y sociales, (Zapata, 1989, p.16).

Todo juego es conducta, por lo tanto, actúan tres áreas: el área del cuerpo, el área de la mente y el área del mundo externo, de acuerdo con los trabajos de Riviére (1979) citado en Zapata, (1979, pp. 46-47), "la conducta siempre implica manifestaciones co-existentes en las tres áreas, aunque de acuerdo al tipo de conducta predomina un área; por lo que, toda modificación en un área produce una modificación en las otras dos".

Todo juego es aprendizaje. Por medio de la acción del juego se conoce y descubre los objetos del mundo externo, éste aprendizaje compromete todos los aspectos de la personalidad de los sujetos porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que, asimilar

los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis objetal a nuevas situaciones vitales.

El juego permanece en nuestras mentes en cada uno de nosotros, es una actividad importante en nuestras vidas, ya que nos hace socializar, imitamos, recordamos, nos provoca satisfacción, enojo, felicidad, etc., con la finalidad de aprender, descubrir y conocer nuestro alrededor. Lo que pretendo con el juego de la lotería es generar un ambiente aún más agradable, que, si bien no se conoce al público visitante, el objetivo será que regresen al MDRA, que sea de su agrado y que dicha actividad sea innovadora para el público y que las emociones estén presentes al momento de jugar.

Para la propuesta, la lotería al ser un juego tradicional que entretiene a todas las edades, será el vínculo para que, de forma divertida, nos provoque recuerdos, como las tardes en familia, las noches de feria o simplemente pasar un rato agradable al finalizar el recorrido; cabe mencionar que el alcance de mi propuesta es para el público en general y que la actividad lúdica permita la participación activa de los visitantes.

En las visitas a otros museos, en especial, el Templo Mayor y el Museo Nacional de Antropología e historia que exhibe piezas prehispánicas, llamó mi atención las diversas propuestas que tenían en algunas salas, que prácticamente ya hacen uso de la tecnología, por ejemplo, existe una computadora en la que digitalmente explica el origen de la pirámide del Sol y genera que tanto adultos como niños manipulen ese recurso digital. Otra de las atracciones que promueven esos museos es una tienda de recuerdos y lo que más llamó mi atención fue una lotería que también fue adaptada; únicamente precisa imágenes ilustrativas y llamativas que sí tienen que ver con el contenido temático, pero son dibujos que muestran la vida cotidiana de aquella época. Al verificar el contenido de dicho juego, sólo encontré los tableros con sus respectivas fichas, pero sin una

explicación de lo que es la lotería o el por qué se adaptó al contenido del museo, es una muy buena estrategia didáctica, pero es necesario justificar su creación, adaptación y proyección en el museo, pues los objetivos de esos espacios museísticos son el rescate, la conservación, la preservación y divulgación de los grupos étnicos de México

Al no encontrar respuesta de la justificación del material, me generó la inquietud de proponer un juego tradicional y me di a la tarea de buscar información de qué son los juegos tradicionales que a continuación presento.

2.2 Juegos tradicionales

Al referirse a los juegos tradicionales, (Morera, 2008, p.3) informa lo siguiente: “Son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno”.

Reciben el nombre de juegos tradicionales todos aquellos conocidos por la gente de un determinado lugar, llevados a la práctica regularmente y que se conservan y transmiten de generación en generación, los cuales envuelven una gran cantidad de hechos históricos propios de ese lugar o zona de origen Bustos et al (1999). Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Lo anterior, lo tomó de referencia para considerar al juego tradicional como una actividad adaptada al contenido temático del museo que coadyuve con los guías al finalizar el recorrido y que con el antecedente que el MDRA posee en lo que se refiere a su bazar cultural y el amor de Diego por los grupos étnicos es la propuesta idónea para el museo.

Morera considera que:

La transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación. Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación. (Morera, 2008, p.3)

Conforme se va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. Los juegos tradicionales pueden encontrar un lugar en la vida cotidiana, ya sea en la escuela o fuera de ella. Para lograrlo, hace falta buscar formas nuevas y experimentales, de ponerlos a disposición de, no sólo de los niños, sino de los adultos también. Hay que impulsar la creación y recreación de las culturas populares, para despertar la atracción por los valores y la sensibilidad de nuestro pueblo. La tradición es realidad viva, fuente de gozo y fuerza para establecer lazos.

Lo que pretendo en la presente propuesta es rescatar lo popular de éste juego en el MDRA, por las actividades que en ese lugar se da, rescatan algunas tradiciones que rodearon en un momento determinado las ferias y algunos lugares de México; por mencionar algunos están la ofrenda de día de muertos, la venta de barro, chapulines, vestimenta, etc. Para identificar los juegos tradicionales, recupero algunas características.

2.2.1 Características de los juegos tradicionales.

Para González (2000) y Lavega y Olaso (1999) citado en Morera (2008, p.3) algunas características de los juegos tradiciones:

- ✓ Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- ✓ Sus reglas son flexibles.
- ✓ No requieren de material costoso.
- ✓ La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- ✓ Practicables en cualquier momento y lugar.
- ✓ Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- ✓ Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- ✓ Son un disfrute para la familia.
- ✓ Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- ✓ Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.

- ✓ Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- ✓ Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.
- ✓ Significan un medio de transmisión de valores y cultura.

Ahora bien, dentro de amplia gama de juegos tradicionales mexicanos, mi propuesta se basa en los juegos de tablero: como la oca, el coyote, lotería de cartones, serpientes y escaleras, parchís, ajedrez, damas y damas chinas. A continuación, presento los antecedentes de éste conjunto de actividades.

2.3 Antecedentes históricos de los juegos de tablero

Sandoval cita que “los juegos de tablero son una de las modalidades de juegos colectivos más utilizados para el desarrollo intelectual y social de la infancia en el ámbito de la educación formalizada. El azar y la estrategia se entrecruzan con exigencias de necesidad, lo que hace dotar al juego de motivación y atracción para los niños”, y con la lotería pretendo recuperar esos aspectos para el MDRA. Garfella (1999) citado en (Sandoval, 2004, p.113).

2.3.1 Lotería de cartones

Sandoval describe que:

La lotería de cartones, se originó en Italia llamándose lotto, pasó a Francia donde se le dice Loterie. La lotería primitiva o antigua en que se sacaban cinco números de noventa para premiar a quienes tuvieran los números seleccionados dio origen a la Lotería Nacional. De España pasó a México en el siglo XVIII y al paso de los años se convirtió en un juego de cincuenta y cuatro cartas con figuras

representativas del folclor, donde se conserva como juego típico de las ferias populares, verbenas, jamaicas o quermeses⁴, también se puede jugar en el barrio o el hogar. Las cartas o cartones reúnen de nueve a dieciséis figuras distribuidas al azar de manera que sean diferentes para cada jugador, que va colocando una semilla de frijol o maíz en cada figura que se grita o canta; el ganador al completar su tablero, grita ¡lotería! y obtiene regalos que se ofrecieron al inicio del juego. Entre los niños se obsequian dulces o chicles. Existen dos diferentes tipos de lotería ilustrada por dibujos, la antigua a dos tintas llamada Lotería del comal y la Lotería del gallo impresa a colores que es la más tradicional, se les conoce así porque tienen la marca de la imprenta en una carta. Sandoval (2004, pp. 112-113)

La Lotería Tradicional Mexicana es un juego que utiliza un conjunto de cartas ilustradas con dibujos que representan objetos cotidianos y personajes simbólicos de la sociedad, en el caso de la lotería elaborada para el MDRA son fotografías que representan las piezas prehispánicas ubicadas en las salas del “Anahuacalli” acompañadas de una breve frase que hará recordar lo vivido en el museo.

En México ha sido un pasatiempo muy arraigado en el gusto popular, sobre todo en las ferias, donde el gritón anuncia el nombre de cada figura añadiéndole algún comentario gracioso, un refrán, verso picaresco o albur. En Estados Unidos se llama bingo, es numérico y actualmente es una versión para juegos del palenque y de apuestas. Algunos versos que se recitan para jugar a la lotería de cartones se reproducen a continuación:

¡Calmantes montes, alicantes pintos!

⁴ Kermés o Kermese, de kerkmisse, del antiguo germano Kerke= templo y misse= feria o mercado, lo que en holandés significa feria del templo, y define la verbena con fines benéficos

Pájaros cantantes, elefantes blancos,

¡Volando de flor en flor!

¡Corre, corre y va corriendo!...

Y los frijoles poniendo,

¡Qué juega toda la tabla!

Y... se va y se corre con la vieja del atole

Que hasta la barranca se oye...

El que le cantó a San Pedro	El gallo
Satanás en los infiernos	El diablito
Con respeto se llama	La dama
De corbata y calcetín	El catrín
Cuando no le llueve, le llovizna	El paraguas
Mitad pescado, mitad mujer	La sirena
Pa' subir al cielo se necesita	La escalera
En la mesa, se empina	La botella. Etc.

¡Lotería!

Fue buena y se lleva su puerquito de alcancía.

Aquí se rompió una taza y cada quien para su casa.

Mi propósito para la adaptación de la lotería en el MDRA es retomar la forma en cómo se realizaba antes el juego, su contexto, el grito, la gente alrededor de la mesa, la incertidumbre por conocer al ganador y observar la reacción de las personas al recordar lo visto en el museo.

2.4 Juego y el juguete para el aprendizaje

En lo referente al juego y el juguete en la teoría de la supresión: Garfella, (1999) citada en (Secadas, 1989, p.19) dice que:

Son instrumentos del proceso de construcción y de supresión de habilidades, que por repetición placentera se automatizan y por consiguiente no reclaman el concurso de la atención, sirven así de soporte para la adquisición de nuevos aprendizajes y juegos. Una vez que se ha conseguido definir la estructura del aprendizaje, mediante la práctica lúdica repetitiva, se automatiza la habilidad y se suprime, actúan después como andamio instrumental para aprendizajes nuevos. La graduación se inicia con la supresión de la percepción espacial (búsqueda de objetos, construcciones, de movimiento, etc.). A continuación, se suprimen la habilidad manipulativa, el número y el tiempo (juegos colectivos, deportivos, juegos de circuito, lotería, damas) y finalmente se van suprimiendo las estructuras de sentido (verbales, conceptuales, etc.).

Cabe mencionar que Navarro explica la supresión de habilidades como un proceso por el cual se acaban de consolidar las adquisiciones del aprendizaje, el juego se presenta como una actividad espontánea redundante, de tensión, suscitada por el aprendizaje:

Al culminar el primer ciclo de aprendizaje, juego-supresión de la habilidad, se inicia el segundo ciclo con la reunión de habilidades y el tanteo de nuevas hipótesis que anticipan una nueva estructura de aprendizaje relacionada con la anterior y que, con cuya repetición, se consolidan nuevas habilidades y automatismos, que a la postre se suprimen nuevamente. En el paso de la fase tercera y cuarta del primer ciclo, (rutinización) a las fases primera y segunda del segundo ciclo, se encontraría la creatividad, que tiene su residencia en las nuevas posibilidades que se manifiestan a través del juego.

Por lo que se refiere al uso del juego en el proceso de enseñanza, sugiere el autor, que hay que alternarlo con el juego de lo aprendido, aunque hay que tener en cuenta que también procede al aprendizaje. En esta secuencia es importante contemplar que el aprendizaje subsiguiente al juego sea coherente con él y no provoque el aburrimiento. En definitiva, resulta interesante mezclar lo lúdico entre distintos momentos del trabajo educativo, unir lo sagrado y lo profano como anunciaban los clásicos, para hacerlos más consistentes y agradables. Todo ello ocurre en términos evolutivos y cada vez que aparecen las claves de la estructura de un nuevo aprendizaje”. (Navarro 2002, p.88-89).

Navarro (2002, p. 48) menciona que “los valores sociales que se promueven en los juegos tiene la vocación de servir como mecanismos de regulación de las relaciones humanas. Las

interacciones que encontramos en los juegos ocupan una gama posible: grupo, individuo-grupo, individuo-individuo, grupo-grupo, a su vez todas las fórmulas posibles”.

Para el MDRA el juego de la lotería se transforma en una estrategia que promueve un pensamiento específico, será una actividad organizada y adaptada a las necesidades del museo junto con las piezas que se exhiben en edificio, así como la opinión del visitante para la aceptación o no del juego.

2.5 Juegos en la educación

Maestro (2005) citado en Moreira, (2008, p.2) explica que existen diversas etapas en la vida del ser humano, una de ellas es la infancia, en la cual el juego se convierte en la actividad de mayor trascendencia para el mundo que la rodea. Desde la cuna, cada persona empieza a descubrir de manera lúdica su propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Se experimentan los sentidos transformados en sensaciones y vivencias que empiezan a despertar los rasgos de personalidad. Conforme crecen, su entorno se expande y por medio de la imitación desarrollarán juegos como un fin en sí mismos. Es, por tanto, que el juego desde la infancia hasta la adolescencia, desempeña un papel significativo en el desarrollo de la persona, ya que, satisface sus necesidades de acción y expresión, se adquieren aptitudes físicas e intelectuales, aprende a relacionarse con los demás y con su entorno, así como valores y normas sociales que posteriormente serán necesarios en la vida adulta.

Pero el tiempo libre de los jóvenes y las personas adultas se ve disminuido por el consumismo y la globalización, al igual que la tecnología, estos se apoderan de sus vidas. Desde

el punto de vista social el juego ya no es tan fundamental en estas edades, es ahora un medio para desahogarse, mejorar la salud mental, contribuye a salir de la monotonía y estrés de la vida adulta.

Para Bantulá y Mora, (2002), para las personas adultas mayores el juego es un rescate de recuerdos, de volver a vivir la infancia, las travesuras, la aventura y la alegría y un medio de compartir con la familia o el entorno, que muchas veces las han abandonado. Cabe señalar que no solo en las diferentes edades se presenta el juego. También a lo largo de la historia, los juegos han obtenido un papel fundamental y han estado presentes en todas las culturas y lugares. Son imprescindibles en algunas ocasiones para lograr cierto grado de desarrollo físico, psíquico y emocional. Igualmente, son un factor determinante en el proceso de socialización y aprendizaje del ser humano, citado en Moreira, (2008, p2).

Por tanto, Moreira (2008) sintetiza que el juego es un instrumento que facilita y crea lazos interpersonales, sin importar raza, edad, sexo, condición social entre otros; una fuente generadora de salud; una ayuda para mejorar las destrezas motoras, cognitivas y emocionales; un medio para fomentar la creatividad, despertar la imaginación, desarrollar el sentido del ritmo; su objetivo es el bienestar personal; un estímulo para liberar tensiones y energía acumulada, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de sí mismo, del entorno, de valores, costumbres y tradiciones.

Al tener los elementos conceptuales tanto del museo como del juego y la carencia de una actividad didáctica en el MDRA, ahora considero pertinente dedicar unas páginas a la contextualización del Museo, así como unos de los principales representantes del muralismo en México y el mundo, Diego Rivera, para culminar con la propuesta del material didáctico.

Contextualización geográfica del museo

El MDRA se encuentra ubicado en la calle de Museo #150 Colonia San Pablo Tepetlapa C.P: 06059, Coyoacán, Ciudad de México. Pertenece al sector privado y su principal fuente de ingresos son eventos culturales y los conciertos musicales que ahí se realizan. Describiré el edificio creado por Rivera, así como una reseña de lo que hizo el pintor en su vida.

Acercándonos a la historia de Diego y del “Anahuacalli”

De acuerdo con el Diario Oficial de la Federación (2012), el MDRA fue declarado monumento artístico. Éste lugar ocupa una superficie de 625 metros cuadrados y fue concebido como un inmueble único con una reserva ecológica alrededor de él, es una mezcla de la arquitectura contemporánea funcional con arquitectura prehispánica; que se puede denominar neoindígena, también este monumento es conocido como *“la pirámide en el Pedregal”*.

En el guion para recorridos que les proporcionan a los guías, el MDRA⁵ es un centro artístico de gran importancia donde los muros de piedra volcánica fueron construidos con piedras del lugar donde se erige, extraídos de la misma zona a consecuencia de la erupción del volcán Xitle ubicado a pocos kilómetros, conforma un espacio donde el pasado prehispánico resuena con fuertes ecos hasta nuestra actualidad.

⁵ “Anahuacalli” significa palabra que proviene de náhuatl y significa Anáhuac “cerca del agua” y de Calli “casa”, es decir "La casa del Anáhuac" o "Casa del Valle de México"

Este museo fue diseñado por José Diego María de la Concepción Juan Nepomuceno Estanislao de la Rivera y Barrientos Acosta y Rodríguez, mejor conocido como Diego Rivera, que nació el 8 de diciembre de 1886 en la ciudad de Guanajuato.

En 1942 Diego y Frida forman parte del claustro de profesores en la Escuela de Pintura y Escultura “La Esmeralda” de la SEP; Frida y Diego, dos grandes que reconstruyeron las teorías clásicas y anarquizaron los métodos de aprendizaje entre otras cosas.

Al paso del tiempo la salud de su esposa Frida Kahlo se deterioró y murió, Diego envejeció de repente, se marchitó poco a poco y se volvió a casar con Emma Hurtado, pero él murió cáncer el 24 de noviembre de 1957 a la edad de 70 años, fue sepultado en la Rotonda de los Hombres Lustres del Panteón Civil de Dolores. A la muerte de Diego Rivera en 1957, la obra arquitectónica del “Anahuacalli” queda inconclusa, pero gracias a su hija Ruth Rivera, el arquitecto Juan O’Gorman y a la generosidad de Dolores Olmedo Patiño, el 18 de septiembre de 1964 el “MDRA abre sus puertas al público.

“Devuelvo al pueblo lo que por herencia artística de sus ancestros pude rescatar”

Son las palabras de Diego Rivera inmortalizadas en la placa de la entrada al museo cuando se inauguró el MDRA por el entonces C. Presidente de la República Licenciado Adolfo López Mateos, La Casa Azul abre sus puertas en 1958. (Guión para recorrido, 2012)

González (2008, p 43) refiere que:

Diego Rivera tenía un amor por los grupos étnicos, las culturas prehispánicas, la flora y la fauna y lo que intentó reflejar y recuperar en su museo fueron expresiones de la vida cotidiana del mexicano. También buscaba hacer de él una Ciudad de las

Artes, un espacio que integrara arquitectura, pintura, danza, música, teatro, artesanías y conservarlo para generaciones futuras.

El diseño del MDRA imita a Teocalli⁶. En el interior del museo se observan veinte seis plafones diseñados por Rivera, con la técnica del mosaico colado, consta de tres niveles: el primero cuenta con once salas de exhibición con nichos diseñados por el autor para mostrar piezas correspondientes a las culturas azteca y teotihuacana, destacando el rincón construido como ofrenda a Tláloc, dios de la lluvia; el segundo nivel presenta nueve salas de diversas medidas, entre las cuales se encuentra el estudio de Diego Rivera, la tercera planta tiene cuatro salas que albergan parte de la colección artística del mencionado pintor, y la azotea transitable, que proporciona una vista panorámica de una parte de la Ciudad de México. (Diario oficial de la federación, 2012)

La colección arqueológica que alberga el Museo Diego Rivera “Anahuacalli” está compuesta por más de cincuenta mil piezas prehispánicas, de las cuales sólo se exponen dos mil y sobresalen por su abundancia y simbolismo religioso las piezas provenientes del Valle de México, seguidas por las de Occidente. Otras piezas que también destacan son las del Golfo de México, muchas destinadas al mítico juego de pelota y las de Oaxaca que se distinguen por su decorado. Estas piezas fueron elaboradas a lo largo de tres mil años de cultura prehispánica, muchas fueron empleadas en rituales públicos y particulares, otras formaron parte de suntuosas ofrendas colocadas en tumbas o en recintos de culto.

Diego Rivera pensó en proteger y salvaguardar el “Anahuacalli” y la Casa Azul, cuando muere Frida Kahlo en 1955 decide heredarlos al pueblo, a través de un Fideicomiso, el Banco de México que fungiría como fideiciario, y así heredó los derechos de autor de ambos museos

⁶ palabra náhuatl que significa “Templo de dioses”

(empresas hermanas pero no gemelas), su colección de piezas prehispánicas, estipulando que el muralista sería el donador y fideicomitente y el pueblo de México el beneficiario, lo que no pensó Rivera fue aportar fondos en efectivo para la integración de ese patrimonio, pero gracias a las acciones imaginativas y mucha generosidad, se concluyó el proyecto. González (2008, p 43).

Capítulo 3. El diseño del material educativo en el MDRA

La Secretaría de Educación Pública, (2006, pp.24-25) documenta que:

El material didáctico es de gran apoyo para dirigir los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Los materiales contribuyen a despertar la curiosidad, creatividad y formas de aprender a aprender; todo lo que nos rodea puede ser un magnífico recurso didáctico y dependiendo del tratamiento de los contenidos se hace necesario utilizar otros materiales diferentes.

Cabe señalar que el MDRA cuenta con material didáctico, como lo mencioné anteriormente, pero por el escaso tiempo y las dimensiones de las salas, es nula su utilización, pero, al ser un espacio en donde se da un proceso de enseñanza y aprendizaje es necesario considerar materiales para todo tipo de público.

3.1 Importancia del diseño de materiales en un museo

Para la presente propuesta la lotería está diseñada posterior a la visita, debido a que la dinámica del recorrido es breve, lo que resulta pertinente es la observación de cada una de las piezas prehispánicas y del edificio creado por Diego y Guisasola establece y considera que los Materiales Centrados en el Aprendizaje (MCA) están orientados por tres principios:

- a) Integrar el aprendizaje en la escuela y el museo.
- b) Orientar a los estudiantes hacia el desarrollo y contrastación de sus propias ideas.

c) Facilitar estrategias apropiadas para el contexto del museo.

Los materiales, por tanto, deberán diseñarse para tres momentos diferentes de trabajo con el museo: antes, durante y posterior a la visita (Guisasola, 2005, p.26).

Por su parte, Maceira (2008, p.47) menciona que algunos museos son interactivos porque integran un aprendizaje por medio de lo sensorial, mental y manual como apoyo didáctico para el público. Es valioso recopilar, documentar, investigar, preservar, exhibir, difundir el patrimonio natural y cultural. Los servicios y áreas con los que cuentan estos museos han de proporcionar alternativas educativas al público, considerar recursos, actividades, materiales didácticos entre otras que pueden servir como aprendizaje significativo para las visitas”. En nuestras visitas a otras instituciones museísticas, notamos, como grupo de trabajo, que sí se hacen presentes diversas actividades en las que la mayoría del público participa en dichas dinámicas.

Por su parte, Morales cita que:

El significado de material didáctico se le ha llamado de diversos modos, como es: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos, por mencionar algunos.

El material didáctico es un conjunto de medios que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, es un método de aprendizaje, modo, camino o conjunto de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de ésta forma potencia o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva, lo

cual permitirá que los receptores se formen un criterio propio de lo aprendido, interactuando con los materiales y adquiriendo un papel activo en su formación” (Morales, 2012, p. 10)

Para que un material didáctico refleje un aprendizaje, es necesario considerar algunas características específicas:

- Con respecto a los objetivos que se busca lograr; en material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos.
- Los contenidos han estar sincronizados con los temas de la asignatura, en este caso, adaptado al contenido temático del Museo “Anahuacalli”.

Las características del diseño del material didáctico: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales. Las características del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan.

3.2 Funciones del diseño de material

Para la elaboración de la lotería adaptada al contenido temático del MDRA, lo que pretendo en todo momento es que sea un material didáctico, que no sólo se considere al público infantil, sino que tenga un mayor alcance, el público en general. La búsqueda de información fue necesaria en todo momento y también brindada por el personal del museo, puesto que se nos proporcionó datos pertinentes que fueron el punto de partida, no sólo para mi proyecto, sino otras actividades que realizamos para la creación del Departamento de Servicios Educativos del mismo. Cabe

señalar que el juego de la lotería se podrá jugar en la pinacoteca o el patio y es una actividad lúdica al finalizar el recorrido en el edificio.

Morales, (2012) menciona que es trascendental tomar en cuenta al público al que va dirigido el material, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad, además de:

- Proporcionar información: un material didáctico tiene como función ofrecer información a una o varias personas, ésta debe ser de relevancia para el receptor, que se encuentra principalmente en un contexto educativo, el motivo de brindar información por conducto de éste medio, es para que el receptor pueda comprenderla con mayor facilidad.
- Cumplir con un objetivo: antes de realizar un material didáctico es primordial tener claro el objetivo que se desea cumplir con éste, para que una vez que ya se haya determinado, se proceda a la realización de un material que cumpla con las características deseadas para dar respuesta al objetivo.
- Guía el proceso de E-A (enseñanza-aprendizaje); delimita los contenidos para no confundir a los estudiantes (en éste caso visitantes) con información que no sea tan relevante.
- Contextualiza a los estudiantes: el material tiene la función de contextualizarlos por medio de imágenes u objetos y esto favorezca al estudiante a relacionar lo que se le está explicando. En el caso de la lotería el propio recorrido ya es la contextualización misma para aplicar el juego al finalizar la visita.
- Motivar a los visitantes, especialmente niños, niñas, adolescentes y adultos: la inclusión de los materiales didácticos en los museos a las aulas escolares, (en mi caso, el Museo) despierta la curiosidad, la creatividad entre otras habilidades, que le permiten a los

alumnos a prestar mayor atención en los contenidos que se abordan” (Morales, 2012, pp. 13-14).

Lo anterior, son puntos que considere pertinentes para la culminación de la lotería, el material que presento proporciona información de las piezas prehispánicas exhibidas en el Museo y también se plantea el objetivo para su ejecución, convirtiéndose en una contribución o una alternativa más para el público que lo visita.

3.3. El establecimiento de una situación didáctica

El propósito de éste apartado es que, con los elementos antes mencionados, se conozca cada uno de los requerimientos para realizar un material y que a su vez sea una situación didáctica, entendida como aquella circunstancia en la cual existe el propósito de establecer una relación de aprendizaje y enseñanza. Los elementos que se encuentran presentes en la situación didáctica son los siguientes: un docente (guía) un aprendiz (visitante) y un contenido a aprender (el recorrido en el museo), un medio o material educativo que auxilia a ambos a aprender y a enseñar (la lotería).

Morales dice que el material educativo es todo aquel instrumento que estimule el estado anímico e intelectual del aprendiz. Si se satisface su necesidad emocional de experimentar, descubrir y aprender, se logra esa unión, ese paralelismo que debe existir entre el desarrollo emocional y el desarrollo intelectual. Morales (2012, p. 42).

La lotería la considero una herramienta que coadyuva con el MDRA y con los visitantes para un aprendizaje aún más significativo a través de la presentación de una serie de imágenes seleccionadas y presentadas en los tableros y las fichas que conforman el juego.

3.4 Consideraciones en la elaboración del diseño de material propuesto

Cabe mencionar que la función del diseño de material es brindar información, así como cumplir con un objetivo y que sea o pretenda ser un motivante para el público que lo visita e incluso para el mismo museo, porque a partir de la puesta en práctica de las diferentes actividades que se presentan en cada recorrido, se hacen mejoras y propuestas innovadoras para que el Museo siga en el gusto del público visitante. De acuerdo con el tema de investigación se utilizó la metodología cuantitativa y cualitativa; la primera fue pertinente en dos puntos:

El museo no cuenta con estadísticas exactas que validen la asistencia del público más frecuente, este proceso cuantitativo aún está en desarrollo. Solicité el acceso a la base de datos, pero no tuve una respuesta favorable pues recientemente se realizó la aplicación de un instrumento, como lo es la encuesta, que durante las prácticas profesionales tuvimos la oportunidad de darle un nuevo formato a la misma y fue autorizada por el museo. Ahora es la que se está aplicando. Y como lo mencioné al inicio, el estudio cuantitativo es únicamente para el conteo que realicé en la estancia en el Museo. Básicamente contabilicé la cantidad de visitantes y el rango de edad, con la finalidad de tener una visión de la población que acude al MDRA.

El otro punto fue una encuesta diseñada con la finalidad de documentar la aceptación de la propuesta de una actividad lúdica al finalizar el recorrido, la opinión del público fue crucial para elegir qué juego proponer. Cabe señalar que las observaciones en los recorridos y las pláticas con los guías coadyuvaron para la elección del diseño del material; la adaptación de la lotería el juego tradicional mexicano. En el último capítulo explico el procedimiento para la elaboración de la lotería.

3.5 La lotería tradicional mexicana: la propuesta

Al Contribuir con el MDRA propongo, como ya se ha hecho mención. el diseño y elaboración de un material didáctico con el enfoque de un juego: La Lotería Tradicional Mexicana adaptada al contenido temático del mismo y como una actividad complementaria para después del recorrido, que sirva como apoyo y retroalimente la experiencia vivida dentro del museo.

Cabe mencionar que la Lotería y Serpientes y Escaleras tuvieron un empate en la encuesta, ambas se pueden adaptar al contenido temático. El juego de Serpientes y Escaleras, es un juego que representa un viaje de la vida complicada por las virtudes y los vicios, tiene que ver más con las conductas honestas, malas acciones, etc., en el que de acuerdo al resultado de los dados se va avanzando hasta llegar a la meta, las escaleras ayudarán a elevarnos a una o más casillas, en cambio las serpientes obstaculizan y nos hacen retroceder varios lugares, En cambio la Lotería, también es un juego de azar muy popular, proporciona siempre en un entorno lúdico y de emoción a sus participantes y es lo que se pretende presentar en el Museo “Anahuacalli”, es por ello que éste último se me hizo más interesante para adaptarlo al contenido temático, por la cuestión del tiempo y que se puede jugar en equipo

El juego tradicional mexicano puede constituirse en la estrategia idónea para que de forma lúdica el visitante amplíe y refuerce la información, con los conocimientos previos adquiridos, de tal manera que la visita al museo contribuya a generar aprendizajes significativos sobre la historia, el arte y la cultura de México.

Ahora bien, ¿de qué forma la Lotería el juego tradicional mexicano contribuye y sirve de apoyo después del recorrido en el “Anahuacalli”?, desde mi perspectiva se debe propiciar un aprendizaje significativo que de acuerdo con Martín y Solé, (2001, p.91) se entiende como aquel en el que la nueva información se relaciona de manera sustantiva, es decir, no arbitraria, no al pie

de la letra, con los conocimientos que el alumno (en éste caso el visitante) ya tiene, produciéndose una transformación tanto en el contenido que se asimila como en lo que él estudiante ya sabía. La clave del aprendizaje significativo se encuentra en la medida en que se produce una interacción entre los nuevos conocimientos simbólicamente expresados y un aspecto relevante de la estructura de conocimiento que ya posee el aprendiz, con algún concepto que ya le es significativo, que está clara y establemente definido en su estructura cognitiva y que resulta adecuado para interactuar con la nueva información. El factor más importante para explicar el aprendizaje es lo que el alumno sabe, en éste caso, el visitante, no sólo van a apreciar las piezas, van a conocer más de lo que Rivera heredó al pueblo de México.

En la tesis de Maldonado menciona que Ausubel identifica tipos de aprendizaje:

- ✓ El aprendizaje de representaciones; incorpora básicamente el significado de símbolos.
- ✓ El aprendizaje de proposiciones; envuelve los significados de ideas que son representaciones.
- ✓ El aprendizaje de conceptos; en el que los conceptos son representaciones de símbolos”
(Maldonado, 2001, p. 88-99).

Los visitantes van por un interés, ya sea para conocer, por una tarea, por recomendación, etc., son muy pocos los que conocen el contenido temático del mismo, por lo que se les hace un espacio muy interesante y les genera interés por conocer más de su historia y aprender en el recorrido guiado.

Capítulo 4. Procedimiento en la construcción del diseño del material

Propósito del material educativo:

Crear, diseñar y validar el material educativo: la lotería tradicional mexicana en el MDRA, para que al finalizar el recorrido y con la información proporcionada por el guía, el público visitante, tenga un aprendizaje más significativo y pueda retroalimentar esa información con la actividad lúdica.

Para la propuesta de la lotería, comencé por hacer una clasificación de lo que es funcional y no en los museos. Una inquietud que estuvo presente en todo momento fue el ¿por qué el Museo Frida Kahlo tiene más entradas que el MDRA? ¿Por qué el público extranjero es el que más asiste? y ¿Por qué en el MDRA no sucede lo mismo? Si el “Anahuacalli” es un espacio bastante amplio en donde se pueden hacer diversas actividades, lo único reducido son sus salas dentro del edificio.

Por lo anterior a continuación presento una serie de puntos que me condujeron a proponer el material didáctico al finalizar el recorrido:

El MDRA es un lugar escondido, no se encuentra en un lugar céntrico como el de Frida, lo cual complica la llegada del público, pero una vez ahí, impacta con la arquitectura del edificio.

El recorrido las cédulas informativas si bien es un texto importante porque contiene datos de algunas piezas, por la estructura volcánica del lugar, se pierden entre el objeto y la pared del lugar.

Con esos puntos pude observar en el MDRA, que no existe actividad que complemente lo visto en el recorrido, no hay utilización de materiales didácticos para el público visitante, ni una dinámica que complemente el recorrido, con ello, surgió la inquietud por proponer una actividad didáctica, pero al mismo tiempo lúdica para el museo. Llamó mi atención los juegos tradicionales

mexicanos y consideré cuáles se pueden adaptar al Museo, me incliné hacia dos: la lotería tradicional mexicana y serpientes y escaleras; finalmente opté por la lotería.

4.1 Justificación del material.

La presente propuesta tiene como finalidad contribuir con el museo de una manera lúdica, que no solo se considere al público de nivel básico, sino que tenga un mayor alcance, el público en general, consideré las características que se presentan en la dinámica del recorrido guiado pues solo se aporta información específica al público visitante y aunque no se realiza alguna actividad que pueda retroalimentar lo observado durante el recorrido, propongo entonces el diseño de un material didáctico, adaptado al contenido temático del MDRA; el juego de la lotería.

Para el diseño de la lotería y para elegir el lugar que ocuparían las piezas prehispánicas en la misma, me di a la tarea de comprar una lotería en un mercado, contenía seis tableros y treinta y seis piezas; comencé a analizar el número de veces que se repetían cada una de las imágenes en los tableros, algunas sólo se repetían una y dos veces. Con la información obtenida y para el diseño del material, al tener treinta y nueve fotos (piezas) consideré la distribución uniforme y con base en el trabajo previo, di mayor relevancia a las imágenes que supuse, debían ocupar más de un lugar en los tableros, al faltar imágenes por distribuir, realicé un tablero extra y dio un total de siete planillas. Contribuyó a que algunas de las fotos (piezas) se repitieron tres veces, con la finalidad de integrar todas las piezas seleccionadas y, sobre todo, que resultara un sólo ganador.



Imagen de la lotería 1 (2012)

La selección de las imágenes fue con los guiones del museo y con algunas piezas que los guías mencionaban, pero que, a manera personal ellos daban la pieza a conocer y la consideraban importante. Así, después de varios recorridos, seleccioné, acomodé y le di la pertinencia a cada una de las piezas que conforman los tableros. El apoyo y recurso para la elaboración de la lotería y las frases, en todo momento fueron los guiones y trate de adaptarlo de manera concreta y entendible para el público, proceso que llevó varios meses en modificar, agregar y quitar información.

Para editar las fotos recurrí a un programa de edición de fotos, llamado GIMP⁷, me ayudó para recortar las fotografías y así resaltar más piezas y para el trabajo final de los tableros, también, me apoyé en un programa llamado adobe illustrator⁸. Previo al diseño de la lotería, pensé que sería muy rápido el proceso de editar y tener los tableros completos, pero fue un arduo trabajo, la edición

⁷ <http://es.wikipedia.org/wiki/GIMP>

⁸ <https://www.adobe.com/mx/products/illustrator/free-trial-download.html>

costó bastante tiempo, pues al no conocer el programa, llegaban momentos de desesperación y frustración por los resultados obtenidos.

Cabe mencionar que doce imágenes (véase Anexo 2) fueron extraídas de un escrito del archivo del MDRA y éstas son publicadas cada mes a través de la red social Facebook, con la finalidad de que el público conozca y aprecie las piezas⁹. Las representaciones restantes fueron elegidas por mí durante los recorridos presenciados y que consideré relevantes para la lotería.

Para la toma de fotografías de la lotería el MDRA me permitió usar las doce piezas sin ningún inconveniente, la imagen de Juan O’Gorman fue extraída de la red debido a que el museo no tiene referencia visual del arquitecto. La fotografía de Dolores Olmedo al igual que la imagen de Angelina Bellof me las proporcionó por una colega que laboraba en el Museo Dolores Olmedo Patiño. Con el debido respeto al autor de dichas fotos, y algunas fotos fueron fotografiadas por una servidora con los permisos correspondientes del MDRA.

En una primera edición realicé unos tableros y traté de hacerlos llamativos, dada mi poca experiencia en la edición de fotos y con ayuda de la paquetería de office opté consultar a una diseñadora gráfica de la Universidad Pedagógica, ella asesoró el material y sugirió algunas mejoras del mismo, así como utilizar un programa profesional para diseño gráfico, presento la primera edición de los tableros.

⁹ <https://www.facebook.com/museoanahuacalli?fref=ts>



4.2

Descripción de la lotería

Finalmente, el tamaño de la lotería será tamaño carta (21.59 cm de ancho por 27.94 de largo), las fichas tienen una medida de 8.15 cm de alto por 5.94 cm de ancho. Así, con la información anterior, presento las treinta y nueve piezas que se eligieron y conforman los siete tableros de la Lotería Tradicional Mexicana, con sus respectivas frases. (Véase Anexo 3)

“Anahuacalli”	El estudio en el “Anahuacalli”	El Altar de Diego y Frida
Diego Rivera	Caja ceremonial	Serpiente en forma de infinito
Hueheutéotl		Nahui Ollín

	Maqueta de Nayarit	
Perro Xoloitzcuintle	Chicomecóatl	Angelina Beloff
Dolores Olmedo Patiño	Vasijas teotihuacanas	Bocetos
Frida Kahlo	Escultura Olmeca	Sapo-rana
Dios del Agua Zapoteco	Yugo de la Costa del Golfo	Juan O’Gorman
Casa Azul	Teocalli	Tláloc
Cihuatetéotl	Arco Maya	Máscaras fúnebres
Figurilla masculina sonriente	Xilonen	Sueño de Paz Pesadilla de Guerra

Chalchihuitlicue	La Dualidad	Juego de pelota
Xitle	Ehécatl Quetzalcóatl	Judas
“Reserva ecológica”	Vasijas y cántaros	Coatlicue

El uso de los juegos de tablero en la educación formalizada ha sido muy variado en la escuela contemporánea, propician numerosas aplicaciones, desde el aprendizaje de los números y operaciones matemáticas simples, hasta el aprendizaje de las letras y de la lectura a través de las ya más modernas loterías de letras.

Garfella, (1994, p. 144) refiere que la memoria es una de las potencias humanas más importante, no sólo por ser fundamento de toda ciencia. El uso de la secuencia y la ordenación de las jugadas de la mayoría de juegos de tablero, fortalece la memoria. Pueden identificarse cuatro tipos de tablero que se emplean habitualmente a la educación formalizada:

- ✓ *La primera modalidad*, se refiere a juegos en los que hay que recorrer un itinerario se mueven las fichas secuencialmente hasta el final del mismo, en términos generales, éstos suelen ser juegos de azar en los que se usan dados y fichas para seguir el trayecto. La utilidad pedagógica se concentra en torno al cálculo, la agrupación, la direccionalidad y la estrategia simple, como es el caso del juego de serpientes y escaleras.

- ✓ *La segunda*, consiste en disponer fichas e imágenes: lotería de números, de letras, etc., sobre un tablero específico, orientan su funcionabilidad educativa hacia la discriminación perceptiva, la estructuración de relaciones espaciales, el razonamiento lógico/matemático, el cálculo, la lectura, la memoria, y el uso de empleo de estrategias para solucionar los problemas que se plantean, donde la presente propuesta resulta importante ya que la psicología educativa puede intervenir y trabajar un muy amplio campo tanto de museo como de la parte educativa.
- ✓ *La tercera variante*, en la que se trata de conseguir fichas de un tablero dado, abunda especialmente, en el cálculo para poner y quitar piezas según instrucciones dadas a través de imágenes y mensajes y escritos.
- ✓ *La cuarta variante* de juegos de tablero, como las damas y el ajedrez, implican verdaderos juegos de estrategias compleja en los que hay que tomar decisiones, después de lucidar las múltiples alternativas que puede darse en los movimientos de las fichas o figuras en respuesta a los del contrario, Garfella (1999).

La manera en que haré notar la efectividad del juego es a través de que el visitante consiga establecer relaciones sustantivas (propias, internas) entre el material de aprendizaje presentado, en éste caso la lotería, junto con los conocimientos previos de cada visitante y la información proporcionada por el guía, es decir, que el público asistente integre el conocimiento presentado durante el recorrido a su estructura cognoscitiva y sea capaz de atribuirle significado, de construir una representación o modelo mental del mismo (las piezas) para que al concluir el juego se haya producido un cambio conceptual o aprendizaje significativo a través de las imágenes en el tablero.

Las imágenes ofrecen informaciones concretas, multiformes y vivenciales. En presencia de ellas, la percepción, intuición y afectividad se ponen en juego antes de que las instancias de control de la personalidad hayan llegado siquiera a estar en condiciones de captar los mensajes intencionales. La imagen, al ofrecer la representación de la realidad, nos proporciona información y significados específicos. Toda imagen está cargada de un sentido que le es propio significación (denotativa) pero las imágenes, especialmente las fotografías, las fílmicas y las televisivas, tienen una segunda significación que va más allá de la simple representatividad. La imagen está cargada de intenciones, tiene la finalidad de comunicar un mensaje. Esta segunda significación, la connotativa es la que el sujeto creador de la misma, tiene la intención de comunicarnos. Escudero, (1994, p.20).

4.3 Aproximación a lo visual: la importancia de la imagen

En la mayoría de los contextos de enseñanza y aprendizaje el texto y la imagen están presentes de forma simultánea, ambas representaciones se generan en paralelo y los procesamientos tienen la posibilidad de influirse mutuamente. Dicha interacción involucra fundamentalmente a elementos de los sistemas de representación viso-espacial y verbal en la memoria a corto plazo provenientes de los resultados de procesamiento de la imagen y el texto y a elementos tanto espaciales-estructurales o conceptuales-proposicionales de la memoria a largo plazo transitoriamente activos.

De esta manera, en compañía de texto, la imagen puede servir a un objetivo puramente representativo, es decir, si únicamente representa o refleja parte de un texto. Por otra parte, las imágenes pueden funcionar como organizativas, es decir, proveen de una estructura apropiada para el contenido del texto. Las imágenes interpretativas pueden ayudar a clarificar un texto con un

cierto grado de dificultad haciendo uso del conocimiento previo del aprendiz, y mediante el razonamiento por analogía. Por último, las imágenes transformacionales, incluyen principios sistemáticos para mejorar la recuperación por parte de los aprendices de la información contenida en el texto. (Nakasone, 2008, p. 129)

La psicología cognitiva ha demostrado que la presentación de imágenes facilita el recuerdo de información espacial, mientras que la presentación textual facilita el recuerdo de información procedimental. (Nakasone, 2008, p.132)

Cabe señalar que la funcionalidad didáctica que puedan tener las imágenes con respecto a un contenido específico, han cumplir dos requisitos para resultar útiles:

- ✓ Que dicha representación sea estable, es decir, que no contenga elementos de información contradictorios o ambiguos; que sea unitaria y congruente en sí misma, y suficientemente distintiva y elaborada como para recuperarse de la forma más completa posible cuando se requiera.
- ✓ Que la información contenida en ella sea funcional, es decir, que se ajuste a las demandas de la tarea del recuerdo, comprensión o transferencia que el aprendiz debe realizar (Nakasone, 2008, p.134).

Cabe mencionar que, en las visitas realizadas, contrastamos los materiales con los que cuentan los museos, resultan interesantes para el público que los visita, por ejemplo, en el Museo Dolores Olmedo y Frida Kahlo, el papel fundamental de los guías es llevarte a imaginar que es lo que representa un cuadro que pintaron Diego y Frida. En otra visita, al Museo de San Ildefonso, la actividad consistió en pintar unas imágenes en tercera dimensión en forma de frutas a como nosotros quisiéramos denominado: darle color a la imaginación.

Cada actividad realizada en los diferentes Museos tuvo un objetivo y un interés: que el público era, es y sigue siendo la prioridad para la institución museística.

4.4 Aplicación del material en el MDRA (estudio piloto)

Para realizar el juego, al no recibir respuesta del Museo para poder hacer la actividad en el recinto, invité a participar a un grupo de personas que me ayudaron a la culminación de la presente propuesta, les indiqué cómo llegar al MDRA sin explicarle absolutamente nada de lo que se hace durante el recorrido. Posteriormente, los cité en la Universidad Pedagógica, un punto neutro para todos, con un salón disponible para la aplicación. Me dispuse a presentarme, explicándoles el motivo de mi presencia y la dinámica de la misma. Conforme daba las indicaciones mencionaba la labor hecha en el museo, así como la inquietud que me llevo a la realización del diseño del material.

El rango de edad de las personas que me acompañaron a la aplicación del material fue de once a cincuenta y seis años, con escolaridad diversa, desde nivel básico hasta universitario. Con ese dato, cumplo con uno de los objetivos del material que no sólo se considere al público infantil, sino que tenga un mayor alcance: el público en general.

Al poner los tableros en la mesa y estar frente del grupo, formé equipos de dos personas hasta cubrir los siete tableros, algunos fueron de tres, que nadie se quedara sin participar. A pesar de trabajar mucho tiempo en éste proyecto, los nervios estaban latentes. Me dispuse a “barajear”

las cartas y en todo momento observé la reacción de las personas, las notaba muy pensativas, hablando con el de al lado o simplemente dándole vuelta al tablero¹⁰.

Al dar la indicación de que iniciaría el juego, comencé con una frase que recordaba cuando jugaba a la lotería en casa: ¡corre y se va con"! y en ese momento, me dispuse a “cantar” la frase con un tono de voz fuerte para que todos pudieran escuchar. Conforme decía las frases, notaba al grupo muy emocionado, miraban cada una de las nueve imágenes que contenía el tablero, volteaban de vez en cuando con el equipo contrario para verificar el avance del mismo, esperaban que la suerte de las cartas hiciera ganar a un solo equipo y así sucesivamente canté carta por carta hasta poder escuchar “¡Lotería!”.

Al escuchar la famosa frase, noté un entusiasmo por parte de todos los participantes al tener al ganador. Seguían en espera de las tarjetas que les hacían falta para terminar su tablero y así tener una satisfacción de concluir el juego, aunque no se haya ganado. Posteriormente, pensé que ese sería el fin de la actividad, me pidieron jugar por segunda vez. Yo encantada de poder aplicar el material que tanto trabajo y dedicación se realizó, claro que cada equipo tuvo un tablero diferente. Así fue como de nuevo barajeé las cartas, comenzamos de nuevo el juego, sin perder la actitud positiva de los participantes. Continué hasta acabar la última carta. Después de dicha actividad, junto con mi asesora, realizamos una sesión de debate en la que el participante diera su opinión sobre la Lotería hecha, así obtuve la siguiente información:

- ✓ Les agradó el material presentado, por su colorido, las imágenes editadas, las frases, etc.
- ✓ Les pareció una actividad que complementa el recorrido.

¹⁰ El tablero tiene una frase que inmortalizó Diego y está al entrar al museo, del lado derecho: “Devuelvo al pueblo lo que, de la herencia artística de sus ancestros, pude rescatar”.

- ✓ Consideran material apropiado para todo tipo de público.
- ✓ Les ayudó a recordar las piezas prehispánicas observadas en el edificio.

Me recomendaron cantar un poco más las frases y decir las más despacio, los nervios fueron mi enemigo. Así como las mejoras de los tableros que conforman la lotería.

Al considerar lo anterior, en una asesoría posterior a la aplicación del material, trabajé en hacer más cortas las frases que complementan las imágenes del tablero, tomé en cuenta las recomendaciones hechas por parte de los participantes del piloteo, para ahora sí, presentar la versión final de los tableros, así como la mejora de los colores e imágenes mejor contrastadas para su presentación final. (Véase Anexo 4).

Cabe mencionar que el papel que desempeñamos como psicólogos educativos fue de suma importancia para las propuestas y asesoramiento en el MDRA. Con el plan de estudios de la UPN pudimos obtener conceptos claves para la propuesta del diseño del material educativo, conocimos el funcionamiento de un museo, hicimos bastantes aportaciones para establecer estrategias didácticas para el Museo.

4.5 ¿Qué es una estrategia didáctica?

La elaboración del material cumplió la función de ser una estrategia didáctica para el MDRA. Carranza P. et al (2010) mencionan que las estrategias didácticas se refieren, entonces, al uso selectivo de un conjunto de recursos que guíen el aprendizaje de los estudiantes (en éste caso, del visitante), de modo que para que un profesor (Museo) pueda diseñar una estrategia didáctica debe disponer de recursos alternativos, entre los cuales decida utilizar, en función de las

características de los estudiantes (visitantes) y tipos de contenidos, aquellos que considere más adecuados, por lo que sin una variedad de recursos no es posible actuar de modo estratégico.

Sin embargo, no hay que olvidar que las estrategias se componen de técnicas que permiten configurar el eficiente desarrollo de las estrategias. En síntesis, podemos decir que son medios o recursos para prestar ayuda pedagógica (Carranza p. 20-21).

Existen estrategias que sirven para desencadenar procesos de aprendizaje antes de iniciar la clase, denominadas estrategias preinstruccionales; consultas bibliográficas, la realización de una práctica de observación, entre otras que se usan durante la clase para la exposición, tratamiento y comprensión analítica de los contenidos de aprendizaje, denominadas estrategias instruccionales.

Para la consolidación de los aprendizajes, se usan las estrategias postinstruccionales cuya aplicación va después de la clase como recurso que permite la revisión de los alcances de aprendizaje. En el diseño de la lotería, se aplicó al finalizar el recorrido y resultó ser una actividad idónea que recupera la experiencia vivida en el MDRA

4.5.1 Estrategias de enseñanza.

Según Díaz Barriga y Hernández (1998, p.214), las estrategias de enseñanza: consisten en realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente y creativa.

En efecto, un docente preocupado por el aprendizaje de sus alumnos puede hacer uso de las estrategias de enseñanza para potenciar su rendimiento académico; pero muchas veces el

profesor desconoce la amplia gama de estrategias de éste tipo a las que puede recurrir y cuál de ellas puede ser la más adecuada. Se sugieren que al elegir se consideren:

Los objetivos de aprendizaje que se persiguen;

La madurez y entrenamiento del grupo;

El tamaño del mismo;

El ambiente físico

Las características del medio externo;

Las características de los integrantes del grupo y;

La capacitación del conductor o moderador Andueza (198 citado en Carranza et al (2012, pp. 27-28)

Cabe mencionar que, para el diseño de la lotería, la estrategia de enseñanza será la de *jugando en equipos* dado que se dividió al grupo en parejas y a través de la dinámica se cuestiona lo observado en el museo a través de un juego tradicional. La actividad puede durar máximo treinta minutos y es muy útil para estimular la reflexión individual en un contexto colectivo como para recoger evidencias que puedan servir como indicadores de evaluación. En la propuesta del material, la dinámica es muy breve, aproximadamente quince minutos, se puede jugar las veces que sea necesario por parte del visitante

4.5.2 Estrategia de aprendizaje

Recordemos que una estrategia de aprendizaje consiste en el uso, aplicación, ejecución y puesta en práctica de uno o varios procedimientos lógicamente estructurados para lograr alcanzar un objetivo claramente identificado. En este caso para adquirir, almacenar, codificar, organizar, recuperar información, construir redes de significados o utilizar la información por aprender. Estos procedimientos pueden estar compuestos por una o más técnicas, deben ser planificados para conseguir esa meta y propósito por parte del aprendiz.

Sin embargo, las estrategias de aprendizaje se dividen divididas de acuerdo con el tipo de aprendizaje que se quiere. Es decir, que pueden ser estrategias de repaso, elaboración y organización (como las clasifica Pozo) y van desde las técnicas más simples (repetición, subrayado, entre otras) hasta las más complejas (como el uso de esquemas y diagramas). Al igual que las estrategias de enseñanza, las estrategias de aprendizaje también tienen una clasificación u organización particular que permite que sean utilizadas de acuerdo con el grado de intencionalidad que el aprendiz tenga para propiciar y generar un aprendizaje significativo; pero también son flexibles según el momento o ambiente de aprendizaje que se esté desarrollando dentro del aula. Carranza et al (2012, p 59).

El MDRA, a pesar de ser una institución no formal, se preocupa por ser un sitio museístico del agrado del público infantil, adolescente, adulto y extranjero. Es necesaria la participación de cada uno de los que laboran en él, lo más importante es que cuenten con el departamento de Servicios Educativos que regule las actividades dentro del museo, que, en un futuro, se vincule la información proporcionada durante el recorrido con los planes y programas de SEP para que el

personal que esté a cargo de dicho departamento, sea una persona con un perfil educativo como lo es el Psicólogo Educativo.

Consideraciones Finales

Me resultó una experiencia verdaderamente satisfactoria. El simple hecho de realizar prácticas en un Museo me generó inquietud, no tenía idea de la labor del psicólogo educativo en museos. Me queda claro el papel que puede desempeñar en la institución museística es verdaderamente pertinente y oportuno en estas instituciones.

A lo largo de esos dos semestres el MDRA nos permitió:

Identificar e implementar estrategias didácticas, de aprendizaje y enseñanza. En caso específico con los guías, cuando recién llegamos el grupo de trabajo, les hicimos notar la importancia de ellos para el desarrollo de nuestras propuestas, Ellos son la imagen del museo, los visitantes tienen contacto directo con los guías, no con los administrativos, por ende, ellos son los que se percatan de las necesidades que presenta el museo para con sus visitantes.

Realizar evaluaciones diagnósticas. Aplicadas en los recorridos no sólo del MDRA sino de los demás recintos, sin dejar de lado el trabajo con los guías en lo que se refiere al trabajo con el público infantil.

Identificar necesidades de los museos. Fase fundamental para realizar la propuesta del MDRA. Nuestro interés fue visitar museos de arte prehispánico para que la propuesta de la creación del Departamento de Servicios Educativos fuera la más pertinente en cuestión de contenido.

Realiza propuestas de mejora y brindar un mejor servicio.

Capacitación de personal, para el trabajo de los guías con el público.

Realizar una planeación y difusión de estrategias de comunicación, etc.

El trabajo en prácticas profesionales sirvió para comprender, conocer y actuar frente a situaciones desconocidas para el psicólogo. A lo largo de esos cuatro años, cada asignatura fue un referente para realizar las propuestas pertinentes en cada escenario educativo. En éste caso, para el trabajo en el museo, fuimos pioneros en la búsqueda de información y en relación con los quince involucrados, junto con las profesoras tanto de prácticas profesionales como de seminario metodológico nos apoyamos en toda información bibliográfica que ayudó y aportó elementos acerca del campo museístico.

Cabe mencionar que gracias a los guías y a los administrativos que laboran en el MDRA, como grupo de trabajo, pudimos obtener elementos clave y relevantes en lo que acontece al funcionamiento de un Museo, pero las propuestas de cada uno de los que laboramos en los distintos escenarios educativos es el punto más importante, puesto que es el resultado de un proceso formativo adquirido a lo largo de cuatro años en la Universidad Pedagógica Nacional.

La visita a los museos debe ser una experiencia lo más significativa posible, y el rol no sólo del psicólogo educativo, sino de todos los que laboran en esos espacios museísticos, es proporcionar alternativas educativas para todo público y considerar recursos o materiales didácticos, actividades, etc., que en todo momento se continúe, evalúe, se propongan mejoras y propuestas puestas en práctica para potenciar el museo de la mejor manera, y deje de ser un espacio aburrido para algunos sectores de la población.

Si bien es cierto que el museo puede hacer uso de todo tipo de técnicas, habilidades y estrategias para tener público, depende mucho de la actitud del visitante y su disposición para aprender algo nuevo en cada sitio visitado. Toda experiencia, es parte de un proceso de educación alternativa.

El material presentado pretendió en todo momento estimular la imaginación y creatividad en los visitantes, al vincular el pasado y el presente, así como generar habilidades de observación, de descripción, socialización e interacción con otros, retroalimentación como lo es el juego tradicional, que sigue vigente, se conserva y se transmite de generación en generación. “Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos”, Bustos et al. (1999) citado en Moreira, (2008). Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que, de generación en generación, se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Sustento que el juego es un instrumento que facilita y crea lazos interpersonales. Es una fuente generadora de salud; es una ayuda para mejorar las destrezas motoras, cognitivas y emocionales; un medio para fomentar la creatividad, despertar la imaginación; su objetivo es el bienestar personal; un estímulo para liberar tensiones y energía acumulada, así como para salir de la rutina diaria y un puente para el aprendizaje de sí mismo, del entorno, de valores, costumbres y tradiciones.

Los juegos de tablero son una de las modalidades de juegos colectivos más utilizados para el desarrollo intelectual y social, ¿quién no recuerda las tardes de juegos donde el azar y la estrategia se entrecruzan con exigencias de necesidad? lo que hace dotar al juego de motivación y atracción para los niños, lo que lo lleva a pensar en diferentes alternativas y a proveer las posibilidades de sus oponentes, si no centramos en la estrategia (Garfella 1999).

Me resultó grato elaborar la lotería desde que la tuve en mis manos y pensar cómo acomodar las imágenes y presentar una propuesta didáctica que funcionó para el MDRA. Fue un arduo trabajo desde buscar un concepto de museo hasta lo que implica un material didáctico.

Morales (2012) cita que:

El significado de material didáctico se le ha llamado de diversos modos, como es: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos, por mencionar algunos. Se entiende por material didáctico al conjunto de medios que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado, entendiéndose por método de aprendizaje el modo, caminos o conjuntos de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de ésta forma potencia o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva, lo cual permitirá que los receptores se formen un criterio propio de lo aprendido, interactuando con los materiales y adquiriendo un papel activo en su formación.

Museo, juego y lotería, fueron tres conceptos claves en el desarrollo de ésta propuesta, a su vez formaron parte de un largo proceso formativo que dio como resultado un material educativo, su vinculación la finalizo de la siguiente manera:

Un museo es una institución al servicio de la sociedad que difunde y expone el patrimonio, promueve el entretenimiento a través del uso de materiales didácticos que, al ser lúdicos se convierten en juegos divertidos que involucran a la sociedad que los visita y se interesa por las diversas temáticas que existen en ellos. En el caso del MDRA opté por recuperar un juego tradicional, La lotería, que propuse en la encuesta aplicada y que a la mayoría nos remite a la niñez que mejor resultado, que proponerla en un contexto educativo: el Museo Diego Rivera “Anahuacalli”.

Algunas limitantes durante las prácticas profesionales y para la elaboración de la propuesta fueron:

- ✓ No contamos con una asignatura que pudiera proporcionarnos bibliografía acerca de museos, pero fue también una ventaja, porque no nos limitamos y una bibliografía, una página o un museo nos llevó información pertinente y amplia para así tener una buena bibliografía.
- ✓ Para la aplicación del material, no obtuve una respuesta favorable por parte de la administración del MDRA, pues demoré un tiempo en concluir los tableros y me tardaron en otorgar los permisos correspondientes para los ajustes de las fotos, de la aplicación del material.
- ✓ Los diseñadores gráficos del Museo no tuvieron interés por prestar sus servicios al saber de la aportación del diseño de la lotería para el MDRA.

Mi intención en el Museo “Anahuacalli” como lo he mencionado a lo largo de la presente propuesta, es aportar otra alternativa que contribuya a un conocimiento y un acercamiento a la cultura prehispánica, reflejada en una actividad lúdica para después del recorrido.

Bibliografía

- Álvarez, P. (2009). *Espacios educativos y museos de pedagogía, enseñanza y educación. Cuestiones pedagógicas*. España: Universidad de Sevilla.
- Amaro, A. *Juego e Interacción en un Barrio de Ameca , Estado de México [Tesis de Maestría en Antropología Social, Centro de Intestigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social]*. Repositorio Institucional.
- Anaya, T. *El juego como estrategia de trabajo con niños hiperactivos. [Tesina de Licenciatura en Psicología Educativa, Universidad Pedagógica Nacional]*. Repositorio institucional, digital.
- Bisquerra, R. (1989). *Metodología cualitativa. Métodos de investigación Educativa*. Barcelona: ediciones CEAC.
- Coll, C., & Martí, E. (2001). La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. En C. Coll, & e. al, *Desarrollo psicológico y educación, 2 Psicología de la educación escolar* (págs. 623-651). Madrid: Alianza.
- Decroly, O. (1998). El juego educativo. En *Iniciación de la actividad intelectual y motriz* (pág. 27). Madrid, España: Ediciones Murata S.L.
- Delval, J. (2011). *El mono inmaduro: El desarrollo psicológico humano*. México: siglo XXI.
- Diario oficial de la federación. (2012). *Decreto por el que se declara monumento artístico al inmueble conocido como Museo Diego Rivera Anahuacalli*. Obtenido de

http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php%3Fcodigo%3D5278306%26fecha%3D21/11/2012

El Banco de México;. (2008). El "Anahuacalli" de México. En G. P., *Estílos, historias, comunidades* (pág. 43). México: Chapa ediciones.

Escalante Gonzalbo, P. (2000). *El arte prehispánico*. México, D.F.: Tercer Milenio.

Gallego, S. (2006). Capítulo 2. El proceso histórico de la tutoría en la enseñanza. En S. y. Gallego, *La Tutoría y la Orientación en el siglo XXI* (págs. 11-17). España: Octaédro.

Garfell., P., & López, R. (1999). *El juego como recurso educativo. Guía antropológica*. Valencia: Tirant.

González González, E., & Morales Díaz, J. (2000). Desarrollo de la segunda infancia. En G. G. Eugenio, *Psicología del ciclo vital* (págs. 229-232). Madrid: CCS.

Guiasasola, J. (2005). Diseño de estrategias centradas en el aprendizaje para las visitas escolares a los museos de ciencias. *revista Eureka sobre enseñanza y divulgación de las Ciencias* , 19, 32.

Guión para recorrido. (2012). *Museo Diego Rivera Anahuacalli*. México.

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens. El juego y la cultura*. México: Fondo de cultura económica.

Instituto Internacional de Museos. (2012). Recuperado el 24 de Noviembre de 2012, de <http://icom.museum/la-organizacion/misiones/L/1/>

Kingler, C., & Vadillo, G. (1997). *Psicología cognitiva. Estratégias en la práctica docente*. México, D.F.: McGraw-Hill.

Maceira, L. (2008). Los Museos en la educación de personas jóvenes y adultas. (<http://tumbi.crefal.edu.mx/rieda/images/rieda-2008-1/exploraciones1.pdf>, Ed.) *Revista interamericana de educación de adultos* , 1.

Mapa curricular de la educación básica. (2011). Recuperado el 25 de Noviembre de 2012, de <http://www.reformasecundaria.sep.gob.mx/doc/programas/histo.pdf>

Morales, A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Estado de México: Red tercer milenio S.C.

Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. (.: <http://www.redalyc.org/pdf/2370/237017527002.pdf>, Ed.) *M.H. Salud* , 5 (1).

Museo Diego Rivera Anahuacalli. (2015). Obtenido de <http://museoanahuacalli.org.mx/diegorivera>.

Nakasone, J. *La función didáctica de la imagen en el diseño de materiales educativos. [Tesis de Maestría en Desarrollo Educativo, Universidad Pedagógica Nacional]*. Repositorio Institucional digital.

Noemí, M. (2001). Modelo pedagógico para el fortalecimiento del aprendizaje de la historia de México prehispánico en cuarto y quinto grado de primaria con la vinculación Escuela-Museo Diego Rivera Anahuacalli, en el marco del constructivismo de Davis Paul Asbel. 7,8, 32, 37, 88, 103. México: Universidad pedagógica Nacional.

Pastor, M. (2004). *Pedagogía Museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.

Pereira, G. (2000). El sentido de los museos (estudios sobre las representaciones de los museos y lo antropológico en Maracaibo y el Puerto de Atagracia).

- (<http://www.redalyc.org/pdf/712/71211250002.pdf>, Ed.) *Boletín Antropológico* , 3 (50), 4,6,7,20.
- Pérez Campillo, Y., & Chamizo Guerrero, J. A. (2011). Los museos: un instrumento para el aprendizaje Basado en Problemas. *Revista Eureka sobre la enseñanza y Divulgación de las Ciencias* , 312-322.
- Pérez Montfort, R. (1993). *Un nacionalismo sin nación aparente. (La fabricación de lo "típico" mexicano 1920-1950.)*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26701210>
- Pérez, M. *La enseñanza de la Historia a través deñ muralismo de diego Rivera, para la formacion de una conciencia histórica. [Tesis de Licenciatura en Pedagogía, Universidad Pedagógica Nacional]*. Repositorio institucional digital.
- Pérez, R. (1999). Un nacionalismo sin nación aparente. (La fabricación de lo "típico" mexicano 1920-1950. Política y Cultura núm. 12. 183-184 . Distrito Federal, México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.
- Programa de estudio. (2011). Recuperado el 05 de Agosto de 2011, de http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/inicio/matlinea/2011/Historia_SEC.pdf
- Razo, A. *Los Museos como Espacios Educativos [Tesis de maestría en desarrollo educativo, linea de diversidad sociocultural y lingüística, Universidad Pedagógica Nacional]*. Repositorio institucional biblioteca.
- Rika Burnham, E. K.-K. (2012). La enseñanza en la sala como juego interpretativo. En *La enseñanza en el museo de arte* (págs. 143,146 y 147). Distrito Federal, México: CONACULTA.

(2006). Plan estratégico de transformación escolar. (<https://z33preescolar.files.wordpress.com/2011/08/3-pete.pdf>, Ed.) México D.F., México: Comisión Nacional de Textos gratuitos.

Sánchez, G. (2009). *Diego Rivera y Frida Khalo. El amor entre el elefante y la paloma*. Miami, Florida: Lectorum . S.A.

Sánchez, M. (2000). Los Servicios educativos en los Museos. *Gaceta de Museo Nueva etapa* . , 4.

Sandoval, C. (2004). *Juegos y juguetes tradicionales d Jalisco*. Guadalajara: Secretaría de cultura.

Silva, G. (2002). *Educación con mediación del patrimonio Museos y escuelas*. México D.F.: Universidad Pdagógica Nacional.

Sistema de información Cultural. (2012). Recuperado el 16 de Noviembre de 2012, de http://www.sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=442

Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferenciación colonial. 9(Universidad Bolivariana).

https://scielo.conicyt.cl/pdf/polis/v9n26/art08.pdf?origin=publication_detail, Ed.) Chile, Chile: Polis, Revista de la Universidad Boliviana.

Taylor, S., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos Cualitativos de Investigación*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Tibol, R. (2008). *Diego Rivera, gran ilustrador*. México, D.F.: Museo Nacional de Arte.

Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis, S.A.

Zapata, O. (1989). *Juegos y aprendizaje escolar, perspectiva psicogenética*. México: Pax México.

Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos.
(<https://www.redalyc.org/pdf/310/31005006.pdf>, Ed.) *Opción*, 22 (50), 35,36.

Anexos

ANEXO 1

Encuesta para el público visitante

ENCUESTA

Instrucciones: Con el propósito de recabar información, nos es importante conocer tu opinión.

Sexo: F M

Edad: años. **Escolaridad:** _____

Lugar de donde nos visita: _____

1. ¿Qué te pareció el recorrido?
2. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del museo?
3. ¿Te gustaría saber más acerca de un tema específico del museo? ¿Cuál?
4. ¿Te gustaría complementar la visita en este museo con alguna actividad, por ejemplo, un juego? Sí No
5. De la siguiente lista marca cuáles son los juegos tradicionales mexicanos que conoces:

Lotería	
Serpientes y escaleras	

6. De las opciones anteriores ¿cuál es la de tu preferencia para jugar después del recorrido?

¿Por qué?

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO 2

Las piezas más importantes en el Museo Diego Rivera-Anahuacalli

Vasija teotihuacana

Arcilla moldeada, estucada y pintada al fresco

Alto: 13 cm Ancho: 14.2 cm Soporte 3.3 cm

Cajete teotihuacano que representa a un personaje de alcurnia, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules –el color del quetzal– y relacionado a una enorme vírgula, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericana.

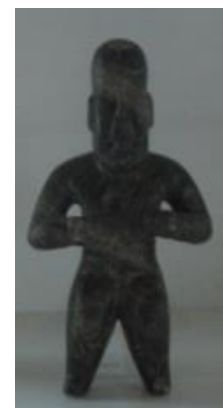


Escultura olmeca

Piedra verde (posiblemente serpentina) pulida y esgrafiada

Alto: 18 cm Ancho: 7 cm Espesor: 3 cm

Escultura elaborada en piedra verde pulida, refleja la tradición artística de la escultura olmeca, que toma al hombre como tema principal. Esta pieza tiene carácter ritual –pues algunas han aparecido en lugares funerarios– y muy probablemente represente a un personaje de alto rango. Estas esculturas –así como las cabezas monumentales de La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo– demuestran la gran capacidad que tenían los olmecas para manejar materiales de gran dureza, como la jadeíta y el basalto.



Chicomecóatl, Diosa del maíz maduro

Andesita tallada (percusión, desgaste y pulido)**Alto: 69 cm****Ancho: 32.8 cm Espesor: 6.5 cm**

Diosa de la fertilidad, era responsable de la planta más importante para los aztecas: el maíz. Su culto fue muy difundido en la costa del Golfo durante el periodo Clásico. Chicomecóatl ("siete serpientes"), diosa del maíz maduro, porta el típico traje femenino: una falda larga, una capa ritual y un enorme tocado de papel característico de los dioses. En cada una de sus manos sostiene un par de mazorcas.

**Hueheutéotl, dios viejo del fuego****Basalto tallado (percusión, desgaste y pulido) y esgrafiado****Alto: 22 cm****. Ancho: 21 cm****Espesor: 18****cm**

Deidad de origen teotihuacano perteneciente al período Clásico. Tiene una larga tradición en el panteón mesoamericano. Hueheutéotl era adorado como el dios del fuego y del calor de la tierra. Aunque tiene rostro de anciano, su cuerpo lleno de vigor simboliza su compromiso de mantener vivas por siempre las llamas que iluminan el mundo. A este dios se le relaciona con la ceremonia del fuego nuevo, una especie de origen y fin de todas las culturas mesoamericanas.

Vasija zoomorfa (Perro Xoloitzcuintle)**Arcilla modelada****Alto: 21.5 cm Ancho: 32 cm Espesor: 18.5 cm**

Estas figuras de perros Xoloitzcuintle, provenientes de las tumbas de tiro de Colima, son hoy mundialmente famosas por su excepcional realismo y gracia. El perro fue uno de los pocos animales domesticados por los indígenas. Ayudaban en la cacería; en ocasiones especiales servían también de alimento, y gozaban de gran relevancia dentro de la religión prehispánica: eran signo de un día en el calendario sagrado; personificaban al dios Xólotl; tenían íntima relación con Mictlantecuhtli, el dios de la muerte, y aparecían en algunos mitos sobre la creación del cosmos y del hombre. Además, grupos del



occidente de México –algunas poblaciones de coras y huicholes– se dicen descendientes de un perro.

Caja ceremonial

Basalto tallado (percusión, desgaste y pulido)

Alto: 49.6 cm Ancho: 61 cm

Espesor: 49.6 cm



Caja conocida como *tepetlacalli*, es una pieza mexicana del periodo Posclásico. Actualmente se sabe que este tipo de cofre contenía ofrendas funerarias en entierros de gran importancia. Ésta en particular fue elaborada en basalto y su superficie está llena de elementos solares, nocturnos, terrestres, celestes y del inframundo, así como animales sagrados –el águila, el jaguar, el coyote y la serpiente– por lo cual quizá haya contenido objetos ofrecidos para un alto gobernante. Se trata de una verdadera joya arqueológica.

Maqueta de Nayarit

Arcilla modelada

Alto: 12.7 cm Ancho: 21.5 cm

Espesor: 13 cm



La elaboración de maquetas fue un rasgo peculiar de la tradición de Ixtlán, Nayarit, aunque también se encontraron piezas en Guerrero y en el área mexicana. En las tumbas de tiro nayaritas aparecen estas representaciones complejas tanto de la vida cotidiana, como de festividades y ceremonias. Esta maqueta, que permite conocer la organización social de la época, representa una escena funeraria en la que personajes ataviados con colores amarillos y negros, rodean al difunto que reposa al centro.

Chalchihuitlicue

Piedra verde (posiblemente serpentina) tallada (percusión, desgaste y pulido)

Alto: 17.7 cm Ancho: 12.4 cm Espesor: 11.4 cm

Diosa, cuyo nombre significa “la de las faldas de jade”, reina las aguas quietas y las lagunas, y representa la dualidad del dios Tláloc. El bulto de maíz que carga en su espalda sugiere una íntima relación entre esta deidad y Chicomecóatl, ambas relacionadas con el crecimiento del maíz. Su ropa es la de una mujer de noble cuna: un *cueitl* (falda) y un *quechquemitl* (capa) con un borde de pequeñas borlas. La técnica empleada para elaborar la pieza muestra el gran desarrollo tecnológico alcanzado por la sociedad prehispánica en el periodo Posclásico.



Yugo de la Costa del Golfo

Piedra verde (posiblemente serpentina) pulida y esgrafiada

Alto: 10.4 cm Ancho: 32.5 cm Espesor: 38.8 cm

Aunque se desconoce cuál era su función específica, este yugo de piedra se ha relacionado al juego de pelota, como una representación del cinturón de cuero que utilizaban los jugadores. También se asocia, por su peso y fina manufactura, a ritos funerarios. La superficie de esta pieza tiene grabada en altorrelieve las fauces de una serpiente y corresponde a las culturas de la costa del Golfo –Veracruz y Tabasco.



Dios del agua zapoteco

Arcilla modelada en pastillaje y moldeada

Alto: 43.2 cm Ancho: 39.3 cm Espesor: 26.2 cm

Escultura que representa a Cocijo o Cociyo, deidad del rayo, el agua, la fertilidad, el paraíso y los campesinos. Fue el dios más venerado entre los zapotecos, al mismo tiempo señor de la salud, las enfermedades, la sal, la guerra y la muerte. Se sabe que recibía en ofrenda sacrificios de niños. Cocijo guarda una cercana relación con los dioses de la lluvia como Chaac, en la zona maya, y Tláloc, en el altiplano central. Son pocas las piezas completas que se han encontrado con estas características y su uso era exclusivamente ritual.



Figurilla masculina sonriente

Arcilla modelada en pastillaje y moldeada

Alto: 27.5 cm Ancho: 17 cm Espesor: 8.5 cm

Llamadas comúnmente “figurillas sonrientes”, datan de la época Clásica (200-900 d.C.), corresponden al centro de Veracruz. Estas esculturas se depositaron como ofrendas mortuorias por lo menos durante 900 años. Fueron hechas en molde, con la cabeza y el cuerpo independiente, embonados después. Algunas figurillas llevan silbatos o sonajas, y todas mantienen una estrecha relación con la música. La mayoría tiene los brazos extendidos a los lados, o levantados hasta la cabeza, en una clara expresión de baile. Se piensa que estas figuras estaban relacionadas con el culto a Tlazolteotl, símbolo de la energía vital, manifestada a través de danzas, risa y música.



Cihuateteo (mujer muerta) Basalto tallado (percusión, desgaste y pulido)

Alto: 50 cm Ancho: 32 cm Espesor: 27 cm

En el México prehispánico, las mujeres muertas en parto se divinizaban como a los guerreros que ofrendaban su vida en el campo de batalla. Estas “mujeres-diosas” tenían como nombre Cihuateteo –mujer muerta– y también Tzitzinime –espectro o espanto. Todas estas esculturas muestran semejanzas: están hincadas y apoyadas sobre sus extremidades inferiores, los brazos levantados o, como en esta escultura, colocados sobre su vientre. Impresiona su rostro totalmente descarnado. Los ojos saltones hacen que la “muerta-viva” cobre un realismo excepcional.



ANEXO 3 FRASES

1. “Anahuacalli”	1. Museo creado por Diego Rivera y que significa: “cerca del agua” o “La casa del Anáhuac”.
2. Diego Rivera	2. Gran muralista mexicano que contribuyó con cambios considerables en el arte y heredó al pueblo sus obras artísticas.
3. Hueheutéotl	3. Es el Dios del fuego y muestra en la cabeza un brasero ceremonial.
4. Perro Xoloitzcuintle	4. Fiel acompañante del hombre en la vida y guía en la muerte.
5. Dolores Olmedo Patiño	Profesora que comparte sus colecciones de arte, propias y heredadas por Diego Rivera para el goce del pueblo mexicano.
6. Frida Kahlo	Gran pintora mexicana que plasmó su vida en varios autorretratos y compañera sentimental de Diego Rivera.
7. Dios del Agua Zapoteco	Escultura que representa a Cocijo, deidad del rayo, el agua, la fertilidad, el paraíso y los campesinos.
8. Casa Azul	Lugar donde vivió Frida Kahlo y caracterizado por su color llamativo.
9. Cihuatetéotl	Figura femenina en parto; se le conoce como mujer muerta, espectro o espanto.
10. Figurilla masculina sonriente	Figura que representa la danza, la risa y la música.
11. Chalchihuitlicue	Diosa que reina las aguas quietas y las lagunas, deidad del cuarto Sol.
12. Xitle	Volcán del cual se obtuvo la piedra para la construcción del “Anahuacalli”.
13. “Reserva ecológica”	13. Espacio en el Museo “Anahuacalli” destinado para apreciar la flora y fauna del lugar.
14. El estudio en el “Anahuacalli”	14. Espacio dentro del Museo elegido por Diego Rivera para pasar horas creando y pintando.
15. Caja ceremonial	15. Pieza mexicana elaborada de basalto que contenía ofrendas funerarias en entierros de gran importancia.

16. Maqueta de Nayarit	16. Pieza que representa una escena funeraria en la que personajes rodean al difunto.
17. Chicomecóatl	17. Diosa de la fertilidad, de la planta de maíz maduro; en cada una de sus manos sostiene un par de mazorcas.
19. Escultura Olmeca	19. Figura que simboliza la tradición artística y toma al hombre como tema principal.
20. Yugo de la Costa del Golfo	20. Representación del cinturón de cuero que utilizaban los jugadores en el juego de pelota.
21. Teocalli	21. Templo de dioses en lengua náhuatl.
22. Arco Maya	22. Forma hexagonal que se encuentra en cada entrada a las salas del museo.
23. Xilonen	23. Diosa del maíz tierno, que posee un gran tocado con rosetones.
24. La Dualidad	Diseño en la techumbre del museo que muestra dos serpientes encontradas que representan el bien y el mal.
25. Ehécatl Quetzalcóatl	Dios del viento, caracterizado con un gorro cónico y un pico grande por el cual soplaba.
26. Vasijas y cántaros	Piezas elaboradas con barro color naranja, de uso ritual.
27. El Altar de Diego y Frida	Rincón destinado en el museo como tributo al muralista y a su amada Frida Kahlo
28. Serpiente en forma de infinito	Diseño en la techumbre que representa la continuidad de la vida después de la muerte.
29. Nahui Ollín	Diseño en la techumbre que representa el quinto sol o el movimiento.
30. Angelina Beloff	Pintora y dibujante rusa primera esposa de Diego Rivera y participe en la creación de instituciones públicas del arte.
31. Bocetos	Obras artísticas que se muestran en el Estudio del "Anahuacalli".
32. Sapo-rana	Pieza falsa que representa un anfibio y se encuentra en un estanque dentro del museo.

33. Juan O’Gorman	Pintor y arquitecto mexicano que apoyó la construcción del “Anahuacalli”.
34. Tláloc	Diseño en la techumbre que representa al Dios de la lluvia, sus características son ojos y colmillos grandes.
35. Máscaras fúnebres	Piezas que se utilizaban para cubrir el rostro de personajes importantes en su muerte.
37. Juego de pelota	Representa la actividad deportiva con aros en la pared y está en el patio del Museo.
38. Judas	Artesanías elaboradas de papel maché, simbolizan la maldad y son quemados en las festividades de algunos pueblos.
39. Coatlicue	Es la madre de todos los dioses: la de la falda de serpientes y te da la bienvenida al “Anahuacalli”.

ANEXO 4

¿CÓMO JUGAR LA LOTERÍA?

INSTRUCTIVO

La lotería tradicional mexicana del “Anahuacalli”

CONTENIDO

7 Tableros

39 Tarjetas

Fichas

PARTICIPANTES

Moderador (guía o un visitante que quiera participar)

Público en general.

En caso de ser numeroso el grupo, se podrán hacer equipos pequeños.

OBJETIVO:

Colocar las fichas sobre las imágenes del tablero de acuerdo a lo que va mencionando el moderador.

INSTRUCCIONES

Los participantes o equipos elegirán un tablero con sus respectivas fichas.

El moderador tomará las 39 tarjetas, las barajeará y boca abajo, tomará la primera y en voz alta mencionará la frase que corresponda. Los participantes buscarán en su tablero la tarjeta o imagen correspondiente a lo que mencionó el moderador.

El moderador continuará mencionando las tarjetas una por una y en orden.

El primer participante o equipo que, después de que complete su tablero con las fichas y diga en voz alta ¡LOTERÍA! Será el ganador.

NIVELES DE JUEGO

Para niños que aún no pueden leer, el moderador mencionará solamente el nombre de la tarjeta, pero la imagen será determinante para ubicar la tarjeta.

Para los que saben leer, será de forma tradicional en la que el moderador mencionará la frase y así los participantes ubicarán cuál es la respuesta correcta.



33



Juan O'Gorman

19



Escultura
Olmeca

16



Maqueta
Nayarit

37



Juego de Pelota

29



Nahui Ollín

24



La Dualidad

21



Teocalli

11



Chalchihuitlicue

20



Yugo de la
Costa del Golfo

8



Casa Azul

3



Huehuetéotl

1



"Anahuacalli"

2



Diego Rivera

35



Máscaras fúnebres

10



Figurilla masculina sonriente

6



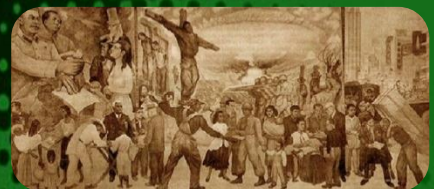
Frida Kahlo

27



Altar de Diego y Frida

36



Sueño de Paz, Pesadilla de Guerra

31



Bocetos

12



Xitle

13



Reserva Ecológica

4



Perro Xoloitzcuintle

34



Tláloc

38



Judas

5



Dolores Olmedo Patiño

6



Frida Kahlo

23



Xilonen

4



**Perro
Xoloitzcuintle**

32



Sapo-Rana

15



**Caja
Ceremonial**

26



**Vasijas
y Cántaros**

34



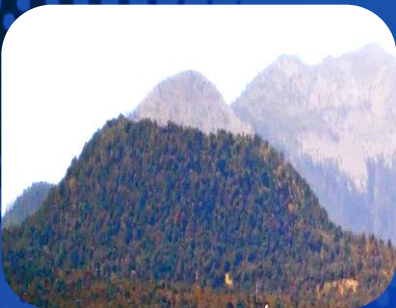
Tláloc

38



Judas

12



Xitle

13



**Reserva
Ecológica**

18



**Vasija
Teotihuacana**

31



Bocetos

30



Angelina Beloff

39



Coatlicue

14



El Estudio en el "Anahuacalli"

25



**Ehécatl
Quetzalcóatl**

5



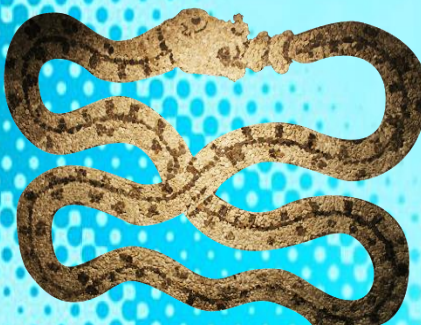
**Dolores Olmedo
Patiño**

22



Arco Maya

28



**Serpiente en
Forma de Infinito**

23



Xilonen

39



Coatlicue

25



Ehécatl
Quetzalcóatl

8



Casa Azul

3



Huehuetéotl

1



"Anahuacalli"

2



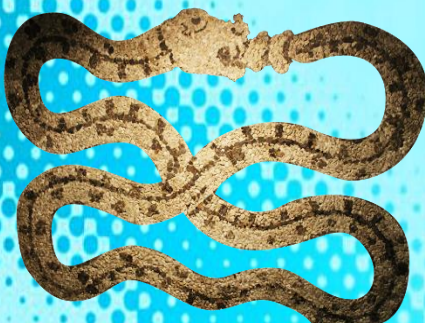
Diego Rivera

30



Angelina Beloff

28



Serpiente en
Forma de Infinito

33



Juan O'Gorman

14



El Estudio en el
"Anahuacalli"

21



Teocalli

6



Frida Kahlo

4



Perro
Xoloitzcuintle

9



Cihuatetéotl

2



Diego Rivera

7



Dios del Agua
Zapoteco

1



"Anahuacalli"

17



Chicomecóatl

**“Devuelvo al pueblo
lo que de la
herencia artística
de sus ancestros
pude rescatar”**

Diego Rivera



1



"Anahuacalli"

2



Diego Rivera

3



Huehuetéotl

4



**Perro
Xoloitzcuintle**

5



**Dolores Olmedo
Patiño**

6



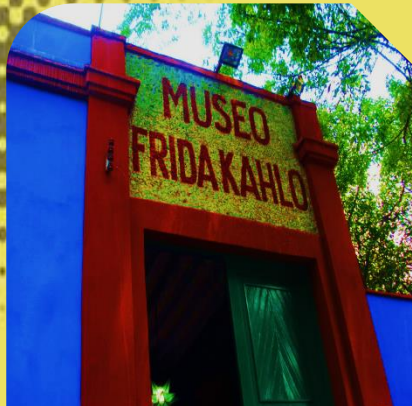
Frida Kahlo

7



**Dios del Agua
Zapoteco**

8



Casa Azul

9



Cihuatetéotl

Huehuetéotl

Muestra en la cabeza un brasero ceremonial y es el Dios del fuego.

3

Diego Rivera

Gran muralista mexicano reconocido a nivel mundial, que llevó una intensa vida política-cultural, contribuyó con cambios considerables en el arte y heredó al pueblo sus obras artísticas.

2

"Anahuacalli"

Museo creado por Diego Rivera y que significa: "cerca del agua" ó "La casa del Anáhuac".

1

Frida Kahlo

Gran pintora mexicana que plasmó su vida en varios autoretratos y compañera sentimental de Diego Rivera.

6

Dolores Olmedo Patiño

Profesora que comparte sus colecciones de arte propias y heredadas de Diego Rivera para el goce del pueblo mexicano.

5

Perro Xoloitzcuintle

Fiel acompañante del hombre en la vida y guía en la muerte.

4

Cihuatetéotl

Figura femenina en parto; se le conoce como mujer muerta, espectro ó espanto.

9

Casa Azul

Lugar caracterizado por su color llamativo y donde vivió Frida Kahlo.

8

Dios del Agua Zapoteco

Escultura que representa a Cocijo, deidad del rayo, el agua, la fertilidad, el paraíso y los campesinos.

7

10



**Figurilla
sonriente
masculina**

11



Chalchihuitlicue

12



Xitle

13



**Reserva
Ecológica**

14



**El Estudio en el
"Anahuacalli"**

15



**Caja
Ceremonial**

16



**Maqueta
Nayarit**

17



Chicomecóatl

18



**Vasija
Teotihuacana**

Xitle

Volcán del cual se obtuvo la piedra volcánica para la construcción del "Anahuacalli".

12

Chalchihuitlicue

Diosa que reina las aguas quietas y las lagunas, deidad del cuarto Sol. En algunos mitos es descrita como hermana del Dios de la lluvia, Tláloc.

11

Figurilla masculina sonriente

Figura que representa la danza, la risa y la música.

10

Caja ceremonial

Pieza mexicana elaborada de basalto que contenía ofrendas funerarias en entierros de gran importancia.

15

El estudio en el "Anahuacalli"

Espacio dentro del Museo elegido por Diego Rivera para pintar y pasar horas creando.

14

"Reserva ecológica"

Espacio en el Museo "Anahuacalli" destinado para apreciar la flora y fauna del lugar.

13

Vasija Teotihuacana

Cajete que representa a un personaje de alcurnia, adornado con plumas azules de Quetzal, que muestra el símbolo del habla y mando en las culturas de Mesoamérica.

18

Chicomecóatl

Diosa del maíz maduro, de la fertilidad de la planta de maíz; en cada una de sus manos sostiene un par de mazorcas.

17

Maqueta de Nayarit

Pieza que representa una escena funeraria en la que personajes ataviados, rodean al difunto que reposa al centro.

16

19



**Escultura
Olmeca**

20



**Yugo de la
Costa del Golfo**

21



Teocalli

22



Arco Maya

23



Xilonen

24



La Dualidad

25



**Ehécatl
Quetzalcóatl**

26



**Vasijas
y Cántaros**

27



**Altar de
Diego y Frida**

Teocalli

Templo de dioses en lengua náhuatl.

21

Yugo de la Costa del Golfo

Se relaciona con el juego de pelota como una representación del cinturón de cuero que utilizaban los jugadores.

20

Escultura Olmeca

Figura que simboliza la tradición artística y toma al hombre como tema principal.

19

La Dualidad

Diseño en la techumbre del museo que muestra dos serpientes encontradas que representan el bien y el mal.

24

Xilonen

Diosa del maíz tierno, que posee un gran tocado con rosetones.

23

Arco Maya

Forma hexagonal que se encuentra en cada entrada a las salas del museo.

22

Altar de Diego y Frida

Rincón destinado en el museo como tributo al muralista y a su amada esposa Frida Kahlo

27

Vasijas y cántaros

Piezas elaboradas con barro color naranja, de uso ritual.

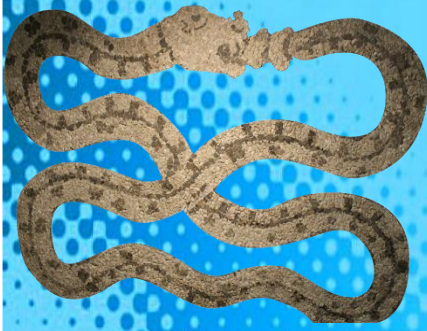
26

Ehécatl Quetzalcóatl

Dios del viento, caracterizado con un gorro cónico y un pico grande por el cual soplab.

25

28



Serpiente en Forma de Infinito

29



Nahui Ollín

30



Angelina Beloff

31



Bocetos

32



Sapo-Rana

33



Juan O'Gorman

34



Tláloc

35



Máscaras fúnebres

36



Sueño de Paz, Pesadilla de Guerra

Angelina Beloff

Pintora y dibujante de origen ruso, participó activamente en la creación y desarrollo de instituciones públicas del arte y fue la Primera esposa de Diego Rivera.

30

Nahui Ollín

Diseño en la techumbre del museo que representa el quinto sol o el movimiento.

29

Serpiente en forma de infinito

Diseño en la techumbre del museo que representa la continuidad de la vida después de la muerte.

28

Juan O'Gorman

Pintor mexicano que hizo una importante contribución al desarrollo de la arquitectura mexicana contemporánea y apoyó en la construcción del "Anahuacalli".

33

Sapo-rana

Pieza falsa del museo, que representa un anfibio y se encuentra en un estanque dentro del museo.

32

Bocetos

Obras artísticas que se muestran en el Estudio del "Anahuacalli".

31

Sueño de Paz Pesadilla de Guerra

Boceto de Diego Rivera que representa a países capitalistas y socialistas en la firma de la petición de paz de Estocolmo.

36

Máscaras fúnebres

Piezas que se utilizaban para cubrir el rostro de personajes importantes en su muerte.

35

Tláloc

Diseño en la techumbre que representa al Dios de la lluvia, sus características son ojos y colmillos grandes.

34

37



Juego de Pelota

38



Judas

39



Coatlicue

Coatlicue

Es la madre de todos los dioses y te da la bienvenida al "Anahuacalli", su nombre significa: "la de la falda de serpientes".

39

Judas

Artesanía elaborada de papel maché y son quemados en las festividades de algunos pueblos y simbolizan la maldad.

38

Juego de pelota

Representa una actividad deportiva con aros en la pared y está en el patio del Museo.

37