

---

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD AJUSCO**

**LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO  
“VESTIMENTAS ALREDEDOR DEL MUNDO”  
MATERIAL EDUCATIVO PARA EL MUSEO  
NACIONAL DE LAS CULTURAS DEL MUNDO.**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

**PRESENTA**

**JAZMIN IRIARTE ROSALES**

**ASESORA**

**DRA. JULIA SALAZAR SOTELO**

**CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO 2021**

# INDICE

<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITULO I. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO.....</b>	<b>10</b>
<b>1. Inicios del Museo como Espacio Educativo.....</b>	<b>10</b>
<b>1.1 Aportaciones de la Psicología Cognitiva en la Construcción del Museo como Espacio Educativo .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1.1 Educación Progresista.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1.2 Educación Constructivista .....</b>	<b>15</b>
<b>1.2 Definición de Museo.....</b>	<b>18</b>
<b>1.2 El Museo como Espacio Pedagógico .....</b>	<b>19</b>
<b>1.3 El Museo Como Espacio Pedagógico Actual .....</b>	<b>22</b>
<b>1.3.1 El Museo y la Formación Ciudadana .....</b>	<b>24</b>
<b>1.5 El Museo y el Público .....</b>	<b>29</b>
<b>1.5.1 Público Infantil y Juvenil .....</b>	<b>34</b>
<b>1.5.2 Público Adulto .....</b>	<b>35</b>
<b>1.5.3 Público Disminuido o Público con Discapacidad .....</b>	<b>37</b>
<b>1.6 Recursos del Museo .....</b>	<b>38</b>
<b>CAPITULO II. MUSEOS EN LA CDMX.....</b>	<b>41</b>
<b>2. Inicios de Museos en la CDMX.....</b>	<b>41</b>
<b>2.1 Problemáticas en los Museos .....</b>	<b>42</b>
<b>2.2 Algunos Museos en México con Propuestas Educativas. ....</b>	<b>47</b>
<b>2.2.1 Museo Dolores Olmedo .....</b>	<b>47</b>
<b>2.2.2 Museo UNIVERSUM.....</b>	<b>50</b>
<b>CAPITULO III. EL MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS DEL MUNDO .....</b>	<b>53</b>
<b>3. Una Mirada al Museo Nacional de las Culturas del Mundo.....</b>	<b>53</b>
<b>3.1 El Museo Nacional de las Culturas del Mundo como Espacio Educativo .....</b>	<b>57</b>
<b>3.2 Brigadista del Injuve y del Museo .....</b>	<b>61</b>
<b>CAPITULO IV. DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO: VESTIMENTAS ALREDEDOR DEL MUNDO .....</b>	<b>63</b>
<b>4. Materiales Didácticos.....</b>	<b>63</b>

4.1 Detección de Necesidades.....	64
4.2 Objetivo.....	65
4.2.1 INDUMENTARIA DEL MUNDO–Serie 1 (Alaska, Corea, Egipto, Grecia y Roma) 66	
Validación.....	67
4.2.2 INDUMENTARIAS DE MÉXICO. Serie especial: época prehispánica, época virreinato, época de la reforma).....	70
4.2.3 FESTIVIDADES DEL MUNDO– Serie especial (Día de muertos).....	95
CONCLUSIONES.....	98
5.1 El papel del Psicólogo Educativo dentro del Contexto Museístico.....	100
BIBLIOGRAFÍA.....	102
ANEXOS.....	106
Indumentarias del Mundo (serie 1)	
Alaska.....	107
Corea.....	109
Egipto.....	111
Grecia.....	113
Roma.....	115
Indumentarias de México (serie 2)	
Época Prehispánica.....	117
Época Virreinato.....	121
Época Reforma.....	125
Indumentarias del Mundo (serie 3)	
Catrina.....	129
Catrín.....	131

# AGRADECIMIENTOS



Agradezco en primer lugar y de manera especial a mi mamá Lurdes Rosales Sánchez por el apoyo y el amor que me brindó durante mi vida personal y académica, ella siempre confió en mí y motivó en todos los proyectos que emprendí. Reconozco su empeño por hacer que me esforzara y siguiera adelante ante cualquier situación. Agradezco también a mi papá Rufino Iriarte Montes (+) por todos aquellos hábitos de estudio y valores de la vida que nos dejó sembrados desde niños, sus enseñanzas me sirvieron para ser una estudiante responsable y comprometida.

A mis hermanos Rufino, Jessica y Marijose, también les doy las gracias por formar parte de vida escolar y personal, con su ejemplo y consejos logré afrontar y resolver problemáticas estudiantiles, además agradecerles por su soporte para llevar a cabo mi proyecto y por la fortaleza que hemos tenido como familia.

Posteriormente, agradezco de igual manera a Karla Peniche Romero, subdirectora del museo y a Moisés Lozano, encargo del área de Innovación y Desarrollo Tecnológico del museo, porque me dieron la oportunidad de desarrollar mi proyecto y por la confianza brindada para diseñar un material educativo para sus visitantes, así mismo, les doy las gracias por proporcionarme siempre los recursos y su apertura para el desarrollo de futuros proyectos para el museo.

El trabajo colaborativo llevado a cabo en el museo con mi compañera y amiga Luz María Rosas Portilla fue fundamental para el desarrollo y conclusión de este trabajo, su compañerismo y generosidad hicieron de mi paso por el museo, momentos de enorme placer y grata convivencia, juntas emprendimos el camino para lanzar “Vestimentas Alrededor del Mundo”, agradezco infinitamente su amistad.

Asimismo, a mis amigos y diseñadores de las vestimentas de las muñequitas y muñequitos, Ethel Sampayo, Enrique Quiroz, Zaira Salgado y Nayeli Segura, por formar parte de este proyecto, el tiempo y dedicación que brindaron en cada uno de sus diseños y por colaborar conmigo en este material educativo.

A mi maestra Julia Salazar Sotelo, por acompañarme durante este proceso y brindarme siempre su tiempo para orientarme y guiarme de la mejor manera, además agradezco el haber reforzado mis conocimientos y más aún aquellos conocimientos nuevos.

Finalmente, agradezco a Dios por permitir que me haya formado como profesionalista y darme los conocimientos necesarios para lograrlo, así como poner en el camino a todas las personas que formaron parte de este proyecto.

**GRACIAS Y LES QUIERO A TODOS.**

# INTRODUCCIÓN



La presente tesis tiene la finalidad de mostrar la importancia de los espacios de educación no formal como son “Los museos”, ya que son instituciones en donde se puede obtener un aprendizaje significativo fuera de los centros escolares y que aportan conocimientos a todas las personas que los visitan.

El objetivo principal fue desarrollar un material didáctico que contará con las características siguientes: informativo, dinámico, significativo y que captará la atención de los visitantes. Por ello, durante el año de prácticas profesionales (2018–2019) y parte de mi servicio social (febrero–septiembre, 2019), se desarrolló un proyecto que cubriera las necesidades educativas del museo y también que proporcionará un material que se implemente en el museo y sirva de apoyo para los profesionales de la educación, por ejemplo, para los docentes, en la medida en que el material se puede aprovechar como un recurso didáctico para complementar los contenidos curriculares que se deseen enseñar.

Es importante mencionar que este proyecto es producto del trabajo colaborativo de algunos compañeros, quienes venían de distintas instituciones y diversas disciplinas. Ellos, como yo, hicimos prácticas profesionales y/o servicio social en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo (MNCM). En principio la idea respondió a la inquietud de la subdirectora Karla Peniche Romero, quien nos comentó que el museo contaba con un acervo de indumentarias y que sería bueno pensar en un proyecto para utilizar dicho acervo y “vestir” al museo.

Sin embargo, por diferentes razones no fue posible darle vida a la indumentaria y así surgió mi idea de sustituir a las vestimentas por muñequitas recortables con sus atuendos, pero que cumplieran con un fin educativo: brindar información sobre la historia y la cultura que representaban, al mismo tiempo que ayudaran a desarrollar habilidades e interés por lo que se expone en el museo.

El primer capítulo “El Museo como Espacio Educativo” se centra en los inicios y en la evolución del museo para ser tomado en cuenta como espacios de enseñanza–aprendizaje, así mismo se habla sobre la importancia que los museos tienen a nivel social y cultural de acuerdo con los referentes teóricos que sustenta el concepto actual del museo.

En el siguiente capítulo “Los Museos en la CDMX”, se realizó una investigación sobre las propuestas educativas del museo Dolores Olmedo y en UNIVERSUM, para ejemplificar los distintos enfoques educativos que cada museo propone de acuerdo con sus objetivos y el público que los visita. También se describen algunas de las problemáticas con las que los museos de la CDMX en ocasiones se enfrentan.

En el siguiente capítulo “El Museo Nacional de las Culturas del Mundo” ustedes como lectores podrán conocer por medio de la lectura y su imaginación un poco de este recinto a nivel estructural, sus espacios, salas y exposiciones permanentes que lo componen y conocerán la propuesta educativa que el museo implementa para sus visitantes, así como los programas externos con los que el museo colabora.

En el capítulo cuatro “Diseño del Material Didáctico: Vestimentas Alrededor del Mundo” podrán observar la manera en que se fueron creando y diseñando las muñequitas y muñequitos, así como el proceso de investigación, los pilotajes y los resultados obtenidos en cada una de las series que se lanzaron.

Por último, se muestran las conclusiones del material didáctico, así como la importancia del papel del psicólogo educativo dentro de los museos.

# JUSTIFICACIÓN



El museo es un lugar que da a conocer las formas de vida (cultura, vestido, alimentación, bailes, patrimonio, etcétera) de distintas culturas a nivel social, económico y político, donde por medio de objetos e imágenes nos acerca a estas culturas. En el caso de este trabajo, lo que se pretende es resaltar uno de los tantos aspectos que exponen los museos; las formas de vestir de algunas culturas. Este tipo de exposiciones muestran el significado de sus indumentarios, así como la composición de cada una de sus prendas y cómo se confeccionaron, lo que nos puede revelar algunas de sus prácticas culturales, lo cual es muy interesante.

“El Museo Nacional de las Culturas del Mundo” en el cual hice mis prácticas profesionales y servicio social, tiene una forma de presentar sus exposiciones un tanto tradicional, la información que quieren dar a conocer la muestran en cédulas informativas antiguas e incluso presentan una redacción que puede ser difícil para el lector y el contenido de estas cédulas, es un tanto obsoleto, porque no logran centrar la atención del visitante.

Ante la problemática descrita, el presente trabajo pretende dar a conocer por medio de un material didáctico las vestimentas de distintas culturas que se encuentran expuestas en el museo. Por ello, mi papel como psicóloga educativa fue desarrollar un proyecto con la temática de Vestimentas alrededor del mundo, donde la idea fue crear un material didáctico e interactivo para un público infantil, juvenil y adulto, cuyo primer objetivo fue captar la atención de los visitantes, y de esta manera dar a conocer rasgos de determinadas culturas a través de su vestimenta.

Además, de presentar el material existente en el museo, también se consideró que Vestimentas alrededor del mundo fuera un material didáctico pensado para exponer y diseñar distintas vestimentas de otras partes, así que se eligió trabajar con algunas versiones del “Día de muertos” y con “las vestimentas en las distintas épocas



históricas de México”. Para elaborar las cédulas de estas nuevas propuestas incursionamos tanto en la investigación histórica como en la redacción del texto informativo contextual, texto que fue pensado desde el principio bajo una perspectiva didáctica (fueron creaciones nuevas de vestimentas o culturas que no se encontrarán en exposición en el museo), a diferencia de las “cédulas” que ya existían en el museo, las cuales tenían la intención sólo de informar, lo que nos llevó a hacer modificaciones en el contenido informativo, para hacerlas más didácticas. Se puede afirmar, que lo que cambió en las series nuevas, fue la manera de buscar y presentar la información.

*Vestimentas Alrededor del Mundo* se trabajó en tres series de distintas culturas, épocas y tradiciones, donde cada una tenía un propósito para dar a conocer. A continuación, se muestra una breve reseña de cada una de ellas:

La serie “Indumentarias del Mundo”, está compuesta por cinco culturas que se encuentran expuestas dentro del museo que son: Alaska, Corea, Egipto, Grecia y Roma, esta serie pretende dar a conocer las indumentarias *tradicionales* de cada cultura, así como dar el significado de las prendas que componen las vestimentas y sus accesorios, símbolos que actualmente pueden tener el mismo significado o que por el paso del tiempo se han modificado.

La serie “Vestimentas en las distintas épocas de México” da a conocer los atuendos, su utilidad y simbolismos en la sociedad en las épocas: prehispánica, virreinal y la reforma. Este proyecto se trabajó en conjunto con la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos, para conocer la transformación de la arquitectura del Palacio Nacional y a su vez reconocer las vestimentas de estas épocas históricas mencionadas.

En la serie “Día de Muertos” se muestra una de las tradiciones más importantes en México y dentro de estas, el símbolo más representativo para los mexicanos: la Catrina, personaje creado por José Guadalupe Posada. Aquí se plasmó la vestimenta tradicional y los elementos característicos de la Catrina.

El material creado rescata los juegos y las diferentes maneras en que se divertían nuestros papás, abuelos, tíos y tías este recurso didáctico tiene como fin el desarrollo de distintas habilidades como la comprensión lectora, la identificación de vestimentas y la habilidad de punto fino. Es un material entretenido que gusta, en donde el museo puede usarlo para dar talleres al público en general y al público escolar, de igual manera puede ser usado por los docentes para tener otra manera de enseñar los contenidos curriculares a sus alumnos.

# CAPITULO I. EL MUSEO COMO ESPACIO EDUCATIVO

---

## 1. Inicios del Museo como Espacio Educativo

Para hablar del museo como espacio educativo primero daremos definiciones de acuerdo con la opinión de algunos autores respecto a este tema.

Alrededor de 1990 en Reino Unido varios autores debatían el tema sobre la ampliación del papel educativo tradicional en los museos. Uno de ellos Nigel Pitman, responsable del organismo central de los museos ingleses, decía que “la educación en los museos es un tema muy importante para dejarlo solo en manos del área educativa”. De acuerdo con Pitman, podemos entender que los trabajos en museos y la educación en museos incluye mucho más que solo la programación y la coordinación de actividades educativas, sabido está que estos son de los aspectos más visibles y superficiales que se conocen, pero el trabajo de los museos lleva un trasfondo mayor donde más elementos participan como la museografía, los programas para visitantes, la arquitectura, entre otros.

Como lo expresa Holguin (2010) “el lugar que cada museo le otorga a la educación se da por el análisis de toda su propuesta, y no solo por las actividades y materiales del departamento o servicio educativo”.

También gracias a Eileen Hooper-Greenhil (Alderoqui, 2011).se comenzó con la realización de políticas educativas en los museos, además de que es una de las principales pioneras con el tema de educación en los museos.

Esta pionera incidió en el rol educativo de los museos, apuntando que desde la ampliación del concepto de educación está ya no podía limitarse a los espacios tradicionales como la escuela, sino que debía ampliarse a instituciones como museos. Hooper, además argumentaba que ahora la función educativa de estas

instituciones ya no era solo la enseñanza a distancia (exposiciones, publicaciones, videos) sino que estas instituciones deben incorporar el método de la comunicación interpersonal o las características propias de la educación directa, en donde se deben buscar diferentes formas de enseñanza y actividades distintas, como trabajar con las colecciones, dibujar o realizar escenificaciones.

Para esta autora, los museos estaban cada vez más centrados en ajustar sus objetivos pedagógicos en función de las necesidades educativas de la sociedad, insistía que los museos tienen la capacidad de dirigirse a la fragmentada sociedad y cumplir su papel educativo tanto dentro como fuera de sus paredes, lo que permitiría atender los procesos educativos y no solo a los resultados de la formación.

O'Neill (1991), Plant (1992) y Hemmings (1992) coinciden con Hooper-Greenhill (1998) en qué:

“con una orientación informal y de satisfacción de necesidades, más que oficialista y para cumplir con un plan curricular, la educación extraescolar, totalmente próxima a la sociedad, representa algunos de los aspectos más innovadores del museo de hoy.” (Citado de Alderoqui, 2011, pág. 272)

Otro autor importante fue Jonh Cotton Danna, quien es considerado una leyenda para los educadores de museos de Estados Unidos, pues sus señalamientos para el “nuevo museo” iban enfocados a la denominada “escuela progresiva”. Para él lo que más importa de los museos era el público al que estaban dirigidos, Danna tenía la idea de que los museos son espacios que brindan un servicio y que tienen como misión enriquecer la calidad de vida del público, ya que, estos brindan “felicidad, sabiduría y confort en los miembros de la comunidad”. (Alderoqui, 2011, pág. 20)

Con respecto a la relación museo y escuela, Cotton consideraba que los museos no debían convertirse en “escuelas de educación”, sino más bien ambos institutos debían trabajar en conjunto para la “escolarización, en donde los museos encontraran nuevas formas de adecuarse a los contenidos escolares específicos.

Santacana y Hernández en el año 2006 mencionaron que la Asociación Americana de Museos (1996–2002) combinó los conceptos clave de la educación de museos

con la noción de “buenas prácticas, donde los estándares describen la complejidad de la inclusión en los museos: experiencias vitales como significativas, la importancia del trabajo interdisciplinario para el logro de la misión educativa del museo, el uso responsable de nuevas tecnologías, una rigurosa planificación, implementación y evaluación, la importancia del público para la futura estabilidad y fuerza del museo. Además, anotaron la importancia de tomar en cuenta a los educadores de museos, ya que, son ellos los que conocen la comunidad a la que su museo atiende y hacen foco en ella. (Alderoqui, 2011). Sin embargo, se advierte que, si estas funciones no cuentan con el apoyo presupuestal y de responsabilidad proveniente de otras actividades del museo, la educación continuará siendo un simple departamento y no una misión fundamental del museo.

### 1.1 Aportaciones de la Psicología Cognitiva en la Construcción del Museo como Espacio Educativo.

Durante la década de los años 90´ del siglo pasado, muchos educadores y administradores de museos empezaban a aplicar las ideas del reconocido filósofo norteamericano John Dewey en torno a la estética del arte en la que planteaba lo siguiente: ¿Cuáles eran las características centrales de la estética y cómo la desarrolla en la fase tardía de su obra? Con el propósito de responder a esta pregunta, se reconstruyen cinco aspectos cruciales de Arte como experiencia, por un lado, y se los conecta con su visión de museo, por el otro:

1. El punto de partida de Dewey para intentar comprender cabalmente la naturaleza de la experiencia estética es la relación entre el individuo y su entorno.
2. Teniendo como fundamento ese punto de partida, Dewey argumenta a favor de defender la continuidad entre la experiencia ordinaria y la experiencia estética.
3. En ese marco, su concepción de rodeo [*detour*] es esencial para el desarrollo de la experiencia estética que no debe tener su punto de partida en las obras

de artes terminadas, sino en la experiencia ordinaria.

4. Dewey defiende la tesis de que no existe ninguna distinción tajante entre artes útiles y bellas artes.
5. En *Arte como experiencia*, una y otra vez, subraya el funesto rol que tienen el capitalismo, el nacionalismo y el cosmopolitismo económico en relación con la configuración (o distorsión) de la experiencia estética. (Campeotto y Viale, 2019, pág. 152-157)

En *Arte como experiencia*, Dewey critica lo antiestético y antieducativo de los museos, como primer punto los museos están separados de la experiencia de la vida cotidiana, y en segundo punto desarrollan un acercamiento pasivo al arte, lo cual no permite una experiencia estética correcta.

A partir de estos aspectos Dewey mostraba una concepción negativa del museo en *Arte como experiencia*. En la fase tardía de su obra, sin embargo, presenta dos ideas positivas acerca de los museos:

1. Describe lo que interpreta como un cambio social en la concepción de la naturaleza de la experiencia estética.
2. Afirma el valioso rol de los museos.

Posteriormente en otro escrito Dewey reconoce la importancia educativa y el importante rol social de las instituciones museísticas para la formación de ciudadanos en el presente y futuro; y menciona que:

“Un museo tiene que resolver problemas que se presentan como radicalmente diferentes con respecto a los que existían cuando era nada más que una colección de objetos curiosos.” (Dewey, 1937)

Bajo la concepción de Dewey:

“El museo será en el futuro una fuerza aún más grande de lo que fue en el pasado, en llevar adelante el enriquecimiento artístico potencial de innumerables individuos, incluyendo a muchos que tal vez nunca se enterarán ni siquiera de la existencia del museo”

En la concepción estética de Dewey esto se interpreta en dos facetas de su concepción de museo: la crítica y la constructiva. Estas facetas se describen en las siguientes líneas: *si el museo está dirigido con fines educativos, tiene el potencial de transformar la sociedad.* (Campeotto y Viale, 2019)

Dewey tenía la idea de que los museos forman parte de las instituciones educativas encargadas del proceso de aprendizaje. Con esta idea fue que los museos empiezan a incorporar un mayor contenido pedagógico, sociológico y psicológico en sus programas, y a tener un papel más activo. (Günay, 2012)

### 1.1.1 Educación Progresista

La educación que Dewey proponía era la “educación progresista”, utiliza el adjetivo progresivo para destacar que el tipo de educación que defiende y discute, es aquella que ve por el progreso de cualquier sociedad a fin de que ésta avance por una justicia social y democrática.

Por ello, la educación progresiva, es la adecuada para una sociedad progresista, esforzándose por ser más democrática, para poder cambiar el statu quo de manera que disminuyan las diferencias entre clases sociales.

La educación progresiva es un enfoque que valora al aprendiz y su capacidad de producir significado por encima de los programas didácticos que intentan llevar un contenido específico. La educación progresiva, además, como lo explica Dewey tiene un aspecto socio-político. Su propio nombre se refiere a un propósito moral y político (Dewey, 1916 citado por Hein)

Con esto quiero que resaltar cómo es que se fue implementando el concepto de museo como institución educativa, ahí la acción educativa de museos proviene y está relacionada con el enfoque a la responsabilidad social.

Un autor que apoyó la ideología de John Dewey fue el profesor George Hein, quien mencionaba que los museos son instituciones educativas necesarias y que la educación progresista era el modelo educativo que le corresponde (Hein, 2006). Para este profesor los museos son lugares en los que los visitantes son libres de producir sus propios significados y elegir lo que desean aprender, además, de que los museos se especializan en el aprendizaje a través de objetos, estos son aspectos provenientes de la educación progresiva.

De acuerdo con Hein, hace casi 60 años el americano Theodore Low (1942) fue un educador de museos de arte, quien escribió un importante documento titulado “The Museum as a Social Instrument” (El Museo como Instrumentos Social), en donde mencionaba que se deben considerar las condiciones sociales que influyen las perspectivas del mundo. Low reconoce que “el propósito de los museos es la educación en todos sus aspectos desde la investigación académica hasta el simple despertar de la curiosidad. La educación debe ser activa, no pasiva y debe estar siempre íntimamente conectada con la vida de las personas”. (Hein, 2006:30)

Low también considera que los museos no deben de tener departamentos de educación aislados del resto de los otros departamentos del museo, sino más bien que la educación debe ser tema central del museo, cuya responsabilidad depende de todo el personal, ya que, el personal debe tener una conciencia social, y el museo deberá promover una “educación moderna” para que pueda llegar a un público más amplio.

### 1.1.2 Educación Constructivista

Por otro lado, podemos encontrar una corriente pedagógica que también es apropiada para los museos, hablamos del “constructivismo”, esta teoría educativa parte del supuesto que en el proceso de aprendizaje las personas construyen sus



propios conocimientos en la medida que le otorgan un significado, es decir se apoya el aprendizaje con la interacción del contexto y materiales didácticos. Como lo menciona Coll (2002) esta teoría es una construcción que el sujeto crea con la interacción entre una persona experta, el objeto de aprendizaje y él mismo. Estos conceptos irán cambiando de acuerdo con las nuevas experiencias y el uso que haga con ellos. Durante este proceso de enseñanza y aprendizaje, también juegan un papel importante las emociones, ya que, si se logra conseguir con éxito el objetivo deseado, el sujeto tendrá una mayor autoestima.

Para Pérez (2002) el constructivismo es un enfoque del aprendizaje fundamentado en la premisa de que a través de la reflexión de nuestras experiencias, se construye nuestro entendimiento del mundo en el que vivimos. En donde cada uno de nosotros tiene sus reglas y modelos mentales, los cuales permiten dar sentido a nuestras experiencias.

Como podemos observar, el constructivismo tiene mucho en común con la pedagogía progresista y ambas teorías pueden ser utilizadas para reflexionar sobre situaciones actuales, por ejemplo, la importancia de los museos como espacios educativos, en donde los visitantes encuentren lugares de aprendizaje significativo que contribuya a comprender de manera crítica el mundo que les rodea.

Los defensores de la teoría constructivista argumentan que las personas construyen conocimiento por sí mismas, asimilando conceptos e ideas individualmente, al libre albedrío, a partir de la construcción de conceptos mentales, por lo tanto, también pueden asimilar conceptos erróneos. Los defensores del aprendizaje del descubrimiento creen que, para poder aprender, los estudiantes deben vivir experiencias, necesitan hacer y observar, en vez de recibir solo lecciones.

Además, el conocimiento que se construye a través de este proceso es individual y social, pero no se produce fuera de la mente del conocedor. Estas ideas se pueden aplicar en los museos.

En los museos con una mirada constructivista, es el visitante el que construye su propio conocimiento de la exposición. Algunos ejemplos de museos constructivistas

son aquellos que permiten a los visitantes sacar sus propias conclusiones sobre el significado de la exposición. Las exposiciones constructivistas de museos no tienen puntos fijos de entrada y salida, esto permite que el visitante establezca sus propias conexiones con los contenidos y fomentan formas variadas de aprender.

Es difícil encontrar ejemplos de museos constructivistas, pero sí se encuentra gran cantidad de museos interactivos, en ellos se espera todavía un resultado "formal" en el cual el visitante haya experimentado de varias maneras la vivencia y debe terminar adquiriendo un conocimiento específico. Los museos interactivos se consideran constructivistas, porque el visitante sostiene una interacción con su ambiente a través de la manipulación de objetos y de este modo construye su propio conocimiento. Un ejemplo sería el Papalote Museo de Niño, de acuerdo con palabras de Mercedes Jiménez del equipo de educación "el museo inició basándose en la teoría constructivista, es decir, en Piaget, Vygotsky y Montesorri". Así como el Papalote Museo del Niño, podemos encontrar más museos interactivos como el Mide o el Museo de las Ciencias (UNIVERSUM), que permiten la manipulación con diferentes objetos, en donde niños y adultos pueden manejar los materiales, para que con sus propias habilidades y conocimientos previos puedan construir su aprendizaje y de esta manera sea más significativo.

Un autor importante que trabajó con la educación constructivista fue Howard Gardner, quién propuso al museo como modelo de educación para esta corriente pedagógica. El museo constructivista reconoce que el conocimiento se crea en la mente del alumno utilizando métodos de aprendizaje personal e individual, lo que permite ajustar la didáctica de dicho aprendizaje a todas las edades posibles.

Ahora que pudimos conocer un poco sobre cómo se comenzó a constituir la definición del "Museo como Espacios Educativo", es importante tener en cuenta, los problemas con los que los visitantes se encuentran en ocasiones, para que de esta manera se logre una intervención que coadyuve al desarrollo del pensamiento crítico y cuestionador, en donde los propios visitantes hagan su propia reflexión y así construir su propio conocimiento, cuando se logre esta mediación en el público, se estará logrando una función educativa. (Alderoqui, 2011).

## 1.2 Definición de Museo

Entre los años de 1969 y 1979, el Consejo Internacional de Museos (ICOM) actualizó su definición acerca del museo y fue cuando agregó la palabra educación, quedando de esta manera

“El museo es una institución sin fines de lucro abierta al público y al servicio de la sociedad, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe, con el propósito de educación y deleite, los testimonios materiales del hombre y su medio” (Alderoqui, 2011, pág. 30)

En esta nueva definición y con la inclusión del término educación se abre un área a los educadores de museos, quienes fueron los primeros profesionales en identificar las necesidades educativas y convertir a los museos en espacios que contribuyan a la educación de sus visitantes.

Sin embargo, durante la Conferencia General de la ICOM de 2019 en Kioto se debatía nuevamente, como cada cinco años se viene haciendo, sobre una nueva propuesta de definición de museo. En donde la ICOM anunció una alternativa que se someterá a votación:

“Los museos son espacios democratizadores, inclusivos y polifónicos para el diálogo crítico sobre los pasados y los futuros. Reconociendo y abordando los conflictos y desafíos del presente, custodian artefactos y especímenes para la sociedad, salvaguardan memorias diversas para las generaciones futuras, y garantizan la igualdad de derechos y la igualdad de acceso al patrimonio para todos los pueblos.

Los museos no tienen ánimo de lucro. Son participativos y transparentes, y trabajan en colaboración activa con y para diversas comunidades a fin de coleccionar, preservar, investigar, interpretar, exponer, y ampliar las comprensiones del mundo, con el propósito de contribuir a la dignidad humana y a la justicia social, a la igualdad mundial y al bienestar planetario” (ICOM, 2019).

Se propuso una nueva definición, ya que, se considera que la definición actual solo ha presentado pequeños cambios durante las últimas décadas, pero esta no refleja ni expresa adecuadamente las complejidades del siglo XXI y las responsabilidades y compromisos actuales de los museos, ni sus desafíos y visiones para el futuro.

Aunque esta nueva propuesta por la ICOM trajo consigo diferentes opiniones de los encargados de la educación en los museos, desde la investigación y la práctica la educación en los museos implica también una experiencia lúdica y cognitiva de los visitantes (sensaciones, percepciones, afectos, imágenes y conceptos) cuando estos se sienten atraídos por algún objeto que llame su atención en posiciones fijas o en movimiento se estará logrando la mediación esperada, que la educación busca en los visitantes.

## 1.2 El Museo como Espacio Pedagógico

Con la concepción del Museo Pedagógico se marcaron elementos importantes que hoy en día se ven reflejados en estos espacios, como son: la acción educativa, investigación científica, enfoque a públicos diversos y protección en el territorio. Esto fue posible gracias a la incorporación de la ya mencionada nueva museología, en donde a partir de este concepto se fueron agregando las actividades pedagógicas en los museos y adaptando el ocio y el aprendizaje. De esta manera los museos fueron incluyendo el área educativa desde que se ideaba una exposición, así empezaron a incluir situaciones de aprendizaje para los alumnos visitantes, de igual manera se crearon espacios para actividades interactivas.

A partir del siglo XX los museos han tomado mucha más importancia en el ámbito educativo, donde estos son tomados como espacios sociales de aprendizaje y conocimiento (Arbués y Naval, 2014 p. 135) En este sentido contribuyen al aprendizaje a lo largo de la vida de los ciudadanos en cualquier edad. El museo como espacio para generar conocimientos ha ido creciendo, ya que, forman un papel importante en los centros educativos y sobre todo para el profesorado. En estos campos de enseñanza los museos trabajan en conjunto con las escuelas para

completar los contenidos que marca el currículum.

A continuación, se mencionarán objetivos de enseñanza que son importantes en la educación primaria y donde el museo entra como un apoyo importante para cumplir con estos objetivos. (Arbués y Naval, 2014, p.139).

- Conocer, comprender y respetar diferentes culturas
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas

Con estos objetivos el museo puede trabajar los contenidos curriculares de una manera **conceptual, actitudinal y procedimental** para el desarrollo del aprendizaje, así en los museos pueden complementar la acción docente para ayudar a reforzar los conocimientos previos o para investigar alguna temática en específico dentro de las aulas. Además, la enseñanza fuera del aula es un tema muy presente, ya que, se trata de buscar la motivación y el interés desde el entorno social y cultural. La visita a los museos son recursos importantes para lograr estas metas, hablando de contribuir en la motivación e interés de los alumnos, pues estos espacios sirven para despertar la curiosidad y estimular la observación y la participación a través de la vivencia. (Arbués y Naval, 2014).

Estas dos instituciones, el museo y el centro escolar son espacios educativos donde se adquieren conocimientos de diferentes formas. Es así, que el museo es un lugar donde se puede lograr aprendizajes en acción y con innovación de prácticas educativas como lo menciona Arbués y Naval:

El aprendizaje a través de los objetos reales expuestos. Estos no sólo ofrecen información sobre fenómenos artísticos, históricos o científicos, sino que conforman en parte la herencia cultural, permitiendo evocar, y a veces conocer lo que ocurrió en un determinado momento.

- El acercamiento a lo que en ello se exhibe a través del aprendizaje por descubrimiento.
- Un trabajo de investigación por proyectos, en donde los alumnos formulan preguntas, investigan para encontrar respuestas a sus preguntas, plantear hipótesis, documentar el proceso y los resultados, desarrollando la

creatividad en las formas de presentación; y finalmente expresar verbal o gráficamente los resultados obtenidos.

- Lograr un trabajo en grupo y un aprendizaje cooperativo. Hay autores que creen que estas instituciones crean ambientes que facilitan la interacción social por ello los museos son tomados en cuenta como recursos de aprendizaje no formal.
- El museo es un recurso que potencializa el aprendizaje basado en problemas. De esta forma se propicia el aprendizaje significativo y se promueve el desarrollo de una serie de habilidades y capacidades intelectuales.
- La propuesta de Gardner acerca de las inteligencias múltiples resulta un magnífico modelo para hacer del museo una alternativa de aprendizaje informal donde estén representados la pluralidad de habilidades e inteligencia de los visitantes.

La relación que tiene el museo y la escuela se basa principalmente en el conocimiento de los alumnos, en donde puedan desarrollar competencias que los ayuden en su contexto y su realidad, brindando herramientas necesarias para que ellos mismos puedan hacer una reflexión educativa en donde refuercen sus conocimientos previos.

Como hemos visto, el museo es un espacio que brinda diferentes experiencias donde se pueda pensar, sentir y hacer, transformándose en una escuela viva. Como institución educativa el museo debe plantearse preguntas como: ¿qué papel juega la didáctica en nuestra tarea? ¿Con qué elementos contamos para dar respuesta a las continuas demandas institucionales, curriculares y de aprendizaje a las que nos vemos expuestos? (Cobrerros, 2014)

Los museos reflexionan sobre la interacción en las escuelas y cómo estos deberán atender una problemática, el museo deberá conocer las expectativas de la escuela y analizar cómo se le puede dar una solución adecuada y buscar cómo insertar a los escolares en la política general hacia el público. Los museos son lugares que deberían ser concebidos como una herramienta en acción para la escuela, pues este

se encargara de minimizar aquellas barreras culturales. (Alderoqui, 1996).

Pero hoy en día para que se puedan resolver estas interrogantes, el museo y la escuela deberán poner de su parte para llegar al objetivo deseado, una manera de lograrlo es la propuesta de Díaz Barriga, en donde el docente deberá tener una participación activa e innovadora en la elaboración de sus propias actividades y estrategias, con la finalidad de crear una aula pedagógica, por otra parte, el museo deberá crear un guion pedagógico que se base en la planificación del docente, y así ambas instituciones tendrán que adaptar sus programas para atender las necesidades de los alumnos. En este tipo de ejemplos el museo tiene la facilidad de adaptar sus contenidos, ya que, tiene un currículum prescrito. (Díaz Barriga citado en Cobreros, 2014)

Los museos considerados como espacios de aprendizaje se ven desde dos enfoques. Por un lado, la organización y preparación de la visita por parte del profesorado y del personal educativo del museo para lograr experiencias de aprendizaje. Y por el otro, la posibilidad de integrar al currículum un modelo de aprendizaje para completar las actividades escolares.

### 1.3 El Museo Como Espacio Pedagógico Actual

Ya hablamos de los inicios del museo pedagógico y su función, pero ahora es importante hablar de las nuevas dificultades con las que se encuentran los museos pedagógicos, uno de los principales cambios que se han tenido son los de crear nuevos enfoques, nuevos planteamientos, estructuras, actividades, desafíos, nuevo papel de los visitantes, novedosas formas de exponer; originales construcciones de espacios culturales y sociales, por mencionar algunos, sin dejar de lado la llegada de las nuevas tecnologías y los nuevos enfoques en historia de la educación. (Ruiz, 2006 como cita Álvarez, 2014)

Actualmente los museos pedagógicos contemporáneos, han tomado mucha más relevancia que antes, ya que, se han ido consolidando como una institución cultural de carácter educativo, en donde se reconoce el recurso de los docentes,

investigadores e historiadores de la educación para convertirse en agentes de cambio en el entorno cultural y educativo, donde los visitantes pueden conocer y recrear parte de su pasado a través de la memoria.

Como sabemos muchos museos han sido creados bajo el enfoque de museos pedagógicos, sin embargo, estos museos no son reconocidos como tal, de acuerdo con los planteamientos de la ICOM, como se mencionó anteriormente en la definición que se da de museos, aun no se otorga relevancia a la palabra educación dentro de este concepto. Otro de los problemas con los que actualmente se encuentran los museos pedagógicos es con la llamada “cultura digital”, pues ahora los museos deben brindar la información a través de objetos como pantallas o aparatos electrónicos, con el fin de aprovechar todos los recursos para poder mostrar el patrimonio cultural, además de adaptarse a estas nuevas necesidades.

Martínez y Santacana (2013) mencionan que la cultura museística pasa por momentos difíciles, pues los museos deben preocuparse por conseguir buenas sedes, espacios adaptados y acondicionados para la exposición, las renovaciones museológicas y museográficas cuentan con una gestión de presupuesto escaso, así como de la creación de material didáctico y tener difusión de calidad, además de atender los deseos y necesidades de los visitantes. Estas son algunas de las debilidades de los museos que impiden garantizar la socialización del conocimiento patrimonial histórico educativo correctamente.

A pesar de todas estas dificultades con las que se enfrentan, las creaciones de espacios museísticos (museos escolares, seminarios, aulas de museos, centros de interpretación, laboratorios, etc.) son lugares que perpetúan la memoria de la educación y seguirán siendo lugares de recurso cultural, donde diferentes profesionales de la educación participan para la construcción de una didáctica patrimonial histórico-educativa orientada a pensar, reflexionar y sentir la escuela del ayer (Álvarez, 2014). Como menciona este autor los museos exponen, difunden y ponen en valor el patrimonio histórico educativo a través de una educación patrimonial, que supone recuperar desde el presente la memoria del porvenir de la educación. Los museos pedagógicos nos ayudan a conservar nuestras señas de



identidad cultural y escolar.

El museo pedagógico actual debe innovarse y ser capaz de desarrollar nuevas ideas con pocos recursos, en donde se trabaje en conjunto con otras disciplinas, esta renovación abrirá caminos al museo pedagógico. Aún y cuando las innovaciones no funcionen, el museo pedagógico deberá cumplir con el desarrollo de su función educadora, ligada a hacer cambios significativos y constructivistas en los procesos de enseñanza aprendizaje, que tienen que ver con el deseo y la necesidad de sensibilizar a la ciudadanía en la conservación, salvaguarda y difusión de la memoria y patrimonio de la educación (Álvarez, 2012).

### 1.3.1 El Museo y la Formación Ciudadana

De acuerdo con un debate histórico acerca de sí el museo es ¿un espacio para la elite o para todos? (Castro, 2017), se menciona que esta institución es un espacio que genera ciudadanía con altos estándares formativos. Así, el museo junto con la escuela, han participado para el desarrollo de las funciones sociales que nos definen como seres culturales: **la promoción del saber y la preservación de nuestro legado**. Lo primero da a entender que se enfoca en aquellos conocimientos que definen una civilización, el otro, se enfoca más a la conservación de los vestigios de los relatos de la humanidad.

Dentro de este debate resalta el escritor Marcel Proust, autor de *Los placeres y los días* (Castro, 2017, p.96) quién defiende a los museos ante las críticas de varios artísticas que veían a estos recintos como un espacio inescrutable, en el que las piezas no podrán expresar ni transmitir un mensaje significativo. Para Proust los museos son espacios de arte para dotarse de nuevos valores y sobre todo logran que “un pedazo de la vida de quién las contempla, un elemento de su propia conciencia, una capa que es muy diferente de la capa a la que se refiere la ley formal de las obras.

Con estas afirmaciones Proust se estaba anticipando la concepción del nuevo museo, en el que los museos y el nuevo papel de recursos didácticos trabajarán en

conjunto para el servicio de la ciudadanía. Además, con esta apertura se abriría un camino nuevo para que los museos sirvieran como mediación entre el patrimonio y la sociedad, entre el pasado y el futuro.

Uno de los primeros referentes respecto a este nuevo tema fue el *Centre Beaubourg*, destacando que en la era posmoderna una manera de entender a los museos es como:

“comunidades de aprendizaje que posibilitan múltiples miradas porque reconocen el papel subjetivo de lo expuesto, y en donde la cultura dominante, al quedar desmitificada y desestructurada, termina siendo más permeable”  
(Arias, 2015, p.138)

Este es un museo que quiso revitalizar el barrio de Less Haless en Francia, una zona deprimida económica y socialmente. Fue el presidente George Pompidou quién se encargó su creación cuyo objetivo era “restaurar el orden”, pero desde una perspectiva nueva: la modernización de París.

El museo Pompidou es un centro cultural multidisciplinario, en donde el visitante puede hacer sus visitas autónomas o con acompañamiento, que se adecuan al grado de sofisticación que cada público requiere, y pueden ser temáticas, con herramientas pedagógicas.

Con estas aportaciones la profesora Pilar Marco Tello de la Universidad de Valladolid menciona que las obras expuestas dentro de estos espacios son excelentes recursos didácticos para “el desarrollo de la sensibilidad, la percepción, el conocimiento, así como la adquisición de diversas actitudes, entre ellas el comportamiento cívico, la apreciación de la diversidad, etcétera. (Castro, 2017)

Siguiendo con la noción de los museos como espacios educativos, estos se empezaron a ver como herramientas al servicio de la sociedad y una de sus tareas importantes es ayudar a la formación de educadores, siendo el principal centro de exposiciones y vida de las escuelas, para brindar un servicio a todas aquellas personas que estén interesadas profesional y socialmente.

Otro autor que habla sobre la importancia del museo en el ámbito educativo es

Cossío (1884), quien defiende el potencial educativo de las obras expuestas. Para este autor los museos de arte solo muestran dos panoramas: la contemplación y lo estético, pero no muestran una educación artística.

Gracias a esta perspectiva Cossío logró que se viera a los museos como recursos didácticos y también como apoyo a los contenidos escolares no formales, en donde se puede lograr un autoaprendizaje o socialización entre ciudadanos. Estas posturas fueron las bases para la concepción y desarrollo de un Museo Pedagógico Nacional. De esta manera Cossío propone que se utilicen los objetos museísticos para educar y para lograrlo el proceso tendría que centrarse, *en cómo sirven los objetos para enseñar*, pues la educación consiste en eso, en un proceso. (Castro, 2017)

Cabe mencionar que la educación que se lleva a cabo en las escuelas y en los museos, ambos tratan un tema social; es decir, un enfoque de la educación a la sociedad. Los centros educativos tienen la finalidad de preparar futuros ciudadanos para vivir en sociedad de forma activa y responsable; los museos por tanto se encargan de presentarles a los ciudadanos aspectos que compartan socialmente. Estos espacios también ofrecen experiencias sociabilizadoras a los visitantes por las siguientes razones:

- Las colecciones expuestas dentro de estos espacios son objetos que expresan identidad de una comunidad, a nivel local, regional, nacional, internacional y hasta global. Visitar nos acerca a otras culturas y tradiciones, además de adentrarnos a esta parte de las diversas identidades y a conocernos a nosotros mismos a nivel global.
- Cuando se visita un museo como escolares o ciudadanos, se ponen en práctica diferentes habilidades sociales, donde se esté en contacto con diferentes personas pues están compartiendo un lugar que es para todos.
- Posibilitan al visitante desarrollar su creatividad y formas de expresión.

- Las visitas contribuirán a fomentar, respetar y valorar la sensibilidad, sentimientos y creaciones de los demás. Aspectos importantes de la educación orientados a la cohesión social.

Para pensar a los museos como espacios de promoción en el ámbito educativo en el siglo XXI, debemos entender que gracias a la movilización de actores culturales, académicos, sociales y políticos el museo comenzó a tener otros principios de acuerdo con la *nueva museología*: democracia cultural, territorio, concienciación, sistema abierto e interactivo, y multidisciplinariedad (Maicera, 2008).

Con nueva museología nos referimos a un movimiento de profesionales con una visión alternativa a las labores museológicas que se venían realizando en el siglo XX. Esta denominación surge en el año en 1958, cuyo propósito era dinamizar las estructuras de los museos, haciéndolos más abiertos a la educación y a la participación social, modificando sus lenguajes y practicas expositivas, así como los modos concebir su función patrimonial. (Alderoqui, 2011). Fernández menciona que la idea principal de este movimiento es el museo visto como ente social y adaptado, para las necesidades de una sociedad. La nueva museología presenta a la exposición como “un método útil para la concientización y el diálogo, dado que se utiliza un lenguaje visual utilizado y practicado por todos en la vida cotidiana” (Soler, 2009).

En estos tiempos los museos se enfrentan a nuevos retos respecto a las demandas y expectativas de la sociedad, así como la adaptación al mundo globalizado, estos desafíos tienen que ver con los valores y actitudes (interculturalidad, respeto, dialogo, cooperación y apertura) y el mensaje que se da al nuevo contexto mundial. El museo se encuentra en un época en donde debe buscar diferentes maneras de acercarse al público, además de innovar con los recursos que hoy en día se tienen, como integrar en sus espacios la nueva tecnología, lograr una inclusión para el público diverso que los visita, el reconocimiento y estudio de formas diferentes de construcción, la manera en que difunde el conocimiento, las mejoras que proponen en torno al museo, la interdisciplinaridad en los contenidos exhibidos, la continua

búsqueda de respuesta a nuevas preguntas, las distintas formas de posible conocimiento, las estrategias que se usan para las exposiciones del museo y por último la manera en que logran que las personas de diferentes edades aprendan. (Maicera, 2008).

Una propuesta para comprender la potencialidad formativa del museo es cómo se involucra al público en las exposiciones, de qué manera se le acerca al objeto para que este lo pueda entender y se lleve una experiencia con los contenidos expuestos, esto se logrará con la narrativa que se use y con las personas que se encuentren alrededor. Otra propuesta sería abordar el tema de las colecciones, y cómo hacen que el público participe en la parte de la gestión, el diseño o montaje de exhibiciones o de museos.

Los museos hoy en día se conciben como lugares de encuentro y aprendizaje que se hallan al servicio del público. Estas innovaciones entre patrimonio histórico y artístico constituyen una concepción nueva de la pedagogía en el espacio artístico actual. Los museos cada vez más están centrados en ajustar sus objetivos pedagógicos en función de las necesidades de la sociedad, como menciona López, para incidir mayormente en los sectores de la población. Por mencionar algunos a los que estas prácticas educativas han llegado son los centros municipales, los hospitales y los colegios. Algunos autores coinciden en que el museo tiene la capacidad de dirigirse a todos los segmentos de la sociedad y cumplir un papel educativo, así como lograr una orientación informal y una satisfacción de necesidades, en el hecho de cumplir con un plan curricular y la educación extraescolar, son casos y aspectos que se consideran importantes en esta innovación pedagógica de los museos de hoy.

Sin embargo, como toda propuesta nueva existen algunos obstáculos o dificultades para lograr los objetivos esperados. En el caso de los museos como espacios educativos, por mencionar algunos, una dificultad radica en que los profesores de sienten incapaces de lograr una lectura adecuada al ingresar al museo, piensan que las piezas tienen una cierta complejidad y ellos tienen poco conocimiento respecto al objeto. Un segundo problema es que, al ser temas específicos de alguna materia

o tema, el maestro no cuente con las competencias necesarias para lograr una mediación entre los estudiantes y las obras de arte, lo que provoca que el docente entre a ser un espectador pasivo durante la visita.

Con esto nos podemos percatar de una situación muy común en los centros escolares, y es que al final de la visita al museo, el docente no sabe cómo vincular esta experiencia con los contenidos vistos en clase, probablemente porque no hay una vinculación entre lo visto en el museo y lo que se enseña en el aula, lo que lleva a que los estudiantes tengan una experiencia aislada y poco significativa. Para poder resolver estas situaciones, el docente deberá tener un conocimiento previo sobre lo que expone el museo antes de la visita con los alumnos, apoyándose de la tecnología o trabajando colaborativamente con los encargados en del área educativa del museo, para así poder formular un plan de acuerdo con los contenidos que se estén viendo en clase vinculando ambos espacios a uno o varios contenidos.

## 1.5 El Museo y el Público

De acuerdo con estudios realizados en México y en otros países, es posible conocer sobre la relación que existe entre el público y el museo, las investigaciones datan de los años 80's, y son relevantes porque constituyen la base del inicio a este capítulo, nos interesa comprender las diferentes experiencias de los visitantes dentro del museo, muchas de ellas poco perceptibles a simple vista y sobre todo conocer lo que el público construye al observar lo expuesto en las salas de estos espacios como, por ejemplo, las manifestaciones de placer que percibe, su mirada estética o su comprensión histórica o en otros casos, su acercamiento a temas como la desigualdad social, política, económica y cultural.

De acuerdo con estos estudios existe una diversidad de temas para trabajar entre el museo y el público como: a) conocer la práctica de visitar museos y exposiciones según perfiles socioeconómicos y culturales; b) evaluar elementos de exposición; c) indagar sobre la apropiación, la interpretación y la valoración de los objetos

culturales en sus diversos niveles de complejidad; d) ¿a qué se deben tales o cuales resultados? Estos son algunos alcances de estudios que se han realizado respecto al tema museo–público. (Schmilchuk, 2012).

Actualmente la acumulación de estudios ha aumentado para asesorar a museos o instituciones responsables de redes de museos en materia de mejoramiento de museografía y atención a públicos, sin embargo, hay un reducido acceso a ellos, ya que, los museos o las organizaciones encargadas de estos estudios al público no difunden los resultados tal vez por temor a mostrar sus puntos débiles y como no hay organismos que se encarguen de la obtención de estos resultados, la información obtenida pasa desapercibida.

Por algunos estudios obtenidos, se sabe que esta obtención de datos se logra por medio de diversas técnicas y muestras de diferentes dimensiones y rigor, estos perfiles ayudan a la obtención de los hábitos culturales de los visitantes. Además, los estudios se ocupan de comportamientos y actitudes, hábitos culturales y construcciones imaginarias de los visitantes y de esta manera observar cómo ocupan su tiempo libre en estos espacios concebidos para la recreación, la información y educación.

A continuación, mostramos de manera breve algunos estudios de museos en México:

La Coordinación de Museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia con la aplicación de encuestas a los visitantes de algunas de sus exposiciones temporales, en especial aquellas extranjeras sobre culturas antiguas del mundo como "Los Etruscos", "África", "China Imperial", "Egipto" y "Magna Grecia". Gracias a estas encuestas, el Museo Nacional de Antropología conoce mejor el perfil de sus visitantes en su mayoría estudiantes adolescentes y jóvenes y también ha corroborado que tiene visitantes recurrentes. Además, con espíritu abierto y generoso, el responsable de los estudios ha diseñado y publicado en discos compactos los resultados y las herramientas utilizadas.

El Museo Nacional de Arte (MUNAL), para el cual realicé en 1998 una combinación de recursos lúdicos e informativos, así como una evaluación cualitativa de los mismos, en conjunto con la antropóloga Ana Rosas Mantecón. Logramos formular una tipología de usuarios, de recursos complementarios, además de preguntarnos qué los lleva a comportarse de esas maneras. Esa pregunta, además del uso sistemático de la observación etnográfica, es lo que distingue este estudio de los realizados por colegas en otros museos. (Schmilchuk, 2012])

Las investigaciones cuantitativas y cualitativas ayudan a conocer cómo se configuran las concepciones colectivas del patrimonio, los criterios de visualización y valoración vigentes en diversos sectores de la sociedad, para la programación de los museos.

En México en la década de 1980, se empezaron a encontrar barreras que obstaculizaban el verdadero objetivo de los museos, como primera instancia la concepción de “**patrimonio cultural**” fue concebida como “un repertorio de signos que cobran existencia en un espacio donde se ejercen los derechos a la negociación social del sentido y que varían en y según cada sociedad y época particular” (Schmilchuk, 2012]) otra barrera fue el plano político y económico que empobreció y debilitó a los Estados protectores, ya que algunas instituciones tradicionales comenzaron a lanzar y a buscar a los museos con un impacto y unos beneficios consensuales y legitimadores que antes no contaban para subsistir. Por último, la falta de participación social en las decisiones de la preservación de patrimonios, de colecciones y programas de exposición, ponían a al público como consumidores de mercancía, lo que provocó una distancia en su potencial de calidad para lograr relaciones de cooperación de distinto orden desde antes de las aperturas o inauguraciones de las exposiciones y actividades.

Gracias a estos estudios con una diversidad de temáticas como lo son el comportamiento, actitudes, hábitos culturales y construcciones imaginarias de la gente, podemos darnos una idea de lo que los visitantes hacen en sus tiempos libres en los espacios dedicados a la recreación, la información y educación, que los museos y lugares de exposiciones permiten. Además, de estas problemáticas que se percibieron en estos estudios, existen otros temas que se derivan de la relación



público–museos, y es que otro factor importante que se debe tomar en cuenta es cómo los visitantes ven a los objetos y a las narrativas que se les presentan en las cédulas, por ejemplo, en los museos de arte existe un conflicto en que las cédulas no estén saturadas de información, pues se considera que entre menos información, más actúa el sentido de sensibilidad del individuo en las obras. Aunque en cierta parte esto tiene sentido, no es del todo real, ya que, por más que se aprecie una obra de arte claro está que el objeto cultural no es por si solo capaz de responder a todos los cuestionamientos o dudas que el visitante tenga, y cuando esto sucede no hay más que se pueda hacer. (Schmilchuk, 2012) En otros museos, como por ejemplo los de ciencia e historia presentaban, a diferencia de los de arte, problemas en la cuestión de sus textos en las cédulas, pues usaban un lenguaje más técnico y sus principales públicos eran escolares y familiares, por lo cual su forma y contenido no era el más adecuado para este tipo de público, pues en esos años y en la actualidad sabemos que hay población que no cuenta con la educación básica para poder comprender el lenguaje utilizado en los museos.

Fue hasta la década de 1990 que comenzaron a surgir los primeros cambios, es decir; las exposiciones comenzaban a tener apoyo en los textos e implementaron audiovisuales elaborados por investigadores y curadores, aunque el lenguaje usado seguía siendo complejo. Para Miles es importante tener en cuenta lo siguiente:

*“Los visitantes intentan, en general, explorar el museo para captar un conjunto de sensaciones que pocos objetos o exposiciones les puedan llegar a atraer y llamar la atención”. (Miles, 1996, pág. 53)*

Pero para lograr este impacto en el visitante, se debe conocer las necesidades del público y lo que le es factible conseguir, (educativamente) en el museo, su potencial educativo real, así como los medios, técnicas, actividades, etc. que pueden ser útiles para lograr los objetivos adecuados en los visitantes a los que cuales va dirigido el quehacer del museo, y por último se debe exigir a las autoridades pertinentes recursos suficientes para llevar proyectos dignos y garantías de éxito. (Pastor, 1992). Por otro lado, a diferencia de otras organizaciones como la escuela, instituciones o centros que cuentan con un determinado “público” que tienen en

común características similares (edad, nivel de formación, etc.) el museo se enfrenta a visitantes de diferentes grupos sociales, pues a los museos llegan estudiantes, familias, grupos de amigos, turistas, etc. así como amas de casa, jubilados, trabajadores o individuos solos, y todas estas personas cuentan con un nivel cultural y educativo diferente. También sus gustos y preferencias son distintas, de igual manera las visita y los objetivos por lo que acudieron al museo.

Pastor (1992) hace una mención importante con respecto a las áreas educativas de los museos que se encargan precisamente de fungir como “un puente” entre la institución museística, en ocasiones poco comprensible, con el gran público que visitan estos espacios. Por ende, los servicios educativos que se encuentran en el museo deben diseñar programas para todo el tipo de público que los visita, pues se le da mucha prioridad en ocasiones a los escolares y dejan de lado a los visitantes informales que pueden necesitar más un guía para la comprensión de lo expuesto en los museos que los niños y adolescentes que asisten a una escuela. Estos programas deberán contar con ciertas características para poder cumplir con este gran reto, para empezar, deberán ser programas novedosos y atractivos, pero a la vez, rigurosos y claros para atraer a un sector del público que acude al museo por curiosidad, por pasar un rato agradable, pero no con el objetivo de obtener un aprendizaje. Para poder lograr estas metas los museos también deben de cambiar de su mentalidad, tener otra visión del concepto de educación en el museo, más abierta, participativa, creativa y más lúdica, para cambiar un poco las visiones tradicionalistas. Como dice Pastor (1992)

*“No podemos hacer del museo una copia de la escuela porque las características y los objetivos de ambas instituciones, aunque coincidentes a veces, están claramente diferenciados y, por consiguiente, no nos servirán los mismos patrones.” (Pastor, 1992, pág. 14)*

Pero para conseguir esta dinámica y avanzar a una verdadera comunicación **museo-público**, como ya se explicó anteriormente, los museos tienen que conocer bien a sus públicos por sus características, expectativas, necesidades, opiniones, ya que, de esta manera tendrán una recopilación de información para mejorar su

gestión y oferta. Y así la investigación del “educador del museo” será entonces adecuar los programas para la diversidad de públicos, e ir cambiando poco a poco esta concepción del museo como un servicio a la comunidad y como un espacio para cambiar la realidad de los visitantes.

### 1.5.1 Público Infantil y Juvenil

Las experiencias que tienen los niños y adolescentes dentro de los museos son muy diferentes a la de los adultos, su bagaje de información, de experiencias y concepciones del mundo son completamente distintas a la del público adulto, además como dice Piaget, su percepción está moldeada y limitada por su experiencia y el aprendizaje implicará, en cualquier caso, un conflicto entre las concepciones personales de la realidad y los encuentros con esta misma realidad, conflicto que lleva a un proceso dinámico de acomodación o adaptación. (Pastor, 1992). Por eso en ocasiones los niños no pueden entender muchas cosas que se encuentran expuestas dentro del museo, pues como sabemos estos espacios en ocasiones guardan objetos del pasado y los niños no saben cómo relacionarlos con los conocimientos que se les presentan en las escuelas sobre la historia de un determinado acontecimiento.

Por ello, el museo necesita tomar algunas acciones para que el contenido que se les presenta a los niños sea comprensible y con una narrativa de acuerdo con su edad. En primer lugar, los programas deberán centrarse en objetos específicos de interés para ellos y accesibles en su comprensión, de tal manera que lo expuesto les sea significativo. Por ello, es mejor que se tenga un punto de interés selectivo y limitado que le provoque al niño sentido y autodominio, que le sea inquietante y curioso para así aumentar las posibilidades de aprendizaje, además de saber que detrás de todos esos objetos hay un mundo al que puede ir adentrándose poco a poco. (Pastor, 1992 citado en Jensen, 1982)

Es importante que el museo cuide las visitas de los escolares, especialmente cuando son niños, pues para ellos su presencia en el museo es un momento vital y precioso, lleno de emociones e intereses, si no se logra captar su atención; el niño

comienza a percibir a los museos como lugares de aburrimiento, es necesario que aquellos museos que cuentan con servicios educativos tengan una buena planeación y organización de cómo se llevará la visita de los escolares, además de asesorar previamente a los acompañantes (familiares, maestros, guías, etc.) y tener anticipadamente el trabajo que se hará entre el personal del museo y estas personas.

Respecto a los adolescentes se debe de tener otro tipo de dinámica para mantener el interés de lo que están apreciando, con ellos se pueden trabajar coloquios con los educadores del museo, los artistas, especialistas invitados, científicos, curadores, museógrafos, entre otros, con el fin de facilitar la reflexión sobre lo que han observado, si tienen dudas o inquietudes o bien formular críticas sobre su apreciación, esto con el fin de lograr la libertad de expresión. Además, justo en estas edades se debe tomar en cuenta su vida social, es decir, los grupos de amigos y su entorno, porque para poder llegar a los adolescentes es necesario tener en mente que si visitan el museo con grupo de amigos se puede obtener provecho de este tipo de socialización para el aprendizaje. (Pastor, 1992)

### 1.5.2 Público Adulto

Los adultos visitantes de museo son muy importantes, pero también es uno de los grupos más ignorados, ya que, los servicios educativos se concentran o priorizan a los grupos escolares, dejando fuera de sus acciones a este tipo de público. Como mencionado Pastor (citado en Allan, 1978) estos grupos de usuarios aprecian más de los montajes de las exposiciones que los niños, pues ellos admiran la museística, la estética, su interés, tiene otro nivel de comprensión. Sin, embargo, esto no significa que este grupo de visitantes no requiera de la mediación educativa que puede brindar el museo, pues partimos de la idea de que el aprendizaje requiere de actividades en las que se manipulen los objetos y se reflexione a partir de ellos, es importante que se sientan sujetos activos y que el museo represente un espacio de conocimiento, de goce y de memoria histórica.

Sobre el público adulto en los museos surgen dos aspectos importantes a tomar en cuenta. el primero está referido a la cuestión de que no se tiene un “historial previo” de estos grupos, es decir; este tipo de públicos no cuentan con guías como los escolares, tampoco se sabe por qué asisten al museo o con qué finalidad van, no se conoce con precisión a la hora a la que acudirá o a la hora que se retirará, de esta manera podemos ver que las circunstancias son diferentes, y por eso a la hora que crear programas para adultos suele ser más complicado pues se deben de tomar varios aspectos para crear uno que sea adecuado para el gran número de visitantes que se encuentra en este nivel. El segundo aspecto toma un concepto para definirlo, nos referimos a la “educación comunitaria”, en este término se habla sobre implicar en la educación personal lo que ocurre en el contexto social, de tal manera que, aunque sea dirigido a un individuo particular deberá integrar una interrelación dinámica, dentro de una comunidad cultural. (Pastor, 1992)

Entonces, para lograr una visita satisfactoria y que deje algo significativo a las personas adultas es importante elaborar programas flexibles y diversos que permitan el aprendizaje, procurando que el contenido de las exposiciones este dedicado a captar más la atención. En segundo lugar, los visitantes no guiados como se les conoce también deben tener una buena orientación en el museo y lograr así, sistemas más idóneos que muestren opciones para desarrollar la creatividad y el descubrimiento personal de la gente adulta.

Por último, y no por eso menos importante, también se debe atraer más a visitantes de la etapa adulta, y no solo con las visitas físicas al museo, sino que, el museo implemente programas fuera del espacio, como en los hospitales, a los comerciantes, personas jubiladas, entre otros, ya que, el museo aparte de promover la cultura a través de este tipo de actividades fuera del recinto motiva a al público a visitar los museos para conocer más de ellos y las exposiciones con las que cuentan. Este tipo de programas si se implementan más en los museos y se aprovechan podrían lograr que la sociedad apreciará a los museos como espacios educativos, y se sintiera como parte de ellos, de su herencia cultural.

### 1.5.3 Público Disminuido o Público con Discapacidad

En la actualidad se habla mucho de la “inclusión” con las personas que padecen alguna deficiencia, ya sea, motriz, auditiva, visual, mental, etc. pero ¿de qué manera logran los museos la inclusión? Ciertamente las personas que cuentan con alguna discapacidad no disfrutan de la misma manera el museo como la gente “normal”, pues sus características y demandas en ocasiones van más allá de la oferta educativa que brindan los servicios educativos de los museos. Y aunque algunos museos a través de los años han tratado de hacer modificaciones a sus instalaciones y programas aún sigue habiendo deficiencias para las necesidades de los visitantes con alguna discapacidad. Pastor menciona (como se cita en Callow, 1975) que entre los principales obstáculos que se presentan para lograr una verdadera inclusión son las siguientes:

1. Implicaciones estructurales
2. La comunicación
3. El contacto activo
4. Integración

Lograr modificaciones estructurales en todo el museo en ocasiones puede ser difícil pues se interpone de manera importante la parte de económica, ya que, hacerle modificaciones para que las personas con alguna discapacidad transiten sin problema, es complicado, ya que implica un gasto fuerte y como sabemos, los museos no cuentan con los recursos necesarios para hacer este tipo de modificaciones estructurales. Pero no dejemos de lado que, aunque no se pueden hacer grandes cambios, los museos tratan de cubrir áreas importantes para las personas con alguna discapacidad, además de que la mayoría de ellos, ya cuentan con elevadores, rampas, herramientas de apoyo, etc. Respecto a la comunicación la mayoría de los museos cuenta con diferentes medios para comunicarse con las personas con discapacidad, algunos implementan equipos visuales, audios, las láminas en braille o bien personal capacitado en lengua de señas.

Si con el contacto activo aún sigue siendo difícil obtener conocimiento y desarrollar habilidades entre los visitantes que no presentan discapacidad, es aún más

problemático incluir a las personas con alguna discapacidad y lograr el aprendizaje, pues como mencionamos antes, a la falta de recursos económicos en los museos se agrega el hecho de que aún existe una gran barrera entre el objeto y el público, pues los museos se encargan de preservar las piezas y es muy difícil que se tenga contacto directo con los objetos, aunque en la actualidad, especialmente en museos recreativos, se comienza a modificar esta idea pues algunos espacios agregan esta parte de que el público entre en contacto con las piezas, otras alternativas son los museo 3D en donde pareciera que los visitantes entran al mundo de ciertas pinturas, obras de arte u objetos, aunque aún falta mucho para lograr otro tipo de contacto objeto–visitante, poco a poco se han ido modificando estas ideas en los museos.

En definitiva, para lograr una visita con los grupos minoritarios se deben implementar actividades recreativas, ya que, por medio de la creatividad el niño o el adulto se sienten entusiasmados porque se les está brindando un espacio para ser independientes por un momento. Por ello, el museo debe lograr programas para todo el tipo de público, en donde estos puedan adaptarse a las necesidades de todos. Sin embargo, se necesita tiempo, dedicación y voluntad para conseguirlo, además de que el museo y sus servicios deben estar implicados mayormente para alcanzar estas metas en un futuro no muy lejano.

## 1.6 Recursos del Museo

Como es sabido los museos son financiados por instituciones gubernamentales y/o privadas, con esto nos referimos a que reciben un presupuesto que los ayuda a brindar un mejor servicio el financiamiento llega a los distintos grupos que componen el museo, como la gestión directa o indirectamente, así como los programas implicados para lograr sus metas y objetivos. Estos recursos pueden dividirse en siete grupos, dentro de estos grupos destaca principalmente el que viene implícito en la definición de la ICOM:

- Colecciones: se incluyen todos los objetos expuestos, así como cualquier otro objeto que pueda ser empleado, en este momento o en el futuro, para su exhibición a través de préstamos, donaciones, derechos, excavación, etc.

Los tres grupos siguientes son recursos que son necesarios en cualquier empresa.

- Recursos humanos: miembros de la dirección del museo, personal en nómina, personal voluntario, contratistas independientes, asesores, investigadores, socios, amigos del museo, etc.
- Recursos fiscales: dinero en efectivo, facturas por cobrar, gastos pagados por adelantado, garantías, derechos futuros, inversiones y activos similares que puedan cuantificarse monetariamente.
- Recursos tangibles no pertenecientes a las colecciones; terrenos, edificios, industrias, equipamiento, herramientas, combustibles, inventario.

Los otros tres grupos son de carácter no tangible, pero no por ello menos importantes:

- Información: se incluye todo lo referente a una exposición, colecciones, sonidos, fotografías, películas, CD de audio y archivos de correspondencia, así como los manuales y recursos didácticos con el funcionamiento de actividades. También se incluyen archivos y documentos.
- Aprecio del visitante: la totalidad de aspectos positivos de los distintos tipos de público que perciben el museo, ya sean internos (personal del museo) o externos (todo tipo de visitantes)
- Tiempo: con esto nos referimos al tiempo brindado para la planificación de un proyecto específico (para lograr X, necesitamos N personas, \$ dinero, y T tiempo)

Dentro de estos recursos son indispensables los referidos a los proyectos y programas educativos que los museos necesitan y que son recurrentes dentro de estos recintos, si bien cada museo propone su oferta educativa y dependiendo de ésta serán sus recursos, los más comunes son los siguientes:

- Visita guiada: transmitir, compartir y provocar el conocimiento, dependiendo el grupo de visitantes, el discurso debe adaptarse a los diferentes públicos.
- Charlas y conferencias: organizar eventos culturales, realizar charlas enfocadas a una exposición del museo.
- Material didáctico: material que complementa la visita guiada y permite



continuar con el estudio y aprendizaje de un tema fuera del museo.

- Cursos y seminarios: algunos museos organizan estas actividades destinadas para formadores de diversas áreas, como investigadores, historiadores, antropólogos, etc.
- Centro didáctico y de interpretación: algunos museos cuentan con estas salas para aquellos visitantes que optan por la visita individualizada, este tipo de espacios permiten al visitante experimentar por sí mismo, manipular, indagar, explorar y profundizar lo que desee.
- Bibliotecas: son espacios que cuentan con libros, revistas, artículos, documentos y folletos relacionados con las temáticas de las que habla el museo.

# CAPITULO II. MUSEOS EN LA CDMX

---

## 2. Inicios de Museos en la CDMX

La Ciudad de México es un lugar que cuenta con una diversidad en actividades culturales en distintos ámbitos, como sus playas majestuosas, sus pueblos mágicos, así como su exótica gastronomía, pero entre algunas de las cosas que también destaca es que México cuenta con el mayor número de museos a nivel Mundial. De acuerdo con la Fundación UNAM, la ciudad tiene 170 museos y 43 galerías. Existe una diversidad de temas que se encuentra expuestos en estos museos desde historia, arqueología, ciencia, hasta temas fuera de lo común como zapatos, relojes o juguetes antiguos.

México tuvo su mayor auge en museología en el año de 1966 con la construcción de varios museos que se encargarían de albergar diferente tipo de acervo como fue el bosque de Chapultepec, formados por el Museo Nacional de Antropología, el Museo de Arte Moderno, el Museo de Historia Natural y Museo Nacional de las Culturas y el Museo del Virreinato.

En su mayoría los museos en México dependen del gobierno federal, por ley está establecido que el patrimonio cultural, arqueológico e histórico, son propiedad del estado. Por ello la construcción o adaptación de estos espacios se han realizado por organismos gubernamentales o privados con el fin de difundir la cultura y su conservación. Además, muchos de los edificios que son usados como museos guardan una historia importante de hechos pasados que forman parte de nuestro patrimonio cultural.

Los museos educativos en México comenzaron con la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en 1917, en el Artículo 3º, pero no fue hasta 1952 cuando se creó el Primer Departamento de Acción Educativa en México con la intención de atender los grupos de nivel primaria y secundaria, mediante un programa de visitas guiadas.

México cuenta con una gran diversidad de museos que son educativos e interactivos y permiten tener nuevos conocimientos sobre diferentes temas como el arte, la ciencia, historia, tecnología, entre otros temas importantes o relevantes del pasado y del presente como pueden ser temas sociales o fenómenos naturales, por ejemplo, exposiciones sobre el movimiento del 68 o sobre los sucesos ocurridos en los terremotos de 1985.

Los aprendizajes que se logran en los museos son únicos, ya que, por medio de representaciones, obras y objetos, así como de actividades educativas, el público le da su propio significado a lo expuesto.

## 2.1 Problemáticas en los Museos

En ocasiones los museos se pueden encontrar con problemáticas que dificultan el aprendizaje de los visitantes, algunas de estos problemas pueden ser internos o externos. Para ejemplificar mejor las problemáticas hablaremos específicamente del Museo Nacional de las Culturas del Mundo, este es un espacio donde pude trabajar directamente y percatarme de las dificultades. Como lo mencioné anteriormente estos problemas no son únicos de este museo, si no de muchos, tal vez son implícitos ante los ojos de los visitantes, pero para los trabajadores del museo son visibles y constituyen situaciones que los trabajadores del museo tratan de resolver para mejorar la experiencia de sus visitantes.

Acerca de las problemáticas internas de los museos, observamos que muchos de ellos no cuentan con los “programas *adecuados*” para la diversidad de personas que los visitan, pues no se consideran las edades del público, ni como presentar la información que sea accesible y comprensible para todos ellos. Otra situación que

se logra percibir en los museos, relacionada con su actividad educativa, es la “saturación de información” en láminas, aquí un ejemplo, que se encuentra expuesta en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo:

#### SALA EGIPTO

Los habitantes del antiguo Egipto creían que el universo estaba regido por múltiples entidades sobrenaturales llamadas *netcheru* “dioses”, que influían en todos los aspectos de su vida. La *Eneada*, una de las genealogías divinas, atribuye el origen del cosmos a “Ra, el dios Sol” creador de la primera pareja divina: Shu, el aire seco y Tefnut, la humedad. Estos fueron los padres del Geb, la bóveda celeste, a su vez, padres de Osiris, señor del Más Allá; Isis, señora de la magia, y la fertilidad, Seth, señor del caos y Neftis, señora de la noche.

Las deidades se representaban como figuras humanas, animales o con sus símbolos sagrados. Con el paso del tiempo, algunos dioses adquirieron diferentes advocaciones o manifestaciones según la región y época en que se les rendía culto. Por ejemplo, Ra, el dios Sol, se manifestaba como Khepri–y al amanecer, Ra -Horakhty al mediodía y Ra – Atum en el ocaso. Asimismo, se unió con otros dioses formando deidades compuestas como Amon – Ra.

La estrecha relación entre el gobierno y la religión, la magia y la vida diaria permitió que las deidades encargadas de mantener el equilibrio del universo también se asociaran con actividades cotidianas. Así, Thot, dios lunar y de la sabiduría, era patrono de los escribas, Bastet era diosa de la maternidad y Ptah era patrono de los arquitectos y orfebres.

En este ejemplo podemos encontrar una gran cantidad de palabras, así como de contenido sin contexto, que no todo el público logra comprender, observamos que a una persona adulta le toma entre 1 y 3 minutos leer una lámina para entenderla, tomando en cuenta que en ocasiones se vuelve a releer para comprender de mejor manera la información, quizá porque en muchos casos no se conocen los conceptos expuestos y es necesario asemejarlos con conocimientos previos o algo que nos haga darles un sentido. Y esto me pone a pensar ¿qué pasa entonces con el público infantil? De acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, los niños entre 6 y 12 años se encuentran en una etapa preoperacional y de operaciones concretas, ahí empiezan los infantes a tener la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, actuar y jugar siguiendo roles y utilizar objetos de carácter simbólico. Además, en esta etapa aún no cuentan con la capacidad para manejar información y extraer conclusiones formalmente válidas, tampoco realizan operaciones mentales

complejas. En la etapa de las operaciones concretas, se empieza a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas, también aprenden a categorizar aspectos de la realidad más complejas. Con estas reflexiones podemos decir, que en su mayoría los niños aún no cuentan con las habilidades totales para tener una lectura comprensiva y enriquecedora, entonces ¿cómo esperar que el niño tenga un aprendizaje significativo en el museo? con el tipo de información que contienen las cédulas según el ejemplo anterior, si es el mismo museo quien obstaculiza de manera implícita este logro. De esta manera, es el museo el que debe crear los puentes entre el público y los objetos para que las visitas no sólo sean más amenas y enriquecedoras, sino que también resulten espacios para el aprendizaje.

Por otro lado, cabe mencionar la importancia de actualizar periódicamente las láminas de información, pues en el caso del museo de las Culturas del Mundo, ésta lleva expuesta muchos años, careciendo de relevancia, pues aunque es correcta gracias a investigaciones que se han hecho sobre las obras, existe información nueva que añadir y/o modificar de ciertos acontecimientos o piezas expuestas, se debe de tomar en cuenta la museografía a utilizar para que sea agradable y atractiva a la vista del público, pero sobre todo considerar el tratamiento pedagógico al que debe someterse la información que se brinda para provocar una conexión con los visitantes.

Otro punto importante de los servicios que presta el museo a los visitantes lo constituye "*las visitas guiadas*" estas se programan con anterioridad y entre semana a grupos escolares, y por la cantidad de público que asiste al museo los fines de semana también se ofrecen al público en general esas visitas. Observamos que en ocasiones los guías no están bien preparados respecto al tema a exponer o sobre la sala que presentan, porque llegan a mostrar nerviosismo y olvido de información, además los guiones con los que cuentan suelen ser aburridos, aunque los guías tratan de hacerlas amenas llega un momento en que el público muestra poco interés y renuencia a participar mencionar que también se presentan grupos muy participativos que contribuyen de manera importante al conocimiento del grupo y del guía.

Existen también visitas teatralizadas que llaman más la atención del público, consiste en que el guía se viste de un personaje importante de la sala, esto atrae la mirada de los visitantes, y ha resultado una buena estrategia. Me puedo percatar que los museos deben buscar otras alternativas para la realización de las visitas guiadas, donde logren tener la atención del grupo visitante y no se pierda el interés sobre la información y los contenidos que se exponen.

El descuido sobre la atención al público que muchas veces el museo no considera, podría reflexionarse a la luz de los aportes de Piaget y su “teoría cognitiva”, él plantea que a medida que los niños van creciendo van desarrollando habilidades para usar dentro de su medio y poder adaptarse a este, la teoría se basa en tres principios básicos, qué son la atención, la percepción y la memoria.

La atención es la habilidad que nos permite orientarnos hacia los estímulos relevantes y procesarlos para responder en consecuencia. Es decir, en los niños se enfoca solamente en algo específico que está ocurriendo en su ambiente. A medida que los niños crecen, deben desarrollar dos habilidades distintas. La primera, se da cuando el niño se enfoca en aspectos relevantes de su ambiente y la usa para una tarea específica, y la segunda es la habilidad de ignorar los estímulos que distraen, ésta ayuda al niño a llevar a cabo sus tareas y evita en la mejor medida las distracciones. (Cook, Klein y Tessier, 2008)

Podemos decir que los niños que se encuentran en un nivel primaria, apenas comienzan a desarrollar estas habilidades y con lo visto anteriormente sobre la “teorías del desarrollo” y la “teoría cognitiva” de Piaget, aún no logran un nivel que les permita comprender cierta información específica, es por ello que dentro de los museos los niños se distraen fácilmente, pues aún no tienen bien desarrolladas las dos habilidades mencionas arriba que van de la mano con la “la atención” para que el niño no se distraiga, además en estas etapas la preoperacional y la de operaciones concretas donde se encuentran los niños de alrededor de 6 a 12 años, primordialmente se caracterizan por el egocentrismo y el juego, por lo que he llegado a percibir en el museo, la mayoría de los visitantes pequeños se distraen porque prefieren correr en los pasillos de las salas o hacer otro tipo de actividades, además

he observado que muchos niños tienen la inquietud de tocar las piezas expuestas, que por muchas razones no es permitido. También cuando los pequeños entran en un estado de aburrimiento, se ponen inquietos llegando en ocasiones al llanto o a los berrinches, de este modo no se está logrando que ellos tengan un conocimiento del museo o sobre algo que les pudiera llamar la atención.

Ahora algunas problemáticas externas al museo pero que repercuten en su quehacer son las visitas que hacen "*las escuelas*", en muchas de las ocasiones cuando van a visitas guiadas al museo, no preparan a los niños previamente con la información que enfrentarán para que tengan una idea de lo que verán o lo que aprenderán, lo que ocasiona que el público infantil no comprenda en su totalidad la información que se les da. Otro problema, es que no planean las visitas y llegan espontáneamente al museo, en donde el guía los lleva a las salas que él ya tiene preparadas, con esto quiero decir que no se les brinda una visita de acuerdo con los contenidos que el profesor quiere enseñar. Además, muchas de las ocasiones los mismos maestros no están actualizados a las exposiciones que el museo tiene, ya que, ellos mismos no visitan el museo en años, porque se llegan a presentar casos en la que los niños son mandados a ver salas que hace muchos años que el museo no tiene expuestas, un ejemplo, es la sala de África que hace más de 10 años que el museo no cuenta con ella, y hasta la fecha muchos maestros mandan a los niños pensando que esta sala aún existe en el museo o en ocasiones mandan a los niños a ver piezas específicas con las que el museo no cuenta.

Pero para lograr resolver algunas de estas problemáticas, el museo deberá trabajar con el área educativa y en conjunto con los guías, los mediadores, psicólogos educativos y expertos conocedores del tema, deberán implementar en sus programas actividades más lúdicas y recreativas, donde podrían incluir el juego en los niños, así como crear material o réplicas de piezas para que interactúen con ellas y de esta manera no los saturan de información y lograr que se lleven un conocimiento nuevo con ellos y un aprecio por el museo.

## 2.2 Algunos Museos en México con Propuestas Educativas.

Ahora que vimos algunas de las problemáticas con las que los museos se enfrentan en su labor educativa, hablaré de dos museos que cuentan con una gran propuesta para sus visitantes. Estos fueron elegidos para mostrar la diversidad de estrategias y recursos que los museos aplican para mejorar los servicios educativos a sus visitantes. Además, fue una investigación que me ayudó para diseñar mi material didáctico, ya que, al leer estas propuestas pude darme una idea de cómo diseñar un recurso que fuera útil para el museo y para los usuarios algo que les significó en su visita, así como entretenido.

### 2.2.1 Museo Dolores Olmedo

El museo Dolores Olmedo es administrado por la familia Olmedo, la dirección general del museo cae en un patronato, al cual pertenecen las empresas que aportan sus donaciones al museo. La organización de este tipo de jerarquía es en forma descendente y subsecuente al patronato, continúa de la forma siguiente: un Comité técnico y Carlos Phillips (hijo de Dolores Olmedo) en un mismo nivel. En el subnivel siguiente se encuentran; la Dirección de Administración y Finanzas, la Dirección Jurídica, la Dirección de Colecciones y Servicios Educativos, la Dirección de Comunicación y Relaciones Institucionales, la Dirección de Museografía y Cafeterías y la Dirección de Seguridad y Servicios Generales, todos alineados de forma horizontal en la estructura. A su vez, la Dirección de Colecciones y Servicios Educativos se encuentra integrada por los Coordinadores siguientes: de Proyectos de Investigación Artística, de Proyectos Pedagógicos, de Talleres, de Visitas Guiadas y Diseño Gráfico, de Servicio Social y Voluntarios y, por último, la coordinación de Edecanes.

La colección del Dolores Olmedo se integra por 128 obras del artista Diego Rivera y 25 obras de la pintora Frida Kahlo, así como también más de 600 piezas arqueológicas de diversas culturas del país, muebles, objetos de arte del periodo colonial y una numerosa colección de arte popular y artesanía de diversos Estados de la República.



El Dolores Olmedo cuenta con el Departamento de Servicios Educativos, donde su objetivo es establecer un enlace de comunicación dinámica entre los objetos institucionales y el visitante. Sus acciones están enfocadas en difundir el museo y sus colecciones con actividades de aprendizaje y fortalecimiento de la identidad cultural. Este Departamento proporciona la oportunidad de observar de forma directa la organización y el funcionamiento del museo, controla las actividades afines de los museos Frida Kahlo (casa azul) y Diego Rivera (Anahuacalli) en la CDMX.

Servicios Educativos es un área importante en el museo, pues tiene el vínculo directo con el visitante y puede “medir” el éxito de los proyectos que se presentan. El área de proyectos pedagógicos está conformada por diferentes profesionistas como son: pedagogos, psicólogos educativos y diseñadores visuales, quienes participan en la elaboración de proyectos educativos que buscan acercar al público general y escolar a las colecciones que se exhiben en el MDO. Entre otras actividades, desarrollan guiones para visitas guiadas, espacios lúdicos, actividades didácticas vinculadas con las exposiciones temporales y permanentes, materiales de visita autogestiva. Elaboran proyectos de capacitación profesional para prestadores de servicio social, prácticas profesionales y personal permanente del museo.

También se elaboran talleres de artes plásticas, proyectos de investigación artística enfocada a la creación de programas de artes plásticas para la impartición de talleres de arte, hace investigación documental enfocada a artistas, corrientes y técnicas plásticas, participa en la impartición de los talleres de artes plásticas enfocadas a todos los públicos que visitan el museo: infantil, juvenil, adultos y familias, elabora materiales lúdicos, pedagógicos y didácticos. Participa en la difusión de los talleres, en las labores de distribución de carteles, folletos, llamadas telefónicas, correos electrónicos y entrevistas.

Algunos programas que lleva a cabo el Departamento educativo dirigidos a los visitantes son los siguientes:

1. Proyectos de visitas guiadas
2. Creación de espacios lúdicos vinculados a las exposiciones temporales.
3. Elaboración de actividades didácticas enfocadas a las exposiciones

temporales, colecciones permanentes y programas de verano con temas internacionales.

4. Elaboración de cedularios que contribuyan a la mejor comprensión de los contenidos de las exposiciones temporales.
5. Talleres de artes plásticas de dibujo, pintura, escultura y arte popular con enfoques dirigidos a las colecciones permanentes, exposiciones temporales y manifestaciones culturales mexicanas.

Los recursos de que se vale el museo para mejorar la calidad de la visita consisten en: la visita guiada, los dispositivos electrónicos que se rentan al visitante bajo el rubro de “audio guía”, el cual consiste en unos audífonos conectados a un reproductor de audio en formato MP3, la exposición visual de las piezas a través de vitrinas y estanterías acompañadas por cédulas de información y las hojas descriptivas. El museo Dolores Olmedo brinda al público la oportunidad de establecer una relación activa con el arte, a través de la forma en que se exhiben las obras, la creación museográfica en la que se incluyen; vitrinas, mamparas, colores, iluminación, etc. Todo está previsto para la conservación de las obras y el respeto a las mismas, pero sobre todo se piensa en el visitante, en que las exposiciones les gusten, las disfruten, que se recorran con facilidad, que mantengan el interés y no les resulte tedioso y que les muestren temas, objetos o historias que puedan resultarles significativas. Esto se refuerza, además, con las actividades complementarias a las mismas exposiciones.

Como podemos ver, el museo Dolores Olmedo cuenta con una amplia oferta de servicios para sus visitantes, entre estas actividades se encuentran aquellas que son diseñadas para que el público escolar de nivel básico logre generar un vínculo entre los contenidos escolares y el contenido museístico, y así generar una visita significativa al relacionar sus conocimientos adquiridos dentro del museo con los temas y contenidos escolares. (Esquerra, 2014)

## 2.2.2 Museo UNIVERSUM

El proyecto para crear UNIVERSUM sienta bases y se consolida cuando José Sarukhán Kermes, rector de la Universidad Nacional Autónoma de México desde 1989, con María Seco quien se desempeñaba como matemática, pioneros en el proyecto seleccionan los temas que se debían abordar, “queríamos un espacio vivo, activo, donde se fomentará el gusto por el conocimiento derivado de las ciencias exactas, naturales y sociales y por el quehacer científico” (Vázquez, 2000, p.60), fue así como decidieron que fuera un centro interactivo que abarcará todas la ciencias y antes de confórmalos en su totalidad visitaron algunos recintos importantes como los museos

de las Ciencias de Canadá y Estados Unidos, sin embargo, decidieron no retomar ningún modelo para el UNIVERSUM.

El museo de las Ciencias está conformado por más de 600 equipamientos realizados por manos mexicanas y donde más de la mitad de ellos son interactivos. Su nombre surge porque sus creadores afirmaron que en él se manifestaban todas las ramas del conocimiento científico universal.

Uno de los factores más importantes en el que se trabaja continuamente han sido los métodos y herramientas con las cuales se transmitirán los conocimientos científicos. El aspecto conceptual y eje principal del UNIVERSUM es el papel de la comunicación museográfica que se ha preocupado por dejar a un lado las limitaciones que implica la utilización de un solo medio de comunicación al trasmitir la información en sus exposiciones.

La importancia fundamental de UNIVERSUM radica en el objetivo anterior, ya que, por años la escuela formal ha sido la única preocupada en la transmisión del conocimiento científico por lo que limita al sujeto a ser partícipe de la ciencia, solo a través de ella y muchos sectores de la población se mantienen ajenos de estar al día en los cambios tecnológicos y científicos de gran interés para la humanidad.

El museo trabaja las siguientes tareas:

- a) Fomentar la interacción entre la investigación docentes y la difusión científica y humanística.
- b) Integrar la ciencia a la cultura Nacional.
- c) Servir de completo a la educación formal.
- d) Atraer a más jóvenes a carreras científicas.
- e) Iniciar a estudiantes de carreras científicas en la investigación de algún tema científico y en la divulgación de este.

El UNIVERSUM, además cuenta con tres grupos de trabajo: las salas, los gabinetes y las casitas de las ciencias, estos se relacionan para planear, diseñar y ejecutar los montajes, crear los guiones, aparatos y mecanismos que transmitirán la ciencia a través del museo.

De estos tres grupos “las casitas de las ciencias” es una parte fundamental en el museo, porque aquí imparten cursos y talleres especializados que atienden a niños y adultos de todas las edades e instituciones de cualquier índole. Este espacio se ha considerado un laboratorio de ciencia donde su principal objetivo es desarrollar capacidades para entender la importancia de la tecnología y la ciencia, la versatilidad de los talleres, cursos y clubes de ciencia que ofrecen hacen posible atender una amplia gama de niveles educativos desde preescolar hasta los expertos. (Vázquez, 2000)

En este museo, se experimenta un aprendizaje pleno; el cual motiva a sus visitantes a pensar, reflexionar y analizar. Mediante actividades que colocan al estudiante y público en general frente situaciones enriquecedoras con base en la percepción, imaginación y sensibilización; desarrollando en ellos la reflexión y juicio crítico para poder crear conciencia.

Además, por su diseño arquitectónico estético y vanguardista, atrae e invita a ser conocido; y al asistir, la experiencia se vuelve única, interesante e interminable, debido a su propuesta educativa se encuentra en constante dinamismo.

El Museo de las Ciencias es un espacio que enriquece la labor docente, a través de materiales educativos para que los profesores planifiquen su visita e implementen actividades en el salón de clase.

Dentro de su propuesta educativa brindan material que se encuentra en su plataforma para que el docente tenga la posibilidad de descargarlo, y de esta manera tenga recursos para trabajar.

Estos materiales cubren tres niveles escolares: primaria, secundaria y bachillerato, y consideran tres etapas: antes, durante y después de la visita al museo. (Corona, 2012).

# CAPITULO III. EL MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS DEL MUNDO

---

## 3. Una Mirada al Museo Nacional de las Culturas del Mundo

El Museo Nacional de las Culturas del Mundo (MNCM), es un monumento histórico que se encarga de presentar diversidad de exposiciones tanto permanentes como temporales, su objetivo es dar a conocer la diversidad cultural de otros lugares nacionales como internacionales. El museo cuenta con salas permanentes como Grecia, Roma, Egipto, Corea, Japón, China, entre otras, posee un gran acervo acerca de las tradiciones y costumbres de otros países. Otra característica importante para destacar del museo es su arquitectura, puede llegar a ser un laberinto si no se conoce, pues sus múltiples pasillos y escaleras, pueden llevar a otros espacios del museo lo que provoca que uno se pierda, pero esto puede ser divertido para muchos visitantes.

El museo se encuentra a un costado del Palacio Nacional, por la calle Moneda, aunque no es muy visible, en la entrada principal se pueden apreciar banners de exposiciones temporales con las que cuenta el museo. El ingreso es totalmente gratuito.

Al entrar al museo, la primera sala que el público puede visitar es la Sala de Sitio, que fue recientemente inaugurada en febrero de este año, con motivo de los 80 años del Instituto Nacional de Antropología e Historia, en dónde te sumerge en la historia de los inicios del edificio hasta lo que es actualmente. Posteriormente, se encuentra un pasillo que en sus paredes da la bienvenida al público con un mural

de Rufino de Tamaño, titulado “Revolución” (1938), obra que retrata la rebelión de la clase obrera y campesina contra la burguesía, sobre una de las paredes iniciales y la parte superior de dos arcos de lo que hoy es un museo, se dice que la expresión de los protagonistas es tanto de revolución como de tristeza y dolor. Debajo de este majestuoso mural se encuentra la biblioteca “Pedro Bösch Gimpera”, que cuenta con una gran variedad de libros que se pueden consultar, y en donde los visitantes pueden conocer sobre las culturas antiguas y contemporáneas, además de asistir a talleres y conferencias de diversos temas culturales. Frente a la biblioteca se encuentra el área de Servicios Educativos, aquí se dedican a dar talleres referentes a las exposiciones con las que el museo cuenta, esta es una de las áreas que en los fines de semana tiene más visitantes por la diversidad de talleres que son atractivos para la gente.

Después de pasar este pasillo, se encuentra el patio del museo, un espacio grande que posee una fuente al centro y con áreas verdes bien cuidadas, tiene bancas para que los visitantes tomen un descanso mientras disfrutan de la agradable vista del museo. Actualmente en este espacio se presentan exposiciones de diferentes temas en unas ventanas que se encuentran en una pared, en estos momentos está expuesta la de “Retratos de Familia”, que presenta por medio de fotografías la diversidad de familias que hay en el mundo, así como información de los tipos de familias que existen en la actualidad.

Comenzaré por describir de manera general la planta baja, entrando al patio como mencione anteriormente en la parte izquierda se encuentra la sala del Mediterráneo, esta presenta exposiciones permanentes de Egipto, Levante, Israel, Mesopotamia, Persia, Grecia y Roma, en este recorrido principalmente se conoce los sistemas religiosos, políticos y administrativos de estas importantes culturas, además de saber sobre sus conocimientos matemáticos, astronómicos, de literatura, medicina y arquitectura, así como costumbres y tradiciones. El recorrido termina con la sala de Roma, saliendo de esta sala nuevamente se regresa al patio. A lado de esta sala se encuentran otras escaleras que llevan al segundo nivel del museo, seguido de estas escaleras se encuentran los sanitarios.

Siguiendo con la planta baja, nuevamente a la llegada del patio a mano derecha se encuentra la sala Pacífico, en donde actualmente está la exposición de “Memoria de milagros. Exvotos<sup>1</sup> mexicanos: patrimonio recuperado”, donde se muestran 594 exvotos que datan del siglo XVIII al siglo XX, al terminar esta exposición regresamos al patio una vez más. Frente a las áreas de la biblioteca y servicios educativos se encuentra un tercer espacio que se usa para exposiciones temporales, en este momento no hay ninguna sala expuesta aquí, pero hubo exposiciones importantes como la de playmóvil o visiones de la muerte, que fueron muy visitadas mientras estuvieron en el museo. Por último, es importante mencionar que el patio también ha sido usado para eventos importantes como inauguraciones, bailes, posadas, el altar de día de muertos, el año nuevo chino, el día internaciones del títere, y muchas festividades que se han celebrado en donde muchos visitantes han presenciado.

Ahora pasemos al recorrido del primer nivel, para ascender a este nivel existen dos escaleras a la entrada del pasillo, una por el lado izquierdo, que nos lleva a las salas permanentes de la zonas orientales que son China, Japón y Corea, en donde se encuentra un largo pasillo que nos da acceso a estas salas, aquí principalmente se muestra las costumbres tradicionales de estas culturas, desde la alfarería, vestimentas, arte, literatura, festividades y objetos que los representan o son usados en estas culturas. Al finalizar la zona oriental, más adelante siguiendo el pasillo se encuentran dos salas más que se ocupan como temporales, en donde hubo exposiciones importantes como “No fui yo, fue México”, “Trauma Transit” y “Realidades y Ensueño” por mencionar algunas. Por el otro lado de las escaleras se encuentran las zonas administrativas del museo.

---

<sup>1</sup> Exvoto: Proviene del latín “*exvoto*”, que significa “proveniente de un voto”; es decir, algo que se promete realizar al cumplirse o recibirse un favor. Los exvotos son retablos que son usados en diferentes culturas y toman formas dependiendo las características religiosas de cada una de ellas, pueden representar bailes, rituales, donaciones, oraciones u otro tipo de actos. Autor: Secretaría de la Cultura, 27 de agosto del 2019.



Nuevamente subimos las escaleras que nos llevaban al primer nivel, pero estas escaleras al final se unen para llegar al segundo nivel, aquí nos encontramos con dos salas en donde se presentan exposiciones temporales, una de las salas no está en uso por el momento, pero hace poco estuvo expuesta “Dulce néctar. Tlachiqueros y pulque” donde se hablaba de la historia del pulque y por medio de pinturas se mostraba el proceso del pulque, exposición que fue exitosa también. En la sala que queda de frente está la exposición de “Los juguetes de los dioses: simbología y transformación del arte *wixárica* o huichol. Homenaje al *mara' akáme* y artista Eligio Carrillo Vicente” que muestra un poco sobre la cultura huichol del centro de México, y la importancia de las deidades.

A lado de una de estas salas encontramos dos pasillos, uno a mano derecha de largo recorrido, nos hace llegar a la Sala Intermedia, un espacio lúdico donde se brindan diferentes actividades para todo el público como cuentacuentos, talleres, transmisión de películas, obras de teatro y en donde también se pueden consultar libros de todas las culturas, un lugar muy divertido y cómodo para tomar un descanso y aprender. Seguido de la sala Intermedia nos encontramos con la sala Eusebio Dávalos, que sirve principalmente para conferencias, conversatorios, conciertos, inauguraciones, festivales, entre otros eventos. Ahora por el otro lado del pasillo se encuentran otras dos salas temporales que por el momento están cerradas, saliendo de estas dos salas, llegamos a otro pasillo, que a mano derecha nos lleva a la exposición “Arte y Paz” que muestra obras contemporáneas de china, como esculturas y pinturas, en este espacio también está la sala Julio Cesar Olive, donde se hacen inauguraciones, conferencias, conversatorios, talleres y más. Al llegar al final de estos dos pasillos se encuentran los balcones que dan al patio donde se puede apreciar desde las alturas al museo.

Cabe mencionar que en la azotea se encuentran áreas como museografía, restauración, investigación, catalogación, archivo histórico, seguridad, y todas las demás áreas que hacen posible el buen funcionamiento del museo, áreas donde solo entra el personal del museo. De manera general es así como está conformado

el museo, el cual se encuentra en buenas condiciones, cuenta con muy buena museografía y tiene una variedad de exposiciones y eventos que brindan un conocimiento a la gente. Es un espacio que gusta a mucha gente por sus actividades y por su arquitectura, tiene trayectoria histórica muy importante y consecutivamente se actualiza en las exposiciones, además el último miércoles de cada mes el museo es partícipe en la noche de museos, ahí se presentan diversidad de dinámicas y temáticas.

### 3.1 El Museo Nacional de las Culturas del Mundo como Espacio Educativo

El Museo Nacional de las Culturas del Mundo cuenta con actividades educativas por medio de proyectos se realizan diversidad de trabajos para todo el público, dentro de los que se encuentran exposiciones con temas sociales, diversidad cultural, gastronomía, arte, talleres, música, conversatorios, charlas–taller, y muchas más actividades. Es un espacio en con actividades dinámicas y entretenidas, algunas pueden llevar a la reflexión y al pensamiento crítico.

Es un museo que atrae visualmente por su arquitectura, pero también cabe resaltar su propuesta educativa, el museo de las culturas ofrece un vínculo entre el visitante y las distintas culturas que se desarrollan en los cinco continentes del planeta. Este recinto exhibe piezas arqueológicas y etnográficas originales provenientes de Mesopotamia, Levante, China, Egipto, entre otras, así como réplicas de objetos significativos de la historia universal, el museo permite a los visitantes abrir una ventana para conocer la culturas antiguas y contemporáneas, sus costumbres, su vida cotidiana y su organización, que en ocasiones coinciden con las actuales y otras veces puede asombrar los choques culturales que hay.

El museo posee distintas áreas donde se trabaja la parte educativa, por ejemplo, Comunicación Educativa se encarga de proyectos como dar talleres, visitas guiadas, cursos de verano, el proyecto de maletas viajeras, talleres para adultos mayores, entre otros.

La principal función de este espacio museístico es que por medio de diferentes proyectos tratan de brindar un aprendizaje y que el público se lleve un conocimiento nuevo usando diferentes herramientas para lograrlo. Dentro de esta área trabajan profesionistas conocedores de la parte educativa, como pedagogos, psicólogos, investigadores, maestros y otras profesiones ligadas a la educación.

Respecto a las actividades que realizan están los talleres donde el público crea junto con el maestro un material que les brinda un aprendizaje sobre alguna pieza, exposición o cultura, el objeto que se crea es investigado previamente y la o él tallerista brinda información relevante. Estos talleres se dan los fines de semana, con una duración de 2 horas, para un cupo de personas de 30 a 40 personas de todas las edades dependiendo del taller. Algunos de los objetos que han confeccionado son los siguientes: jarros de barro japoneses, árboles de sakura, máscaras, piñatas, bolsas de tela, catrinas, muñecas de tela, todo esto con un fin educativo.

Las visitas guiadas que ofrecen van de acuerdo con las exposiciones permanentes o temporales del museo, como las salas de Egipto, Grecia, Roma, Corea y Japón, dan información relevante sobre las piezas expuestas. En ocasiones dan visitas teatralizadas donde se caracterizan de algún personaje importante de la sala. Las visitas duran alrededor de 20 a 30 minutos dependiendo de la sala. Los talleres para adultos mayores se dan los sábados, y aquí se trata de tomar en cuenta el trabajo de personas de edad avanzada, para reforzar sus habilidades, los proyectos que se finalizan en este taller se exhiben a todo el público para apreciar el trabajo de los participantes, además de que se le dan constancias por su participación dentro del taller.

El curso de verano se lleva a cabo dentro del mes de Julio, con una duración de dos semanas, dirigido a niños de 6 a 12 años, este año por ejemplo la temática fue “Zoología Fantástica”, donde se impartieron cuatro talleres diferentes: teatro, dibujo,

video y narración, ahí les enseñaron temas referentes a Egipto, al terminar el curso se presentan los trabajos finales, por ejemplo, las obras de teatro que crearon con los niños, los poemas que se les enseñaron, los dibujos que hicieron, así como los videos que ellos mismos crearon.

Otra de las actividades que trabajan son las “Maletas viajeras”, es un proyecto que tiene como objetivo dar a conocer un poco del museo por medio de las maletas, este es un material que hasta el momento se centran únicamente en la cultura de Egipto, donde por medio de vestuarios, maquetas, objetos y material didáctico dan a conocer a la sala de Egipto y al museo, principalmente llevan éstas maletas a los Centros de Atención Múltiple (CAM), así como a las escuelas, durante el mes de mayo del año 2019 el museo participó en un evento de “Festividades del Mundo” en Acámbaro Guanajuato, en el programa “maletas viajeras”, ahí se presentó la cultura faraónica, las maletas tuvieron como fin desarrollar diversas actividades con la temática de las antiguas civilizaciones tales como la egipcia, mesopotámica, persa y la del mediterráneo.

La sala intermedia es otro espacio del museo que también trabaja con actividades educativas para todo el público, además de ser una biblioteca pequeña con acervo principalmente de contenido para público infantil y juvenil, aquí se ofrecen talleres, cuentacuentos, películas, teatro, presentación de títeres, presentación de libros, juegos recreativos, entre otras. Esta sala es un espacio para descansar, ya que, tiene un ambiente relajante para los visitantes, en donde pueden pasar un buen rato leyendo e interactuando con el material que ahí se encuentra.

El museo también participa en el programa externo de Pasaporte del Arte, este es gratuito y surgió en 2003 con la finalidad de acercar a niños y niñas a diversas manifestaciones artísticas. Este programa es organizado por la Extensión Cultural del INBA, en él se tiene acceso a visitas guiadas, edificios de valor histórico y monumentos. Además, los niños tienen la oportunidad de participar en eventos artísticos, como teatro, música, danza, talleres y juegos recreativos.

Pasaporte del Arte cuenta con actividades para personas con discapacidad auditiva, ya que, parte del equipo estará conformado por intérpretes de Lengua de Señas Mexicanas y del Instituto de la Juventud (INJUVE), así como de algunas personas con discapacidad. Este programa enriquece la oferta cultural, genera nuevos públicos y contribuye a la integración familiar. El esquema voluntario, gratuito y pragmático permite a los participantes establecer su propio plan de actividades para visitar museos, acudir a espectáculos o talleres que ayudan a estimular la sensibilidad artística de los infantes.

Asimismo, favorece a que las niñas y los niños conozcan, disfruten y valoren la importancia del arte, su preservación y difusión, pues a través de las actividades se promueve el conocimiento del patrimonio cultural entre la población infantil y convierte a los participantes en promotores de la cultura y el arte en México.

Para conseguir este objetivo, el proyecto tiene como estrategia el uso de un cuadernillo que simula un pasaporte, el que funciona como un pase de entrada y concentra toda la información relacionada con horarios de los recintos y espectáculos participantes. Al término de cada actividad, al niño se le proporcionará un sello que avale su asistencia. Este programa también forma parte del programa educativo del museo, ya que, trata de vincular los aprendizajes de acuerdo con el tema que se dará durante el curso. El papel del museo en este programa es que funge como mediador entre el conocimiento nuevo que propone Pasaporte del Arte con el museo, pues de acuerdo con el tema a abordar se crea un taller que muestre los conocimientos aprendidos.

Por ejemplo, cuando se vio el tema "*Recordando a Leonado Da Vinci*", en donde impartí junto con otros compañeros el taller con información referente a Leonardo Da Vinci, la actividad que impartimos fue la creación de una "catapulta", en donde los niños eran quienes armaban su propia catapulta con abatelenguas, en este taller tenía que aprender sobre la manipulación y la construcción de herramientas que Da

Vinci mejoró para uso cotidiano, aprendieron también la manipulación de materiales como las ligas. Otro ejemplo fue cuando se vio el tema de “proporcionalidad”, el museo creó un taller en donde los niños aprendan de simetría, matemáticas y cánones de medidas de las distintas culturas. El taller siempre se diseña con la finalidad de que los niños, además de aprender también se diviertan y jueguen creando o armando distintos materiales.

### 3.2 Brigadista del Injuve y del Museo

El Instituto de la Juventud de la Ciudad de México, es un organismo público dirigido a los jóvenes de las diferentes alcaldías de la CDMX, que cuenta con distintas brigadas donde todos aquellos que se encuentren en una edad de 16 a 29 años pueden ser parte del programa, reciben un apoyo económico para apoyarlos a terminar o seguir sus estudios.

Dentro del museo los jóvenes pertenecientes al programa cuentan con diferentes carreras como son biólogos, restauradores, psicólogos educativos, y jóvenes que están en nivel medio superior. En el museo los brigadistas tienen diferentes funciones, se encargan de dar visitas guiadas de las distintas exposiciones permanentes y temporales con las que cuenta el museo. Brindan talleres como: el cuidado de las plantas, de sexualidad en el mundo, de lectura, entre otros. Los proyectos son elaborados y creados por los mismos jóvenes y son pensados para todo tipo de público.

Los jóvenes también apoyan en la logística de eventos importantes que el museo presenta, como han sido las noches de museos, el nacimiento en diciembre, inauguraciones de exposiciones, montajes de exposiciones o las ofrendas de día de muertos.

Estas imágenes muestran el trabajo llevado a cabo en la elaboración de talleres y su implementación con diversos públicos.





# CAPITULO IV. DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO: VESTIMENTAS ALREDEDOR DEL MUNDO

## 4. Materiales Didácticos

Los materiales didácticos son recursos con los que se cuentan, para lograr una significación en el proceso de aprendizaje, en la que domina una metodología lúdica adecuada para usar intencionalmente esos recursos o material didáctico, de manera que se puedan adquirir conocimientos y destrezas que le permitan al estudiante un aprendizaje significativo. En los ambientes educativos favorecen los materiales didácticos, para fortalecer el desarrollo, propiciar esquemas cognitivos más significativos, ejercitar la inteligencia y la estimulación de los sentidos. (Manrique y Gallego, 2013)

Además, dentro del material didáctico se implementa la lúdica que más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje). La pedagogía lúdica contempla las variables involucradas en el acto educativo como mediadores en el proceso de aprendizaje y prepondera de todas ellas, la promoción de la interacción comunicativa en las relaciones dinámicas entre los actuantes, así como en las experiencias realizadas bajo un ambiente de creatividad, alegría y libertad, donde cualquier contenido conceptual, procedimental y/o actitudinal, se puede transferir por medio de estrategias lúdicas. (Domínguez, 2015, pág. 14 – 15)



Como podemos observar el material didáctico favorece el proceso de aprendizaje, gracias al contacto práctico–lúdico, que activan el gusto por aprender, estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva y física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto.

#### 4.1 Detección de Necesidades

Como se mencionó anteriormente, durante las prácticas profesionales en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo, nos percatamos de las fortalezas y debilidades que presenta el museo respecto a la atención que se brinda a los diferentes públicos visitantes, para que estos obtengan experiencias de aprendizaje dentro de este recinto.

En las conversaciones que tuvimos las estudiantes practicantes de psicología educativa con la subdirectora del museo Karla Peniche Romero, surgió la idea de elaborar un proyecto sobre las vestimentas de las culturas, que a su vez utilizara materiales didácticos para su puesta en marcha. Así, las escasas vestimentas que existían sobre las culturas que expone el museo, se convirtió en un tema de investigación y una necesidad que el museo requería cubrir.

Un primer problema que detectamos fue que había poca indumentaria de las culturas expuestas en las salas, y que eran pocas las exposiciones que mostraban la manera de vestir y el significado de las piezas que componían el vestuario. Una segunda dificultad para contar con las vestimentas de las diversas culturas se encontró en los acervos del museo, en el área de textiles donde están todas las vestimentas que han sido donadas, intercambiadas o adquiridas por parte del museo y por cuestiones de cuidado, es entendible que ciertas piezas no estén expuestas en salas, ya sea porque tienen que estar en cierta temperatura o porque las exposiciones no van con las temáticas de vestuarios que ellos cuentan.

Sin embargo, gracias a la oportunidad que tuvimos de visitar estas áreas que no están abiertas al público en general, me pude percatar que el museo cuenta con infinidad de material para trabajar, y que elaborando un buen proyecto se puede aprovechar en estos objetos, apreciar estas vestimentas directamente me ayudó aún más para

desarrollar mi material didáctico, y darme una idea de cómo es que estas vestimentas que están resguardadas, serían conocidas y se informaría de ellas a los visitantes.

Como se mencionó anteriormente el diseño de material educativo se centró específicamente en las vestimentas de distintas culturas, para poyar a que el museo mostrara de una manera distinta la información que estos materiales contenían. Con la finalidad de atender dicha demanda, a continuación, se mostrará cómo es que se fue desarrollando este material didáctico.

## 4.2 Objetivo

Diseñar un material didáctico que permita al público apropiarse de la información que ofrece el museo y de forma lúdica contribuir al desarrollo de habilidades a partir de las vestimentas de las culturas del mundo y de México.

#### 4.2.1 INDUMENTARIA DEL MUNDO–Serie 1 (Alaska, Corea, Egipto, Grecia y Roma)

Para la elaboración del material didáctico *Vestimentas Alrededor del Mundo* se pensó en cuáles serían los primeros diseños que se harían, se tomaron en cuenta las salas más importantes que componen al Museo Nacional de las Culturas del Mundo para confeccionar los vestuarios en esta primera versión, para el inicio solo salieron muñequitas, ya que, la idea aún se estaba trabajando y teníamos que ver que tan factible era el proyecto en este primer pilotaje.

Una vez que se eligieron las culturas en las cuales trabajaríamos, se comenzó a hacer la búsqueda de información de las vestimentas tradicionales de esas culturas, para la recopilación de información trabajé con mi compañera de prácticas profesionales, Luz María Rosas Portilla, en la búsqueda de información y en los bocetos de los diseños de las vestimentas “Indumentaria del Mundo”.

La elaboración de los textos llevó un tiempo aproximado de un mes, para ello se hizo una investigación y búsqueda de información a través de diversos medios, algunos de estos fueron libros, internet, la observación de las vestimentas físicas y visitas a la biblioteca Pedro Bosch Gimpera, misma que se encuentra en el museo. Cuando ya se contaba con los textos se procedió al diseño de bocetos junto a con los diseñadores del posible vestuario que llevarían las muñequitas, una vez elegidos y revisados los bocetos, los diseñadores procedían a la confección de los vestuarios digitalmente, esto tomaba alrededor de una o dos semana por cada indumentaria que se proponía, además nosotras estuvimos al pendiente de los diseños por si había que realizar cambios o modificaciones, el apoyo que tuvimos durante esta primera serie fue de los diseñadores gráficos, Ceres Ethel Sampayo Ordorica, Diseñadora Gráfica de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Autónoma de México, quien se encargó de las vestimentas Alaska y Corea y Daniel Enrique Quiroz Baños, Diseñador Gráfico de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Autónoma de México encargado de las vestimentas Egipto, Grecia y Roma. Estos diseñadores fueron prestadores de servicio social durante ese período.

## Validación

Esta primera serie constó de cinco muñequitas con sus respectivas vestimentas y fueron presentadas el 18 de mayo del 2018 en el “Día Internacional de los Museos”, esta presentación constituyó un piloto para el proyecto, pues de ella obtuvimos información acerca de qué tan viable era y qué tanta participación del público tendríamos. Este primer lanzamiento del proyecto fue todo un éxito, ya que participaron alrededor de 300 a 400 personas cuyas edades fluctuaban entre los 6 a 65 años. También tuvimos la oportunidad que dentro del pilotaje participarán personas provenientes de países como, Corea, Japón, E.U.A, entre otros, que se mostraron interesados por el material al verlo expuesto.

Durante el pilotaje no hubo dificultades en torno a la participación de los grupos, en la mayoría de estos se encontraban familiares que ayudaron con la intervención de los más pequeños. Durante este lanzamiento, además, había gente que preguntaba acerca del diseño del material y de la información que se encontraba al reverso de las muñequitas, con el trabajo de investigación que habíamos hecho pudimos responder dudas o dar una explicación que las personas del público demandaban sobre la indumentaria.

El piloto cumplió con los propósitos esperados, donde las personas pudieron aprender sobre las vestimentas de estas cinco culturas, así como divertirse y convivir en familia, de igual manera el material didáctico además de informar y entretener desarrolla habilidades de punto fino y comprensión lectora. Por último, cabe mencionar que este material captó la atención particularmente del público infantil y de los adultos mayores. En donde puedo decir que este material diseñado con un plan enfocado a las escuelas sería un éxito, para que los docentes puedan usarlo como apoyo en la enseñanza de estas culturas y hacer el aprendizaje de los estudiantes más significativo; y para los adultos mayores podría usarse en talleres de recreación para ayudar a estimular habilidades cognitivas como la memoria, la atención, motricidad y la lectura.

La validación fue dada por la subdirectora del museo Karla Peniche Romero, quién además estuvo a cargo de este proyecto, así mismo, fue revisada y aprobada por

la directora Gloria Artís Mercadet, ambas conocedoras del tema fueron quienes aprobaron este material didáctico para ser usado como un medio de aprendizaje para los visitantes, así como medio para dar a conocer las indumentarias del museo y de otras culturas.

### **Material**

- 5 muñequitas impresas a color por ambos lados de la hoja en tamaño carta (opalina)
- Tijeras
- Resistol



#### 4.2.2 INDUMENTARIAS DE MÉXICO. Serie especial: época prehispánica, época virreinato, época de la reforma)

Para la continuación del proyecto en esta ocasión trabajamos en conjunto con la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos, ya que, con mi compañera Luz María Rosas Portilla de la materia de prácticas profesionales, hicimos nuestro servicio social en esta institución, y nos dieron la oportunidad de desarrollar un proyecto donde pudiéramos seguir elaborando las muñequitas con el agregado de trabajar también la arquitectura de algún recinto histórico. Fue así como se construyó la segunda versión de *Vestimentas alrededor del Mundo* titulada “Indumentarias de México”, el tema a desarrollar en el servicio social era sobre conocer las distintas etapas constructivas de la arquitectura de Palacio Nacional, desarrollamos una charla–taller para dar a conocer este recinto, y fue así como dividimos las épocas tanto en arquitectura como en vestimentas: época prehispánica, época del virreinato y época de la reforma.

Para desarrollar esta charla– taller primero se hicimos la búsqueda de información, que estuvo dividida en dos partes: la investigación de la arquitectura de Palacio Nacional y la investigación de las vestimentas, se hizo una investigación ardua para ambos trabajos, consultando distintas fuentes de información, internet, y revisando vestimentas de las épocas mencionadas en fotos e imágenes de internet, así como visitar la biblioteca de la Coordinación de Monumentos históricos, también tuvimos asesoramiento con investigadores expertos en los distintos temas apoyándonos en la investigación.

La recopilación y tratamiento de la información de Palacio Nacional nos ayudó para dar una breve charla acerca de la importancia histórica de este monumento y también sobre la necesidad de preservar el gran patrimonio cultural que tenemos, cabe mencionar que esta investigación estuvo principalmente a cargo de mi compañera Luz y tardó alrededor de tres meses en que la investigación fuera aceptada, ya que, tenía que estar siendo revisada y acomodada dentro la planeación que más adelante se presenta.

Puesto que la información recopilada fue copiosa se optó por diseñar una infografía, que mostrara los datos más relevantes y que a su vez fuera un apoyo para explicar y exponer el material didáctico. El diseño de esta infografía estuvo a mi cargo, su elaboración duró alrededor de tres meses, hubo que hacer cambios en el diseño y de la información, de tal forma que el material resultara atractivo a la vista del público y comprensible, pero también que tuviera la información precisa y amena para dar a conocer al Palacio Nacional sin saturarlos de información.

Posteriormente nos dedicamos a la investigación de las vestimentas de cada época, para hacer más ágil la búsqueda nos dividimos las vestimentas por épocas, así creamos la primera versión agregando muñequitos, que la recopilación de información demoró un poco más, pues también debíamos ser muy precisas en el año de las vestimentas porque la indumentaria fue cambiado, y se debía precisar la vestimenta acorde a los años, al mismo tiempo que logran el objetivo de dar a conocer las vestimentas de México e aquellos tiempos. El trabajo de investigación e información, así como los ajustes a los textos para seis muñequitas, se alcanzó en aproximadamente tres meses. Este fue el material didáctico para impartir la charla y nuestro taller.

Con los textos recopilados y revisados, se continuó con el diseño digital de las muñequitas y muñequitos, para esta tarea estuvimos apoyadas por cuatro diseñadores: Ethel Sampayo quien trabajó la vestimenta de la muñequita en la época virreinal, al igual que Daniel Enrique Quiroz, además de encargarse también de la época prehispánica; Zayra Monserrat Salgado, licenciada en Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Insurgentes, plantel Xola, diseño la indumentaria de la muñequita y el muñequito de la época de la reforma, así como Nayeli Segura Martínez, licenciada en Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Insurgentes, plantel Xola, diseño la indumentaria del muñequito época prehispánica y la muñequita de la época del virreinato.



La confección de estas vestimentas resultó más compleja que su primera versión, por lo cual el tiempo de su preparación fue de tres meses

Cabe mencionar que en la presentación de la charla-taller se implementó una actividad en la que por medio del teatro guiñol, el público participara de manera activa, creando sus propias historias con el uso de las muñequitas, esto implicó el despliegue de la creatividad y la imaginación de los participantes y nos reafirmó que el material didáctico propuesto sirve para desarrollar habilidades manuales y de pensamiento.

### **Validación**

El segundo pilotaje del proyecto de las muñequitas se realizó el sábado 21 de septiembre del 2019 en el patio del Museo Nacional de las Culturas del Mundo, con dos grupos de alrededor de 30 participantes, cuyas edades fluctuaron entre 12 a 55 años y con una duración de 60 minutos. Este pilotaje se hizo en conjunto con la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos consistió en una charla-taller, en donde iniciamos con la explicación de la parte histórica del recinto de Palacio Nacional y la importancia de los monumentos históricos, posteriormente continuamos el taller con las muñequitas y muñequitos, en esta parte dimos las indicaciones sobre los tiempos para desarrollar el trabajo manual, 15 minutos para cortar dos muñequitos de su preferencia, y cuando terminaran nos contarían una breve historia en donde involucren ambos personajes, esta historia sería narrada por los participantes en el teatro guiñol.

Este segundo pilotaje con el material didáctico, cumplió nuevamente los objetivos: tanto del material *Vestimentas Alrededor del Mundo*, como los de la charla-taller de Palacio Nacional, nuevamente nos percatamos lo atractivo que resultó para los participantes las muñequitas y muñequitos, más que nada se encantaron con el diseño de las vestimentas, probablemente no se habían encontrado con este tipo de talleres en un museo, pudimos comprobar que este tipo de actividades interesan al público y ven al museo como un espacio para aprender y divertirse. Cabe mencionar que recibimos muy buenos comentarios por la charla impartida y por el

desarrollo del taller.

La revisión, desarrollo y validación de esta serie estuvo a cargo principalmente por la Mtra. Julieta García García subdirectora de Investigación en la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos y encargada del proyecto durante el periodo de servicio social, además la maestra Julieta siendo historiadora, se encargó de aprobar la investigación y la indumentaria de México, también estuvo la historiadora Claudia Morales, quien de igual manera nos apoyó en la aprobación de los materiales diseñados y estuvo presente evaluando el pilotaje. Como esta serie se trabajó en conjunto con el museo, la subdirectora Karla Peniche Romero, válido y reviso de igual manera el material.

En conclusión, considero que el material didáctico, es una herramienta de apoyo para espacios educativos, sobre todo en materias como historia, ya que, en la investigación se abordaron etapas históricas importantes como la del virreinato y la reforma, sin dejar de lado la época prehispánica. Así también, desarrolla habilidades cognitivas como la memoria, la motricidad, el punto fino y la imaginación, además permite que aquellos que tengan cercanía con el material interactúen con él, ya que, es un material que tampoco requiere de complejidad de aprendizajes, porque de acuerdo con los temas abordados, existe o hay conocimientos previos, esto permite que se tenga una interacción más amena. En la parte cultural, de igual manera es una propuesta que puede ser usada en diferentes museos pues aborda temas como el patrimonio cultural, y la importancia de preservar y cuidar los monumentos históricos de nuestro país.

Como seguimiento y evaluación, la charla–taller se sigue trabajando 1 o 2 veces al mes en el museo con la infografía y las muñequitas y muñequitos. En el futuro se tiene pensando que el proyecto se presente en Palacio Nacional. También esperamos echar andar el proyecto en escuelas, ya que, durante el tiempo que se ha seguido haciendo el taller, hemos tenido propuesta de maestros que quieren que demos la charla–taller a sus alumnos. Pero aún, son propuestas que se siguen trabajando.

## **Material**

- 6 muñquit@s impresas a color por ambos lados de la hoja tamaño carta, 3 versión mujer y 3 versión hombre de las épocas de México.
- Tijeras
- Resistol
- Teatro Guiñol

**A continuación, planeación del proyecto:**

<p><b>Tema:</b> Historia arquitectónica de Palacio Nacional</p> <p><b>Subtema:</b> Vida cotidiana</p>	<p><b>Lugar:</b> Patio del Museo Nacional De Las Culturas Del Mundo</p>	<p><b>Duración aproximada:</b> 20 min.</p>	
<p><b>Propósito:</b> Conocer la transformación de la arquitectura y reconocer las vestimentas en las distintas épocas históricas de Palacio Nacional</p>			
<p><b>Aprendizajes Esperados</b></p>			
<p><b>Palabras clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Arquitectura</li> <li>+ Historia</li> <li>+ Época</li> </ul>	<p><b>Conocimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Conocer Datos históricos y arquitectónicos del inmueble.</li> <li>+ Conocer algunas de las etapas históricas del inmueble.</li> </ul>	<p><b>Habilidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Comprensión lectora.</li> <li>+ Permanencia de atención.</li> </ul>	<p><b>Actitudes y valores esperados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Apreciar la arquitectura como testimonio histórico, así como su estructura.</li> </ul>
<p><b>Actividades de Aprendizaje</b></p>			
<p><b>Apertura:</b></p> <p>Se da la bienvenida por parte de las ejecutoras del taller, y se hace la presentación de estas.</p> <p>Se menciona la Coordinación Nacional de Monumentos</p>	<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Se explica con ayuda de la infografía qué es un monumento histórico, cómo se clasifica en México y qué características tiene en cada una de las categorías.</p> <p>Se explican las etapas constructivas del Palacio Nacional y el porqué es un monumento histórico, sus usos, haciendo énfasis en las etapas de éste y en la vida cotidiana, cómo es que la gente cambió tanto al pasar de los años, así como la</p>		<p><b>Cierre:</b></p> <p>Se invitará a la reflexión con una participación final sobre lo expuesto sobre el desarrollo de Palacio Nacional y sus diversos cambios.</p>

<p>Históricos y el Museo Nacional De Las Culturas Del Mundo y su colaboración.</p> <p>Se invita para su participación durante la actividad además de asegurar la escucha y acompañamiento en la resolución de dudas y dificultades encontradas dentro de la actividad.</p> <p>(se llevará a cabo en el patio del museo)</p>	<p>función del edificio y la importancia de sus cambios dentro de la estructura.</p> <p>Se requiere leer la investigación para exponer la infografía</p>	
<p><b>Posibles dificultades y alternativas</b></p>		
<p>Dificultad: Dispersión de la clase.                  Alternativa: Invitar a participar en la exposición con sus dudas o comentarios.                  Dificultad: Preguntas o comentarios no referentes al tema que distraigan la atención de la historia del recinto.                  Alternativa: Guiarlos al tema desde su postura.</p>		

¡Hola, yo soy INAHito!  
El día de hoy, nos convertiremos en Detecti-Ves de un monumento histórico importante aquí en la Ciudad de México, hablamos del Palacio Nacional.



# EL PALACIO NACIONAL

## UN LEGADO ARQUITECTÓNICO

### ¿SABES QUÉ ES UN MONUMENTO HISTÓRICO?

En México, los monumentos históricos, son los bienes vinculados con la historia de la Nación, a partir del establecimiento de la cultura hispanica en el país.

De acuerdo con el Artículo 36° de la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, un MONUMENTO HISTÓRICO INMUEBLE (edificio) es:



Todo aquel inmueble construido en los siglos XVI al XIX, como templos, conventos, administrativos, cultos religiosos, de divulgación, civiles y militares, al servicio y ornato público; así como la educación y enseñanza.

### ¿POR QUÉ PALACIO NACIONAL ES UN MONUMENTO HISTÓRICO?



1. Ha sido el testigo directo de la evolución política del país, desde la época de la Conquista, el Virreinato, la Independencia, la Revolución, hasta llegar a la época actual.
2. En 1522 se inicia su construcción. Durante el Virreinato el inmueble, fue usado por los Virreyes en la Nueva España como sede.
3. Desde que inició su mandato en 1857, Benito Juárez García vivió y despachó desde este recinto. El 18 de julio de 1872 falleció en el sitio mortuorio. Actualmente hay una placa en el sitio conmemorando este hecho.
4. A través de los años el Palacio Nacional también sufrió severos daños en su estructura debido a molinos de grupos indigenas y un carbonazo durante la Revolución Mexicana.



5. La llamada Campana de Dolores se ubica sobre el balcón central de Palacio que da al Zócalo. En un nicho, que fue especialmente construido, por lo que se demolió el original capotón del centro. Es a partir de entonces que se usa para celebrar el aniversario del grito de Independencia.
6. El presidente Mariano Anstia abrió la tercera puerta de la fachada principal, de uso exclusivo del presidente de la república y conocida más tarde como Puerta Mariana en honor al cllado mandante.
7. Entre 1929 Diego Rivera comenzó a pintar los murales al interior del Palacio, por encargo del entonces secretario de Educación, José Vasconcelos.
8. Palacio Nacional fue declarado monumento histórico el 9 de febrero de 1931 y patrimonio de la humanidad en 1927.

### USOS EN DIFERENTES EPOCAS

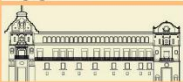
**1522 - 1620**  
**CASA REAL DE TENOCHTITLAN**  
Las residencias de los reyes y sus palacios se ubicaban en los alrededores del recinto ceremonial. Estos ocupaban lotes de gran extensión. Son las únicas casas de dos pisos con basamento o terraplén.



**1523 - 1824**  
**CONQUISTADORES, VIRREYES Y CONGRESO**  
A la muerte de Hernán Cortés, la corona española le compró a su heredero, Martín Cortés, la casa de tres patios y dos niveles, para instalar ahí la residencia del virrey y la sede del poder público.



**1921 - 2018**  
**AGREGAN TERCER PISO**  
Luego de la Revolución Mexicana, Plutarco Elías Calles inició la construcción del tercer piso y renovó la fachada principal con un toque neocolonial, que sobrevive hasta nuestros días.



**Créditos:**  
Diseño Infografía por Jazmin Inarte y Luz María Rosas  
Fotografías: iStockby "Comandante Reyes-Vasquez" CNAM - INAH - JC  
Diseño de murales y muriquitos por "Museo Nacional de los Culturas del Mundo"

### VESTIMENTAS



¡Muy bien! Ahora conoces un poco sobre la historia de este recinto.

Como parte de nuestra pandilla tú, tu familia, amigos y más niños pueden conocer más sobre los Monumentos Históricos de México, sólo visita nuestras páginas para más información:

- VISITANOS:**
- [www.monumentoshistoricos.inah.gob.mx](http://www.monumentoshistoricos.inah.gob.mx)
  - [www.ochalounojo.wordpress.com](http://www.ochalounojo.wordpress.com)
  - Echale un ojo a tus Monumentos
  - [echalounojo@gmail.com](mailto:echalounojo@gmail.com)



## Investigación

Entre los años de 1519 a 1520, las fuerzas de Hernán Cortés pusieron sitio a Tenochtitlan y en su avance destruyeron la ciudad. Cuando derrota a los *tenochcas*, se apropia del Palacio de *Axayacatl* o Casas Viejas de Moctezuma, en dónde se hospedó en su primera conquista, en enero de 1522 comenzó lo que sería la Ciudad de México-Tenochtitlan, lo que actualmente se conoce como parte del Centro Histórico de la Ciudad de México.

Los encargados de hacer la traza del edificio fueron Luis de la Torre y Juan Rodríguez de Salas, en el predio que ocupaban las casas nuevas de Moctezuma. En 1528 se comenzaba a ver los primeros muros de la planta baja y empezaban a levantarse las habitaciones, columnas y arcos de los patios, todo en cantera labrada.

La construcción de Palacio culminó en 1550, entre una disputa legal del conquistador y sus herederos con las autoridades enviadas por el rey de España. Cuando muere Cortés en 1547, la edificación ya contaba con tres patios arcados y dos pisos.

En 1562 con la llegada del segundo virrey Luis de Velasco y Ruiz de Alarcón, y Martín Cortés, se dejó a cargo al arquitecto Claudio Arciniega para que reparara y adaptara las habitaciones de la Casa Real de Virreyes, ocho meses después, las Casas Nuevas de Cortés se convertirían en la sede del poder virreinal, que por eso mismo recibe el nombre de **Palacio Virreinal**. La construcción de ese entonces se trataba de una maciza fortaleza con troneras en las esquinas, para los cañones y aspilleras en el suelo, para la fusilería; tenía 19 ventanas a lo largo del segundo cuerpo y al centro, sobre el, pretil un reloj y una campana.

### SIGLO XVII

Para finales del siglo, el Palacio de Virreyes, tenía el aspecto de una fortaleza, con dos torres en las esquinas protegidas por artillería, con pocas ventanas y con troneras para la fusilería. Este palacio era mucho más pequeño que el actual, con solo dos patios y dos alturas; tenía solo tres puertas, dos daban a la Plaza Mayor y una a la calle de las huertas.

Entre los años de 1611 y 1612, se encontraba al mando el virrey Fray García Guerra, en donde el Palacio Virreinal consolidó una imagen como símbolo de poder político (el virrey y su corte vivían al modo aristocrático de las casas reales europeas, con sus distintas reuniones y festividades, la élite novohispana exhibía su abundancia y preeminencia social) esto provocó que el 15 de enero 1624 el arzobispo Juan Pérez de la Serna

, invadiera el Palacio y junto con indígenas, mulatos y mestizos se fueron contra el virrey Diego Carrillo de Mendoza y Pimentel. Fue así como el edificio fue dañado y saqueado.

El siguiente virrey Rodrigo Pacheco y Osorio, ordenó la reparación de los daños y embellecimiento del edificio. En esta ocasión las obras estuvieron a cargo del arquitecto Juan Gómez de Transmonte, quien a partir de 1628 construyó un conjunto de habitaciones para virrey y doce balcones con barandales de hierro que daban a la Plaza Mayor. De esos años data la ampliación definitiva de la fachada principal; el aspecto de esta, en aquellos días, consistía en unos portales con arcos de cantera que enmarcaban tres puertas. Al centro de ella había un remate coronado con almenas que mostraba un reloj. Contaba dos niveles y cuatro patios, además de dos puertas laterales en las fachadas sur y norte. El 8 de junio de 1692, se propició otro motín de unos ocho mil indígenas en la Ciudad de México, lo que provocó que dañaran, quemara y saquearan una vez más la edificación, muchas áreas de la sólida construcción quedaron hechas cenizas, siendo la zona más devastada la que rodea el Patio de Honor.

## SIGLO XVIII

Después del incendio, se cuenta que el Palacio Virreinal tenía un estado tal que recordaba un muladar. En su interior había cuartos de habitación de puesteros de la plaza, bodegas para guardar frutas y otros comestibles, fonda y vinatería que se llamaba la botillería, panadería con amasijos, pulquerías, zonas de juego público de naipes y juego de boliche, donde incluso se podía terminar la parranda por la mañana. Todo esto causaba montones de basura que se acumulaban en el interior del Palacio.

El palacio quedó en ruinas durante mucho tiempo, pero en 1711 bajo las órdenes del virrey Pedro Cebrián, se reinició la construcción, manteniendo la composición básica original de dos patios y dos pisos, pero en esta ocasión se le agregaron acabados más modernos tipo barroco y almenado, dejando de lado su aspecto de fortaleza, las aspilleras fueron convertidas en ventanas con rejas de hierro.

Además, el palacio se amplió hasta al norte, hasta llegar a la calle que hoy se conoce como moneda, con patios más pequeños y habitaciones para el virrey, y con una puerta pequeña que daba directo a la cárcel de palacio. La puerta del suroeste daba al patio de honor, cuya parte superior estaba destinada a las habitaciones del virrey; el entresuelo a la secretaría y archivo del virreinato; y la parte baja a la servidumbre, la guardia de alabarderos y los almacenes del estanco del azogue. Este patio se comunicaba con el jardín botánico. El patio central conformado con arquería soportada por altos pilares almohadillos, daba acceso a las salas de la Real Audiencia, los tribunales



de cuentas, del Consulado, de Minería, la Tesorería general, la Capilla real y la Sala del trono. En el extremo norte estaban la cárcel y las habitaciones de los guardianes.

Con la llegada del virrey Juan Vicente de Güemes II, Conde de Revillagigedo, se inicia la limpieza y dignificación del Palacio y la Plaza Mayor. Durante esa época solo la Capilla Real, construida en la parte oriental, se mantuvo a salvo; ésta tenía pintado el martirio de Santa Margarita por la mano del sevillano Alonso Vázquez. Al sur de la capilla; y tras los edificios de la Casa de La Moneda (hoy Museo Nacional de las Culturas del Mundo) se construyó el Jardín Botánico, que servía de paseo a los habitantes del Palacio.

## SIGLO XIX

El 27 de septiembre de 1821, después de un desfile por parte del ejército Trigarante, desde el Palacio del Ex Arzobispado, en Tacubaya, Juan O'Donojú entrega el gobierno virreinal a Agustín de Iturbide. Al día siguiente, el 28 de septiembre se instala en el salón de recepciones del antes Palacio Virreinal, la Junta Provisional Gubernativa, que emitió el Acta de Independencia del Imperio Mexicano quedando en espera de que el rey español Fernando VII reclamara para sí el trono de México, según el Plan de Iguala y los Tratados de Córdoba. Fernando VII rechazó la independencia de la Nueva España y por ende el trono mexicano. El 19 de mayo de 1822 el Congreso proclamó a Iturbide como emperador, aunque Agustín I continuó viviendo en el palacio de los condes de San Mateo de Valparaíso (actualmente el Museo Palacio Cultural Banamex, también conocido como Palacio de Iturbide), el Palacio virreinal pasa a ser llamado Palacio Imperial.

El gobierno imperial, limitado por la inestabilidad económica y política del naciente país, apenas alcanzó a modificar ligeramente la fachada del edificio; algunos de los cambios fue pintar la fachada principal con un diseño de almohadillados estilo renacentista y la colocación de adoquines en las garitas laterales de cada puerta.

Tras la caída de Iturbide en 1823, se firmó el Acta Constitutiva de la Federación Mexicana y, posteriormente, la Constitución Federal de los Estados Unidos Mexicanos de 1824, el Congreso decretó que todos los lugares que tuvieran el término "Imperial" serían remplazados por el "Nacional", desde entonces se adoptó el nombre de Palacio Nacional. Este a su vez fue remodelado para dar cabida a los tres poderes federales que formaron en la nueva república: el Ejecutivo, el Legislativo y el Judicial.

Para entonces el Palacio ya cubría la mayor parte de la fachada que daba a la Plaza Mayor. Las obras de reconstrucción y adecuación fueron continuas durante el siglo XIX y por causa de los movimientos políticos y simples accidentes,

se fueron perdiendo obras artísticas de la época colonial. En 1830 la cárcel fue cambiada al edificio de la Acordada. También se dio la ocupación indebida de espacios, y la anulación de la pequeña puerta que conectaba con la cárcel en 1831 para mejorar la seguridad de las habitaciones presidenciales. Pero la mayor transformación que se tuvo en estos años fue la edificación del Recinto Parlamentario en 1829, creado para albergar la cámara de diputados y que se incendió en 1872. La Cámara de Senadores se instaló en la planta alta en 1845. En julio de 1840, la revuelta federalista de Valentín Gómez Farías y José Urrea ocasionó graves daños al palacio, entre ellos un cañonazo que derribó parte de la fachada en una las torres del inmueble.

En 1852 durante el gobierno del presidente Mariano Arista se llevaron a cabo las primeras reformas significativas en Palacio Nacional: Se restauraron los patios del ala norte, que habían quedado abandonados desde que saliera de ahí la cárcel en 1832; se abrió el pasillo que comunica esta área con el patio central por la parte superior; se cambiaron pisos, puertas y ventanas; se dictaron reglamentos para recuperar zonas ociosas y se abrió la tercera puerta de la fachada principal, de uso exclusivo del presidente de la República y conocida más tarde como Puerta Mariana en honor al citado mandatario.

El 31 de mayo de 1863, durante la Intervención francesa, Benito Juárez se vio obligado a dejar la capital y por tanto al Palacio Nacional, que simbólicamente, cierra la puerta central. En junio de 1863 el ejército francés ocupó el Palacio Nacional y por breve tiempo de 1863 a 1867, nuevamente se le llamará Palacio Imperial, durante el Segundo Imperio Mexicano de Maximiliano de Habsburgo, aunque no lo usó como residencia, ya que en 1863 el emperador cambió su residencia al Castillo de Chapultepec, dejando al Palacio como un edificio puramente administrativo y de protocolo. No obstante, ordenó diversas obras en su interior para que adquiriera un toque majestuoso y dejar atrás algo del estilo sobrio que le caracterizaba, convirtiéndolo en un lugar ideal para bailes y recepciones oficiales, y sede de lujosas oficinas públicas.

Se destruyeron las viviendas que por años habían invadido la azotea y se levantó el nivel de los patios para evitar inundaciones, al mismo tiempo que se destruían paredes que por el inevitable deterioro ya resultaban inútiles o peligrosas; uno de los más distintivo de esos cambios que por órdenes expresas de Maximiliano se hicieron, sedio en el Salón de Recepciones: en el amplio y alargado aposento, se retiraron los rasos del techo para dar aire a la magnífica viguería virreinal de cedro, también conocido como Salón del Dosel o del Trono; además fue motivo de redecoración con la instalación de la galería de retratos que recibió óleos de los pinceles de Petronilo Monroy (retrato de Iturbide), José Obregón (retrato de Matamoros), Ramón Pérez (retrato de Allende), Joaquín Ramírez (retrato de Hidalgo) y el propio Santiago Rebull, encargados expresamente por el Emperador para "buscar una vinculación con el heroico pueblo que presido".

Además, en el Palacio se amplió el Jardín Botánico, se liberó el edificio de la Casa de La Moneda y se fundó el Teatro de la Corte; una alteración relevante fue la adición de una nueva escalera en los "Departamentos Imperiales" a la que comúnmente se llama "Escalera de la Emperatriz Carlota", que hoy comunica los patios marianos. La construcción fue ordenada por Maximiliano a los hermanos Juan y Ramón Agea para uso exclusivo de la corte, y estaría cubierta por un tragaluz de cristal; la peculiar escalinata de muy ligeros peldaños causó revuelo e inquietud en 1867 cuando fue entregada. Por instrucciones del emperador, se convirtió a todos los salones del frente de la fachada principal en un solo e inmenso salón, destinado para banquetes, recepciones oficiales y fiestas de la corte imperial; las paredes se tapizaron con tapiz carmesí que tenía grabado el escudo imperial; se instalaron candelabros de bronce, jarrones de mármol blanco. En los salones se instalaron finos muebles europeos y se colocaron a manera de galería, en los pasillos principales de las áreas del emperador, retratos de los principales héroes de la independencia de México. Las adecuaciones imperiales se hicieron de acuerdo con el proyecto de los arquitectos Ramón Rodríguez Arangoiti y Ramón Agea.

Derrotado el imperio de Maximiliano, el 15 de julio de 1867 el presidente Benito Juárez regresó a la Ciudad de México, abrió simbólicamente las puertas centrales de Palacio Nacional y presidió, desde el palco central, el desfile triunfal.

Ya durante el gobierno del presidente Porfirio Díaz fueron realizadas varias obras de infraestructura, adecuación y modernización del Palacio. Una de ellas fue la creación de una puerta especial para el acceso directo a las oficinas del Ejecutivo en el costado sur poniente. Asimismo, se instalaron la primera línea de energía eléctrica y el primer elevador de la ciudad de México, en las áreas de oficinas del presidente, y que aún hoy sigue siendo de uso exclusivo del jefe del ejecutivo federal. En 1877 se construyó un observatorio astronómico y otro meteorológico.

El 14 de septiembre de 1886 se llevó a cabo con una ceremonia oficial la instalación de la campana original del templo de Dolores Hidalgo en Guanajuato, la cual fue transportada con honores militares. La llamada Campana de Dolores se ubica sobre el balcón central de Palacio que da al Zócalo, en un nicho que fue especialmente construido, por lo que se demolió el original copetón del centro. Es a partir de entonces que se usa para celebrar el aniversario del Grito de Dolores.

En 1892 el entonces secretario de hacienda José Yves Limantour reinstaló las oficinas de esa dependencia en el ala norte, en torno a tres patios sucesivos, más uno grande interior destinado a la Oficina Impresora del Timbre. Toda la fachada principal se aplanó con mezcla, formando rectángulos que simulaban bloques de piedra. Por dentro se

remodelaron las estancias presidenciales, el comedor, el Salón Embajadores, la cocina, la sala de estar, las cocheras y las caballerizas.

## SIGLO XX

Durante la presidencia de Díaz se destacan varios trabajos algunos, fueron el Salón Panamericano y la colocación de otro elevador en el área de Hacienda. Durante el denominado Porfiriato, el palacio alcanzó una etapa de esplendor en la que (alternando con la residencia oficial el Castillo de Chapultepec) fue el escenario de innumerables ceremonias y festividades que enaltecían la figura presidencial y revestían al inmueble de la categoría de recinto de gobierno que no tenía desde la época virreinal.

Es así como durante la Revolución Mexicana y principalmente durante la Decena Trágica (1913), que el Palacio Nacional recibe los daños de la guerra, teniendo el daño más fuerte en la zona de oficinas de la presidencia al sur del palacio. En 1914 fue tomado por las fuerzas Zapatistas y Villistas.

En 1926 se inauguró el Salón de la Tesorería (en el espacio que ocupaba la Tesorería desde 1891) y se realizó una reforma profunda al edificio, cuando el presidente Plutarco Elías Calles (a iniciativa del secretario de hacienda Alberto J. Pani) mandó construir la galería o tercer nivel de toda la construcción, así como sustituir la piedra blanca de la fachada por el actual tezontle rojizo que lo caracteriza y cambiar muchas de las características que hasta entonces lo distinguían, como eran las estatuas de ángeles sobre las puertas laterales del frente, retiradas cuando el pretil y las torres se almenaron; se pusieron remates sobre las tres puertas para el asta bandera, se recubrieron con cantera de Chiluca las puertas y ventanas, cornisas, pretil y remates; se colocó la campana dentro de un nicho flanqueado por atlantes; en el interior se construyó la gran escalera central, la escalera de la secretaria de hacienda y la sala de oficinas de la tesorería central. Dirigió la obra el arquitecto Augusto Petriccioli, y el arreglo de la tesorería Manuel Ortiz Monasterio. Entre 1929 y 1935 Diego Rivera pintó en el cubo de la escalinata una visión panorámica de la historia de México denominada Epopeya del pueblo mexicano, incluyendo una fantasía del mundo del porvenir. En el ala norte del patio central realizó otros murales, entre 1944 y 1952, con temas relativos a la vida de los antiguos pueblos mesoamericanos.

En 1945, el presidente Manuel Ávila Camacho ordenó la creación de las Galerías de los presidentes y de los Insurgentes, que se ubican en el segundo nivel de los patios que dan al Patio de Honor en la zona de presidencia.

El Palacio Nacional como símbolo de poder importante, especialmente porque, al funcionar como despacho presidencial, se volvió el centro emisor de las decisiones y mandatos del presidente de la república. El inmueble era importante en ceremonias como la toma de posesión, donde el presidente, luego del desfile multitudinario que lo trasladaba desde la sede del Congreso, iniciaba sus actividades con el tradicional saludo y foto oficial con los integrantes del gabinete presidencial. En la ceremonia del informe presidencial, el mandatario asistía a Palacio para colocarse la banda presidencial e iniciar el recorrido a la sede del congreso. En tanto que el Balcón central se convirtió en la tribuna de honor desde donde el comandante supremo encabezaba los desfiles conmemorativos del 1 de mayo, 16 de septiembre y 20 de noviembre. Además de ser el punto de encuentro en manifestaciones de apoyo popular al primer mandatario en el Zócalo.

En 1960, surgió un desprecio y descuido por herencia colonial de la ciudad de México. El Palacio Nacional no se quedó exento de estas ideas, ya que, en la parte oriente del antiguo huerto, se construyeron los edificios Landa para albergar oficinas de la Presidencia, la primera Zona Militar y de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, con una arquitectura que en nada armonizaba con el entorno del lugar.

Contrario a lo anterior en 1972, se rehabilitó el Recinto Parlamentario con base en litografías y descripciones del siglo XIX, reinaugurándose con una sección especial del Congreso de la Unión el 18 de julio, por estos años también se habilitaron otros salones con ideas vanguardistas que contrastaban con el origen colonial del edificio, como lo fue el vestíbulo del Recinto Parlamentario, entre otros.

### Observaciones y comentarios

#### Recursos y materiales didácticos:

Infografía de la investigación sobre la arquitectura de Palacio Nacional.

#### Bibliografía:

- Del valle, A. (1957) *El palacio Nacional de México*. Ciudad de México: Cia. General de Ediciones.
- Los recintos en el Palacio Nacional (1985). Colección Distrito Federal, 8. México: DDF, pág. 100.
- Palacio Nacional (1976) Secretaría de Hacienda y Crédito Público – México: Secretaría de Obras Públicas, pág. 500.

<p><b>Tema:</b> Atuendo durante el época virreinal prehispánica y reforma. <b>Subtema:</b> Vida cotidiana</p>	<p><b>Lugar:</b> patio del Museo Nacional De Las Culturas Del Mundo</p>	<p><b>Duración aproximada:</b> 20 min.</p>
---	---	--

**Propósito:** Conocer los atuendos, su utilidad y simbolismo en su respectiva sociedad.

**Aprendizajes Esperados**

<p><b>Palabras clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Historia</li> <li>✚ Vestimenta</li> <li>✚ Época</li> </ul>	<p><b>Conocimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Conocer datos históricos y las funciones de las partes de los atuendos.</li> </ul>	<p><b>Habilidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Habilidades en punto fino.</li> <li>✚ Comprensión lectora.</li> <li>✚ Identificación de etapa histórica mediante los atuendos de la misma.</li> </ul>	<p><b>Actitudes y valores esperados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Apreciar la arquitectura como testimonio histórico, así como su estructura.</li> <li>✚ Identificar el desarrollo utilitario de los atuendos en México. Así como su simbolismo</li> </ul>
---	--	---	--

**Actividades de Aprendizaje**

<p><b>Apertura:</b> Se darán indicaciones para elaborar los maqueños recortables. - Ahora vamos a repartirles un par / juego de muñecos indumentarias de México. Tenemos que recortar por las líneas y leer con atención la</p>	<p><b>Desarrollo:</b> Se entregará los juegos de muñecos, tijeras y pegamento. Se les dará de 10 a 15 minutos para recortar, se les apoyará en sus dudas y posibles problemas. Se les dará tiempo extra para leer</p>	<p><b>Cierre:</b> Se le invitará a la reflexión con las siguientes preguntas. ¿Qué le llamó la atención de la actividad? ¿Qué, de lo que leyeron fue nuevo? ¿Cuál fue la indumentaria más significativa para ellos?</p>
---	---	---

información (descripción de las prendas) que se encuentra en la parte de atrás.		
<b>Posibles dificultades y alternativas</b>		
<p>Dificultad: Punto fino poco desarrollada.                  Alternativa: Ofrecer ayuda en los detalles complicados ofrecer tiempo extra para la actividad. Dificultad: Dificultad para encajar las piezas de las muñecas.                  Alternativa: Ayuda para ejecutar la tarea y una mayor explicación de la función de estas.                  Dificultad: Poca comprensión lectora.                  Alternativa: lectura en voz alta desde sus pares.</p>		

<b>Observaciones y comentarios</b>
<p><b>Recursos y materiales didácticos:</b> muñecos impresos por ambos lados con la indumentaria y la investigación, tijeras, pegamento en barra.</p>
<p><b>Bibliografía:</b></p> <p>-Vestimenta de la sociedad colonial: vestidos de las mujeres. Historia y Biografías. Fecha 19 de septiembre 2014. Consultado en <a href="https://historiaybiografias.com/anecdotas_argentinas58/">https://historiaybiografias.com/anecdotas_argentinas58/</a></p> <p>- La vestimenta prehispánica: Una escena impresionante debieron haber observado los conquistadores españoles al entrar por primera vez en las calzadas y canales de la gran Tenochtitlán. México desconocido. Fecha del 17 de agosto del 2010. Consultado en <a href="https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-vestimenta-prehispanica.html">https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-vestimenta-prehispanica.html</a>.</p>

**Actividades de Aprendizaje y evaluación de logros.**

<p><b>Tema:</b> La vida del Palacio Nacional <b>Subtema:</b> Vida cotidiana</p>	<p><b>Lugar:</b> patio del Museo Nacional De Las Culturas Del Mundo</p>	<p><b>Duración aproximada:</b> 20 min.</p>
---	---	--

**Propósito:** Conocer la transformación de la arquitectura y reconocer las vestimentas en las distintas épocas históricas de palacio nacional

**Aprendizajes Esperados**

<p><b>Palabras clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Arquitectura</li> <li>+ Historia</li> <li>+ Vestimenta</li> <li>+ Época</li> </ul>	<p><b>Conocimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Conocer datos históricos y arquitectónicos del inmueble.</li> <li>+ Conocer algunas las etapas históricas del inmueble.</li> </ul>	<p><b>Habilidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Habilidades en punto fino.</li> <li>+ Comprensión lectora.</li> <li>+ Identificación de etapa histórica mediante los atuendos de esta.</li> <li>+ Trabajo colaborativo.</li> <li>+ Al pensamiento fantástico.</li> </ul>	<p><b>Actitudes y valores esperados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Apreciar la arquitectura como testimonio histórico, así como su estructura.</li> <li>+ Identificar el desarrollo utilitario de los atuendos en México. Así como su simbolismo</li> </ul>
---	--	--	--



### Observaciones y comentarios

**Recursos y materiales didácticos:**

Teatro guiñol y muñecos recortados

**Bibliografía:**

-Vestimenta de la sociedad colonial: vestidos de las mujeres. Historia y Biografías. Fecha 19 de septiembre 2014.

Consultado en [https://historiaybiografias.com/anecdotas\\_argentinas58/](https://historiaybiografias.com/anecdotas_argentinas58/)

- La vestimenta prehispánica: Una escena impresionante debieron haber observado los conquistadores españoles al entrar por primera vez en las calzadas y canales de la gran Tenochtitlán. México desconocido. Fecha del 17 de agosto del 2010. Consultado en <https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-vestimenta-prehispanica.html>.

### Evaluación

El grupo estuvo conformado por veinte personas de edades que iban de los 7 a 78 años. Se decidió se dividieran en cuatro equipos de cinco personas.

Durante la presentación de los equipos observamos que la exposición de los temas era adecuada y usaban conocimientos previos de manera recurrente dentro de su discurso, en especial los adultos jóvenes del público y estando al frente también eran los de mejor desenvolvimiento.

No hubo dificultades en torno a la participación del grupo ni de los equipos, en la mayoría de estos se encontraban familiares conformando los equipos por lo que la participación de los más pequeños estuvo un poco más apoyado y respaldada por conocidos, lo que proporcionaba un ambiente mucho más confiable.

La información expuesta en la infografía fue empleada de manera correcta y si hubo equipos en los que se utilizaron y mencionaron la información de las vestimentas.

## 📍 Identificación del monumento histórico

Nombre del edificio: El Palacio Nacional

Ubicación: Alcaldía Cuauhtémoc, colonia centro Ciudad de México.

Calle y número:

Uso original: casa de virreyes

Uso actual: palacio de gobierno

Época de construcción:

Declaratoria:

Horarios de visita: abierto al público de martes a domingo de 9:00 a 17:00

Plano de Ubicación:



Recuperado de google maps, (2019).

Foto Antigua



XX-32, fototeca Constantino Reyes-Valerio. CNMH-INAH-SC.

Foto Actual



Luz María Rosas Portilla (5 de septiembre 2019)

## Introducción

El Palacio Nacional es un inmueble histórico, que ha prestado refugio a los gobernantes de México a lo largo de la historia en diversas ocasiones siendo renombrado en muchas ocasiones. La historia de este inmueble y sus utilidades ha variado

dependiendo la época, pero una de sus mayores características es que ha sido testigo de muchos acontecimientos históricos, además de ser hogar de muchos de los gobernantes del país. Es un gran recinto histórico que aun en nuestros días es parte importante del país.

### Datos históricos

Un recinto que además de poder admirarse por su grandiosa arquitectura, guarda un legado histórico importante. Los orígenes de este Palacio se remontan a tiempos prehispánicos, ya que se sabe que justo donde ahora está la construcción, se encontraba el Palacio de Moctezuma *Xocoyotzin*, un recinto fue destruido durante la Conquista de Tenochtitlán, y que en su lugar se construyó un gran palacio para que fungiera como residencia de Hernán Cortés.

Más tarde en 1562, la hermosa construcción fue vendida a la Corona, por su hijo Martín Cortés. Esto se hizo con el fin de contar con nuevas instalaciones para la administración del Virreinato de la Nueva España. El primer virrey en habitarlo fue Luis de Velasco y el último fue Juan O' Donojú quien llegó a la Nueva España cuando Agustín de Iturbide acababa de consolidar la Independencia de México en 1821. Justo en ese año, el palacio fue entregado a Iturbide, quien encabezó el primer Imperio Mexicano; razón por la que el famoso recinto comienza a ser llamado Palacio Imperial. Después, en 1824 cae Iturbide y se firma la Constitución Federal de los Estados Unidos Mexicanos. En la que se decreta que todos los lugares que tuvieran la designación de "imperial" fueran sustituidos por "nacional" y así es como el Palacio adopta el nombre con el que se le conoce actualmente.

Tras 40 años de luchas, el recinto se designó como sede del poder del Segundo Imperio Mexicano dirigido por Maximiliano de Habsburgo. Y a su caída, el palacio se convirtió en residencia del entonces presidente Benito Juárez, quien falleció en este lugar víctima de una angina de pecho en 1872. Durante décadas, este lugar fue hogar de muchísimos personajes históricos como Santa Anna y Guadalupe Victoria; y se dice que el último en habitarla fue Porfirio Díaz. Actualmente, este legado arquitectónico es la sede del poder ejecutivo federal, en él se realizan diversos actos como la celebración del grito, desfiles militares, mensajes de la presidencia y la recepción de jefes de estado, entre otros eventos.

El 14 de septiembre de 1886 se llevó a cabo con una ceremonia oficial la instalación de la campana original del templo de Dolores Hidalgo en Guanajuato, la cual fue transportada con honores militares. En 1892 el entonces secretario de hacienda José Yves Limantour reinstaló las oficinas de esa dependencia en el ala norte, en torno a tres patios sucesivos, más uno grande interior destinado a la Oficina Impresora del Timbre.

Durante el denominado Porfiriato, el palacio alcanzó una etapa de esplendor en la que (alternando con la

Residencia oficial el Castillo de Chapultepec) fue el escenario de innumerables ceremonias y festividades. Durante la Decena Trágica (1913), que el Palacio Nacional recibe los daños de la guerra, teniendo el daño más fuerte en la zona de oficinas de la presidencia al sur del palacio. En 1914 fue tomado por las fuerzas Zapatistas y Villistas. Entre 1929 y 1935 [Diego Rivera](#) pintó en el cubo de la escalinata una visión panorámica de la historia de México denominada [Epopéya del pueblo mexicano](#), incluyendo una fantasía del mundo del porvenir. En el ala norte del patio central realizó otros murales, entre 1944 y 1952, con temas relativos a la vida de los antiguos pueblos mesoamericanos.

#### Datos estilísticos/arquitectónicos

Es el edificio más grande que rodea la plaza del zócalo de la Ciudad de México su fachada muestra dos estilos de construcción, en la parte superior un estilo neoclásico construida entre 1926 y 1928 y en su parte inferior y media un estilo barroco sobrio construida del siglo XVII y XVIII esta revestida con piedra de chiluca y tezontle. La fachada también muestra tres ejes que corresponden. Los ángulos noroeste y sureste rematan en torreones de estilo militar. El basamento abarca la plancha baja y tiene 25 ventanas rectangulares de pequeñas proporciones. El nivel inmediato superior ostenta el mismo número de ventanas, pero de mayores proporciones y protegidas con reja de hierro forjado. La mitad superior, con 39 grandes ventanas balconadas, está revestida con tezontle en varios tonos. Al tercer piso se le conoce como galería y posee 60 ventanas. La puerta central resalta por su simbolismo además en lo alto se observa la campana de dolores debajo de ella se encuentra el balcón presidencial. El escudo nacional flanqueado por un guerrero águila y otro español yace en la parte superior del palacio.

#### Vida cotidiana

Durante los siglos XVI y XVII fue escenario que pretendía emular la vida y estilo de la aristocracia novohispana. Fue sede de bailes, banquetes, funciones de teatro y lujos reales que se vivían dentro del palacio de los virreyes. La celebración en la ciudad continuaba en las plazas, calles e iglesias. Sin embargo, el palacio también era blanco de motines al ser un símbolo de despotismo.

El Palacio también conocido como Casa Real de los Virreyes era el centro de reuniones políticas y sociales de la Nueva España. Fue el centro de aspiraciones y forma de vida de las clases dominantes.

## Leyendas o anécdotas históricas

La bandera estadounidense en Palacio Nacional.

Luego de tomar el castillo e Chapultepec durante la guerra de entre México y estados unidos el 14 de septiembre de 1847, el ejército estadounidense bajo las órdenes del general Winfield Scott entraron a plaza principal de la ciudad e izó si bandera en palacio nacional.







Durante el festejo de la independencia la bandera extranjera seguía ondeando en edificio, fue hasta el 29 de junio de 1848, que luego de ratificar el tratado de Guadalupe hidalgo se izó de nuevo nuestra bandera.

Porfirio Díaz en Palacio Nacional.

A principios del siglo XX en el marco de la celebración por los primeros cien años del inicio de la independencia el presidente Porfirio Días ordeno la rehabilitación del Palacio casi en su totalidad exceptuando el Salón de Recepciones, es por ello que el resto de las áreas protocolarias en su estado actual sean de esta época.

Se llevaron a cabo diversas y fastuosas celebraciones en palacio de entre las que resalta la última "La apoteosis de los héroes" llevo a cabo el 6 de octubre, en el Patio Central, el cual se techo totalmente durante el porfiriato.

## Glosario

-  Epopeya: Composición literaria en verso en que se cuentan las hazañas legendarias de personajes heroicos, que generalmente forman parte del origen de una estirpe o de un pueblo.
-  Garitas: Construcción pequeña normalmente en forma de torrecilla levantada con ventanillas largas.
-  Diseño de almohadillados: Partes salientes de un sillar de piedra.
-  adoquines: Piedra labrada en forma de prisma rectangular par la pavimentación de las calles.
-  Almenado: Que tiene almenas (bloque o prisma de piedra).
-  Amasijo: Porción de masa de harina

### 📖 Lecturas recomendadas

- Del valle, A. (1957) *El palacio Nacional de México*. Ciudad de México: Cia. General de Ediciones.
- Hilos de la Historia (2017). Secretaria de Cultura, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Muse Nacional De Historia: Castillo De Chapultepec.

### 📖 Bibliografía

- Del valle, A. (1957) *El palacio Nacional de México*. Ciudad de México: Cia. General de Ediciones.
- diccionario enciclopedia Espasa, oct. Ed. (1976) tomos 1, 2, 7, 9.Espasa- Calpe, S. A.
- Palacio Nacional (1976) Secretaría de Hacienda y Crédito Público – México: Secretaría de Obras Públicas, pág. 500.
- Los recintos en el Palacio Nacional (1985). Colección Distrito Federal, 8. México: DDF, pág. 100.

### Mesogr@fía

- Alfani, A. (21 de noviembre de 2018). *matador network*, 6 cosas que seguramente no sabías de palacio nacional en la CDMX, Obtenido de <https://matadornetwork.com/es/datos-curiosos-sobre-el-palacio-nacional-en-la-cdmx>
- La vestimenta prehispánica: Una escena impresionante debieron haber observado los conquistadores españoles al entrar por primera vez en las calzadas y canales de la gran Tenochtitlán. México desconocido. Fecha del 17 de agosto del 2010. Consultado en <https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-vestimenta-prehispanica.html>.
- Vestimenta de la sociedad colonial: vestidos de las mujeres. Historia y Biografías. Fecha 19 de septiembre 2014. Consultado en [https://historiaybiografias.com/anecdotas\\_argentinas58/](https://historiaybiografias.com/anecdotas_argentinas58/)





#### 4.2.3 FESTIVIDADES DEL MUNDO– Serie especial (Día de muertos)

La última propuesta del material didáctico *Vestimentas alrededor del mundo* se realizó con motivo de la festividad de día de muertos aquí en México, a partir de la segunda serie se llegó al acuerdo que también saldrían más versiones de muñecos a futuro, y es por eso que en esta ocasión fue creada con una versión catrín y catrina, la elaboración de esta versión fue más corta debido al tiempo, y tardamos alrededor de dos meses para hacer la investigación y el diseño de los muñeca y muñeco para que estuvieran a tiempo en la fecha de lanzamiento.

La investigación se llevó alrededor de un mes, ya que, la búsqueda fue más accesible, para esta investigación, traté que dentro del texto se reflejará un poco de la creación de este icónico personaje de la cultura mexicana, creado por José Guadalupe Posada y que tiene alrededor de 100 años y es parte de nuestra historia, sin dejar de mencionar que en los últimos años esta tradición se ha popularizado alrededor del mundo, por lo cual es una vestimenta que consideramos pertinente integrar, ya que, gracias a esta tradición las calaveras, la flor de cempasúchil, las catrinas y el catrín, han sido conocidos en otras culturas.

Para los diseños de las vestimentas sobre todo en la catrina se trató de plasmar la vestimenta original del personaje de Posada, claro está que el personaje es una caricatura sin vestimenta, sin embargo, procuré guardar la esencia que Posada le quería dar al personaje, la catrina fue creada para burlarse de la sofisticación de clases sociales altas durante los gobiernos de Benito Juárez, Sebastián Lerdo de Tejada y Porfirio Díaz, por ello la vestimenta del catrín y la catrina, son elegantes de pies a cabeza, ya que, en esos tiempos a las clases sociales altas les gustaba presumir y estar pulcros; en cuanto al maquillaje me basé en la popularización que actualmente se tiene en la catrina, y que fue inspirado en las calaveritas de azúcar, un dulce tradicional mexicano y muy usado en la fechas de día de muertos, por ello no podía faltar dentro del diseño. En esta ocasión tuvimos apoyo de nuestras diseñadoras Ethel, Zayra y Nayeli para la creación de las vestimentas.



## Material

- Una muñequita y un muñequito impresas a color por ambos lados
- Tijeras
- Resistol

## Validación

El lanzamiento de esta serie se llevó a cabo el día 1 y 2 de noviembre del 2019, junto con actividades dedicadas a la fecha de día de muertos en el museo, donde tuvimos una participación de 200 a 300 personas con edades que fluctuaban entre los 6 a 65 años.

En primera instancia se hizo una invitación a los participantes que les gustará estar en la actividad de las *Vestimentas alrededor del mundo*, con la serie especial “Festividades del Mundo”, en donde las muñequita y muñequito que se presentarían en esta ocasión sería un catrín y una catrina. Esta vez no lo organizamos por grupos, ya que, era una actividad abierta al público que quisiera participar, así como tampoco se realizó una charla previa sobre la temática antes de entregar el material, debido al poco tiempo que teníamos para el lanzamiento de la muñequita y el muñequito, sin embargo, estábamos preparados con la investigación que realizamos por si algún visitante quería preguntar algo sobre la información la vestimenta o sobre la historia.

De igual manera la realización de la actividad fue efectiva y se cumplieron los objetivos de conocer un poco de la historia de la creación de la catrina y el catrín, además de que es un material que pretende dar a conocer, informar, pero también aprender sobre nuestra cultura e historia de una manera didáctica, entretenida y divertida. Para que la gente adulta y niños, comprendan por qué la existencia de ciertos personajes a nivel cultural y social.

Durante el taller no se presentaron dificultades con los participantes, todo el ambiente fluyó de manera correcta y respetuosa. Hubo familias que pudieron convivir con los más pequeños en cuestión de apoyo y a manera de juego. Así como

también recibimos buenos comentarios de los diseños y el material, con esta tercera serie, me pude percatar que el material didáctico fue todo un éxito nuevamente, aunque no hubo oportunidad de presentar la charla, no afectó el buen funcionamiento del material. Posteriormente al lanzamiento del material y las fechas de día de muertos, las muñequitas siguieron agradando a los visitantes.

La idea a futuro es que se pueda organizar, como en las series anteriores, una charla que permita interactuar con los participantes de manera más directa, para informar y dialogar más sobre la temática de día de muertos.

La validación de igual manera estuvo dada por la subdirectora Karla Peniche Romero y la directora Gloria Artís Mercadet, quienes estuvieron revisando la realización y desarrollo del diseño de esta serie, en donde con su experiencia evaluaron el pilotaje.



## 5. CONCLUSIONES

---

El material didáctico desarrollado en este trabajo, “Vestimentas Alrededor del Mundo”, cumplió con los objetivos propuestos, llamó la atención de los visitantes al museo, contribuyó al aprendizaje de contenidos históricos y socio culturales, ayudó a desarrollar algunas habilidades motoras, de socialización y de expresión entre el público participante y también favoreció a la idea de que las visitas al museo pueden ser divertidas y educativas. Considero que el material presentado es viable también para utilizarse en distintos ámbitos como los escolares, a partir de las muñequitas y muñequitos sus vestimentas se puede enseñar y aprender contenidos curriculares, así como promover el desarrollo de habilidades.

Al trabajar tan cerca con el museo pude darme cuenta de que estos recintos de arte tienen mucho potencial para ser espacios de la enseñanza y el aprendizaje de sus visitantes, también permiten, por medio de nuestros sentidos, conocer cosas nuevas o reforzar conocimientos previos a través de instrumentar actividades educativas adecuadas, éstas servirán para favorecer la curiosidad, la imaginación y la creatividad de sus visitantes.

Los museos son espacios que nos permiten explorar, vivir y sentir aquello que tal vez en otros lugares no tendríamos oportunidad; con la guía adecuada y con la mediación pedagógica los visitantes siempre podrán llevarse una experiencia nueva, grata y significativa. Por ello, la importancia de considerar a los museos como áreas de aprendizaje y juego.

No podemos dejar de lado que los museos son espacios sociales que tienen la finalidad de ayudar a la formación de educadores y educandos, se pueden convertir en uno de los principales apoyos de los centros escolares. Los museos destacan en el ámbito educativo, ya que, permiten la búsqueda y experimentación de nuevos

enfoques de enseñanza, por ello constituyen lugares propicios para el desarrollo profesional de las personas dedicadas a la educación.

De igual modo, para ampliar las visitas y la participación de la comunidad, los responsables deben promover que los museos logren desarrollar una práctica educativa adecuada y creativa que responda a las expectativas del público que lo visita, y así poder entender socialmente que hoy en día los museos, ya son tomados como lugares de aprendizaje, donde no cabe la participación pasiva o el solo ir a ver las obras sin hacer una reflexión.

En la medida en que los museos propicien espacios para el aprendizaje e incluyan actividades didácticas para su público, cambiará la idea de que son recintos aburridos y ceremoniosos en donde no cabe la acción, la diversión y el conocimiento. Hay que dar oportunidad a los museos de mostrar que también pueden ser lugares creativos, donde se desarrolle la imaginación, la memoria, la lectura, así como el pensamiento crítico y reflexivo.

Además, hoy en día los museos son espacios que están abiertos para todo el público, para brindar precisamente a la ciudadanía estas distintas maneras de adquisición de conocimientos, en donde se les acerque al pasado y al futuro de la sociedad, así como ser otro medio de aprendizaje para los ciudadanos sin restringirle a nadie este acercamiento a los recintos culturales y sobre todo a la historia, cultura e información que quieren dar a conocer a través de sus exposiciones.

Para finalizar, cabe mencionar que hasta la fecha el material didáctico “Vestimentas Alrededor del Mundo”, aún se sigue presentando dentro del MNM y que se está trabajando en una planeación para llevarlo posteriormente al sector escolar. Así mismo, se está trabajando con nuevos diseños de vestimentas de distintas culturas del mundo.

## 5.1 El papel del Psicólogo Educativo dentro del Contexto Museístico

La formación que tuvimos en la Universidad Pedagógica Nacional fue de gran importancia, ya que, logró darme las herramientas necesarias para crear un proyecto de acuerdo a una necesidad educativa en el Museo Nacional de las Culturas del Mundo, así como en el programa “Échale un ojo a tus monumentos” de la Coordinación Nacional de Monumentos Históricos.

La labor que realizamos con este proyecto fue gracias a los conocimientos adquiridos en materias como “Aprendizaje en contextos culturales” a través de la cual se recupera el aprendizaje social y su relación con la cultura, en la que participan y forman parte los seres humanos; de igual manera, la materia en “Diseños de proyectos educativos” me permitió diseñar de manera correcta mis proyectos y con estructura, que fue lo que puse en práctica con el material educativo. Así mismo, durante los dos últimos semestres (séptimo y octavo) de la carrera “El taller de Prácticas Profesionales” fue de gran importancia, ya que, durante este curso aprendimos sobre la importancia de los museos y lo que nosotros como psicólogos educativos podíamos apoyar dentro de estas instituciones, y sobre todo las actividades que podíamos desarrollar y lo que aprenderíamos en estas instituciones. Por último, la materia optativa de Temas Selectos “Diseño de Estrategias y producción de Materiales Educativos para el Museo” de séptimo semestre, aprendimos la importancia de los museos, su divulgación y el diseñar estrategias para que nosotros como psicólogos educativos logremos fungir como mediadores educativos entre el conocimiento del museo y los visitantes.

Como psicólogos educativos también debemos de contar con habilidades que nos permitirán desarrollarnos en distintos ámbitos, éstas habilidades desarrolladas en el museo fueron, por ejemplo: conocer el contexto en el que estaba, tener creatividad, escuchar, habilidad de narrativa, tener conocimiento y pensamiento crítico, así como empatía. Estas habilidades son las que debemos aprovechar para la creación de proyectos educativos.

Nosotros como psicólogos educativos podemos lograr por medio de la enseñanza y el aprendizaje significativo, transmitir y trabajar información relevante con a la

sociedad, además del poder crear y adaptar proyectos a todo tipo de público, para lograr una inclusión y una convivencia con todos los visitantes.

Mi experiencia como psicóloga educativa, me permitió poner en práctica las habilidades y los conocimientos que la escuela nos brindó, desde la parte teórica, hasta la parte práctica, este proyecto me hizo ver el papel importante que tenemos en la sociedad y en las instituciones que busquen proyectos que logren aprendizajes, ya sean escuelas, museos, espacios culturales, empresas, entre otros.

# BIBLIOGRAFÍA



Alderoqui, S. (1996) (compiladora) Museos y escuelas: socios para educar. Buenos Aires: Paidós. Pp. 350.

Alderoqui, S. (2011) La educación en los museos: de los objetos a los visitantes. 1ª ed. Buenos Aires: Paidós. Pp. 272.

Alderoqui, S. (2011) La educación en los museos: de los objetos a los visitantes. 1ª ed. Buenos Aires: Paidós. Pp. 30.

Álvarez, P. (2012) Aportaciones de las Teorías Constructivistas y Transformativa del Aprendizaje a los Museos de Pedagogía. Enseñanza y Educación. Boletín de Interpretación, 26 de mayo, pag. 13 – 15.

Álvarez, P. (2014). Los museos pedagógicos como espacios didácticos para difundir e interpretar el patrimonio histórico educativo en tiempos difíciles: aproximación y apuntes para el futuro. Revista América Patrimonio., 2 (6), 91-99.

Arbués, El y Naval, C. (2014) Los museos como espacios sociales de educación. Estudios sobre educación/ vol. 27. Pp. 133 – 147.

Campeotto F. Y Viale C. (2019) Educar a través de la experiencia estética. El museo según John Dewey. Artículo Diálogos Pedagógicos, N. 34, octubre 2019, marzo 2020 pág. 152 – 157.  
[https://www.researchgate.net/publication/337528373 Educar a traves de la a experiencia estetica El museo segun John Dewey.](https://www.researchgate.net/publication/337528373_Educar_a_traves_de_la_experiencia_estetica_El_museo_segun_John_Dewey)

Carreton, A. Los recursos educativos de un museo. Patrimonio Inteligente. Recuperado de:

Centre Pompidou Málaga: un museo para quienes nunca pisan los museos. Viajes urbanos 20- 03- 2015. Recuperado de: <https://www.traveler.es/viajes-urbanos/articulos/centre-pompidou-malaga-un-museo-para-quienes-nunca-pisan-los-museos/6755>

- Cobrerros, M. (2014) El museo nueva herramienta didáctica pedagógica. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires, Argentina.
- Coll, C. (2002) El Constructivismo en el Aula. Barcelona. Pág. 441 – 442.
- Corona, V. (2012) Las percepciones sobre la biodiversidad de los estudiantes de primer grado de secundaria: a partir de sus experiencias en el UNIVERSUM; Museo de las ciencias de la UNAM. Maestría en desarrollo educativo. Ajusco. Obtenido de Tesis Digital UPN.
- Dewey J. (1934 – 2008) El Arte como Experiencia. Traducción de J. Claramonte. Barcelona. Paidós.
- Domínguez, C. (2015) La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. Colección Reportes Técnicos de Investigación ISBN: 978-607 7953-80-7 Serie ICESA, Vol. 27. ISBN: 978-607-520-171-9, Cuidado de la edición y diagramación: Subdirección de Publicaciones. Pág. 22
- El ICOM anuncia la definición alternativa del museo que se someterá a votación. Julio 25, 2019. Recuperado de: <https://icom.museum/es/news/el-icom-anuncia-la-definicion-alternativa-del-museo-que-se-sometera-a-votacion/>
- El reto de revisar la definición de museo, noviembre 24, 2017. Recuperado de: <https://icom.museum/es/news/the-challenge-of-revising-the-museum-definition/>
- Esquerra, A. (2014) Diseño institucional para guías y visitas de grupos de educación secundaria en el Museo Dolores Olmedo. Licenciatura en Psicología Educativa, Ajusco. Obtenido de Tesis Digital UPN.
- EVE MUSEOS E INNOVACIÓN. Museo Público: Recursos para sus metas y objetivos. Octubre 2, 2015.
- Fernández, A. (1999) El museo como vehículo de mediación.
- Fernández, L. (1999) Museología y Museografía: El término, el concepto y la definición de museos. España: Edit. Del Serbal. Pp. 28 – 32.
- George, E. Hein. (1995): The constructivist Museum. EVE MUSEOS E INNOVACIÓN. El museo constructivista. 30 de noviembre 2017 de Espacio Visual Europa. Recuperado de: <https://evemuseografia.com/2017/11/30/el-museo-constructivista/>
- George, H. “La responsabilidad social de los museos”, Universidad de Lesley, pag. 30 – 43.



- Gunay, B (2012) "Museum concept from past to present and importance of museums as centers of art education" *Internacional Conference on New Horizons in Education INTE 2012. Procedia – social and Behavioral sciences* 55, 1250 – 1258.
- Holguin etl. (2007 – 2010) *Educación, aprender y compartir en museos: Memoria CECA*. Ed. Buenos Aires = Teseo, 2010. 418p.
- Hooper – Greenhill, E. (1998) *Los museos y sus visitantes*, Madrid: Trea.
- López, M. (2014) *El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica*. Editorial: Universidad Jaume I. Pp. 17-36, 39-47.
- Maderbacher, W. *Educación y Aprendizaje en los museos: ¿Las profesiones divididas?* Agosto 12, 2020. Recuperado de: <https://icom.museum/es/news/educacion-y-aprendizaje-en-los-museos-las-profesiones-olvidadas/>
- Maicera, L. (2008) *El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo*. Pp. 15
- Manrique, A. M y Gallego, A. M (enero – junio, 2013) *El material Didáctico para la Construcción de Aprendizajes Significativos*. *Revista Colombia de Ciencias Sociales*. 4 (1), 101- 108.
- Martínez y Sa ntacana. (2013) *La cultura museística en tiempos difíciles*. TREA, Gijón, paginas 133.
- Mateo de Castro, J. (2017) *El museo: un espacio educativo para la igualdad social. El caso pionero del Museo Pedagógico Nacional en España. (1882-1941)*. *El futuro del pasado*, 8, 83 – 120.
- Miles, R. (1996) "Ciencia y Comunicación" en *Revista de la Escuela Nacional de Artes Plásticas*, núm 17, pp. 52- 56.
- Muñoz, M. E. *La importancia del Aprendizaje Constructivista y la Motivación en el Aula Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja. Pág. 11 – 12.
- Museo público: Recursos para sus metas y objetivos, octubre 21, 2015. Recuperado de: .....
- Pastor, I. (1992). *El museo y la educación en la comunidad. "Algunas consideraciones generales"*. Barcelona (España). Ediciones CEAC, S.A. Pp. 11- 16
- Pastor, I. (1992). *El museo y la educación en la comunidad. "La oferta educativa al público adulto"*. Barcelona (España). Ediciones CEAC, S.A. Pp. 23 – 34.

- Pastor, I. (1992). El museo y la educación en la comunidad. “*La oferta educativa al público disminuido*”. Barcelona (España). Ediciones CEAC, S.A. Pp. 35 – 42.
- Pastor, I. (1992). El museo y la educación en la comunidad. “*La oferta educativa al público infantil y juvenil*”. Barcelona (España). Ediciones CEAC, S.A. Pp. 17 – 22.
- Puigdollers, M. (2014) El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica. TRABAJO FIN DE MÁSTER. Universidad Jaume I. Editorial UNIVERSISAT JAUME – I. Recuperado de: [epositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/107198/TFM\\_Lopez\\_Puigdollers\\_Maria.pdf?sequence=1](http://epositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/107198/TFM_Lopez_Puigdollers_Maria.pdf?sequence=1)
- Shmilchuk, G. Públicos de museos, agentes de consumo y sujetos de experiencia, *Alteridades*, vol. 22, núm 44, 2012, pp. 23 – 40. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapala, Distrito Federal, México.
- Soler, B. De la investigación a la difusión: el museo como vehículo de mediación. Artículo 22 de mayo de 2009. *ARENAL*, 179 – 194.
- Vázquez, V. (2000) Aspectos educativo y lúdico del UNIVERSUM, el museo de las ciencias. Licenciatura en Pedagogía, Ajusco. Obtenido de Tesis Digital UPN.



# ALASKA (Siglo XIX - XX)

MUÑECOS RECORTABLES  
INDUMENTARIAS DEL MUNDO  
SERIE 1



DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



### INSTRUCCIONES:

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
2. Dobla cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste a la muñeca

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

Descubre como se vestían algunos personajes de las culturas antiguas, a través de las muñecas recortables de la serie 1, dedicada a Corea, Grecia, Roma, Egipto y Norteamérica

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte, Luz Portilla y Frida Hernández  
**DISEÑO:** Ethel Sampayo  
**2019**

## ALASKA

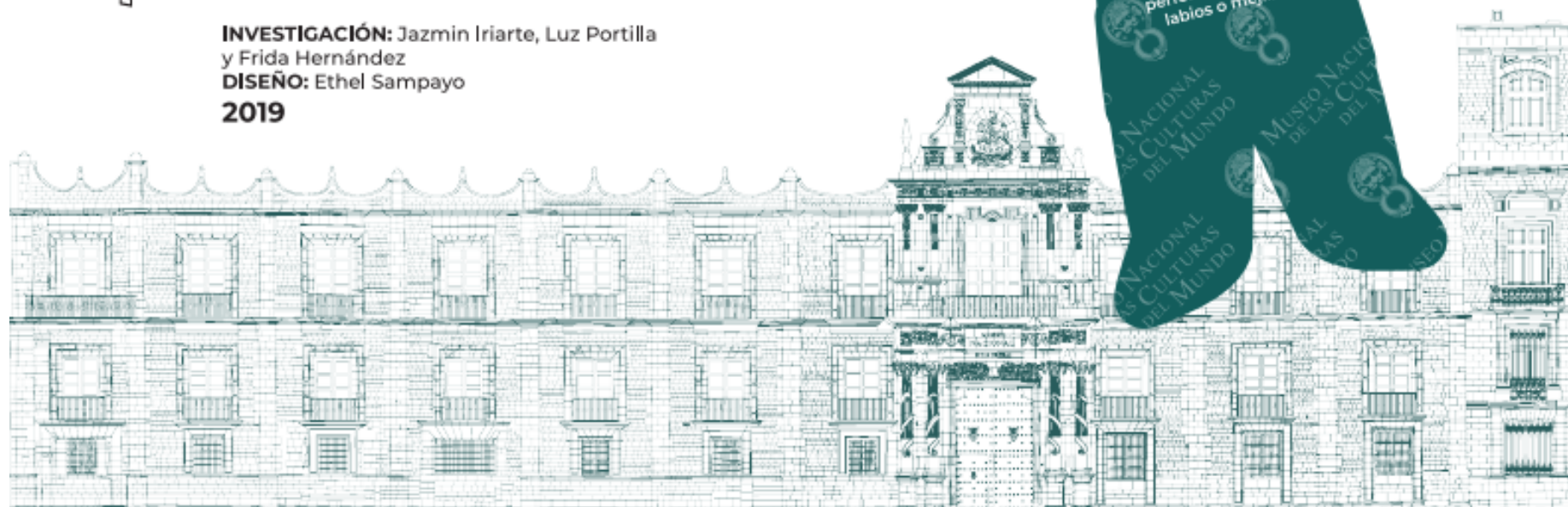
Inuit

Nativos Norteamericanos  
(Siglo XIX - XX)

Hace años, las principales vestimentas de las tribus norteamericanas estaban conformadas de prendas de animales para protegerse del frío y obtener la mayor calidez posible.

Una prenda común es "la parka", un suéter de piel hecho con pelo de caribú y una capucha que al borde llevaba un adorno caracuyo. Los pantalones estaban hechos con piel de oso polar y se sujetan con un cinturón; éstos se ocultan con las botas de piel de foca.

El peinado básico consistía en una mejeña larga, amarrada con una trenza para hacer un recogido alto. Entre sus accesorios destacaban joyas de madera, hueso y marfil que se lucían por medio de perforaciones en los labios o mejillas.





Descubre como se vestían algunos personajes de las culturas antiguas, a través de las muñecas recortables de la serie 1, dedicada a Corea, Grecia, Roma, Egipto y Norteamérica

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte, Luz Portilla y Frida Hernández  
**DISEÑO:** Ethel Sampayo  
**2019**

### COREA

(1800-1910 d. C.)

En la tierra de la calma matutina el atuendo tradicional de las mujeres es el "Hanbok"; éste oculta su figura bajo metros de seda y rasos lujosos adornados con distintos bordados en la base. Está compuesto por "el jeogori" (chaqueta) que cubre la parte del pecho, y "la chima" (falda) que se ajusta según el cuerpo.

Su calzado está hecho de paja, fieltro, cuero o cuero cubierto de seda, y son adornados con colores llamativos en el talón y la punta, además de usar leotardos o calcetines de algodón blanco para cubrir los pies. Sus peinados consisten en grandes melenas formada con trenzas, que después se colocan de manera imaginativa y atractiva sobre la cabeza.



**INSTRUCCIONES:**

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
2. Dobla cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste a la muñeca



## EGIPTO

(3100 – 1070 a.C.)

Años atrás, en la cultura egipcia la vestimenta estaba hecha con materiales ligeros como lino, lana y algodón para soportar las altas temperaturas. Además, las clases altas empleaban pelucas o extensiones de pelo elaboradas con fibras naturales (fibras vegetales, lana de oveja, pelo de camello o pelo natural), adornadas con tocados y bandas bordadas.

En sus cuerpos lucían accesorios de oro, coral y perlas. Coloreaban sus párpados

de

verde o negro para dar un efecto más largo a sus ojos y sus mejillas eran pintadas de rojo y blanco.

Sus zapatos se fabricaban con hierbas y hojas limpias de palmera o juncias (papiro).

Descubre como se vestían algunos personajes de las culturas antiguas, a través de las muñecas recortables de la serie 1, dedicada a Corea, Grecia, Roma, Egipto y Norteamérica

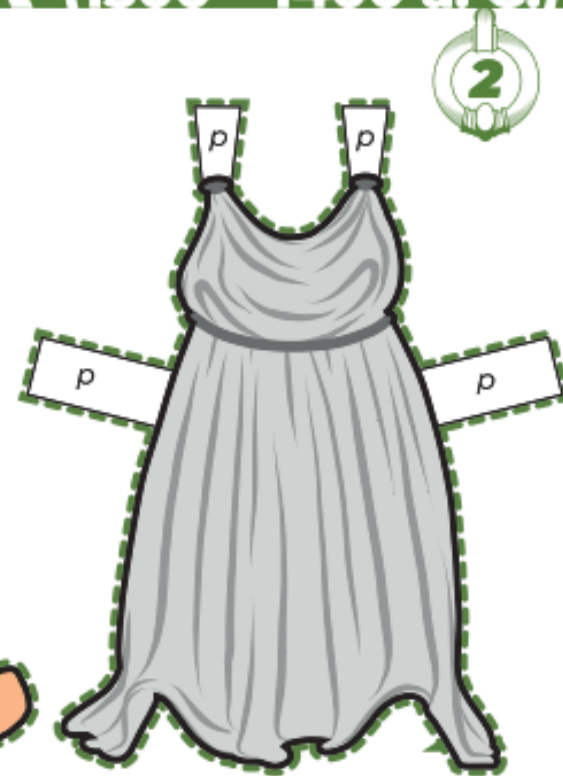
**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte, Luz Portilla y Frida Hernández

**DISEÑO:** Henry Voorhees

**2019**







DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

- INSTRUCCIONES:**
1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
  2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
  3. Viste a la muñeca

Descubre como se vestían algunos personajes de las culturas antiguas, a través de las muñecas recortables de la serie 1, dedicada a Corea, Grecia, Roma, Egipto y Norteamérica

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte, Luz Portilla y Frida Hernández  
**DISEÑO:** Henry Voorhees  
**2019**

### GRECIA (1500 – 1400 a. C.)

En el antiguo Imperio griego la prenda básica era "el peplo" hecho de lino; era un rectángulo de lana pesado que se doblaba en vertical envolviendo a la mujer alrededor del cuerpo y ajustándose a su estatura. Las mujeres llevaban también una capa de manto sobre los hombros llamada "quitón", que se sujetaba del cuello o detrás, con el fin de que quedara abierto por delante a la altura del pecho.

Como calzado usaban sandalias con suela de cuero, sujetadas con tiras cruzadas de diferentes maneras.

Sus cabellos eran peinados con rizos y trenzas, y pintados de colores como azul cielo, ébano, miel, oro o rojo; las pestañas se pintaban de color negro.

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



# ROMA (275 a. C. – 1300 d.C.)



## INSTRUCCIONES:

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste a la muñeca



DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



Descubre como se vestían algunos personajes de las culturas antiguas, a través de las muñecas recortables de la serie 1, dedicada a Corea, Grecia, Roma, Egipto y Norteamérica

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte, Luz Portilla y Frida Hernández  
**DISEÑO:** Henry Voorhees  
**2019**

### ROMA (275 a. C. - 1300 d.C.)

La antigua vestimenta romana, así como los peinados se asemejan a los de Grecia, ya que ésta tenía una gran influencia sobre el pueblo de Roma. La prenda básica era "la túnica". Las mujeres la llevaban hasta los pies y la sujetaban sobre su hombro con broches, botones o cosiéndolas. Ésta era acompañada con un cinturón en las caderas, y otro por debajo del pecho con el fin de lograr un efecto de doble ablusado. Su calzado era zapato cerrado de diversos colores y sus peinados consistían en trenzas y rizos.





DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

### INSTRUCCIONES:

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste a la muñeca



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

8 INAH



MUSEO NACIONAL  
DE LAS CULTURAS  
DEL MUNDO





DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte y Luz Portilla  
**DISEÑO:** Henry Voorhees  
**2019**

### **ÉPOCA PREHISPÁNICA (Siglo XV, 1450 - 1500)**

El atuendo diario consistía en una prenda llamada *cueitl* (rectángulo de tela que se metía por la cintura a modo de falda) y sostenido por un *nelpiloni* (cuerda o cinturón).

La falda llevaba remates o enaguas, los bordes y diseños variaban, desde una *cenefa* (banda con adornos o bordados) que limitaba la sección inferior de la manta, hasta una complicada *xicalcolihqui* (serpiente escalonada), el *cueitl* era liso o adornado con diversos diseños con flores o complejos motivos geométricos.

Para salir en público se cubrían con *uipillo* o *huipil* (especie de camiseta suelta sin mangas que llegaba hasta la cadera) o podían emplear el *quechquemitl* (prenda romboidal que cubría el pecho en forma de triángulo), esta última estaba limitada mujeres de cuna noble y diosas. Las telas de algodón eran para los nobles, el henequén era la fibra usada por el pueblo.

Los peinados tenían un distintivo social, las jóvenes y solteras usaban el cabello suelto y el *tlacoyal*, y la nobleza y mujeres casadas usaban el *cornezuelo*.

Adornaban su cuerpo con pulseras y collares fabricados con barro, cuentas de jade, oro o turquesa; además se pintaban, tatuaban y se pintaban el cabello con tintes minerales.

La mayor parte del tiempo estaban descalzas.



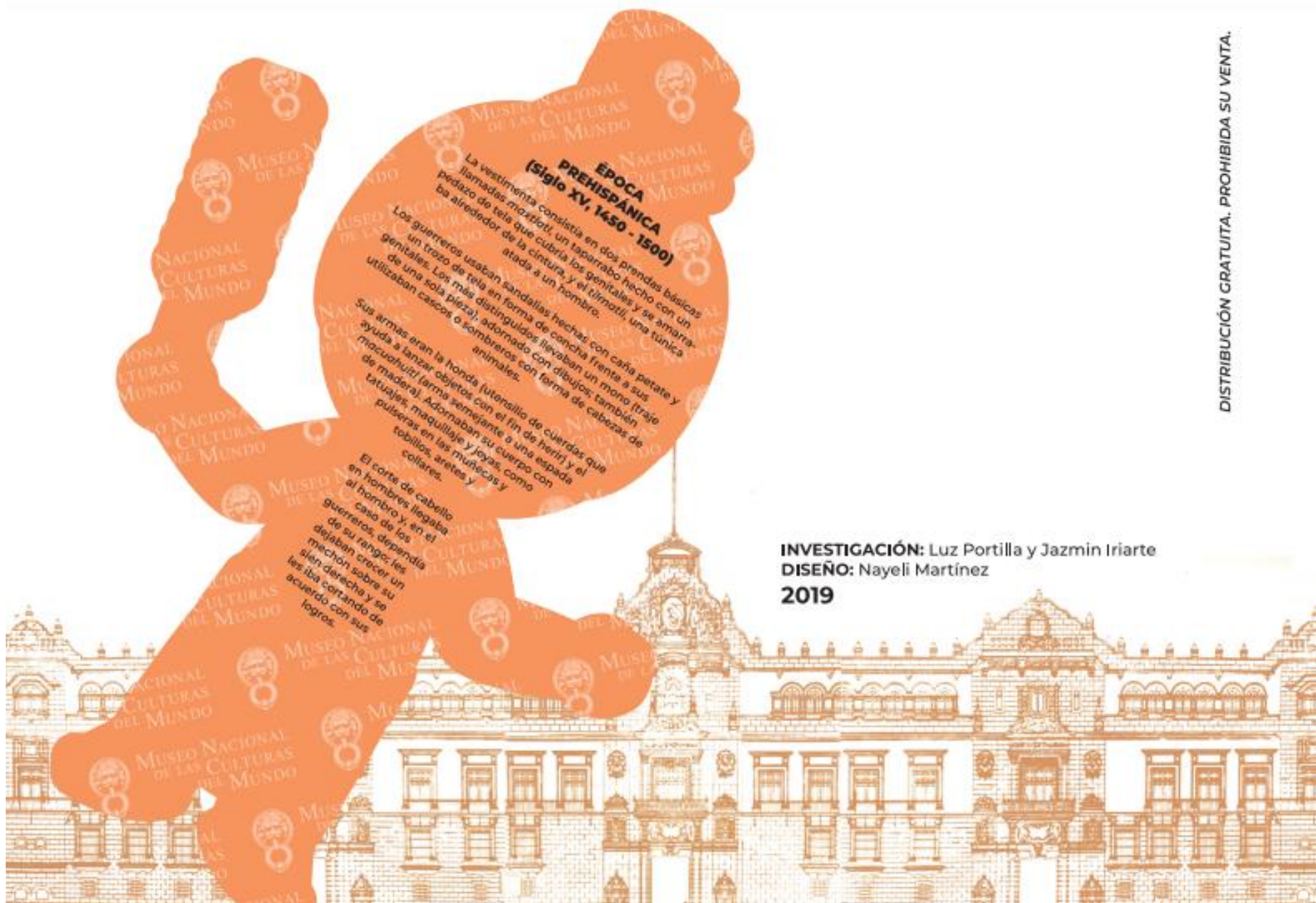
# ÉPOCA PREHISPÁNICA

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



- INSTRUCCIONES:**
1. Recorta al muñeco y las prendas por la línea.
  2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
  3. Viste al muñeco





**EPOCA PREHISPÁNICA (Siglo XV, 1450 - 1500)**

La vestimenta consistía en dos prendas básicas llamadas *maxtli*, un taparrabo hecho con un pedazo de tela que cubría los genitales y se amarraba alrededor de la cintura, y el *tlimatli*, una túnica atada a un hombro.

Los guerreros usaban sandalias hechas con caña petate y un trozo de tela en forma de cancha frente a sus genitales. Los más distinguidos llevaban un mono (traje de una sola pieza), adornado con dibujos; también utilizaban cascos o sombreros con forma de cabezas de animales.

Sus armas eran la honda (utensilio de cuerdas que ayuda a lanzar objetos con el fin de herir) y el *macuahuitl* (arma semejante a una espada de madera). Adornaban su cuerpo con tatuajes, maquillaje y joyas, como pulseras en las muñecas y tobillos, aretes y collares.

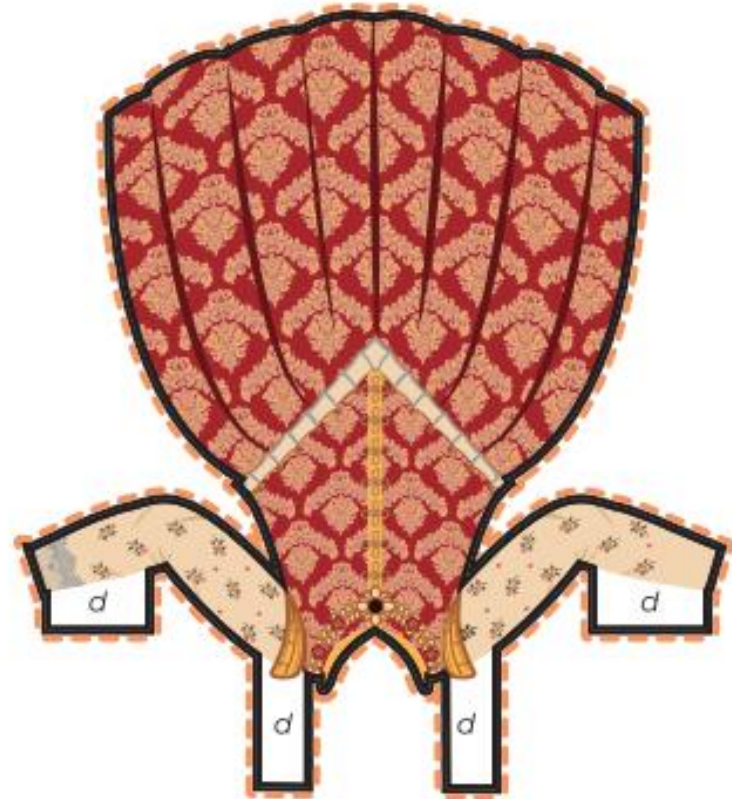
El corte de cabello en hombres llegaba al hombro y, en el caso de los guerreros, dependía de su rango; les dejaban crecer un mechón sobre su sien derecha y se les iba cortando de acuerdo con sus logros.

**INVESTIGACIÓN:** Luz Portilla y Jazmin Iriarte  
**DISEÑO:** Nayeli Martínez  
**2019**

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



### INSTRUCCIONES:

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
2. Dobla cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste a la muñeca



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

INAH



MUSEO NACIONAL  
DE LAS CULTURAS  
DEL MUNDO



**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte y Luz Portilla  
**DISEÑO:** Henry Voorhees y Ethel Sampayo  
**2019**

### ÉPOCA DEL VIRREINATO (Siglo XVI, 1525 - 1600)

La vestimenta de la clase alta estaba conformada por diversas capas: el interior constaba de una camisa (que llegaba a las rodillas) y una enagua (de la cintura a los tobillos); encima, tres envaguas y un corse, cuyo propósito era afinar la cintura y resaltar el busto de la mujer. La falda tenía vuelo por atrás y estaba abierta por delante (como una cortina), dejando a la vista otra falda interior; el cuello era alto y rizado de tipo gorguera (de lienzo plegado y almidonado) con adornos y plisados. La moda se caracterizaba por cierta rigidez: los trajes ocultaban la figura y eran de telas pesadas, dejando al descubierto sólo las manos y el rostro. La influencia francesa fue la que más predominó en el mundo.

Las prendas exteriores cambiaban de color y tela según la temporada; podían ser de tela pesada, como la pana, o de la más fina organza adornada con bordados y apliques de tonos metálicos. Como calzado, generalmente se llevaban mocasines o alpargatas que combinaban con el vestido y terminaban con elaborados adornos en la punta.

El cabello se trenzaba a partir del hombro o se recogía en la parte alta de la cabeza con tocados y se adornaba con joyas y piedras preciosas. Además, durante la colonia se usaban en las sienes chiqueadores (trozos de tela o de hierbas con ceba) para combatir el dolor de cabeza; éstos se representaron en diferentes piezas de arte.





DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



**INSTRUCCIONES:**

1. Recorta al muñeco y las prendas por la línea.
2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste al muñeco



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

800 ANH



MUSEO NACIONAL  
DE LAS CULTURAS  
DEL MUNDO



**INVESTIGACIÓN:** Jazmín Iriarte y Luz Portilla  
**DISEÑO:** Nayeli Martínez  
**2019**

### **ÉPOCA DEL VIRREINATO (Siglo XVI, 1560-1600)**

Durante este periodo la población se dividía en castas (unida étnica determinada por los antepasados y por el lugar donde se nace). Las clases altas estaban conformadas por españoles y criollos (hijos de españoles nacidos en la nueva España) quienes seguían la moda proveniente de Europa.

En este siglo la vestimenta de la clase alta masculina se conformó básicamente de un jubón (prenda tipo chaleco) y calzas acuchilladas; además, un característico cuello tipo gorguera (adorno de cuello hecho de lienzo plegado y almidonado). El color negro era el predominante.

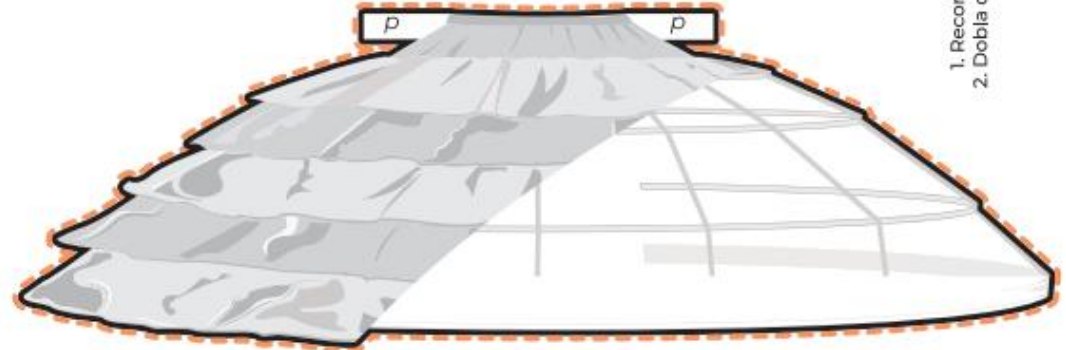
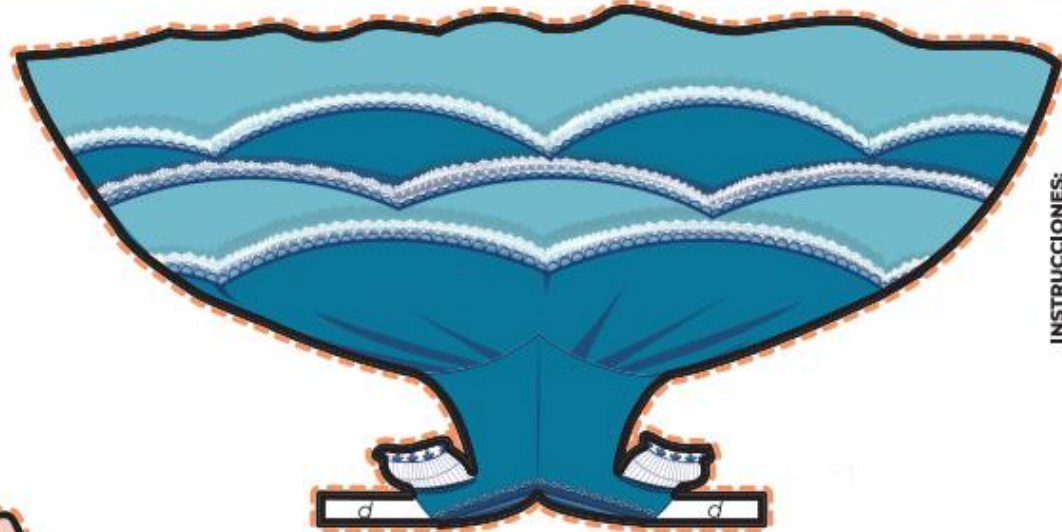
La ropa interior consistía en una camiseta larga, mallas y calzas. A partir de la mitad del siglo, el pelo empezó a llevarse extremadamente corto.

Los zapatos terminaban en forma cuadrada, eran planos tipo alpargatas, similares a los de las mujeres pero diferentes en la punta.





DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



- INSTRUCCIONES:**
1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea roja.
  2. Dobla cada una de las pestañas (p) de las prendas.
  3. Viste a la muñeca.

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte y Luz Portilla  
**DISEÑO:** Zayra Salgado  
**2019**



**ÉPOCA  
DE LA REFORMA, CON  
INFLUENCIA DE LA MODA  
FRANCESA  
(1857 a 1860)**

Durante este período la moda cambió. En 1850, las faldas fueron agrandándose: no sólo se ensancharon, sino que empezaron a llevar volantes superpuestos en capas, logrando el efecto de volado; además, se sumaron una gran cantidad de enaguas. Para 1856, comenzaron a usarse las crinolinas: unas enaguas con aros que colgaban de la cintura por medio de cintas.

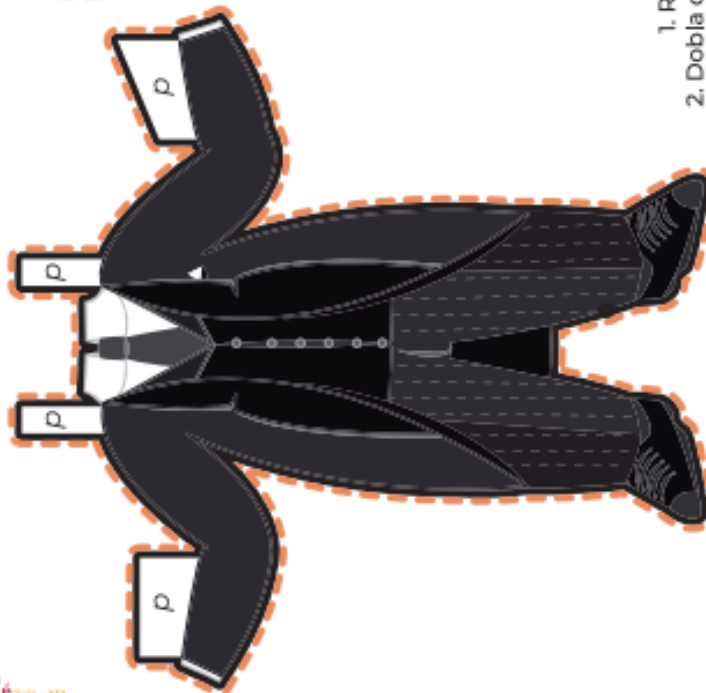
Las mangas de los vestidos eran en forma de campana o estilo "pagoda"; se llevaban sobre otras de algodón o lino, a menudo guarnecidas de encajes. El corsé ayudaba a estilizar y afinar la cintura, lográndose una silueta de reloj de arena. Los escotes eran prominentes y las telas muy estampadas, lujosas y coloridas. Los vestidos eran de tafetán escocés o de crespón de China; estaban bordados con mandarinas, flores y pájaros.

El peinado consistía en una raya partida por el medio, con los dos lados de cabello resultantes cubriendo las orejas y un moño o rodete grande en la parte baja posterior de la cabeza. Se estilaban los racimos de rizos a los dos lados de la cabeza. Como accesorios se usaban sombreros de paja, adornos de flores o plumas de avestruz.



# ÉPOCA DE LA REFORMA

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



**INSTRUCCIONES:**

1. Recorta al muñeco y las prendas por la línea.
2. Dobla cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste al muñeco



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

8 INAH



MUSEO NACIONAL  
DE LAS  
CULTURAS  
DEL MUNDO





**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte y Luz Portilla  
**DISEÑO:** Zayra Salgado  
**2019**

### **ÉPOCA DE LA REFORMA, CON INFLUEN- CIA DE LA MODA FRANCESA (1857 a 1860)**

A diferencia de la moda femenina, la moda masculina radicaba en lo que "era adecuado llevar" según la ocasión y no en lo que estuviera de moda. Las prendas básicas eran camisa, chaleco y pantalón largo; los colores eran oscuros, usándose principalmente la gama de colores grises.

Las camisas comenzaron a tener un corte perfecto y eran adornadas con elegantes corbatas y pajaritas. La prenda que cubría la camisa era denominada coat (un chaleco de botonadura sencilla). Además, se llevaban morning coats, chaquetas largas de excelente corte, con botonadura simple que llegaba hasta la cintura; los botones eran sin brillo o forrados en tela y contrastaban con el color de la chaqueta. Las chaquetas eran cortas por delante y largas por detrás. Las telas eran, principal-

mente, franela, tweed, lana y terciopelo. Bajo el traje, se usaba un calzón

largo o medio, con una camiseta independiente.

El calzado consistía en zapato plano con hebilla, principalmente negro y perfectamente lustrado. Para completar el vestuario era apropiado llevar un sombrero de copa y, como complemento, un bastón de paseo.



# CATRINA

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



**INSTRUCCIONES:**

1. Recorta la muñeca y las prendas por la línea.
2. Dobla cada una de las pestañas [P] de las prendas.
3. Viste al muñeco



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA



MUSEO NACIONAL  
DE LAS CULTURAS  
DEL MUNDO



DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte  
**DISEÑO:** Ethel Sampayo  
**2019**

### **CATRINA (1852 - 1913)**

Es un personaje que tiene más de 100 años de historia y que surge para burlarse de las clases sociales durante los gobiernos de Benito Juárez, Sebastián Lerdo de Tejada y Porfirio Díaz.

La catrina fue creada por el caricaturista mexicano José Guadalupe Posada en 1852, pero fue Diego Rivera quien la bautiza como la "Catrina". Después, fue asociada con el día de muertos, el 1 y 2 de noviembre. El arte de Posada destacó porque reflejaba el carácter festivo del pueblo mexicano.

En 1912 recibe el nombre de "La calavera Garbancera", con el que Posada se burlaba de las personas conocidas como "garbanceros", quienes eran de sangre indígena, pero pretendían ser europeos y de un estatus social alto.

"La Calavera Garbancera" fue publicada en 1913, diez meses después de la muerte de José

Guadalupe Posada, y prevalece hasta nuestros días.

El maquillaje temático que hoy en día se usa para representar a la catrina, poco tiene que ver con su creación; este se inspira en las calaveritas de azúcar y poco a poco se popularizó.



# CATRÍN

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.



### INSTRUCCIONES:

1. Recorta al muñeco y las prendas por la línea.
2. Dobra cada una de las pestañas (p) de las prendas.
3. Viste al muñeco



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

8 INAH



MUSEO NACIONAL  
DE LAS CULTURAS  
DEL MUNDO



DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA.

**INVESTIGACIÓN:** Jazmin Iriarte  
**DISEÑO:** Nayeli Martínez y Zayra Salgado  
**2019**

### CATRÍN (1876-1911)

"El Catrín" era el término que se daba a los hombres que vestían de manera elegante de pies a cabeza y eran de una clase social alta. La característica principal de estas personas era que les encantaba presumir su vestimenta y siempre estaban pulcros.

Este término se popularizó en la época del porfiriato. La gente podía ver a los famosos "catrines" paseando en las calles del Centro Histórico con su clásico atuendo conformado por un traje con pantalón a rayas, un bastón y un bombín.

En esta misma época, José Guadalupe Posada realizó un grabado conocido popularmente como "La Catrina", semejante al "Catrín", en donde ella es una calaca vestida muy elegante, tal como los catrines.



