



**BUAP**

**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**Maestría en Educación Superior**

**La educación en los museos para complementar la formación de habilidades  
cognitivas en los jóvenes.**

**Noviembre 2020**

**Tesis para obtener grado de Maestría**

**Presenta: Lic. Melissa Dessavre Méndez**

**Directora de tesis: Dra. Erika Galicia Isasmendi**

**Asesores de Tesis: Dra. Josefina Manjarrez Rosas**

**Dr. José Gabriel Montes Sosa**

## **Agradecimientos**

Este trabajo de investigación fue posible gracias al apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), al apoyo de mi directora de tesis la Dra. Erika Galicia que siempre alentaba y entendía mis ideas, y al director de la Maestría el Dr. Edgar Gómez Bonilla por apoyar las gestiones para realizar esta investigación.

Por supuesto, a todo el personal del Museo Universitario Casa de los Muñecos que siempre se mostraron abiertos y dispuestos a ayudarme especialmente a la directora del museo la Mtra. María Elsa Hernández y Martínez por darme la oportunidad de trabajar con la colección universitaria, a la C.P Claudia Carpinteyro Morales por todas las gestiones realizadas para que se pudiera llevar a cabo la investigación y a la Lic. Edith Moreno Zambrano por todo su apoyo y guía durante los recorridos y actividades.

Quiero hacer una especial mención a mis amigos y familia que me apoyaron en todo este proceso ya sea escuchando mis ideas, alentándome para que terminará o riéndose de mis desgracias, muchas gracias.

*A mi familia que siempre confía en mí y a los museos que se han convertido en mi lugar seguro.*

## **Resumen**

Esta investigación busca hacer un diagnóstico para determinar si existe relación entre las visitas al museo, la dinámica que se da en ellas y la mejora en la práctica de habilidades cognitivas a partir de la interpretación de una obra pictórica de los estudiantes universitarios pertenecientes a dos facultades de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Las habilidades que mediremos son la observación, el análisis, y la síntesis. Basaremos la investigación en entender el rol educativo del museo a través de su evolución y su papel en nuestras sociedades, así como de la delimitación de tres fenómenos educativos que encontramos en este espacio que son la educación patrimonial, la educación no formal y la educación para todos. Además, retomaremos como referencia teórica diversos puntos de vista sobre la interpretación, el constructivismo dentro del museo y las nuevas estrategias desarrolladas específicamente para este espacio.

Al realizar la intervención se aplicaron instrumentos que nos ayudaron a obtener resultados positivos sobre el ejercicio de las habilidades en los estudiantes durante el recorrido en el museo y a partir de esto nos dimos a la tarea de reflexionar y elaborar una propuesta de formación docente que vincule la estructura curricular universitaria con el espacio del museo para poder conocer herramientas propias del museo como herramientas en nuestro hacer docente.

**Palabras Clave:** Museos, Arte, Habilidades cognitivas, educación Patrimonial, educación superior.

## Contenido

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo I.</b>	<b>17</b>
<b>Marco Contextual</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Museos y educación</b>	<b>18</b>
1.1.1 Educación para todos	20
1.1.2 Educación Patrimonial	21
<b>1.2 Desarrollo de los museos como espacios educativos</b>	<b>31</b>
1.2.1 Museos Universitarios	40
<b>1.3 Museos en México</b>	<b>42</b>
1.3.1 Museos Universitarios en México	44
1.3.2.1 Museo Universitario Casa de los Muñecos.	47
<b>1.4 Modelo Universitario Minerva</b>	<b>55</b>
<b>Capítulo II.</b>	<b>60</b>
<b>Marco teórico.</b>	<b>60</b>
<b>2.1 ¿Qué es arte?</b>	<b>61</b>
<b>2.2 Experiencia artística: Interpretación estética</b>	<b>71</b>
<b>2.3 Interpretación en el museo.</b>	<b>74</b>
<b>2.4 Educación en el espacio del museo: Una revisión teórica</b>	<b>77</b>
2.4.1 Museo Constructivista	78
<b>2.5 Teóricos del Desarrollo cognitivo</b>	<b>82</b>
2.5.1 Jean Piaget – Proceso cognitivo	82
2.5.2 David Ausubel - Aprendizaje Significativo	83
2.5.3 Desarrollo cognitivo -Lev Vygotsky	85
<b>2.6 Habilidades Cognitivas</b>	<b>86</b>
<b>2.7 Nuevas Técnicas de Educación en museos</b>	<b>92</b>
2.7.1 Estrategias de Pensamiento Visual	92
2.7.2 Modelo de Aprendizaje Contextual	96

<b>Capítulo III</b>	<b>101</b>
<b>Metodología</b>	<b>101</b>
<b>3.1 Enfoque Metodológico</b>	<b>102</b>
<b>3.2 Sujetos de investigación</b>	<b>102</b>
<b>3.3 Instrumentos</b>	<b>103</b>
<b>3.4 Procedimientos</b>	<b>107</b>
<b>Recorrido Habilidades Cognitivas</b>	<b>109</b>
<b>Capítulo IV</b>	<b>116</b>
<b>Análisis de resultados</b>	<b>116</b>
<b>4.1 Habilidades Cognitivas</b>	<b>116</b>
4.1.1 Observación	117
4.1.2 Análisis y Síntesis	122
4.1.3 Interpretación	130
<b>4.2 Experiencia de aprendizaje</b>	<b>135</b>
4.2.1 Expectativas de Aprendizaje	135
4.2.2 Visitas al museo	142
<b>Capítulo V</b>	<b>149</b>
<b>Propuesta pedagógica</b>	<b>149</b>
<b>Capítulo VI</b>	<b>193</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>193</b>
<b>Referencias</b>	<b>205</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>213</b>
<b>Anexo I. Instrumentos</b>	<b>213</b>
<b>Anexo II</b>	<b>220</b>

## **Introducción**

A lo largo de la historia las instituciones culturales han evolucionado hasta tener como fin conservar, preservar y dar a conocer el patrimonio cultural, con esta nueva misión estas instituciones se convierten en centros educativos activos en nuestras sociedades. Pero ¿para qué nos sirve estudiar el patrimonio? Estudiarlo nos permite explorar y entender la huella humana a través del tiempo, apropiarnos de los conocimientos, valores, creencias, formas de vida y estructuras sociales del pasado. El propósito y función del museo gira en torno al patrimonio cultural, el museo abarca desde la investigación, la conservación, la difusión y la educación haciendo una conexión entre el patrimonio y la sociedad.

La educación patrimonial nos permite ejercitar la observación, el desarrollo de métodos de análisis, y nos permite reflexionar sobre nuestra realidad, lo cual, es decisivo para crear un entorno de aprendizaje. El concepto de educación que tenemos hoy en día se basa en la transmisión de valores y la construcción de conocimiento, por lo tanto, el patrimonio visto como una herramienta educativa provee unas sensaciones estéticas, emocionales y vivenciales que van más allá del conocimiento. (Zabala & Roura, 2006)

La riqueza de recursos que las instituciones culturales tienen nos permite vincularlas con el proceso educativo de nuestras sociedades. Por ello, los museos están considerados dentro de la Educación no formal por sus características de inmediatez, flexibilidad y adaptabilidad de acuerdo con Philip H. Coombs (1967), uno de los teóricos educativos más importantes. Coombs (1968), en su libro *La Crisis de la Educación*, plantea que las necesidades de aprendizaje aumentan debido a la constante reestructuración de la sociedad y al desarrollo económico; además estas nuevas necesidades son muy diversas y cambiantes. Cada cultura encuentra la manera de satisfacer esas necesidades educativas que siempre están en constante cambio y evolución, por ello los museos han ido tomando cada vez más importancia en nuestra vida como

sociedades.

De acuerdo con la Asociación Americana de Museos (1992) en su informe Excelencia y Equidad, el papel educativo del museo está en el núcleo del servicio al público e invita a los museos a aprovechar ese potencial. Como instituciones de servicio público y educación, “estos términos incluyen la exploración, la observación, el pensamiento crítico, la contemplación y el diálogo” (AAM,1992 p.7) El estudio del patrimonio dentro del espacio del museo promueve una reflexión sobre valores y actitudes, a su vez contribuye a la formación de ciudadanos críticos que valoren otros modos de vida, respeten al patrimonio mediante la comprensión de su importancia y el significado de su conservación. Esta investigación busca establecer una conexión entre la dinámica dentro del museo y el desarrollo cognitivo en los jóvenes universitarios, de manera que pueda servir como base para la inclusión del patrimonio cultural en la práctica docente en las instituciones de educación superior.

### **Antecedentes y Planteamiento del problema**

Las habilidades cognitivas son procesos mentales que ocupamos todos los días y que están en constante desarrollo a lo largo de nuestra vida, nos permiten tener herramientas para afrontar la vida diaria, por mucho tiempo se ha pensado que estas habilidades solo pueden desarrollarse en un contexto de educación formal; pero debido a que nuestra sociedad se encuentra en constante cambio aparecen nuevas necesidades y opciones, la educación en espacios no formales ha adquirido una importancia nunca antes vista.

Hoy en día las instituciones de Educación Superior se esfuerzan en desarrollar habilidades cognitivas porque representan un medio que permite mayor flexibilidad en la formación profesional y en el desarrollo de la vida de los estudiantes, por ello estas instituciones han puesto en práctica “estrategias” para formar y fortalecer las habilidades cognitivas básicas en

sus estudiantes. Hoy en día la calidad educativa ha sido fuertemente relacionada con las capacidades de los estudiantes de aplicar estas habilidades en la vida diaria. (Muñoz Izquierdo, 1995)

Según datos del Sistema de Información Cultural (SIC México) en 2018 existen registrados 1,324 museos en la República Mexicana, de esos museos el 86.5% del total de los museos ofrecen visitas guiadas que ayudan a los visitantes a tener una experiencia mucho más significativa al acercarse y conocer las colecciones del museo ya sean temporales o permanentes. (INEGI, 2019) Esto significa que los museos en México en su mayoría cuentan con departamentos educativos encargados al menos de dirigir estas guías.

Con base en las encuestas realizadas por el INEGI (2019) en su Informe Estadístico de Museos en el 2018, el 49.6% de los encuestados calificó su nivel de aprendizaje durante su visita al museo con 10, el 25% lo calificó con 9, el 16.7% con 8 y el 4.1% con 7 lo que significa que el 95% de los visitantes encuestados relacionan el museo con un espacio de aprendizaje y de adquisición de nuevos conocimientos.

Estos datos nos permitieron entender y aprovechar la disposición de los visitantes para aprender dentro de estos espacios, sus motivos de la visita, la duración de esta y la frecuencia en la que asisten.

En los departamentos educativos han existido diferentes líneas de investigación desde la museografía, la historia del arte, y en menor medida la educación. Estas investigaciones se han centrado principalmente en cómo interactuamos con los objetos, sobre el diseño de la museografía y sus elementos, y cuál es el rol del objeto y del usuario en el museo.

Los estudios realizados sobre nuestra relación con los objetos en el museo se han hecho bajo el lente de la estética o la interpretación artística; por otra parte, se han desarrollado nuevos

campos de estudio cómo el análisis de públicos que le dan al museo nuevas herramientas para guiar su estrategia educativa y su relación con la comunidad a la que pertenece.

Los museos actúan como espacios de educación no formal porque no dependen de una estructura de salón de clases o de maestro-alumno lo cual dota al espacio de apertura, flexibilidad e importancia en nuestras sociedades. Por otra parte, son espacios donde se da la educación patrimonial porque promueve la reflexión sobre el pasado, mediante actitudes, valores y normas. Las visitas escolares a estos espacios plantean una didáctica basada en el conocimiento de bienes patrimoniales que propician la comprensión de modos de vida y la valoración de los bienes (Zabala et al, 2006)

Entonces, ¿por qué no aprovechar espacios como el museo y la educación patrimonial para desarrollar habilidades cognitivas?, el espacio del museo puede ayudar a los alumnos a ejercitarlas y con ello contribuir a que estén mejor capacitados para los retos de la vida diaria mediante la valorización del patrimonio cultural.

Los museos han recorrido un largo camino para poder tener programas educativos que se centren en la experiencia del visitante y no en el objeto, propiciando así un tipo de aprendizaje diferente al que puede ofrecer la educación formal. Estos avances y características intrínsecas del museo pueden hacerlo una herramienta para complementar el desarrollo de habilidades cognitivas como son la interpretación, la observación, la comparación, la síntesis, la clasificación, etc. en los visitantes, en este caso los jóvenes universitarios, a través de los elementos museísticos y de las dinámicas propias de la educación patrimonial que se dan en este espacio. Los museos aún tienen mucho trabajo por hacer ya que es necesario entender la visita a estos espacios más allá que solo entretenimiento sino como toda una experiencia de aprendizaje.

El tener servicios educativos que no solo se limiten a visitas guiadas sino a programas completos que abarquen desde la museografía, la capacitación del propio personal del museo

hasta la capacitación docente se traduce en no solo ofrecer una experiencia de aprendizaje sobre otras culturas, sino desarrollar empatía, sentido de la curiosidad, impulsar la creatividad y conectar con la memoria histórica de los visitantes del museo.

En esta ocasión se tomó en cuenta lo siguiente: las características del espacio, el cómo los visitantes se relacionan con las piezas de arte y con el espacio, los programas educativos en el museo, y las teorías desarrolladas en la educación museística que nos permiten acercarnos más al visitante y crear una experiencia de aprendizaje en cada una de sus visitas.

La relación entre nuestros espacios museísticos, la educación patrimonial y el desarrollo cognitivo puede abrir nuevas oportunidades de investigación educativa que se desarrollen fuera del aula y se busca que con esta investigación se puedan abrir muchos más espacios para la conexión de nuestras instituciones de Educación Superior y los espacios culturales en nuestro país.

En la investigación tomaremos como punto de partida las concepciones constructivistas sobre las habilidades cognoscitivas, de teóricos como Jean Piaget en Psicología del niño en donde retoma su trabajo sobre la psicología evolutiva, Lev Vygotsky en Pensamiento y Lenguaje en donde expone su enfoque sociocultural del aprendizaje, y David Ausubel en Psicología Educativa debido que se centran en el cómo se da el aprendizaje en lugar de qué es lo que se aprende.

Basándonos en el constructivismo y en mi experiencia trabajando en museos encontré la gran necesidad de enfocar los esfuerzos en fortalecer a los departamentos educativos y a los docentes para que puedan entender al museo como una herramienta que nos permita ayudar a los estudiantes a complementar la práctica de sus habilidades cognitivas. El aprendizaje dentro del museo no es un tema nuevo a nivel mundial por ello se han desarrollado diversas teorías a partir de la década de los noventa como las de Falk & Dierking (1992,2000); Hein (1998), Roberts

(1997), Yenawine (1988); hoy en día se continúa estudiando y reformulando teorías que nos ayuden a comprender la relación entre el objeto, el visitante y el museo en sí.

### **Preguntas de Investigación**

Con lo anterior han surgido preguntas que guiarán nuestra investigación y que iremos contestando a lo largo del proceso.

¿La didáctica en el museo puede complementar la formación de las habilidades cognitivas de los estudiantes universitarios que lo visitan?

¿De qué manera el museo es una herramienta que ayuda a ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación?

¿Cómo podemos vincular la formación profesional y la educación en museos?

### **Objetivos de la investigación**

El objetivo general de esta investigación es identificar cómo la didáctica que se da en el museo puede ser una herramienta educativa para complementar la formación de las habilidades cognitivas de los jóvenes universitarios a través de recorridos y actividades diseñados para la colección pictórica del Museo Universitario Casa de los Muñecos.

Del cual se desprenden los siguientes objetivos particulares:

- Identificar cómo a partir de la didáctica dentro del museo el estudiante puede ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación durante su visita.
- Encontrar los puntos en común entre la formación profesional y la educación en museos que nos permitan establecer un vínculo entre ambas que beneficie a los estudiantes y motive a los docentes.

### **Justificación**

Puebla es un Estado con una gran diversidad de patrimonio cultural y museos además es conocida por su gran oferta educativa, estos dos factores hacen que la investigación adquiera una importancia única.

Las necesidades educativas aumentan cada día más en la era de la tecnología, la información está disponible en todo momento y la educación formal no está siendo suficiente para cubrir estas necesidades. La educación no formal permite adquirir conocimientos en otros espacios fuera del aula y con dinámicas diferentes que posibilitan al individuo la elección de contenidos y experiencias, lo que se traduce en un aprendizaje mucho más significativo. Además de esto, nos encontramos en un tiempo en el que se ha dado una nueva sensibilidad hacia la importancia de la difusión de la cultura y se han dado cambios fundamentales en el concepto de educación.

Nuestra investigación buscó utilizar el museo como herramienta para ejercitar las habilidades de estudiantes universitarios, y así establecer un vínculo entre las instituciones culturales y las instituciones educativas.

La educación patrimonial en los museos nos permite dar a conocer la importancia del patrimonio cultural en nuestras sociedades, sin embargo, el beneficio puede ser mayor ya que a través de estos recursos podemos complementar la formación de conocimientos y habilidades en los estudiantes mediante un diálogo de participación que nos permita establecer relaciones entre su cotidianidad y el conocimiento adquirido dentro de las aulas. Las instituciones culturales presentan una alternativa para reforzar estas habilidades en dinámicas fuera del aula lo que hace posible establecer una conexión con nuestro pasado a través de enlazar el arte con el conocimiento adquirido.

Hoy en día el reto más importante de los museos mexicanos es poder enfocar su atención en los múltiples perfiles de visitantes que atienden el museo, generalmente los departamentos educativos se enfocan en satisfacer las necesidades del público infantil escolar, dejando un poco de lado a otros sectores de la población. (Maceira Ochoa, 2008, p.56)

Al ser un tema relativamente nuevo en nuestro país, la mayoría de los estudios se enfocan en la creación de programas y el estudio de la relación entre el museo y la educación básica o el público infantil. Esta investigación se enfocará en la Educación Superior debido a que dentro de los museos es un público desatendido, ya que en sus visitas se les considera adultos, por lo tanto, cuando un grupo universitario visita un museo se le da el mismo recorrido que a un grupo de adultos que van sin un propósito escolar. Esto implica que no existen contenidos específicos para ellos y esta etapa de formación lo que complica la vinculación entre las instituciones y los museos.

A partir de este enfoque se muestra el impacto de las instituciones museísticas en un aspecto importante del proceso educativo, abriendo camino a nuevas investigaciones que empleen la educación patrimonial en diferentes espacios e incluso en los mismos museos para los diferentes tipos de perfiles que reciben, por ello creemos que este estudio diagnóstico es muy importante para proponer diversas maneras en que podemos aprovechar el arte como herramienta educativa y de esa manera brindarle a nuestros estudiantes nuevas maneras de aprender, de ver el mundo y comunicarse con los demás. Esta investigación buscó involucrar a instituciones culturales e instituciones de educación superior para vincular las habilidades que se desarrollan dentro del aula con otros espacios como el museo, utilizando el arte y la cultura como herramienta didáctica principal.

### **Alcances y limitaciones**

El museo en el que se realizó esta investigación fue el Museo Universitario Casa de los Muñecos ubicado en el centro de la ciudad de Puebla, este museo fue fundado en 1983 y su administración depende de la Vicerrectoría de Extensión y Difusión de la Cultura de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla; en donde nos enfocamos en los visitantes de 18 a 22 años que estuvieran cursando sus estudios superiores. (BUAP, 2017)

Esta investigación buscó abrir una puerta dentro de la maestría en el estudio de la educación patrimonial, la educación no formal y el uso de espacios diferentes al aula en donde podamos trabajar con los estudiantes de manera diferente y abierta.

Las visitas educativas a los museos proponen una alternativa a nuestra labor docente que nos brinda nuevos espacios y herramientas para abordar temáticas y conectar con el patrimonio cultural y poder comprender otros modos de vida y maneras de pensar.

En la investigación se diseñó una estrategia que se aplicó en recorridos guiados a estudiantes universitarios, se elaboró un manual de acción para estos recorridos adecuando la teoría al contexto propio del museo y se diseñaron actividades que complementaban el ejercicio de habilidades cognitivas dentro de las visitas guiadas. Al finalizar el ejercicio se hizo un diagnóstico con los resultados y a partir de ello se elaboró una propuesta para los docentes para facilitar la implementación de estrategias didácticas propias del espacio del museo en su práctica docente.

Las limitaciones de la investigación cayeron en la particularidad de la colección del museo, es decir, cada museo tiene características propias, un tipo de público al que se dirigen, y al tener diferentes colecciones ofrecen diversos tipos de conocimientos, por ello cada departamento educativo o docente tiene el reto de adaptar teorías generales a sus propias necesidades. En este caso el Museo Universitario cuenta con una colección permanente de pintura religiosa que abarca del siglo XVII al siglo XIX. Esta clase de colección pictórica

generalmente representa un reto ya que al ser muy específica y poco variada se vuelve más complejo desarrollar contenido que no tenga como eje principal la religión o la historia.

## Capítulo I.

### Marco Contextual

En el siguiente capítulo se abordaron los temas que construyen la investigación, para dar contexto y clarificar términos claves como la educación patrimonial, la educación no formal, y la educación en museos desde tres planos diferentes el internacional, el nacional, el estatal y la relación entre ellos.

En primer lugar, se revisó el desarrollo de dos aspectos vitales en esta investigación: el museo y la educación. El museo por sus características es un espacio de educación patrimonial, esto le da una importancia significativa en el desarrollo de nuestras sociedades y en las necesidades educativas que van cambiando a lo largo del tiempo. La educación en el museo permite la flexibilidad y va de la mano con la educación permanente que nos abre paso a una diversidad inmensa de públicos que visitan el espacio del museo.

El museo es una de las instituciones encargadas de promover la educación patrimonial, se profundizó en su desarrollo como institución educativa y su papel en la sociedad, apoyándonos de los organismos internacionales, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y Comité Internacional de Museos (a partir de ahora nos referiremos a ella como UNESCO e ICOM respectivamente), así como de sus convenciones y comités especializados.

Uno de los ejes base de esta investigación fue la educación patrimonial, para entender este concepto es necesario conocer la evolución del término patrimonio y como se ha tratado en los organismos internacionales, la UNESCO es el organismo internacional que además de administrar, asignar y preservar el patrimonio es el encargado de velar por la educación y la cultura por ello es el mayor referente a nivel internacional.

Se planteó que el patrimonio ha evolucionado a lo largo de los siglos desde su significación de tesoro hasta verlo como un recurso que puede promover el desarrollo económico de las comunidades. A partir de esta evolución se presentó el papel de la educación en las convenciones internacionales como respuesta a los retos presentados en cada una de ellas, y es así como identificamos una estructura común en donde la educación patrimonial es el puente entre el objeto significado y la función social lo dota de una capacidad para formar ciudadanos críticos y reflexivos, que respetan la diversidad, y se sientan identificados con sus antepasados para contribuir al desarrollo del futuro de sus sociedades.

En esta investigación se tuvo la particularidad de trabajar con el Museo Universitario Casa de Los Muñecos por ello consideramos importante dar una revisión por su historia y contexto que nos ayuda a identificar características propias que lo diferencian de otro tipo de museos, además ahondamos en la colección pictórica del museo antes mencionado, así como su estructura con el fin de poder conocerlo, y resaltar la importancia en la comunidad universitaria.

Por último, uno de los objetivos de la investigación fue vincular la formación profesional con el espacio y la didáctica del museo, por ello se incluyó el Modelo Universitario Minerva en específico el tronco común Universitario en el área de formación humana y la materia de Desarrollo de habilidades del pensamiento complejo. Esto nos permitió encontrar un espacio en donde el museo como herramienta puede complementar los propósitos de una materia que al ser parte del tronco común abarca todas las licenciaturas.

## 1.1 Museos y educación

Saber sobre los orígenes del museo y su relación con la educación nos ayuda a comprender su evolución hasta llegar a lo que hoy en día conocemos por museo, sus características principales y la importancia de estas instituciones en la conservación del patrimonio, así como la consolidación del museo como espacio educativo en nuestras sociedades.

Para entender al museo como espacio educativo primero vamos a revisar el desarrollo del concepto de educación no formal y sus características para después proceder de manera breve a la historia de los museos hasta el presente, todos los programas de educación que se dan dentro del espacio del museo son categorizados como educación no formal.

La categorización de los diferentes tipos de educación deriva de la intención de entender el cambio en las necesidades educativas que derivaron en la creación, diseño y estudio de nuevos y diversos espacios que pueden cubrir las nuevas exigencias educativas actuales.

La UNESCO, fue el organismo encargado de contribuir a la consolidación de la paz después de la Segunda Guerra Mundial a través de, cómo su nombre lo dice, la educación, las ciencias y la cultura. Esta organización cuenta con un Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIEP) encargado de fortalecer las capacidades y asesorar a los países para planificar sus sistemas educativos, su sede se encuentra en la ciudad de Buenos Aires, Argentina.

(UNESCO, 1990)

En 1967 se da la Conferencia Internacional sobre la Crisis de la Educación en donde el director del IIEP, Philip H. Coombs, enfatizó en que existían nuevas necesidades educativas que ya sobrepasaban al sistema convencional; como resultado de esta Conferencia, Coombs escribe el libro *La Crisis Mundial de la Educación* publicado 1968, en donde categoriza la educación por objetivos, prácticas y espacios. Es a partir de este momento cuando se empieza a hacer la distinción entre términos formal, no formal e informal. (Coombs, 1968)

Con esta distinción se empieza el camino para el estudio de las diferentes formas, escenarios y situaciones en que se puede educar al individuo más allá del sistema tradicional. Abriendo terrenos inexplorados para los educadores, y ampliando el concepto de educación.

En los años setenta Coombs junto con Manzoor Ahmed escriben el libro *La lucha contra la pobreza rural* publicado en 1975 en donde dan una definición clara de estos términos y las

diferencias entre unos y otros. (Coombs y Ahmed, 1975) En estas primeras definiciones la educación no formal se define como: “Aquella que comprende toda actividad organizada, sistemática, educativa fuera del marco del sistema oficial para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños”. (Coombs y Ahmed, 1975 p.27)

Las definiciones de educación no formal han ido evolucionando e involucrando nuevos conceptos, espacios y dinámicas, pero siguen tomando como base el facilitar el aprendizaje a determinados grupos con necesidades específicas sin importar la etapa de la vida en la que se encuentre el individuo. Las diferencias y similitudes con la educación formal también se han ido definiendo conforme los conceptos han evolucionado, pero queda claro que estos dos tipos de educación están fuertemente relacionados y no presuponen la importancia la una de la otra.

#### 1.1.1 Educación para todos

Otro término que le da sentido a la labor educativa del museo surgió en los años noventa, dentro de la UNESCO, y este es *Educación para todos* plasmado en la *Declaración Mundial sobre la Educación para Todos*, que tenía el siguiente propósito:

Satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje exige algo más que una renovación del compromiso con la educación básica en su estado actual. Lo que se requiere es una “visión ampliada” que vaya más allá de los recursos actuales, las estructuras institucionales, los planes de estudios y los sistemas tradicionales de instrucción, tomando como base lo mejor de las prácticas en uso (...). (UNESCO, 1990, p.8)

En el documento se establece además del propósito, su definición y características; partiendo de esto sabemos que es aquella que se adapta a las necesidades de las personas y utiliza muchos más

recursos que solo la educación formal, otorgándole espacio a el museo. Pero específicamente la visión ampliada mencionada anteriormente hace referencia a lo siguiente:

Esa visión ampliada, tal como se expone en los Artículos 3 al 7 de esta Declaración, comprende lo siguiente: Universalizar el acceso a la educación y fomentar la equidad; prestar atención prioritaria al aprendizaje; ampliar los medios y el alcance de la educación básica; mejorar el ambiente para el aprendizaje; fortalecer concertación de acciones. (UNESCO, 1990, p.8)

Este concepto denota una educación permanente que aporta una visión más compleja de las necesidades educativas y va más allá de los recursos clásicos como la escolarización, se enfoca en el aprendizaje que se da fuera y dentro del aula, además resalta que las maneras en que los países atienden estas necesidades son diferentes ya que dependen de la sociedad y la cultura.

#### 1.1.2 Educación Patrimonial

El último concepto clave que vamos a definir antes de hablar del museo como espacio es la educación patrimonial, este espacio tiene una relación intrínseca con el patrimonio por ello es importante establecer que la educación patrimonial museística tiene la capacidad de responder a las demandas de aprendizaje y enseñanza.

Cuando hablamos de patrimonio generalmente lo asociamos con diferentes definiciones, dependiendo nuestro contexto; por ejemplo, lo vemos desde una perspectiva objetual, es decir, el patrimonio son bienes, cosas y elementos tangibles; desde una perspectiva legal que menciona que es todo lo que se declara como tal en la legislación internacional o estatal; desde una perspectiva histórica que menciona que el patrimonio tiene que tener importancia en la historia; desde una perspectiva monumental que son esos bienes de gran presencia en nuestras sociedad; desde una perspectiva lúdica- turístico que lo vincula con las visitas de personas que son ajenas

al contexto del lugar, espacio, sitio o espectáculo con el fin de disfrutar de él. Por otro lado, está la perspectiva universalista, ocupada por la UNESCO, que establece que el patrimonio puede pertenecer a la humanidad en su conjunto. (Fontal, 2016)

Sin embargo, cada una de estas perspectivas dejan de lado a las demás, por ello han surgido otras que buscan englobar más aspectos en su definición. La perspectiva desde la educación artística y la didáctica de las ciencias sociales han permitido tener una visión más holística del patrimonio, una de estas visiones establece al individuo como “sujeto activo en la conformación del patrimonio” (Fontal, 2013 n/p) esta visión plantea que el sujeto es el que crea, cuida, valora y difunde el patrimonio; o la visión simbólico-social que menciona Gómez Redondo (2012) que se centra en la capacidad del patrimonio de generar vínculos de identidad, de referencia, de definición y de identificación que le permiten generar procesos de identificación en los sujetos.

Si nos remontamos al siglo XVIII, donde probablemente se le empieza dar sentido a la palabra patrimonio, lo encontramos más como un tesoro que ha sido creado por grandes genios que han contribuido al progreso de la sociedad, por ello las naciones empiezan a crear estos museos enormes donde almacenan este patrimonio no por su función comunicativa o las relaciones con su entorno si no, por el valor en sí mismo. Claramente esta acumulación tenía como finalidad el propio prestigio más que la conservación o la difusión. (González, 2015)

Es entonces que el patrimonio es referido por esas obras del pasado que legitiman una historia en específico, estas obras pueden ser seleccionadas o significadas de acuerdo con cierta narrativa fundamentada en una base ideológica que para ser difundida necesita de cuidar y de conservar el patrimonio.

Para el siglo XIX, se entiende al patrimonio como cultura, más allá de ser una herencia de los antepasados, se empieza a configurar el objeto como un bien cultural que es testigo del

pasado de una sociedad, esto lo vuelve un vínculo entre los objetos y los sujetos sociales.

(Fernández, 2001) Con este vínculo el valor que se le atribuye al patrimonio se deriva de que ser testigo de modos de vida y de creencias, por lo tanto, tiene un significado inmaterial que va más allá de la estética. El patrimonio obtiene características propias de la cultura como son el dinamismo y el constante cambio.

En el siglo XX, el patrimonio se relaciona con la colectividad y con la sociedad; se transforma en un “bien común”, un bien que pertenece a todos y por lo tanto es accesible a todos. Como mencionamos antes el papel de la comunidad juega un papel muy importante ya que se necesita voluntad de los ciudadanos para poder conservar, valorizar y dar sentido de identidad a aquellos objetos, obras de arte, edificios, etc. que denominamos patrimonio.

El valor de estos objetos tanto materiales como inmateriales recae en el significado otorgado por la comunidad, que no precisamente toma en cuenta su singularidad, sino que prioriza la función social que desarrolla. Según González (2015) retomando a Fernández, concluye lo siguiente sobre el patrimonio:

El patrimonio expresa la identidad cultural propia de una colectividad o de una comunidad cultural. Por ello, el proceso de defensa y de conservación del patrimonio se fundamenta en el interés por la reafirmación de unas identidades ante la actual tendencia uniformadora que hasta cierto punto implica el movimiento de la globalización cultural” (González, 2015, p. 9).

Es precisamente esta cita la que nos da paso a la siguiente etapa de la conceptualización del patrimonio, en donde el patrimonio tanto material como inmaterial son referencias de identidad para la sociedad que las albergan, por ello el patrimonio cumple con diferentes funciones dentro de las dinámicas culturales que lo albergan.

A finales de siglo vemos los primeros esbozos de lo que sería la interpretación del patrimonio, como resultado de corrientes de pensamiento anglosajonas que se irán consolidando a lo largo del siglo XX. La interpretación se consideraría una forma de comunicar y hacer más accesible el patrimonio en su contexto, además de que permite dinamizar su uso dentro de la comunidad. La interpretación sería entonces “Un método para la presentación, comunicación y explotación del patrimonio, con el objetivo de promover la aprehensión y la utilización con finalidades culturales, educativas, sociales y turísticas” (Padrón, 1996, p. 9).

Más adelante profundizaremos en la interpretación dentro del museo, pero es importante recalcar que este cambio de perspectiva da paso a lo que hoy conocemos como patrimonio cultural, su función y su difusión, esta necesidad de no solo preservar sino interpretarlo representaría un cambio que moldeó las acciones de la siguiente mitad de siglo.

Después de la Segunda Guerra Mundial se consolidó la concepción del patrimonio como recurso. Con esto nos enfocamos en potencializar los elementos más atractivos para obtener la mayor rentabilidad económica, dejando de lado los significados culturales que tienen en sus sociedades. (González, 2015)

Los objetos a los que llamamos patrimonio tienen una carga de significado social y cultural, sin embargo, la conservación ha resultado ser una carga para las instituciones encargadas por ello este enfoque se centra en que sean autosuficientes, y que el patrimonio representa una posibilidad de desarrollo económico para las comunidades que los rodean, pensemos por ejemplo en la Acrópolis en Grecia o en las pirámides de Chichen Itzá que son claros ejemplos de lo que hoy llamamos turismo cultural.

Es entonces cuando la educación patrimonial adquiere una importancia especial, con la tendencia de finales de siglo, el patrimonio se vuelve un objeto propenso a ser un bien consumible que da como resultado una fuente de ingresos a la comunidad, lo que podría

significar una manipulación o comercialización. La educación patrimonial busca rescatar el valor del patrimonio en nuestras vidas diarias, haciendo hincapié en que no solo es un recurso económico sino una herramienta poderosa para formar ciudadanos reflexivos y críticos, que respeten y se identifiquen con su pasado para poder contribuir al futuro de sus comunidades. (García-Jiménez-Moreno, 2003)

Es también en este periodo donde la UNESCO se da a la tarea de desarrollar varios organismos, comités o comisiones que le ayuden a cumplir con sus objetivos de conservación y uniformidad en la administración del patrimonio. En esta revisión haremos énfasis a los organismos que atienden los temas que nos interesan educación, cultura y patrimonio a nivel internacional.

Uno de los esfuerzos de la UNESCO para establecer la definición de patrimonio cultural, se da en 1972 con la Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, esta convención estableció el “valor universal excepcional” de algunos lugares en el mundo, estos espacios pertenecen a lo que conocemos como patrimonio común de la humanidad. Hoy en día los 193 países que han ratificado esta convención presentan un frente unido para la conservación, identificación y protección del patrimonio tanto natural como cultural. (UNESCO, 1972)

La educación patrimonial también fue parte del contenido de la convención, en los artículos 27 y 28 que se recuperan a continuación:

Los Estados Parte (...), por todos los medios apropiados, y sobre todo mediante programas de educación y de información, harán todo lo posible por estimular en sus pueblos el respeto y el aprecio del patrimonio cultural y natural definido en los artículos 1 y 2 de la presente Convención.

Los Estados Parte (...), que reciban en virtud de ella, una asistencia internacional tomará las medidas necesarias para hacer que se conozca la importancia de los bienes que hayan sido objeto de asistencia y el papel que ésta haya desempeñado (UNESCO, 1972, p. 27).

A partir de estos dos artículos nos damos cuenta de que la designación de patrimonio está intrínsecamente relacionada con la educación patrimonial y que ésta asegura entonces la difusión, conservación a través de fomentar un sentido de responsabilidad, respeto e identidad en cada uno de los países miembros con el patrimonio cultural de la humanidad.

El patrimonio cultural es una herencia que ha pasado de nuestros antepasados a nosotros, pero recibirla y mantenerla requiere de voluntad, como hemos mencionado a lo largo de esta revisión histórica, por ello la educación patrimonial es una pieza clave en nuestras sociedades.

La UNESCO crea el Comité del Patrimonio Mundial que además de hacer estas conferencias, administra, organiza los esfuerzos para la conservación y es responsable de la implementación de los acuerdos de la convención de 1972; está conformado por 21 países que participan por un periodo de cuatro años para que todos los países tengan oportunidad de estar en él. Para cumplir con sus objetivos el Comité trabaja junto con comités nacionales que se encuentran en 180 de los países miembros y otros organismos como el Comité Internacional de Museos (ICOM) o el Centro de Patrimonio Cultural, entre otros. (UNESCO, 2015)

La conferencia organizada por la UNESCO en 1982 en la Ciudad de México nos ayuda a comprender la evolución de la definición del patrimonio. En la conferencia se definió al patrimonio de la siguiente manera “es el legado que recibimos del pasado, aquello que vivimos en el presente y aquello que transmitimos a las generaciones futuras” (UNESCO, 1982 párr.3).

Esta definición engloba a todas las obras tanto materiales como inmateriales que representan un pueblo, desde sus tradiciones, lenguas y rituales, sus artistas, sus escritores e historias, sus construcciones o monumentos, hasta sus archivos y bibliotecas.

En la conferencia se establecen bases para la protección a nivel nacional e internacional, dos de las propuestas son las que nos resultan más importantes en primer lugar la “Titularidad universal” y la inclusión del patrimonio en los programas y proyectos de planificación para que se asegure su protección en la vida colectiva de una comunidad. (UNESCO, 1982) Un alemán es responsable de la conservación de las pirámides de Teotihuacán, así como un mexicano es responsable de la catedral de Colonia y cualquier daño sería dañar el patrimonio de toda la humanidad, de esta manera se asegura la preservación de la función social del patrimonio con el desarrollo de las comunidades.

En un esfuerzo para profundizar la educación patrimonial en 1994 la UNESCO desarrolla un proyecto para los jóvenes a nivel mundial llamado “Patrimonio Mundial en Manos de Jóvenes” que ha desarrollado tareas concretas como foros sobre el patrimonio, el primero de estos foros se llevó a cabo en 1995. Estos foros tienen el objetivo de proveer un espacio para poder intercambiar experiencias entre estudiantes y maestros, además de crear una red que fomente la educación orientada al patrimonio. (UNESCO, 1995)

Los foros buscan involucrar a los jóvenes que se encuentran en la universidad a través de la creación de redes de conocimiento e intercambio no solo entre los mismos estudiantes sino entre el docente e investigadores, es decir a nivel vertical y a nivel horizontal. La educación patrimonial deja de ser una prioridad en ambientes universitarios que no son parte de las humanidades o las ciencias sociales, por ello este esfuerzo busca abarcar a toda la población estudiantil.

En 1998, la UNESCO junto con el Fondo de Patrimonio Mundial, la Agencia Noruega de Cooperación para el Desarrollo (Norad) lanza un paquete de materiales didácticos para docentes como parte del programa antes mencionado, este paquete busca desarrollar nuevos enfoques educativos para el apoyo a la conservación, y difundir el nuevo concepto de patrimonio mundial

tanto fuera como dentro del aula. Para asegurar el buen uso y cumplimiento de los objetivos del paquete se desarrollaron seminarios de formación con un enfoque interdisciplinario. (UNESCO, 1998)

Este paquete incluye una guía de actividades sugeridas para tratar temas de patrimonio mundial, e incluye desde visitas a museos y cómo prepararse para ellas hasta ejercicios de debate o dramatización de roles. Está dirigido a todos los docentes de cualquier asignatura que deseen aplicarlo para sus estudiantes de 12 a 18 años. (UNESCO, 1998)

El paquete didáctico resulta una herramienta valiosa para los docentes, fue traducida a diferentes idiomas y ha sido impulsada por las oficinas de la UNESCO en cada uno de los países miembros, uno de sus retos es poder adaptarse a los diferentes contextos educativos que existen y a las nuevas corrientes educativas que están dejando de lado las humanidades para dar paso a las ciencias exactas.

A partir de 1999 se implementan cursos para desarrollar habilidades de campo en gente joven, talleres especializados en temas de conservación tanto de arqueología, restauración de pinturas y esculturas, entre otros. (UNESCO, 2015)

En el año 2003 se llevó a cabo la primera Convención Internacional para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, en esta convención se plantea que una definición de patrimonio se puede aplicar a los demás tipos de patrimonio.

Se entiende por 'patrimonio cultural inmaterial' los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles

un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (UNESCO, 2003)

Esta definición mucho más compleja y específica recalca la función del patrimonio como vínculo entre los miembros de una sociedad, mientras que el patrimonio inmaterial puede ser recreado en la vida diaria el patrimonio material puede ser utilizado e interpretado constantemente para promover como menciona este texto el respeto a la diversidad, la creatividad y la identidad. Dentro de esta convención también encontramos un artículo específico para la educación patrimonial que exhorta a los estados miembros a lo siguiente:

Artículo 14: Educación, sensibilización y fortalecimiento de capacidades

Cada Estado Parte intentará por todos los medios oportunos:

a) asegurar el reconocimiento, el respeto y la valorización del patrimonio cultural inmaterial en la sociedad, en particular mediante: i) programas educativos, de sensibilización y de difusión de información dirigidos al público, y en especial a los jóvenes; ii) programas educativos y de formación específicos en las comunidades y grupos interesados; iii) actividades de fortalecimiento de capacidades en materia de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, y especialmente de gestión y de investigación científica; y iv) Medios no formales de transmisión del saber; (UNESCO,2003 n/p)

Este artículo plantea el compromiso de los países con la educación patrimonial mediante la impartición de programas para todo público, específicamente para los jóvenes para comunidades y grupos interesados. Además de comprometerse con la conservación y salvaguarda tanto del patrimonio material como del inmaterial mediante la investigación científica que permita

desarrollar tecnología y descubrir nuevas formas de conservación y que por otra parte vinculé a la academia con el patrimonio cultural.

Una de las convenciones que nos da referente sobre la educación patrimonial más reciente es la Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales que se realizó en 2005. A continuación, citaremos el artículo 10 extraído del informe publicado por la UNESCO, que dice lo siguiente:

#### Artículo 10 - Educación y sensibilización del público

Las Partes deberán: (a) propiciar y promover el entendimiento de la importancia que revisten la protección y fomento de la diversidad de las expresiones culturales mediante, entre otros medios, programas de educación y mayor sensibilización del público (...) (c) esforzarse por alentar la creatividad y fortalecer las capacidades de producción mediante el establecimiento de programas de educación, formación e intercambios en el ámbito de las industrias culturales. Estas medidas deberán aplicarse de manera que no tengan repercusiones negativas en las formas tradicionales de producción” (UNESCO, 2005, n/p).

Como hemos mencionado antes la educación patrimonial nos ayuda a marcar la línea entre el valor significativo del patrimonio y la perspectiva que le da el turismo cultural, este artículo habla claro sobre los principios y función que debe tener la educación patrimonial para evitar tener como menciona “consecuencias negativas” en las formas en que producimos y reproducimos el patrimonio tanto material como inmaterial.

En conjunto con instituciones de Educación Superior la UNESCO ha buscado involucrar a profesores, investigadores y estudiantes en actividades que giren alrededor de la protección del patrimonio, uno de estos ejemplos es la cátedra UNESCO Fórum Universidad y Patrimonio en la Universidad Politécnica de Valencia, creada en 2013 retomando la gestión de la red Internacional

Fórum UNESCO Universidad y Patrimonio (FUUP) de 1995. (UPV, 2013) Estos esfuerzos ayudan al desarrollo cultural, a la protección del patrimonio y a la divulgación de los acuerdos de las convenciones internacionales.

Sumando a estos esfuerzos el Centro de Patrimonio Mundial de la UNESCO desarrolla actividades en línea con su programa de “Education and Training” en las que destacan esfuerzos en Educación Superior como: UNESCO/NHK Videos acerca del Patrimonio, UNESCO-Vocaciones de Patrimonio, Becas para administradores de Sitios de Patrimonio Mundial, Educación en Patrimonio Mundial, Voluntariado en Patrimonio Mundial, Manual de Patrimonio Cultural y Desarrollo local para gobiernos locales en África, y constantes Proyectos Universitarios apoyados por el mismo Centro.

Es significativa la importancia que tiene la educación como vínculo para entre el patrimonio y nosotros, por ello la educación patrimonial más ahora que nunca es una manera de promover valores, y una herramienta para poder enseñar a nuestros estudiantes habilidades que se necesitan en la sociedad de conocimiento en la que vivimos.

A continuación, desarrollaremos en específico uno de los espacios de educación patrimonial: el museo. No podemos entender al museo sin la educación patrimonial ni viceversa, nuestra historia como humanidad se ve vinculada con el presente gracias a que el museo no solo alberga, sino que también difunde, investiga y conserva el patrimonio.

## 1.2 Desarrollo de los museos como espacios educativos

Una vez delimitados estos tres términos podemos abordar al museo como espacio educativo en donde se dan dinámicas tanto de educación no formal, de educación para todos y por su puesto educación patrimonial. El museo, como sabemos, ha ido cambiando a lo largo de nuestra historia y a continuación haremos un breve repaso histórico con el fin de entender cómo se construye el museo moderno.

Se tiene registro de las primeras colecciones de objetos valiosos e interesantes a partir del Renacimiento, en donde se expande el coleccionismo que le da a la obra valor estético y también económico. Durante este periodo el hombre moderno busca el valor formativo y científico, representados por nobles, sacerdotes o reyes que ya tenía los conocimientos para apreciar una obra desde la perspectiva artística; serán quienes adquieran estas colecciones que se encontraban en espacios cerrados y privados a donde solo un reducido grupo tenía acceso. (Pastor, 2008)

Este inicio contribuye a la creencia que el museo es solo para unos cuantos eruditos, un lugar para un pequeño círculo de personas que tenían todo el conocimiento para apreciar una obra de arte.

Durante los siglos siguientes el aumento de la burguesía contribuyó a que se consumiera más arte, estas piezas formarían las grandes colecciones de las cortes europeas. Por otro lado, empezaron a surgir las colecciones de ciencias naturales con los objetos traídos de los nuevos territorios conquistados por las potencias europeas. (EVE, 2015)

En este periodo se ve claramente que el museo es parte de la evolución de las propias sociedades, el aumento de la burguesía y su afán de ser lo más parecido a la realeza fue un motivo importante por el cual adquirirían obras de arte, que ya en ese entonces simbolizaban cierto estatus al ser piezas valiosas y que se vendían a altos precios si eran de un pintor reconocido de la época, por otra parte tenemos el descubrimiento de América que abrió el camino a descubrir nuevos territorios y por lo tanto nuevos objetos que despertaban la curiosidad de los viajeros y de los coleccionistas europeos, como mencionamos en la concepción de patrimonio.

Es hasta el siglo XVIII, conocido como el siglo de las Luces, que gracias al científicismo y al enciclopedismo se estructuraron los diferentes museos en España, Italia y Alemania que abrieron sus puertas a visitantes. El caso de Francia es muy especial ya que este proceso se da un poco antes en 1789; gracias a la revolución las colecciones reales pasan a ser patrimonio

nacional y se albergan en el que era el Palacio Real de Louvre, esto quiere decir que a partir de ese momento son propiedad del pueblo dando inicio a la creación de los museos públicos.

(Hernández, 2012)

A pesar de que durante el siglo XIX los museos se consolidan y crecen en variedad de temáticas, colecciones y diseño, no significa que hayan estado abiertos a todo el público ni que fueran de fácil acceso, en realidad eran espacios que servían como almacenes en donde solo se podría contemplar de una manera pasiva las obras.

Este museo decimonónico, como se le llamó, tenía la intención de fomentar la identidad nacional por ello el tipo de museo que más abundan en este periodo son los museos nacionales que tenían como propósito guardar la memoria histórica de los países. (Pastor, 2008)

En estos siglos el museo tiene ciertas características principales, por ejemplo se da importancia a la obra de grandes artistas, se enfocan en el diseño del edificio y lo que este representa para la sociedad a su alrededor; es un museo centrado en el objeto, en donde lo más importante es su conservación y no su difusión, por ello son museos cerrados y solamente aquellos que tienen el conocimiento para admirar y estudiar la obra de arte tienen acceso a esta, entonces el patrimonio es visto como una manera de enaltecer el valor nacional.

A principios del siglo XX este seguía siendo el modelo de museo, fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial que empiezan a surgir nuevas necesidades, ideas y debates, ya que después de las dos Guerras Mundiales el modo de ver el mundo cambia y con ello la percepción del museo. (Pastor, 2008)

Así como la historia evoluciona el museo también, con este nuevo pensamiento después de la Segunda Guerra Mundial se replantea su papel en la sociedad, quién puede acceder a él, así como la importancia que tiene el visitante o la importancia que tiene el objeto.

La UNESCO busca la recuperación de las sociedades dañadas y afectadas por la guerra y lo hace a través de la educación, la cultura y la tecnología. El patrimonio cultural es uno de los daños colaterales de la guerra, monumentos, museos, edificios, tradiciones, se ven mermados ante un escenario de conflicto tanto directa como indirectamente, por ello surge la necesidad de crear un órgano de las Naciones Unidas que se enfocará en recuperarlo y velar por el patrimonio.

En 1946 se crea el Consejo Internacional de Museos, que tenía como predecesor la Oficina Internacional de Museos creada en 1926 por la Liga Naciones, cuya función es establecer foros de expertos y estándares para el funcionamiento de los museos, así como emitir recomendaciones sobre el cuidado del patrimonio. Esta organización sirve como instrumento técnico de la UNESCO para aplicar los planes de desarrollo de los museos a nivel mundial. (Stulz, 1980)

Dos conferencias internacionales fueron las que dieron forma a este proyecto: La Conferencia de París en 1946 en donde se funda y la primera Asamblea que tuvo lugar en México en 1948. (ICOM, 1980) Con la creación de un organismo especializado se reconoce la importancia de los museos en la misión de la UNESCO que involucra tanto la educación como la conservación y difusión del patrimonio cultural. La búsqueda de nuevos esquemas dentro de la organización responde al surgimiento de un nuevo público resultado de sociedades más dinámicas y obliga al museo a abrirse y replantearse su misión.

En 1960 la UNESCO emite la *Recomendación sobre los Medios más eficaces para Hacer los Museos más Accesibles a Todos*, en donde se reconoce el papel de los museos en la sociedad y la necesidad de hacer de estos espacios más accesibles a todo tipo de público. (UNESCO, 1960) En este documento se define al museo de la siguiente manera:

Se entiende por “museo” cualquier establecimiento permanente administrado en interés general a fin de conservar, estudiar, poner en evidencia por medios diversos y, esencialmente, exponer para el deleite espiritual y la educación del público un conjunto de elementos de valor cultural: colecciones de objetos de interés artístico, histórico, científico y técnico, así como jardines botánicos y zoológicos, y acuarios. (UNESCO, 1960, párr. 13)

Esta recomendación tiene tres ejes centrales: la disposición de los materiales, la admisión a los museos, que se centra en la gratuidad, y la difusión de las obras que este alberga desde la facilitación del conocimiento hasta la accesibilidad de horarios, instalaciones, y programas que fomenten las visitas; se enfoca también en la propaganda a favor de los museos, como una parte central de las oficinas de turismo o de relaciones culturales; y su lugar y función en la sociedad, como espacios intelectuales que contribuyan al desarrollo de la sociedad y que formen lazos fuertes con otros grupos sociales que se involucren en la difusión de la cultura y el conocimiento, al mismo tiempo los Estados deben garantizar su financiamiento, buen funcionamiento y conservación. (UNESCO, 1960)

En esta recomendación establece un parteaguas entre la visión decimonónica y la nueva visión del museo, en donde su papel dentro de la sociedad es educativo, de creación y difusión de conocimiento, pero además involucra no solo a los estados sino a organizaciones y diferentes grupos como parte vital para el éxito de la misión del museo. A pesar de que esta declaración reconoce la importancia del papel pedagógico del museo deja este aspecto fuera de su definición.

En 1971, se llevó a cabo la Novena Conferencia General del ICOM en París con el tema: *El museo al servicio del hombre hoy y mañana*; en donde se hace claro que el propósito del museo es la educación y la divulgación de información y conocimiento, las resoluciones giraron en torno a que los museos tienen que estar conscientes de que la sociedad se encuentra en constante cambio; se dan recomendaciones sobre la ética en la adquisición de obras, la

documentación, el entrenamiento e intercambio de personal y el papel de los museos en relación con el medio ambiente. (ICOM, 1971)

Con el título de la Conferencia se hace referencia que el museo tiene como propósito servir a su comunidad y no solo a los visitantes, si no que su papel va más allá, las recomendaciones de esta conferencia buscan guiar a los Estados miembros y museos a tener mejores prácticas que les ayuden a tener impacto dentro y fuera del espacio físico.

Para el siguiente año se llevó a cabo la *Mesa Redonda de Chile* sobre la Importancia y el Desarrollo de los Museos en el Mundo Contemporáneo orquestada por el ICOM y la UNESCO, esta mesa redonda representa un gran momento para los Museos en América Latina ya que se da paso a la creación de la Asociación Latinoamericana de Museología. Además de esto aborda temas desde una perspectiva regional y adaptándose al contexto latinoamericano, se propone una diversificación de áreas de impacto, a hacerlo accesible a todo tipo de población ya sea urbana o rural, y a una evaluación constante sobre el impacto en la comunidad. (Azúcar, 2007)

La Mesa Redonda de Chile es un gran aporte de América Latina a la museografía, para empezar, es un esfuerzo regional que toma en cuenta las características de su población y de su territorio para poder hacer un modelo de museo mucho más eficiente y adecuado a las necesidades de la sociedad, que distan de las necesidades europeas o norteamericanas.

Para los años setenta el aumento en la demanda social de educación causó que las fuentes de aprendizaje se diversificaran, impactando directamente al museo que pasó de una política orientada en el objeto a una orientada en el público, este cambio significaba también crear una estructura dentro del museo de profesionales que pudieran hacer esto posible, el resultado sería la creación de los departamentos educativos.

Estos departamentos tienen sus fundamentos en la Recomendación de la Conferencia General de la UNESCO en París en 1960 sobre los Medios más Eficaces para Hacer los Museos

Accesibles a Todos y ya para la Mesa Redonda de Chile los servicios educativos tanto fuera como dentro del museo son uno de los puntos principales. (Pastor, 2009)

La mayoría de los departamentos educativos se crean en los años setenta, aunque hay varios ejemplos como el de Bélgica, Reino Unido, Estados Unidos de América que empezaron mucho antes, y en países como Holanda y Alemania los departamentos educativos crecieron rápidamente. El propósito de los departamentos educativos según teóricos pioneros como S. Prakash y Molly Harrison era traducir el significado de las exposiciones e intentar dar respuesta a los intereses artísticos del público de todas las edades. Según un informe británico del Departamento de Educación y Ciencia publicado en 1977, el departamento educativo debe tener la misma importancia que cualquier otra área del museo. (Pastor, 2009)

En este proceso se desarrollaron 4 Conferencias del ICOM en 1977, 1980, 1983 y 1986 en donde se fue construyendo la definición del museo hasta llegar a la siguiente:

El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo. (ICOM, 2009, p.52)

La definición resultante es bastante clara en las características que conforman actualmente al museo, desde su apertura al público en general, la creación de contenidos más accesibles, su conexión con la sociedad hasta por supuesto su labor educativa dentro de ella.

Durante la década de los noventa las reuniones de la Asamblea General del ICOM se enfocaron en el papel del museo en la diversidad cultural, mediante el conocimiento de la identidad cultural propia y la aceptación de otras, siendo ese su principal aporte a la educación. (ICOM, 2015)

En los noventa las necesidades de la sociedad empiezan a cambiar nuevamente, el museo tiene que adaptarse al uso de la tecnología y a una sociedad más interconectada, la importancia de los museos entonces radica en su papel como espacios que muestran la diversidad cultural, en donde podemos aprender valores como empatía y respeto hacia otras culturas al mismo tiempo que valoramos nuestras raíces.

Ya en el siglo XXI, las prioridades del ICOM y de la Asamblea general se centran en las necesidades de ese periodo en donde estallan conflictos bélicos en Medio Oriente por ello se habla sobre la conservación de patrimonio en conflictos armados y la inclusión de la tecnología en la práctica museística, así como en el desarrollo social en armonía con la labor del museo.

Otro documento a nivel internacional importante es la Recomendación de la Conferencia General de la UNESCO en el 2015, que discutió la protección y promoción de los museos y colecciones, su diversidad y su función en la sociedad. Dentro del documento se dedica un apartado a la función educativa del museo, destacando la elaboración y transmisión de conocimientos a través de programas pedagógicos que impactan directamente a la sociedad. (UNESCO, 2015)

Por otra parte, el patrimonio cultural es parte de los Objetivos de Desarrollo Sostenible desarrollados por la ONU en 2015, el objetivo enfocado a la educación tiene una de las siguientes metas:

De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible (ONU, 2015 parr.3)

Los museos como medios para la difusión de la cultura y la valoración de la diversidad cultural representan una parte importante dentro de las metas de los ODS, en donde la educación no formal, la educación permanente, accesible, consciente del medio ambiente tiene un papel primordial para poder lograr estas metas para el año 2030.

En el 2016 el ICOM lanzó un plan estratégico que ofrece apoyo continuo y liderazgo para la comunidad internacional de museos y los compromete a continuar el programa de desarrollo profesional del personal en países que lo necesiten, fortalecer iniciativas que promuevan la conservación del patrimonio cultural y motivar a los países a comprometerse con la conservación y practicar la diplomacia cultural. (ICOM, 2016)

Hoy en día el museo cumple con una doble función: la de preservar y coleccionar los objetos que se encuentran dentro de él, como la de devolverle a la sociedad que lo alberga algo significativo; la educación se convierte ya en la función en la que deben girar el resto de los departamentos que lo componen. Una de las nuevas definiciones del museo lo consideran “una institución dinámica y multicultural a favor de la educación permanente de la sociedad” (Anderson, 1997).

En los últimos 20 años se ha logrado un gran avance en la implementación de nuevas herramientas y técnicas de innovación, por ejemplo, el uso de la tecnología en los museos, entre otras estrategias de trabajo que toman en cuenta la diversidad de necesidades culturales de los públicos y se llevan a cabo como parte de proyectos gubernamentales con el fin de promover valores, la ciencia y el arte a través de estos espacios.

La importancia de la labor educativa del museo ha aumentado y se ha convertido en parte principal del museo hoy en día, a través de este pequeño resumen de la historia del museo y como se ha ido configurando se busca enfatizar cómo es que tres elementos: la conservación, la

investigación y la difusión convergen para lograr el nuevo concepto de museo que ya no se puede separar de su papel educativo dentro de la sociedad.

### 1.2.1 Museos Universitarios

Existen diferentes tipos de museos y a lo largo de su historia han crecido en variedad de colecciones, diseño y propósito. Uno de estos tipos son los museos universitarios, estos museos tienen características especiales en cuanto a sus colecciones, visitantes y papel tanto dentro de las instituciones a las que pertenecen como con la sociedad en la que se encuentran.

Algunas características más importantes de estos museos son que cumplen con la misión de las instituciones universitarias (la investigación, la docencia y la difusión de la cultura), dependen económica y políticamente de la Institución lo que hace que se relacionen directamente con la calidad académica. El primer museo universitario del que se tiene registro es el Museo Ashmolean perteneciente a la Universidad de Oxford en Reino Unido, fundado en 1683 con la finalidad de albergar el gabinete de curiosidades donadas por Elías Ashmole. (Molina, 2017)

Estos espacios se ven como un instrumento más para la investigación y la docencia dentro de la universidad, las colecciones son heredadas por ello encontraremos que las colecciones son muy variadas, y muchas veces no muy completas.

A partir de entonces muchas Universidades empezaron a formar sus propios museos, hoy en día los museos universitarios más reconocidos a nivel mundial son el Museo Fitzwilliam de la Universidad de Cambridge (1816), La Galería de Arte de Yale (1832), considerado el museo más antiguo del continente, Fogg Art de la Universidad de Harvard en (1896), The Wolfsonian de la Universidad Internacional de Florida en (1986), El Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de México (2008), y MAC de la Universidad de Sao Paulo Brasil en (2013). (Molina, 2017)

Debido a la proliferación de los museos universitarios en el 2000 se crea el Comité Internacional de Museos Universitarios y Colecciones, UMAC por sus siglas en inglés, en el marco del Consejo Ejecutivo del ICOM. Este Organismo tiene como meta enfrentar los diferentes retos que tienen estos museos como parte de una institución educativa más grande y promover el desarrollo del museo y sus colecciones para preservar el patrimonio cultural, histórico, natural y científico. Su primera conferencia anual se llevó a cabo en Barcelona en el año 2001. (UMAC, 2001)

Ante las necesidades específicas y el gran número de museos universitarios era importante la creación de un organismo que pudiera crear lineamientos que tuvieran en cuenta el contexto tan variable de cada uno de estos espacios.

A partir de la creación de este organismo especializado se define a los Museos Universitarios de la siguiente manera: “Son aquellos que dependen o están asociados a instituciones de Educación Superior y tienen como principal objetivo conservar el patrimonio de estas instituciones” (ICOM, 2003 párr.4)

El papel de estos espacios dentro de las instituciones es muy importante, ya que permite a los estudiantes y docentes tener recursos a la mano que apoyen las cátedras además de ser un espacio para realizar investigaciones. Una de las características principales como se ha mencionado es que el museo está dotado de la identidad de cada una de las instituciones por lo tanto si una institución está más enfocada en las humanidades tendremos una mayor colección de pinturas o documentos o si está más orientada al campo de ciencias exactas tendremos una colección orientada por ejemplo al desarrollo científico.

En el 2006 se llevó a cabo en la ciudad de México la Conferencia Anual de la UMAC, en donde se crea la UMAC- México que sigue los lineamientos internacionales y proporciona un

espacio para los profesionales que trabajan en este museo de compartir ideas y estrechar lazos. (UMAC, 2006)

La última reunión anual se llevó a cabo en junio del 2018 con trescientos ochenta participantes, con el título de “Ideas Audaces: los Museos Universitarios y Colecciones como Agentes de Cambio para un Mundo Mejor” durante la reunión se abordaron temas como Museos Académicos, programas de atracción de estudiantes, curaduría para las masas, el arte con poder de confrontar y exponer problemas sociales, alianzas entre Museos Universitarios, entre otros. (UMAC, 2018)

Un aspecto importante en el que se ha trabajado en estos museos es poder abrir estos espacios al público en general ya que por sus propias características estos museos tienen desde su origen un limitante y es que están pensados para el uso únicamente académico. El trabajo de estos museos en la función educativa es vital no solo para sus propias comunidades académicas sino para la sociedad en la que residen ya que sus posibilidades de investigación y difusión de la cultura involucrando a jóvenes y académicos podría tener un impacto muy importante en el desarrollo cultural, científico y artístico de su entorno.

### 1.3 Museos en México

En México el acceso a la cultura y disfrute de los derechos culturales, es un derecho fundamental estipulado en el artículo cuarto Constitucional. El gobierno tiene la responsabilidad de conducir la política nacional en materia de cultura, trabajando en conjunto con las dependencias de la Administración Federal. La Secretaría de Cultura se encarga del sostenimiento y administración de las instituciones culturales del país (museos, galerías, pinacotecas, espacios arqueológicos y artísticos). (CONACULTA, 2007)

Siguiendo esta línea podemos entonces definir al museo en México como un espacio dinámico en donde se desarrollan actividades formativas y educativas para fomentar el respeto a

la diversidad cultural o en otras palabras “una institución permanente sin fines de lucro que adquiere, conserva, expone y difunde el patrimonio cultural de México con fines de estudio, educación y goce”. (Secretaría de Cultura, 2015, párr.4)

Por ello se han incluido en Plan Nacional de Desarrollo (2012), bajo el Plan Especial de Cultura y Arte (2014-2018) que deriva de la meta “México con educación de Calidad” y está en conformidad con el artículo 23 de la Ley de Planeación. Este Programa, mejor conocido como PECA, se traduce en un trabajo en conjunto de la Secretaría de Cultura y la Secretaría de Educación Pública que tiene como meta conservar, restaurar y mantener el patrimonio artístico de la nación, el patrimonio cultural arqueológico, el ferrocarrilero y promover la participación de la sociedad en acciones de conservación del patrimonio cultural. (PECA, 2014) Este programa está directamente relacionado con los museos y el desarrollo de los departamentos educativos actuales.

En el 2015 por medio de un decreto presidencial El Consejo Nacional de Cultura y Arte se transforma en la Secretaría de Cultura, que se encarga de lo siguiente:

Es la institución encargada de la promoción y difusión de las expresiones artísticas y culturales de México, (...) Impulsa la educación y la investigación artística y cultural (...) Trabaja en favor de la preservación, promoción y difusión del patrimonio y la diversidad cultural. Asimismo, apoya la creación artística y el desarrollo de las industrias creativas para reforzar la generación y acceso de bienes y servicios culturales, además de que promueve el acceso universal a la cultura aprovechando los recursos que ofrece la tecnología digital. (Secretaría de Cultura, 2015, párr.2)

Tres elementos son claves para entender el papel de la cultura y su difusión en nuestro país, el primero es que está fuertemente ligada con la imagen que México quiere proyectar al extranjero,

la segunda es que la cultura no puede separarse de la educación, la investigación y la creación artística y por último el acceso a todos los mexicanos al patrimonio cultural.

La inclusión de los servicios educativos dentro de los museos dentro del PECA, así como la creación de la Secretaría de Cultura permite hacer una evaluación sobre lo que el país ha hecho para aprovechar la gran variedad de recursos y poner en la mesa nuevos retos para estas instituciones culturales. Nuestro país tiene una gran variedad de patrimonio cultural y un gran número de museos, pero aún tenemos mucho camino que recorrer para que nuestros museos sean parte vital de la vida en nuestras comunidades como espacios educativos, de investigación y de difusión de nuestra cultura tanto a locales como a extranjeros.

### 1.3.1 Museos Universitarios en México

Después de la Revolución Mexicana, fue necesario definir las políticas educativas y culturales que determinarían el camino a seguir de la educación en nuestro país, incluidos los museos. José de Vasconcelos tuvo a su cargo la Secretaría de Educación Pública y la rectoría de la Universidad Nacional, para desarrollar y crear un plan de acción que impulsará la educación en México. (Boadella, M., 2006)

Estas nuevas políticas educativas buscaban formar una identidad posrevolucionaria en donde la igualdad, la justicia y la paz fueran valores heredados de la Revolución Mexicana, además después del conflicto era necesario reactivar el funcionamiento del país por lo tanto la educación jugó un papel muy importante.

Para la Universidad Nacional, fundada antes de la Revolución, se restablecieron sus principios y se incluyó en su misión la importancia de la difusión cultural y su impacto en la sociedad mexicana como centro de difusión cultural investigación y docencia. (Boadella, 2006).

Lo que a su vez nos habla de uno de sus principales propósitos como institución al servicio del país: educar mucho más allá del espacio universitario. Por ello los Museos

Universitarios no fueron concebidos como espacios cerrados, sino como espacios que debían aportar a la sociedad y que servirían como una extensión de esta, esa por ejemplo es una diferencia con los museos universitarios de los retos del mundo occidental.

El papel de la Universidad Autónoma de México en la difusión cultural es muy importante, en un principio (primera mitad del siglo XX) las colecciones eran utilizadas únicamente para fines científicos y didácticos, es decir como apoyo a los docentes en sus cátedras. Por ello el tipo de exposiciones que solían albergar los espacios eran de tipo formalistas y muy poco variadas. (Rico, 2003)

El papel de la Universidad Autónoma de México en la administración, gestión, difusión de patrimonio cultural ha sido tan importante ya que además de ser parte de su misión era una de sus tareas principales, la creación de espacios culturales dentro de la Universidad era cada vez más necesario para cumplir con las demandas de una sociedad creciente tanto en número como en necesidades educativas.

Para la segunda mitad del siglo XX la apertura del Museo Universitario de Ciencias y Artes (MUCA) en 1960, empieza un nuevo periodo para estos espacios universitarios. Su función principal era actuar como escaparate formal del quehacer y las inquietudes universitarias, aumenta el préstamo temporal de piezas que contribuía a la organización de exposiciones temporales que permitían ver las piezas desde puntos de vista distintos y novedosos. Su fundación corresponde con el boom museográfico en el país, bajo la dirección del secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet. Si bien el Museo Universitario ya había albergado exposiciones de gran reconocimiento y proyección social esta nueva perspectiva museológica tuvo como consecuencia la valoración y confirmación del valor de las instituciones museísticas mexicanas. (Rico, 2003)

En la década posterior los museos universitarios entraron en una época de transición hacia las nuevas propuestas museográficas que involucraron hacer espacios abiertos, especializados y que atendieran a una población cada vez más demandante. Durante el gobierno de Echeverría, y como consecuencia de los movimientos estudiantiles de 1968 se tomaron medidas populistas que incrementaron la oferta de la Educación Superior y abrieron nuevos caminos para la educación no formal e informal en el territorio mexicano.

Dentro de los museos universitarios esto se vio reflejado con la planeación de exposiciones importantes, y la estructuración de servicios educativos que atendieran a diversos públicos. A partir de los años ochenta y noventa diversas instituciones del país tanto públicas como privadas fundaron sus propias galerías de arte con objetos de sus colecciones privadas, recién adquiridos o donados para su estudio y conservación. (Rico, 2003)

Durante estas dos décadas el museo evolucionó de ser un museo que ocupaba los objetos como recursos pedagógicos a un museo que crea herramientas pedagógicas a partir de los objetos dentro de este, este cambio es vital para entender el papel de los museos universitarios en la sociedad, especialmente en la sociedad mexicana.

A partir de la creación de la UMAC (Comité Internacional de Museos Universitarios y sus colecciones) capítulo México en 2006, se han dado reuniones a nivel nacional que promueven la discusión de cómo mejorar los museos universitarios a través del trabajo en equipo y el intercambio de puntos de vista. (UMAC, 2006)

Hoy en día muchas Universidades tanto públicas como privadas cuentan con sus propios museos, según datos de la Secretaría de Cultura en 2017 el 10 por ciento de los museos registrados dependen de instituciones de Educación Superior. Por su puesto la Universidad que cuenta con mayor número de museos reconocidos a nivel nacional e internacional por la variedad de colecciones y su trabajo de investigación y conservación del patrimonio cultural mexicano es

la Universidad Autónoma de México. El modelo mexicano es un modelo innovador y más abierto que el modelo anglosajón que se enfoca en la investigación científica de sus colecciones cerrándose un poco al público de pie. (Boadella, M. 2006)

En el Estado de Puebla tenemos Instituciones de Educación Superior de alto prestigio que cuentan con sus propios museos entre ellas están La Universidad Popular del Estado de Puebla (UPAEP), El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), La Universidad de las Américas Puebla (UDLAP) y por supuesto la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). (Milenio, 2013). Estos museos la mayoría ubicado en el centro histórico de la ciudad sirven como espacio creativo y de difusión para trabajos artísticos no solo desarrollados dentro de la universidad si no fuera de ella, además de que se comprometen con la conservación y mantenimiento de edificios patrimonio cultural en el primer cuadro de la ciudad.

Las actividades de estos museos son variadas, así como sus colecciones, pero siempre buscan nuevos recursos como talleres, proyección de películas, exposiciones temporales y participación en programas municipales o estatales para la difusión de la cultura en la ciudad de Puebla.

A continuación, se abordará el caso específico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla ya que esta investigación tomará lugar en dicho museo.

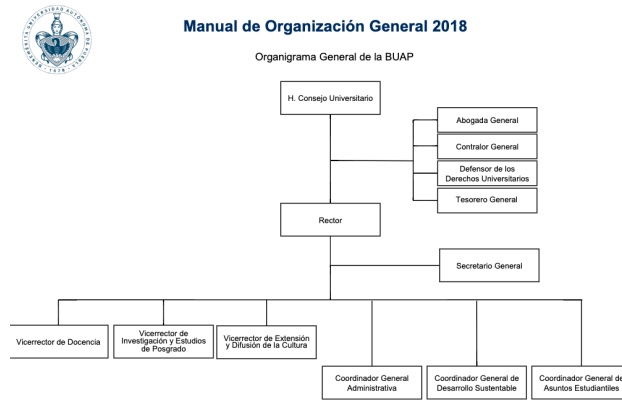
#### 1.3.2.1 Museo Universitario Casa de los Muñecos.

Una de las divisiones de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla es la Vicerrectoría de Extensión y Difusión Cultural que tiene como propósito “fomentar la creación cultural y artística, dando acceso a la comunidad a los bienes culturales de nuestra institución” (BUAP, s/f, p.2) y de esta manera poder contribuir al desarrollo integral de la comunidad universitaria administrando tanto los museos como los espacios culturales en donde se imparten talleres

artísticos para la comunidad universitaria y se exhibe el acervo de la toda la historia de esta casa de estudios. (BUAP, 2014)

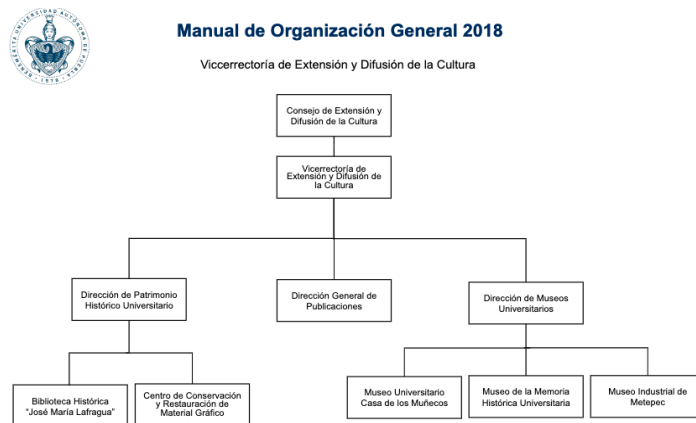
La Vicerrectoría a su vez depende del Consejo de Extensión y Difusión de cultura, y se divide en tres: en la Dirección de Patrimonio Histórico Universitario, en la Dirección General de Publicación y en la Dirección de Museos Universitarios. En las siguientes imágenes se muestra a detalle la estructura organizacional de la Universidad y de la Vicerrectoría:

Figura 1. Manual de Organización General 2018



Fuente: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2018.

Figura 2. Organigrama Vicerrectoría de Extensión y difusión cultural



Fuente: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2018.

Como se puede observar en la imagen la Vicerrectoría a su vez depende del órgano de gobierno más importante de la Universidad el consejo estudiantil, del cual depende el rector que a su vez es el encargado de llevar a cabo las decisiones acatadas por el Consejo en las diferentes Vicerrectorías. En la segunda imagen se muestra específicamente la estructura de la VEDC, la Dirección de Museos Universitarios entonces dirige tres museos: el Museo Universitario ubicado en el edificio Casa de los Muñecos, en la calle 2 sur #2, y el Museo de la Memoria Histórica Universitaria ubicado en la calle 3 oriente #1008, ambos en el Centro Histórico de la Ciudad de Puebla y el Museo Industrial de Metepec, en la ciudad de Metepec, Atlixco.

En este caso nos centraremos en el Museo Universitario, la historia del acervo del Museo Universitario se remonta al siglo XVII con las colecciones de los colegios Jesuitas, como el colegio del Espíritu Santo que para el siglo XIX se convertiría en el Colegio del Estado. El Colegio del Estado hereda una parte de la gran colección de los jesuitas que se salvó de ser subastada después de su expulsión de la Nueva España. Este acervo se componía de documentos de gran valor, libros, pinturas, muebles, etc. (Morales y Hernández, 2010)

El primer museo en la ciudad de Puebla fue el Museo de Antigüedades y Conservatorio de Arte fundado en 1828, perteneciente al Colegio del Estado. Este museo llegó a tener cerca de 1226 piezas de diferentes tipos, entre ellas se encuentran piezas prehispánicas, dibujos, grabados, modelos de yeso, objetos de barro y loza, y pinturas. Además del museo hubo otros intentos para propiciar el progreso del estudio de las ciencias en el Colegio, por ello se crean los Gabinetes de Física, Ciencias Naturales, Química y de Historia Natural. El museo se muda a la Academia de Bellas Artes en 1849, con el fin de que las obras sirvieran para el aprendizaje de los estudiantes de la Academia que se ubicaba en la Casa de las Bóvedas, el acervo se mantuvo en este edificio hasta que, en 1926, por iniciativa del Gobierno del Estado se traslada la mayoría al recién creado Museo Regional Casa del Alfeñique. (Morales, 2006)

El proyecto cultural en la Universidad empieza a tomar más fuerza en 1950 durante el periodo del Licenciado Horacio Labastida Muñoz cuando se realiza una exposición de las obras de arte que poseía la Universidad, pero no fue hasta 1975 con la adquisición de la Casa de Bóvedas por parte de la Universidad que se inauguró la Pinacoteca Universitaria en donde se exponían colecciones permanentes y temporales de arte moderno y también se realizaban actividades culturales. (BUAP, 2006)

El proyecto de crear un Museo Universitario tenía como finalidad el rescate y conservación del patrimonio cultural universitario. El proyecto empieza en 1983, bajo el Rector

Vélez Pliego; se restauran las instalaciones de Casa de los Muñecos en el centro histórico y se desarrolla una museografía que se integrará al espacio arquitectónico. El museo se inauguró el 10 de diciembre de 1987. (Morales y Hernández, 2010)

Las colecciones del museo estaban compuestas por las obras de arte y documentos propiedad de la Universidad y los elementos rescatados de los gabinetes de ciencias, creando una colección que abarcaba del siglo XVII al XX y constaba de más de dos mil piezas. (Morales y Hernández, 2010)

El museo funcionó como un espacio de expresión cultural y artística para la Universidad y la comunidad en Puebla. Desgraciadamente el Museo Universitario tuvo que cerrar debido al terremoto que azotó la ciudad de Puebla en 1999. Debido a los daños en la estructura, el edificio tuvo que ser restaurado y remodelado abriendo nuevamente sus puertas en 2006. En esta ocasión el museo contaba con un nuevo proyecto museográfico siguiendo las nuevas tendencias y enfocándose en la experiencia del visitante. (Hernández, 2010)

Cuando hablamos del espacio nos referiremos a este en dos sentidos: el global, es decir el edificio y el espacio particular, la sala. En el caso del Museo Universitario su espacio global es un edificio histórico, estos edificios cuentan con un gran peso por sí solos al ser parte del patrimonio cultural no solo de la Universidad si no de la Ciudad. El uso del espacio en este tipo de edificios es un reto ya que no fueron diseñados para ser espacios expositivos y a lo largo de los años han tenido diferentes usos y modificaciones, por ello es importante lograr un balance entre el edificio y la obra que este alberga.

Al ser un espacio con características de la época virreinal construido en el siglo XVII tiene elementos del Barroco poblano; cuenta con techos altos, un patio central y grandes salones que permitieron la distribución de las obras en largas galerías y en salas amplias que permiten el fácil tránsito de los visitantes. Hoy en día el museo cuenta con 3 plantas con salas expositivas:

seis salas para exposiciones temporales y más de veinte salas que exponen las exposiciones permanentes en el nivel 1 y 2.

En el primer piso encontramos las 6 salas expositivas destinadas a exposiciones temporales, el patio central, la tienda y el auditorio. En el segundo piso encontramos 18 salas con parte de la colección pictórica del museo y la colección científica del museo que incluye aparatos, instrumentos y material científico. En la tercera planta se encuentra el resto de la colección pictórica expuesta que abarca del siglo XVII al siglo XX, exhibiendo un total de 209 pinturas. (Morales y Hernández, 2010)

En esta propuesta se trabajará con la colección de la pinacoteca del museo, esta colección alberga más de 500 obras de pintores novohispanos reconocidos del siglo XVI al siglo XVIII, también se han adquirido piezas del siglo XIX y del XX. Su colección la convierte en una de las pinacotecas más importantes en el país. (Quirós, 2017)

Esta colección se ha formado a lo largo de cuatro siglos y cuenta con obras de pintores como:

Diego de Bograf, Juan Tinoco, Cristóbal Villalpando, Miguel Cabrera, Ruiz de Alconedo, Agustín Arrieta, José Manzo, entre otros integran la importante colección. La estampería de los siglos XVII y XIX, consta de grabados facsimilares de Rembrandt, Natier y Audran, litografías francesas y un gran número de grabados italianos, españoles y nacionales. (Guzmán, 2017, p.56)

Que el museo cuente con una colección tan importante del periodo novohispano y siglos posteriores nos habla de la importancia de su conservación y difusión, pero también nos habla de la propia identidad universitaria y su desarrollo a lo largo de la historia de esta casa de estudios.

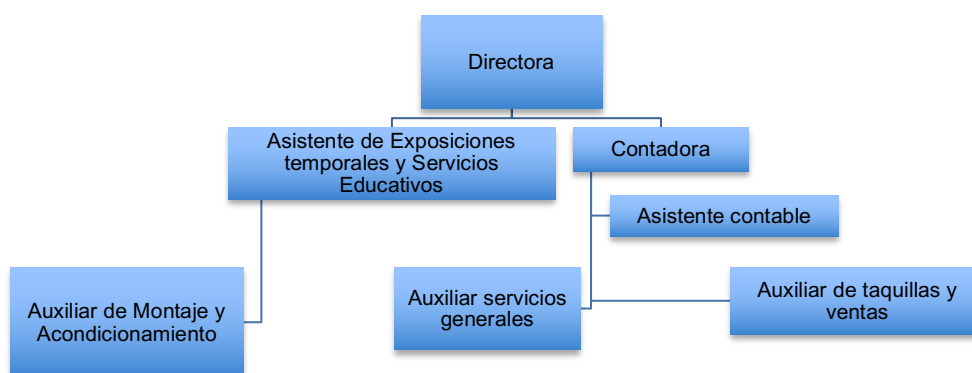
Para el 2014, se realizaron cambios en la museografía con el fin de hacer el museo más accesible y de implementar el uso de nuevas tecnologías como el uso de códigos QR en algunas

piezas que pudieran permitir al visitante una experiencia más completa. En el 2015 se trabajó en la museografía con el cambio de iluminación, colores, cédulas y discurso museográfico.

(Hernández, 2017)

El museo tiene los siguientes departamentos que dependen de la directora de los museos universitarios, Maestra María Elena Hernández y Martínez. A continuación, se presenta el organigrama de la estructura funcional de estos museos.

Figura 3. Organigrama Museos Universitarios.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

El departamento educativo se encarga de los programas ofertados al público: recorridos, talleres, actividades complementarias, etc. como apoyo a la labor educativa del museo se cuenta con el programa de servicio social y prácticas profesionales en donde los estudiantes de la institución pueden realizar este requisito dando recorridos guiados al público en general.

Su proceso de capacitación dura aproximadamente dos semanas en donde se les da la información necesaria para poder dar una visita guiada. Esta capacitación consiste en recorridos por parte del personal del museo por la colección, el estudio de las cédulas de las piezas expuestas, y una tesis de Licenciatura realizada por la Licenciada Elodia Isabel Rosario Chávez perteneciente al Centro de Arte Mexicano que lleva como título “Iconografía del acervo pictórico del museo Universitario de la Ciudad de Puebla” publicada en diciembre de 1999; en esta tesis se

describen y explican algunas de las piezas más representativas de la colección pictórica del acervo. (Comunicación personal, 12 de marzo, 2019)

Una vez capacitados los estudiantes pueden dar recorridos gratuitos a los visitantes que lleguen al museo con el fin de que tengan una experiencia significativa. La mayoría son estudiantes de las licenciaturas en filosofía, historia, mercadotecnia y comunicación.

Para cumplir con su misión los Museos Universitarios han llevado a cabo acciones que fomenten el uso y disfrute de estos espacios por los universitarios y la sociedad en general, una de estas acciones ha sido el acceso gratuito a los estudiantes con credencial que les permite el acceso a todos los museos administrados por la Dirección, además de un descuento en el acceso a maestros, estudiantes, niños y adultos mayores. El acceso al Museo tiene un costo de \$30 pesos y está abierto todos los días del año excepto el Viernes Santo.

Parte de los programas al público del museo se encuentran los recorridos guiados a escuelas, talleres, presentaciones de libros, ciclos de cine, y la participación en el programa municipal de Noche de Museos todos con carácter gratuito. En cuanto a los visitantes la última cifra general registrada es en el 2016 donde tuvieron una afluencia de 116 630 personas.

(Hernández, 2017)

En el 2018, según datos internos el Museo registró una afluencia de 2308 estudiantes de diferentes niveles educativos dentro de su programa de visitas guiadas. (Comunicación personal, 22 de marzo 2019)

Sin embargo, falta mucho por hacer, ya que no se cuenta con gran cantidad de visitantes ni vinculación por parte de las diferentes facultades con estos museos a pesar de que el museo utiliza las redes sociales como Facebook, twitter, YouTube, Instagram para tener un mayor impacto en los visitantes.

## 1.4 Modelo Universitario Minerva

El Modelo Universitario Minerva (MUM) es el modelo educativo y académico actual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, entró en vigor en el 2007. Tienen como precedente el Proyecto Fénix y responde directamente a los efectos negativos de este, y a los cambios o tendencias sociales y educativas a nivel nacional e internacional.

Este nuevo modelo educativo denotaba la situación de la universidad y un cambio de dirección para fortalecer su relación con la sociedad, esto a través de la “formación integral, humanista y centrada en el aprender a aprender; [el] modelo que está basado en la teoría constructivista social participativa, paradigma que ha dado respuesta a las necesidades educativas actuales” (Modelo Universitario Minerva, 2007, p. 51)

En el modelo encontramos elementos que permiten guiar la práctica docente, los perfiles de ingreso y egreso, además de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se dirigen hacia la reconstrucción del conocimiento para un pensamiento complejo.

Para medir esto, se realizan diversas y constantes evaluaciones bajo tres enfoques teóricos: el socioculturalismo, el constructivismo y el humanismo histórico, mismo que definen las variables del modelo educativo-académico.

El MUM (2007) promueve el desarrollo integral del individuo, que incluye conocimientos, habilidades y actitudes que lo posibiliten para transformar la realidad social. Por tanto, se espera que sus egresados tengan un pensamiento crítico, reflexivo e investigativo que les ayuden en el mundo laboral. Esto se ve reflejado en el Modelo Educativo-Académico que presenta la estructura curricular base para todos los niveles, así como la organización académica y los ejes transversales. En la estructura curricular se presenta lo que se conoce como el currículo transversal, que considera lo siguiente:

Considera contenidos culturales éticos, estéticos, de bienestar, relevantes y valiosos, necesarios para la vida y la convivencia, así como los que potencian las habilidades intelectuales y humanas que configuran al ciudadano que cada sociedad requiere (...) el currículo transversal debe abordar todas las áreas en torno a ejes articuladores (...) no sólo se resalta unos contenidos que se consideran necesarios sino que habla fundamentalmente del sentido y la intencionalidad que través de esos se quiere conseguir. (Modelo Universitario Minerva, 2007 p.15)

La transversalidad del currículo permite ir más allá del conocimiento disciplinar y contribuye a la formación integral de los estudiantes articulando los conocimientos, habilidades y actitudes en cinco ejes transversales que cruzan todas las materias y dan forma a la estructura curricular. Los ejes transversales son los siguientes: “Formación humana y social, Desarrollo de habilidades del pensamiento Superior y Complejo, Desarrollo de habilidades en el uso de la tecnología, la Información y la Comunicación, Lenguas y Educación para la Investigación”. (Modelo Universitario Minerva, 2007, p. 32)

La propuesta curricular del MUM propone diferentes elementos para asegurar la flexibilidad que le permita incorporar herramientas innovadoras y que respondan al desarrollo de la sociedad. Estos elementos parten de los ejes transversales y son:

1. Asignaturas disciplinarias (obligatorias y/o optativas).
  2. Área de integración disciplinaria (...)
  3. Formación General Universitaria conformada por cinco Unidades Didácticas:
    - a. Formación humana y social (talleres, seminarios y eventos, entre otras formas de desarrollo del curso).
    - b. Desarrollo de habilidades del pensamiento superior y complejo (asignatura curricular).
    - c. Desarrollo de habilidades en el uso de la tecnología, la información y la comunicación (asignatura curricular).
    - d. Lengua extranjera (...).
    - e. Desarrollo de emprendedores (...).
- (Modelo Universitario Minerva, 2007, p. 32)

Estos elementos se entrelazan con el currículo correlacionado, que se refiere a aquel que incluye elementos requeridos para formación de conocimientos disciplinares, de tal manera que dotan al estudiante y complementan los aspectos cognitivos y la formación de valores del resto de las asignaturas. Este currículo tiene tres componentes: las materias de formación general universitaria que el cumplimiento de los objetivos básicos del eje transversal, escenarios de desarrollo que están orientados por los objetivos particulares y se cumplen con la realización de eventos académicos, actividades integradoras que vinculan las materias del currículo correlacionado. (MUM, 2007)

El objetivo de esta organización es lograr una educación para la vida en donde se desarrolle una perspectiva ética, estética y de salud, con el fin de que los estudiantes puedan gestionar su propio conocimiento y tengan herramientas para la investigación disciplinaria. (MUM, 2007)

El Modelo Universitario es la guía para el desarrollo y estructuración de la Universidad en todos sus aspectos, a pesar de ser publicado en 2007 el Modelo ha permitido cambios que responden directamente a las necesidades de la comunidad estudiantil, siendo así dinámico y pertinente lo que permite a la casa de estudios asegurar su calidad educativa y cumplir con la formación integral de sus estudiantes.

A lo largo de este capítulo hemos abarcado diversos temas que nos ayudan a ubicarnos en el espacio del museo, su evolución, sus características, su misión, su visión y sus herramientas esto nos ayudará a entender el desarrollo de esta propuesta.

No podemos entender al museo sin saber tres tipos de educación que convergen en él y que de cierta manera dan sentido a su intención y desarrollo educativo dentro de nuestras sociedades, la educación no formal, la educación para todos y la educación patrimonial

responden a las necesidades sociales que se han ido creando a lo largo del desarrollo de la humanidad.

La evolución del museo es un claro ejemplo del largo camino que hemos recorrido como sociedad, ya que es el resultado de las transformaciones de pensamiento, políticas y económicas a lo largo de la historia. El museo es parte de la historia de una sociedad, evoluciona igual que ésta adaptándose a las necesidades y a los nuevos paradigmas locales, nacionales, regionales e internacionales, y como resultado de esto se ha dado una reformulación de su didáctica.

Reflexionar en su evolución nos permite hacerlo en nuestra propia historia como humanidad, nos permite conocer no solo por lo que guarda dentro si no por su propia evolución el pasado para entender el presente y moldear el futuro.

La cultura y el patrimonio nos hacen ser humanos ya que nos diferencian del resto de los seres vivos porque son la muestra de que tenemos la capacidad de transmitir nuestras pautas de comportamiento a sucesivas generaciones para que puedan aprender y comunicarse. (González, 2015)

Como institución el museo responde a necesidades de las comunidades que los albergan por ello quisimos ahondar en la evolución dentro de nuestro país, algo que queremos recuperar de esto es que en México el museo se ha visto como una herramienta que acompaña junto con la educación al proyecto de nación que se ha diseñado en cada periodo, por ello los museos en México se distinguen del resto por tener colecciones que giran alrededor de la creación de nuestra identidad como mexicanos.

En medio de la gran variedad de museos encontramos los museos universitarios que cumpliendo con los objetivos propios de la institución, son el instrumento más cercano y próximo que contamos las instituciones de Educación Superior de acercar a nuestros estudiantes con el patrimonio cultural ya sea artístico o científico y ofrecer como su propósito plantea

espacios abiertos que permitan la formación de estudiantes críticos reflexivos que se conviertan en ciudadanos que se identifiquen y valoren su cultura respetando la diversidad.

La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla tiene un proyecto cultural enmarcado en su modelo académico Minerva que involucra al Museo Universitario como pieza clave. El museo tiene como propósito, como revisamos anteriormente, la preservación del patrimonio universitario, además busca hacerlo más accesible a la comunidad creando espacios múltiples de encuentro entre el pasado y el presente tanto científico como artístico de la institución.

Por otra parte, el Modelo Universitario pone como uno de sus ejes transversales el desarrollo del pensamiento complejo, asegurando que toda la comunidad educativa pueda tener una asignatura que apoye y complemente el proceso cognitivo y lo articule con los saberes disciplinarios, es entonces cuando vemos una ventana de oportunidad en donde el Museo Universitario puede funcionar como herramienta didáctica dentro de este marco transversal; ya que por un lado se cumple con la misión del museo universitario de difundir sus colecciones entre la comunidad y promover el conocimiento histórico y estético vinculándose con uno de los objetivos principales del currículo transversal.

Todos los elementos descritos en este apartado son piezas fundamentales en nuestra investigación, ya que creemos que el museo y el patrimonio que alberga son una herramienta vital y efectiva para el desarrollo de habilidades no solo ciudadanas sino cognitivas en los estudiantes universitarios.

## Capítulo II.

### Marco teórico.

En el anterior capítulo se abordó el desarrollo institucional e histórico que han tenido los museos en nuestra sociedad. En este apartado se establece qué es lo que significa cuando se habla de arte y cuando se habla de interpretar una obra de arte, de esta manera podemos comprender de mejor manera el espacio del museo y su labor educativa basada en el patrimonio.

En este capítulo se habló desde diferentes perspectivas lo que significa tratar de definir algo tan complejo como el arte, dimos una introducción retomando un poco el aspecto filosófico para después proseguir con los nuevos esfuerzos y conflictos que surgieron a partir de los cambios radicales del s. XX, y hacia donde nos hemos estado dirigiendo.

Retomamos dos filósofos claves para rescatar el papel de la obra de arte como manera de acercarnos a la verdad, Hegel y Heidegger. En seguida abordamos los puntos de vista de filósofos más recientes que se han concentrado en estas nuevas definiciones, Danto y Goodman, exponiendo un poco de su teoría para que comprendamos el papel del arte en el desarrollo cognitivo y destacando su propiedad semántica. Nuestra investigación trató de explicar un fenómeno educativo, que parte de utilizar el museo como herramienta para poder ejercitar y mejorar habilidades cognitivas en nuestros estudiantes, por ello, creímos necesario hacer un intento para definir el arte en sí misma antes que por su función educativa.

En este mismo sentido sabemos que el proceso de interpretación en la experiencia artística resulta un tanto particular, por ello en un segundo apartado se habló de la interpretación de la obra de arte basándose primordialmente en el texto de Mónica Uribe *La interpretación Estética* y su esfuerzo en unir ambas perspectivas, la estética y la interpretativa, que a lo largo de la historia se han visto confrontadas cuando se habla de la experiencia artística, a partir de esto

retomaremos a Gadamer, que es uno de los autores de referencia de esta propuesta, para definir su hermenéutica y los términos que él relaciona con la experiencia artística, esto nos ayudará a poder comprender las características particulares del proceso de interpretación que se da frente a una obra de arte y lograr que nuestros estudiantes puedan llevarlo a cabo.

Como tema siguiente, aterrizamos estas concepciones de la experiencia artística en el espacio del museo aclarando las variables que mediremos en esta investigación que son específicamente la observación, el proceso de análisis-síntesis y la interpretación y cómo se vinculan con el Modelo Académico-Educativo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Una vez presentados estos apartados nos trasladaremos al espacio del museo, esta sección tiene como objetivo explicar y reflexionar sobre el espacio en sí, específicamente del museo bajo la perspectiva constructivista y cuáles son las teorías del aprendizaje propias del espacio y en las cuales se sustentó nuestra intervención para diagnosticar si el museo puede ser una estrategia que complemente el desarrollo cognitivo de los estudiantes universitarios que visiten el Museo Universitario Casa de los Muñecos.

## 2.1 ¿Qué es arte?

El Arte es el arte de producir obras de arte. Una obra de arte es un objeto material que tiene otro valor que el que tiene o podría tener el mismo objeto si no fuera una obra de arte.

V. Kandinsky

Según la Real Academia Española el arte es la “Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.” (RAE, 2014) A pesar de que esta definición es bastante clara hoy en día nos encontramos que el arte no se puede definir tan fácil, la diferencia entre arte y objeto o entre

tipos de arte cada vez es más difusa. En este sentido trataremos de dar un breve repaso por el concepto de arte y su función a lo largo del tiempo hasta llegar a lo que llaman hoy en día los teóricos del arte como la crisis del concepto.

El arte en la educación tiene varias connotaciones y generalmente cuando hablamos de arte en un proceso educativo nos referimos a la creación artística dentro de los programas de estudios en niveles básicos, sin embargo en esta investigación nos referiremos al arte en su función educativa a partir de su interpretación, ya que reconocemos que una obra de arte implica formas complejas de pensamiento que representan una realidad específica, por ello queremos empezar por contestar la pregunta obvia ¿Qué es el arte?.

Antes de las vanguardias del siglo XX y la aparición del arte contemporáneo era muy fácil distinguir entre una obra de arte y un objeto lo cual facilita de cierta manera su definición, por ello cuando se hablaba de teorizar el arte; para definirla se enfocan en aspectos como su función, la creación artística o su valor. (Guió, 2015)

Desde los primeros hallazgos artísticos en la prehistoria el arte tenía una función comunicativa que servía para transmitir y conservar información, es decir transmitía conocimiento y verdad, por lo tanto, tenía una función referencial.

Elementos que hoy podrían ser considerados estéticos, como el ritmo, la armonía y la utilización de metáforas visuales, estaban al servicio de la optimización de los recursos cognitivos en relación con la incorporación y fijación de creencias en los individuos. De esta manera, el arte se transformaba en el vehículo de información por excelencia, definiendo así una función de tipo referencial. (Giro, 2015, p.8)

Para dar una salida a este conflicto de encontrar la definición del arte se han abierto varios caminos tanto de la teoría del arte como desde el aspecto filosófico. Dentro de la teoría del arte

se han dado dos corrientes principales las que basan su definición en el lugar que ocupa la obra de arte en un tiempo determinado y la segunda en su función artística que se refiere a las reacciones que produce en el individuo que la contempla, estas corrientes no han sido lo más acertadas ya que unas incluyen objetos de más y la otra deja fuera otros. (Giro, 2015)

Lo que pretendemos al tratar de abordar de diferentes vistas la definición de arte y sus conflictos es aclarar qué es lo que designamos como obra de arte. Empezaremos sin más preámbulo retomando a uno de los filósofos más importantes del idealismo alemán, Hegel. A lo largo de su obra la estética y el arte van cambiando de posición hasta llegar a su última obra “Enciclopedia de las Ciencias Filosóficas” en su segunda edición publicada en 1830, es hasta ese momento cuando Hegel le otorga al arte un lugar propio dentro de su filosofía.

En esta obra, el arte junto con la religión y la filosofía se unen para dar sentido a su concepto de espíritu absoluto, los humanos, las sociedades y las civilizaciones buscan trascender y desarrollarse hacia lo absoluto.

El arte entonces es el primer momento del espíritu absoluto, en la recopilación hecha por K.G. Hotho *Lecciones de Estética*, retomado por Cubo, el arte es “la presentación sensible del absoluto y por consiguiente es la puesta en obra y realización de la verdad en la forma de la exterioridad que constituye la intuición” (2010 p.10) en esta búsqueda de trascendencia el arte representa una manera de acercarnos de manera sensible a la verdad.

De acuerdo con Hegel en esta obra se realiza un despliegue histórico, todo el arte tiene una concreción histórica es decir que pertenece a un determinado tiempo, pueblo y contexto por lo que dependerá de ideas y comprensiones particulares.

Hegel plantea entonces que el arte es esa manifestación del espíritu que es producida de una forma peculiar y sensible, lo divino se expresa a través del arte. (Cubo, 2010) Entendamos

entonces que el arte entendida de esta manera es una especie de mediación entre lo humano y lo divino.

Hegel también plantea lo que él llama el fin del arte, basado en su pensamiento las sociedades pasan por el arte, la religión y la filosofía para mejorar su capacidad de expresar el espíritu humano y como todo proceso este debe llegar a un fin. Este fin se da cuando se llegue a alcanzar el absoluto. (McNabb, 2012) En este sentido Hegel plantea que el fin se había alcanzado con la llegada de su obra, por lo tanto, el arte ya no era necesario como proceso y nuestra relación con ella ya no es la misma y no se desarrollará o llegará a expresiones más refinadas.

Danto, un teórico que veremos un poco más adelante, retoma este concepto para explicar los cambios que estaba sufriendo el concepto del arte con la aparición del arte contemporáneo, en donde el arte se ha empezado a cuestionar y a desdibujar sus propias fronteras, la trascendencia del arte y el proceso de desertización hace que cada vez sea más difícil hablar de obras de arte por el carácter reflexivo del arte contemporáneo (Cubo, 2010)

Por lo tanto, Hegel ve al arte como parte del proceso para que alcancemos el espíritu absoluto y le da un carácter de mediador entre lo humano y lo divino que permite entonces entender el progreso de las sociedades, con el concepto del fin del arte Hegel pone un final a la manera como nos relacionamos con el arte y el papel que este ocupa en nuestra búsqueda de lo absoluto, sin embargo, no significa que el arte en sí dejará de existir.

Otro filósofo que pensamos es importante abordar es Heidegger, en cuanto al arte plantea sus reflexiones en “El origen de la obra de arte” redactado entre 1935 y 1937. Para él encontrar el origen del arte es encontrar su esencia, la obra pasa por el arte y el arte por la obra. Para Heidegger la esencia del arte es la poesía por lo tanto la poesía es la base de la verdad, por ello inferimos que el arte es la manifestación de la verdad, ya que el arte es poesía y es esa actividad humana que nos sitúa en el modo de la plenitud ante lo expresado o representado.

(Heidegger,1936) Es importante que Heidegger trate de revalorizar el arte al relacionarlo con la función de verdad, ya que esto se había negado en la filosofía tradicional, por ejemplo:

El arte es el origen de la obra de arte. El arte no es porque haya obras, sino que una obra debe ser cuando y sólo en tanto haya arte. (...) Su esencia consiste en nombrar la verdad no de manera pensativa en un concepto ni en llevarla a la acción y actitud a través del acto esencial, si no ponerla en obra. (Heidegger, 1956 p. 32)

El arte al ser el origen de la obra tiene un sentido histórico, Heidegger menciona lo siguiente: el arte es el origen de la obra ya que se centra simultáneamente en los creadores y en los guardianes que denotan el existir histórico de un pueblo por tanto “el inicio del arte de un pueblo siempre es el inicio de su historia y lo mismo vale para el fin” (p. 33) partiendo de esto Heidegger recalca que no existe tal cosa del arte prehistórico ya que con el arte empieza la historia.

Heidegger plantea lo siguiente “(...) en la obra de arte no se trata de la reproducción de los entes singulares existentes, sino al contrario de la reproducción de la esencia general de las cosas” (Heidegger, 1956 p. 30) entonces una obra de arte recoge la esencia más íntima de la realidad, en donde el ser se expresa en su forma total y general.

Heidegger sostiene: “Ser obra significa establecer un mundo” (1956, p.26) porque el artista con su trabajo descubre su realidad y crea a partir de ella una imagen íntima y le revela al espectador ideas imperceptibles en la cotidianeidad misma y al mismo tiempo crea nuevos mundos a partir de los marcos inexistentes que se dan dentro de la obra.

A partir de estos posicionamientos filosóficos el arte es una actividad realizada por el hombre que tiene como finalidad la expresión espiritual de la realidad a través de un material sensible. El arte debe tener cuatro componentes para poder llevarse a cabo: el artista, la realidad,

la conjunción entre el artista y la realidad que sería la creación artística y resultado que llamamos obra de arte. (Muñoz, 2006)

Cuando hablamos del resultado, la obra de arte, de la conjunción del artista podemos definirla como la manera en que esté nos muestra la realidad. Heidegger consideraba que una obra de arte es la reproducción de la esencia de las cosas y no la representación de existentes, en esta entonces se daba lugar a la verdad del ser.

Tanto Hegel y Heidegger tratan de replantear lo qué es el arte y revalorizar su función como verdad en Heidegger y como proceso para alcanzar el espíritu absoluto en Hegel, se separan de las ideas tradicionales que relegaba el arte a solo el aspecto estético y lo separaban de la filosofía en cuanto a entendimiento de la realidad. Hemos decidido dar esta pequeña introducción retomando a estos filósofos destacados para poder abordar el sentido de la obra de arte como símbolo en los recientes esfuerzos de teóricos del arte para definir este complejo fenómeno.

Ahora pasaremos a los nuevos esfuerzos de contestar a preguntas como ¿Qué es el arte? O ¿cuándo hay arte? sabemos ya que una obra tiene una función simbólica y que además está formada por fenómenos externos a ella, extra-artísticos determinados por su contexto, en los siguientes párrafos intentaremos explicar la composición del mensaje estético para comprender su lugar en nuestras sociedades.

Considerando esto nos encontramos que el arte a lo largo del tiempo ha ganado autonomía y se ha liberado de las funciones referenciales, por lo tanto, el vínculo que existe entre el autor de la obra y la comunidad puede tomar muchas formas y caminos, encontramos varias perspectivas que tratan de explicarnos: la perspectiva contextualista, en donde un objeto se define como obra de arte dependiendo del marco institucional. Esto quiere decir que un objeto se convierte en arte en cuanto sea parte de una institución social constituida, que sería el mundo del

arte; esto significa que ninguna de las cualidades estéticas o significativas le da este carácter al objeto. (Giro, 2015)

Por supuesto este mundo del arte da las pautas para que un objeto pueda ser una obra de arte, al perder sus condiciones de necesidad y suficiencia y transformarse en otra cosa de acuerdo con las intenciones del artista que tenga conocimiento de la teoría del arte.

Otra de las perspectivas y en la que más vamos a ahondar es en la denominada analítica, en esta un objeto se convierte en arte a partir de los procesos interpretativos que se dan cuando se contempla. (Giro, 2015)

Como establecen de manera general autores como Arthur Danto y Nelson Goodman que a pesar de no explicar cómo se llevan a cabo los procesos de interpretación mencionan que para que un objeto se convierta en arte debe presentarse a través de metáforas, entonces reconocen que no existe una paráfrasis única y que no existe una referencia única, sino que hay múltiples y complejas interpretaciones del mensaje estético. (Giro, 2015)

Empezaremos con A. Danto, este plantea que un objeto se convierte en arte mediante el marco institucional o mundo del arte, retomando a los contextualistas, además este objeto debería tener una propiedad semántica. Cuando habla del mundo del arte se refiere a las teorías artísticas que incluyen el conocimiento de historia del arte, para él la función de la teoría es dar el estatus de obra de arte a un objeto por lo tanto es capaz de integrar y justificar a la obra como tal para hacer posible el mundo del arte y por lo tanto al arte misma. (Danto, 1964).

Para que las instituciones puedan definir si algo es arte deben cumplir con ciertos aspectos como tener propiedad semántica, esta propiedad se refiere a lo que ocurre en el espectador y como trasladó sus modos de percibir la realidad a una obra de arte cuando la contempla, Giro retoma a Danto y menciona lo siguiente:

Para ello, el espectador se representa la obra a partir de hipótesis espontáneas que guían la percepción. En este sentido, se descarta aquella información que no encaja en los esquemas preconcebidos contemplando el artefacto a partir de —hábitos inductivos, (...) con una segunda mirada, el espectador podría descubrir esas cosas inicialmente invisibles. (Giro, 2015 p.120)

Este proceso continuo a partir de los elementos que se percibieron como fuera de lo normal, es necesario explicarlos y aquí se daría un tercer paso en la contemplación, en donde el espectador conoce el título de la obra que le permite comprender más sobre el contenido de la obra.

Con esto Danto trata de mostrar que para que una obra sea tal la respuesta del espectador ante ella tendrá un impacto en su definición de obra, dependiendo claramente del modo en que se aborda, de que los elementos sean correctamente percibidos y cómo el espectador compone el contenido de la obra ya que cada elemento que encuentre modificará la construcción de la interpretación de esta. “la necesidad de interpretación es inherente (...) al concepto de arte una obra de arte con la experiencia que todo individuo puede tener cuando se enfrenta por primera vez a las letras antes de saber leer” (Giro, 2015 p.121)

Cuando vemos y contemplamos algo como una obra de arte nos vamos al ámbito significativo, por ello como mencionamos anteriormente la interpretación juega un papel clave en la diferencia entre el objeto y lo que se considera una obra de arte, esto lo ilustra con obras del arte contemporáneo como los ready-made de Duchamp incluso obras como Brillo de Andy Warhol.

Danto, presenta el acto de identificación artística como la acción que le proporciona al objeto una nueva identidad como obra de arte por medio del proceso cognitivo de la interpretación. Pero esta interpretación debe tener ciertas características que la distinguen de los otros tipos, debe tener bases en una teoría artística y conocimiento de la historia del arte además debe de ser regida por las creencias del artista.

La definición de una obra de arte en estos términos supone comprender cierta analogía entre la estructura de una obra de arte y la estructura de las metáforas. Es entonces aquí, en el funcionamiento metafórico del arte, donde Danto encontrará la clave para dar cuenta de las interpretaciones artísticas y la posibilidad de distinguir éstas de las meras representaciones (Giro, 2015 p.125)

Siguiendo con esta idea Danto reconoce que el sentido de una obra no se agota con una sola interpretación del espectador sobre el tema o el contenido, por ello pone a la metáfora como una herramienta que da elementos informativos con el fin de que el espectador reaccione a la obra de arte.

El segundo autor que vamos a presentar dentro de la propuesta analítica es Nelson Goodman que en su propuesta sugiere que los lenguajes que conforman experiencia son los que permiten el acceso al conocimiento del mundo, los lenguajes se configuran como sistemas de símbolos especificados por las diferentes condiciones semánticas y sintácticas. (Goodman, 1976).

Goodman reformula el problema sobre la definición del arte y propone una pregunta diferente que intentará responder, esta pregunta es ¿cuándo hay arte? y comprende que identificar algo en tanto a arte tiene que ver con el funcionamiento simbólico que pueda tener el objeto. Esta función se convierte entonces en la clave para saber cuándo hay arte. (Goodman, 1976)

Aunque Goodman no da una definición de lo que es el arte si da una amplia y esclarecedora idea de cómo funciona lo estético. En resumen, establece que un objeto funciona como obra de arte si su función simbólica tiene: “densidad sintáctica y semántica, plenitud

relativa, ejemplificación y referencia múltiple y compleja.” (1976 p.61) estas características interactúan entre sí para darle la configuración de símbolo a la obra.

Si bien los rasgos físicos del objeto resultan relevantes para dar cuenta de las características sintácticas y semánticas del objeto, su funcionamiento simbólico no depende de éstos. Vale decir, la razón por la que un objeto opere como símbolo o no, y la forma específica en que se manifiesta su estructura simbólica, dependerá de cómo sea experimentado por el individuo. Solamente cuando el tipo de funcionamiento queda definido, las características específicas del objeto pasan a ser relevantes para la función simbólica prefijada. (Giro, 2015 p. 138)

Observamos entonces que el autor no solo determina cuándo hay arte a partir de las características semánticas y sintácticas, sino que el funcionamiento del objeto como símbolo depende de cómo es percibido por el individuo lo cual le da un papel importante al espectador en el proceso y funcionamiento estético de la obra.

Si retomamos nuevamente a la Real Academia Española el arte se clasifica en géneros como pintura, escultura, arquitectura, música, teatro, danza, etc. ¿Pero ¿qué tan eficiente es esa clasificación hoy en día? El arte contemporáneo trajo consigo un cambio de perspectiva al perder la funcionalidad del arte, como mencionamos anteriormente cuando Danto retoma a Hegel, a partir del cambio físico de la propia obra.

En esta breve revisión sobre lo que es el arte encontramos diferentes posturas desde filosóficas hasta basadas en la teoría propia del arte, es para nosotros esencial entender qué es el arte, su papel en nuestra manera de percibir la realidad y percibir la verdad para poder seguir con esta investigación y ahondar en sus función educativa a partir de su interpretación.

Partiendo de estas definiciones encontramos que algo que define al arte es su posibilidad de ser interpretada de múltiples maneras, por su función simbólica dada por sus propiedades

semánticas y sintácticas nos permite desarrollar procesos cognitivos al encontrarnos frente a una obra de arte. En el siguiente apartado ahondaremos más en el proceso interpretativo del arte que nos permite experimentarla y conocerla a partir de la transferencia de nuestros hábitos para percibir la realidad como menciona Danto.

## 2.2 Experiencia artística: Interpretación estética

La educación el día de hoy tiene un gran reto frente a ella, por mucho tiempo se ha centrado en la priorización del conocimiento lógico y científico dejando de lado el aprendizaje a través de los sentidos o emociones y el desarrollo de conocimiento afectivo y relacional; partiendo de estas necesidades inminentes el arte y en específico lo que presentaremos a continuación responden de manera contundente a estas nuevas necesidades educativas.

Cuando hablamos de la experiencia artística y cómo nos acercamos al arte, tenemos dos concepciones teóricas que han estado en conflicto a lo largo del tiempo: de un lado tenemos la concepción estética de la experiencia y la postura interpretativa.

Autores como Mónica Uribe han tratado de conciliar estas dos concepciones planteando un punto de encuentro en lo que ella menciona como la “interpretación estética” que busca que la interpretación no omita la importancia de la experiencia estética. (Bárcenas, 2014)

Estos esfuerzos son particularmente importantes ya que involucran el análisis de ambas tradiciones para después formar un punto de vista que converge en entender cómo es que nos relacionamos con el arte, tanto nuestras sensaciones como nuestros procesos cognitivos, y a partir de ello poder mejorar nuestro acercamiento al arte y a nuestra realidad. Es esto lo que nos ayuda a entender el arte como una gran herramienta educativa que responde a las nuevas necesidades sociales.

Para entender esta sinergia es necesario entender a qué nos referimos con ambos conceptos, cuando hablamos de experiencia estética se hace énfasis en cómo nos relacionamos

con el arte. Esta relación se basa en la experiencia sensible, ya que lo más importante son los sentimientos y emociones que nos evoca estar frente a una obra de arte. (Uribe, 2014)

Cuando nos encontramos frente a una obra de arte sentimos inmediatamente una emoción ya sea que nos agrade o nos conmueva, sin necesidad de que se nos explique el significado de esta, a esto nos referimos con la experiencia estética.

Relacionado a esto Kant, en sus denominados juicios reflexivos, menciona que en cuestiones de gusto puede existir un desacuerdo, pero no puede existir la discusión ya que los juicios reflexivos recaen sobre el sujeto y no sobre la obra. (Lorca, 2007) por lo tanto yo puedo decir que algo me agrada o me conmueve, pero ciertamente nadie puede discutir conmigo o persuadirme que no me agrado o no me conmovió porque el juicio que hacemos recae sobre nuestro propio ser que es completamente diferente del valor de la obra en sí.

La concepción estética no pretende analizar una pieza de arte partiendo de su composición o significación, sino que es abordada desde las emociones o sensaciones que provoca en el sujeto.

En contraste, la postura interpretativa es aquella que resalta el contenido conceptual de la experiencia, esto significa que todas las obras tienen un significado. De acuerdo con teóricos como Gadamer la relación que tenemos con las obras no puede reducirse solamente a la experiencia estética, porque el arte nos introduce a una “forma especial de verdad”, Gadamer (1998) aborda el arte desde la hermenéutica por ello la interpretación se da desde un plano cognitivo y ontológico en donde menciona que este encuentro hace posible la comprensión de nosotros mismos y del mundo en el que vivimos.

Como menciona Gadamer la obra es en sí misma, por lo tanto, no depende del espectador, para poder comprenderla el espectador debe dejar hablar a la obra como obra en sí, incorpora el concepto del juego como la manera en que el sujeto se relaciona con la obra siendo

la pregunta el primer paso del sujeto para entrar en esta conversación o vaivén entre el sujeto y la obra. Como la obra es en sí misma, nuestra comprensión no solo debe basarse en el saber histórico o iconográfico, ya que la obra es suficiente en sí y la experiencia entre la obra y el sujeto va a ser distinta siempre y ejemplifica esto comparándolo con una fiesta en donde dice que el hecho puede repetirse, pero la experiencia que tenemos siempre será diferente. (Gadamer, 1998)

Volviendo a Uribe, también menciona dos de los principales problemas a los que se enfrenta la propuesta interpretativa. Como primera problemática menciona que la obra al ser un hecho significativo está compuesta por elementos formales (composición, recursos, relaciones) y elementos simbólicos (contexto, significado convenciones) estas dos son necesarias para que tenga unidad y coherencia. Sin embargo, existen diferentes corrientes que se centran ya sea en los aspectos formales o en los simbólicos, dejando de lado alguno de los dos. (Uribe, 2014)

De este particular dilema hemos hablado ya en el apartado sobre las diferentes definiciones del arte, algunos toman en cuenta sólo unos elementos que dejan de lado otros y viceversa, lo cual limita ciertamente la comprensión y la profundidad en la que podemos estudiar cómo nos acercamos y entendemos el arte.

La segunda cuestión a la que se refiere es que cuando nos encontramos frente a una obra su sentido no se nos revela inmediatamente, por lo tanto, es necesario un trabajo de interpretación y este trabajo debe realizarse desde una perspectiva más amplia y fundamental derivada del trabajo sobre la hermenéutica trabajada por autores como Gadamer, Ricoeur, Eco y Heidegger. (Bárceñas, 2014)

En este mismo sentido la obra no solo tiene una interpretación. La autora retoma a Umberto Eco con respecto a esto y menciona que la obra de arte tiene la particularidad de que a

pesar de ser una unidad significativa se encuentra abierta a diferentes y múltiples interpretaciones. (Uribe, 2014)

Con base en estas dos perspectivas de la experiencia Mónica Uribe (2014) propone una versión conciliatoria que define como “interpretación estética”, que menciona es una forma de comprender el sentido conceptual de la obra y el reconocimiento estético. Para ello parte de la relevancia de las emociones que genera la experiencia artística, sin dejar de lado el contenido significativo de la obra de arte que como vimos no es inmediata y requiere un ejercicio de interpretación que a su vez está abierto a múltiples significados. “La sensibilidad se revela como condición de posibilidad de la interpretación del arte pues en virtud de ella reconocemos a aquellos aspectos poéticos de la obra que también configuran sentido” (Uribe, 2014 p.79)

Hemos expuesto en los párrafos anteriores encuentros y desencuentros entre las perspectivas sobre la experiencia artística y basándonos en el esfuerzo de la autora Mónica Uribe queremos plantear esta experiencia desde ambas perspectivas que nos ayuden a entender y acercarnos al arte desde las emociones, pero también desde los procesos cognitivos a partir del ejercicio de interpretación.

En este estudio como hemos planteado se llevará a cabo dentro del espacio del museo, utilizando obras de arte para ejercitar las habilidades cognitivas por ello se nos hizo importante recuperar las bases de la interpretación artística en el pensamiento tanto de Uribe como de Gadamer para encontrar puntos de encuentro que nos ayuden a responder necesidades educativas actuales, como mencionamos en un principio, y después utilizarlas en el espacio educativo del museo.

### 2.3 Interpretación en el museo.

El proceso de interpretación en la dinámica educativa del museo es de vital importancia para la construcción de significado a partir de las exposiciones. Los usuarios entonces ocupan un amplio

rango de estrategias de pensamiento para poder interpretar los objetos que se encuentran en el museo.

De acuerdo con la propuesta hermenéutica de Gadamer y los trabajos de John Falk, Hein, Green Hill y otros, retomados por Rubiales se entiende la interpretación como:

Una serie de procesos tanto cognitivos como afectivos, que ocurren dentro de cada persona al encontrarse en el espacio museístico. Estos procesos humanos no sólo ocurren en el museo, sino un amplio abanico de experiencias que ocurren durante toda la vida. (Rubiales, 2009, pág.12)

Desde esta definición, la interpretación se da por una serie de procesos cognitivos no solo se emplean en el espacio museístico también pueden ser aplicados en otros contextos cotidianos más allá de lo académico.

Tomar en cuenta el papel del visitante nos hace replantearnos el museo como un espacio de dos dimensiones: la museográfica que modifica el espacio interno, es decir, la función comunicativa del museo, y a la construcción y deconstrucción de sentido realizada por el visitante de las propuestas del museo, es decir una traducción por las audiencias del espacio.

El museo tiene características singulares en cuanto a otros espacios educativos una de ellas es la utilización de objetos reales, estos objetos son la base y determinan la intervención educativa. Pero, qué entendemos por aprender de objetos y con objetos, en un primer paso la comprensión de este objeto empieza por la acumulación de la mayor cantidad de información sobre este a lo que se le puede llamar percepción sensorial (observación, tacto, etc.) y la reacción emotiva; el segundo paso sería entonces discutir sobre esos datos para relacionarlos con la experiencia e información previa del visitante (análisis); en el siguiente paso es necesaria más información de la que contamos que se puede conseguir a través de diversas fuentes, es en ésta

fase de síntesis en donde se plantean y constatan las hipótesis que nos acercarán al significado del objeto. (Pastor, 2009)

De una manera más específica recuperamos las fases anteriores, expuestas por Pastor Holms (2009) en la siguiente tabla:

Tabla 1.  
*Fases de interpretación.*

FASE	CONTENIDO	ATRIBUTO
1.Exploración sensorial del objeto	Aspectos que explorar	Tamaño, forma, color, escala, materiales, textura, ruido, etc.
2. Búsqueda de otras informaciones	Buscar otras informaciones de/en:	Otros objetos, personas, lugares, libros, documentos, fotografías, etc.
3. Análisis y discusión de la información obtenida.	Algunos Aspectos para analizar y discutir	Uso, materiales, diseño, elaboración y significado.
4. Recordar, comparar, relacionar y sintetizar	Encontrar relaciones y comparar.	Recordar: qué conozco que se parezca o qué tenga la misma función.  Comparar con otros objetos  Relacionar con la época histórica, con corrientes artísticas, la ciencia y la tecnología, la sociedad.
Sintetizar	Conclusiones	¿Qué me dice el objeto acerca de...?

		¿Qué significó para mí, para los demás?
--	--	---

Fuente: Elaboración propia. Retomado de *Pedagogía Museística* (Pastor, 2009)

El proceso de interpretación juega un papel vital en el rol educativo del museo, ya que como se ve en la tabla, involucra procesos cognitivos de los visitantes. Estos procesos le pueden dar no varios significados al objeto, como mencionamos en el apartado anterior. La labor educativa del museo entonces no solo se queda en la construcción de significados de los objetos que alberga, sino que puede brindar herramientas que propician el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas que pueden ser aplicadas por los visitantes a diferentes contextos tanto educativos como no educativos.

#### 2.4 Educación en el espacio del museo: Una revisión teórica

Hoy en día se entiende al museo como un espacio educativo en el cual el visitante puede dirigir su experiencia y hacer uso de los recursos que éste le ofrece, esto se debe al cambio de percepción que se ha dado a lo largo de la historia de estas instituciones. Los museos antes se centraban en la valoración del objeto dejando de lado si el contenido o el significado eran entendibles para el visitante.

Los educadores de museos son aquellos que ayudan al museo a cumplir su labor educativa, a lo largo de la historia, como hemos visto, esta misión ha ido evolucionando. Por muchos años la práctica educativa en el museo tendría pocos fundamentos teóricos, pero hoy en día existen una gran variedad de modelos y teorías que les dan herramientas a los educadores para lograr maximizar los beneficios del espacio.

Según esta cita del Código de ética de la Asociación América de Museos la misión de los educadores es:

Tomado en su conjunto, las colecciones de los museos y las exposiciones de la cultura material representan la riqueza común, natural y cultural del mundo. Como administradores de esta riqueza, los museos están obligados a ofrecer una explicación comprensible de todas las formas naturales y de toda la experiencia humana. Es obligatorio para los museos ser recursos para el género humano y en todas sus actividades promover una apreciación informal de la riqueza y diversidad del mundo que nosotros hemos heredado. (American Association of Museums, 2000 p. 5)

Los museos ahora se enfocan en el visitante, como se hace referencia en la cita anterior, además de ofrecer explicaciones comprensibles desde dos perspectivas: la museografía, es decir cómo se encuentran expuestas las piezas, el sentido con el que se ordenan y se distribuyen a lo largo de una exposición; y más recientemente desde el punto de vista educativo, es decir, como bajamos el conocimiento o la información al público visitante.

Conforme a la misión del museo actual la educación patrimonial museística busca dotarnos de herramientas de apoyo que nos permitan entender una exposición, aprender valores como el respeto hacia las diferencias, hacia nuestra cultura, hacia los demás seres humanos, y también desarrollar habilidades cognitivas específicas como la observación, análisis, síntesis, o interpretación lo cual puede vincularse con los objetivos de las instituciones de educación formal.

#### 2.4.1 Museo Constructivista

Al ser un espacio educativo el museo es un lugar donde se da el aprendizaje y se construye conocimiento, una de las maneras de ver el museo es a través del lente del constructivismo. La teoría constructivista nace a partir de las ideas de pedagogos como Jean Piaget, Lev

Vygotsky, John Dewey y David Ausubel, y ha sido adaptada al espacio del museo por autores como George Hein. (Arriaga, 2011)

Este modelo de aprendizaje ha sido aplicado en los últimos años en el sistema educativo formal, hoy esta teoría ha sido utilizada y debatida entre los educadores de museos, por las características que presentaremos a continuación.

El constructivismo considera que el conocimiento y la manera en la que obtenemos ese conocimiento depende del educando, por lo tanto, este conocimiento puede ser individual o social. (Rubiales, 2009). Define al aprendizaje como “un proceso activo en el que el aprendiz usa información sensorial para construir sentido. El aprendizaje no es la aceptación pasiva del conocimiento que existe afuera, sino la forma en que el aprendiz se involucra con el mundo”. (Camacho, 2007 p. 3)

En este sentido el museo representa una ventana abierta para que el individuo pueda adquirir conocimientos diversos, que no son uniformes para todos. Esto debido a que cada uno de nosotros puede tener una experiencia distinta dentro del mismo museo, debido a los intereses o necesidades de aprendizaje de cada visitante.

El constructivismo no solo se enfoca en el visitante en solitario también toma en cuenta las visitas grupales en el museo basado en los principios de Lev Vygotsky, el aprendizaje significativo se logra cuando la interpretación del visitante se construye con las participaciones del resto del grupo. (Meyer, 2005)

Es decir, para este acercamiento constructivista debemos cambiar las preguntas que guían a los educadores hoy en día, se trata de cambiar el foco hacia el estudiante, y qué es lo que construye a través de los objetos puestos a su disposición no qué tanto aprendieron lo que nosotros queríamos enseñar, por ejemplo en una exposición acerca de culturas antiguas en el México prehispánico generalmente los maestros tienen metas de aprendizaje específicas: quieren

que sus alumnos conozcan las principales culturas que se desarrollaron en ese territorio y evaluamos el conocimiento en base a qué tanto aprendieron los alumnos sobre ese tema. En el constructivismo los estudiantes son capaces de construir su conocimiento a través de las piezas sin que el maestro haya impuesto una meta de aprendizaje específica.

Según el autor Hein en su libro “Aprendiendo en el Museo” (1998) el constructivismo se adapta bastante bien a la educación en el museo debido a la gran diversidad de tipos de audiencia que recibe, ya sea diferentes edades, estrato socioeconómico, nivel educativo, por mencionar algunos ejemplos. Además, alienta el desarrollo de exhibiciones interactivas. (Hein, 1998)

Tenemos entonces un espacio que recibe varios tipos de visitantes, con diversos intereses y necesidades. La apertura del museo a cualquier tipo de visitante es muy importante para hacerlo un espacio educativo accesible para todos, por ello los programas deben basarse en el principio de diversidad para poder cumplir con su propósito y propiciar una experiencia de aprendizaje significativa para el público.

Cuando se traslada la teoría al modo en que se aprende en el museo entonces tenemos dos argumentos clave; el primero es que el visitante es aquel que construye el significado a partir de la exhibición y este válida el conocimiento a partir de sus experiencias propias lo que le da relevancia a lo aprendido en su vida cotidiana; en segundo lugar, el aumento de conocimiento es una construcción en sí, por ello el individuo es un personaje activo durante el proceso. (Mayer, 2005).

Estas dos características de la teoría constructivista encajan con el espacio del museo haciendo que el visitante tenga una serie de oportunidades de interacción con las exposiciones para crear experiencias de aprendizaje significativas, siendo el personaje principal que construye su propio conocimiento, pero partiendo de los objetos que cada museo alberga.

En base a esto podemos definir que las características de un museo constructivista serían las siguientes:

Los criterios para la presentación de los contenidos en las exposiciones no dependerán de la estructura lógica interna de la materia, sino de las necesidades educativas de los visitantes. El visitante construirá su propio conocimiento mediante la interacción con las obras expuestas (...) Los programas educativos tendrán un diseño que permita múltiples caminos y trayectorias posibles a través de las exposiciones y den la opción de elegir entre diversas modalidades (...) Se favorecerá que los visitantes establezcan conexiones entre el contenido de las exposiciones y sus propias y previas experiencias y concepciones. (Pastor, 2009 pág. 55)

Entonces lo que se le presenta a un visitante es decir la planeación museográfica, debe de partir de las necesidades educativas del mismo y no de las características del tema o de los objetos exhibidos. La apertura a diversos caminos dentro de una exposición permite entonces no asumir que existe una única manera de interpretar el material, sino que posibilita al visitante a crear conexiones propias y únicas que dan como resultado diferentes maneras de aprender.

La conexión con las experiencias y conocimientos previos será vital para un museo constructivista que promueve la comparación entre lo nuevo y lo familiar, con el fin de crear una experiencia significativa que se relacione con nuestro día a día y con lo que ya conocemos, esto nos hace centrarnos más en el cómo están aprendiendo y por qué llegaron a esas conclusiones.

Esta teoría nos permite no solo aplicarla en la educación formal, en cambio nos posibilita abarcar todo tipo de públicos, ya que sostiene como se ha mencionado que el conocimiento lo crea cada uno de los visitantes en particular. Partiendo de esta teoría vamos a profundizar elementos que nos permiten entender de mejor manera el aprendizaje dentro del museo y las

herramientas que se han desarrollado en este marco para que el museo sea un espacio maximizador de conocimientos, habilidades, valores y actitudes.

Al hablar de un museo constructivista profundizaremos un poco más en los pensadores que con sus teorías lo estructuran, nos parece importante retomar esto para entender los principios básicos del constructivismo por una parte tenemos a Jean Piaget con el proceso cognitivo, a David Ausubel con el aprendizaje significativo y, por último, pero no menos importante a Lev Vygotsky con la mediación sociocultural.

## 2.5 Teóricos del Desarrollo cognitivo

### 2.5.1 Jean Piaget – Proceso cognitivo

Jean Piaget es uno de los investigadores más reconocidos y cuya influencia sigue presente en nuestros días. Su teoría se basa en una gran interrogante ¿Cómo es que desde pequeños los humanos asimilamos la realidad objetiva? A partir de esto y de acuerdo con sus bases de biología establece que se hace a través de dos operaciones principales la asimilación y la adaptación que se ven fuertemente contrariadas con la realidad formando equilibrios temporales que al enfrentarse con la realidad se modifican para dar paso a estados superiores de equilibrio.

Para Piaget los humanos tenemos una tendencia nata de organizar nuestro conocimiento en lo que él llama esquemas, y es a través de estos esquemas que podemos comprender y relacionarnos con lo que nos rodea. En base a la construcción de estos esquemas, Piaget menciona que pasamos por cuatro etapas en el desarrollo cognitivo y cada una de estas etapas tienen un orden y rango de edad, además el desarrollo es el resultado de la interacción en el individuo de diversos factores internos y externos.

La cuarta y última etapa tiene lugar a partir de los 11 años, en esta etapa somos capaces de pensar hipotéticamente, plantear diferentes escenarios y resolver problemas, la capacidad de

abstracción también sufre una mejora, el desarrollo de las habilidades en esta etapa dependen de la práctica y la experiencia. (Rodríguez, 2010)

Al ser una investigación dirigida a jóvenes universitarios estaremos centrados según la teoría piagetiana del desarrollo cognitivo en la cuarta etapa, basando la investigación en el mejoramiento de algunas habilidades cognitivas a través de la práctica y la experiencia que los jóvenes adquieran dentro del espacio del museo.

### 2.5.2 David Ausubel - Aprendizaje Significativo

Pero ¿a qué nos referimos con el proceso de aprendizaje significativo descrito en el apartado anterior? Las bases para contestar esta pregunta nos las da la teoría de aprendizaje significativo de David Ausubel.

El aprendizaje significativo es una teoría que “aborda todos los elementos, factores, condiciones, y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo” (Rodríguez, 2004, pág. 1)

A pesar de que esta teoría está diseñada únicamente para el aprendizaje que se da dentro del aula, puede aplicarse al aprendizaje que se da dentro del museo, ya que este espacio cumple con las condiciones necesarias para que se dé el aprendizaje.

El aprendizaje significativo es entonces “el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal” (Rodríguez, 2004, pág. 2)

El aprendizaje entonces se produce cuando el nuevo conocimiento se relaciona con los conocimientos previos que lo dotan de significado, esto se da por la transformación de los subsumidores de la estructura cognitiva del individuo, que resulta en que el aprendizaje no solo incluye este proceso sino también del resultado del proceso.

Para esto es necesario ubicar los conocimientos que el estudiante ya tiene en torno a un contenido específico, a partir de estos conocimientos es como se concreta la relación sustantiva con la nueva información; este nuevo objeto apprehendido debe tener relación con la información anterior esto se le conoce como el criterio de relacionalidad. Esta estructura cognitiva que es representada por ideas o conceptos existentes en el individuo funciona como anclaje para establecer la conexión significativa con nuevos conceptos. (Capilla, 2016)

Para que se de este aprendizaje significativo deben de darse dos condiciones: la primera es la actitud potencialmente significativa del aprendiz, es decir la apertura que tiene el estudiante para adquirir nuevos conocimientos de manera significativa; y la presentación de material potencialmente significativo, este material debe relacionarse con la estructura cognitiva del que aprende es decir tener significado lógico. (Rodríguez, 2004)

En el contexto del museo se traduce de la siguiente manera el visitante al entrar al museo entiende la experiencia como una experiencia educativa, por lo tanto, llega dispuesto a tener un aprendizaje significativo. En cuanto al instrumento los objetos albergados en el museo representan el material ordenado lógicamente a través de un guion museográfico con el fin de transmitir al visitante un mensaje.

Además de que el aprendizaje significativo sea sustentado en teorías psicogenética y sociocultural, también recupera premisas de la teoría del procesamiento de la información así que enfoca su atención en la formación de los procesos cognitivos básicos o generales que incluyen proceso de recopilación de información, conexión entre la vieja y la nueva información, recuperación y aplicación de esta. (Pozo, 2006)

Esto nos lleva al siguiente apartado y tema central de la tesis, los procesos o habilidades cognitivas de los estudiantes universitarios y cómo es que el museo puede ser una herramienta para el desarrollo de estos.

Cuando un estudiante entra al museo y observa detenidamente un objeto u obra de arte las experiencias previas e información ya adquirida empiezan a descomponerlo para poder analizar y tener una interpretación de ese objeto que se está observando. Este proceso cognitivo se advierte en la capacidad de observar, recordar, relacionar, comparar e interpretar una obra de arte o un objeto, este proceso se repite con cada objeto que el estudiante elige deliberadamente.

Cumpliendo con los criterios de relacionalidad, de lógica de las herramientas y de la disposición de aprender de los estudiantes el aprendizaje significativo puede tener lugar en el museo. Para que esto se pueda lograr los educadores de museos deben elaborar guiones que representan una guía al personal de museo o a los docentes que contengan contenidos y piezas claves de las exposiciones; así como desarrollar actividades alternativas que posibiliten la comprensión y la puesta en práctica de las conexiones hechas por el visitante.

### 2.5.3 Desarrollo cognitivo -Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896-1934) desarrolló su trabajo en su natal Rusia en el periodo soviético. Al triunfar la Revolución de octubre de 1917 el nuevo proyecto de sociedad de los líderes rusos incluía un nuevo concepto de individuo capaz de influenciar grandemente en la transformación de la sociedad mediante el trabajo y la educación. Respondiendo a este contexto Vygotsky desarrolla su teoría psicológica que tiene como base la interacción del individuo con la sociedad y sus relaciones. (Tomás y Almenara, 2008).

Para Vygotsky el conocimiento se construye entre las interacciones con los que te rodean, la cultura en donde nos desarrollamos es vital para entender este proceso. Además, todos nacemos con habilidades como la percepción, la atención y la memoria y es mediante la interacción social que éstas habilidades se convierten en funciones mentales superiores. (Rafael, 2009)

Dentro de su teoría Vygotsky plantea cinco conceptos fundamentales: las funciones mentales, las funciones psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas del pensamiento y la mediación. (Tomás y Almenara, 2008)

Empezaremos entonces con las funciones mentales, para este caso existen dos tipos las inferiores y las superiores. Las inferiores son con las que el individuo nace, éstas están determinadas genéticamente y están limitadas por lo que podemos hacer; las funciones superiores son aquellas que adquirimos y desarrollamos a lo largo de nuestra vida mediante la interacción social.

La interacción social para Vygotsky juega un papel muy importante en el desarrollo cognitivo, a mayor interacción generamos mayor conocimiento lo cual da como resultado mayor capacidad de acción por medio de nuestras funciones mentales.

El proceso que se da para pasar una función inferior a una función superior se da en el ámbito personal y se le da el nombre de interiorización, a pesar de que la manera de aprender es mediada culturalmente este proceso se da dentro de cada individuo. Para Vygotsky, entonces, el desarrollo cognitivo se basa en los cambios cualitativos del proceso de pensamiento. (Tomás y Almenara, 2008)

El museo representa un espacio en donde se dan diferentes procesos de interacción y diálogo entre los elementos que lo conforman visitantes, artistas, curadores, y educadores, haciéndolo un espacio ideal para que el individuo pueda llevar a cabo el proceso antes descrito, mediante los diálogos que se llevan a cabo dentro del museo por los visitantes al interactuar con otros y con las piezas del museo.

## 2.6 Habilidades Cognitivas

A partir de estas tres teorías base podemos definir las habilidades cognitivas como las habilidades o capacidades que se ven involucradas en el procesamiento mental del procesamiento

de la información. (Arc, 2010). El desarrollo cognitivo es el proceso que sucede a lo largo de nuestra vida que nos ayuda a aumentar nuestros conocimientos y a resolver problemas de la vida diaria a través de la percepción, el pensar y la comprensión. (Rafael, 2009)

Las habilidades cognitivas no son innatas por lo tanto pueden ser adquiridas, mejoradas y ejercitadas, estas operan directamente en el procesamiento de la información por lo cual son las facilitadoras del conocimiento. Estas habilidades permiten manejar la información para poder utilizarla cuando sea necesaria.

Los procesos cognitivos se han clasificado en dos: básicos y de alto nivel, los básicos entonces son aquellos que nos permiten procesar la información y son necesarios para desarrollar los de alto nivel. “Entre ellos podemos encontrar procesos mentales específicos tales como observar, recordar, ordenar, analizar y evaluar, entre otros.” (Canillas, 2016, p.34) Los de alto nivel posibilitan el procesamiento activo de la información mediante procesos de búsqueda, selección, jerarquización, organización y aplicación de los datos pertinentes para la resolución de problemas. (Ríos, 2006)

En este caso tomaremos tres procesos cognitivos la observación, análisis y síntesis, que dan como resultado la interpretación:

La observación es un proceso que implica la identificación de atributos, cualidades, características para integrarlo en todo que conforma la imagen mental. La observación nos permite relacionarnos con la realidad a través no solo de la vista sino de todos los sentidos, por lo tanto, es nuestro primer momento del aprendizaje:

Según Cázares (2004) el proceso de observación sigue los siguientes pasos:

1. Definir el objetivo, 2. Fijar la atención en las características que estén relacionadas con el propósito, 3. Listar las características, 4. Verificar la congruencia del resultado de la

observación, además de comprobar si las características identificadas no son suposiciones o producto de la experiencia previa que desvirtúe la pureza del proceso. (Cazarez,2004 pp.32)

En el arte el proceso de observación es vital, no puede existir arte sin observación desde el trabajo que hace el artista hasta el espectador, por ello el arte es una excelente herramienta para desarrollar este proceso.

Dentro del museo la observación directa es la primera técnica que ocupan los estudiantes al estar en contacto con una obra o un objeto para poder lograr experiencias significativas, el docente o guía debe dirigir esa atención para que los visitantes puedan aprender a observar críticamente, que permitirá entonces seguir con procesos de análisis, síntesis e interpretación. (Barone, 2007)

La observación implica una dirección intencional de nuestra percepción, por ello es muy importante desarrollar esta observación dirigida en nuestros estudiantes ya que a partir de esto se desarrolla el pensamiento científico y el pensamiento crítico y reflexivo.

El término análisis para autores como Ríos (2004) tiene dos connotaciones: lo considera como el proceso de distinguir y separar un todo en sus partes para reconocer sus elementos, pero también como el examen que se le hace a una obra, a un objeto, a una situación o a un discurso. El análisis entonces nos ayuda a comprender a través de la descomposición de algo en sus partes.

Pero el proceso de análisis no está completo sin el proceso de síntesis ya que este establece la relación entre las partes descompuestas por el primero. La síntesis entonces implica unir los elementos entendiendo las relaciones entre sí y con el todo, que nos permita comprender los fenómenos o el objeto de una mejor manera.

Estos procesos nos ayudan a conocer nuestra realidad de una mejor manera, simplifica su descripción y nos permiten construir nuevo conocimiento a partir de nuestros conocimientos

previos, desde la perspectiva de las competencias que el sistema educativo formal en México trabaja actualmente tienen un carácter genérico y se relacionan con las competencias de pensamiento crítico y reflexivo y aprendizaje autónomo, por ejemplo. (SEP, 2008)

Según la Universidad Politécnica de Madrid en su guía para docentes en competencias Genéricas estos procesos requieren de 3 elementos importantes:

1) La información y conocimientos previos que posee el individuo o grupo que llevará a cabo la tarea, 2) su habilidad en la percepción del detalle y de relaciones novedosas entre elementos propios de la realidad objeto de estudio y de otros ajenos a ella, y 3) los objetivos del estudio, que ayudarán a establecer criterios para seleccionar la información relevante y organizarla en la construcción de la síntesis. (UPM, 2009 parr.3)

A partir de estas definiciones vimos el papel que tienen diferentes estrategias educativas en los museos para poder complementar el desarrollo de estas habilidades en los visitantes, y cómo poder aplicarlas a un espacio en específico.

El sistema de competencias nos ayuda a medir de cierta manera el proceso cognitivo al otorgarle atributos, estos atributos nos permiten estructurar el proceso de enseñanza aprendizaje. Nuestro objetivo durante la investigación fue poder demostrar que el museo es una herramienta didáctica poderosa para el desarrollo de competencias, en específico las que tienen que ver con habilidades cognitivas, y de esa manera poder vincularlo con el modelo educativo y la estructura curricular de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

El Modelo Minerva, abordado anteriormente, cuenta con cinco ejes transversales que atraviesan y articulan todos sus planes de estudios en los diferentes niveles educativos que ofrecen. En este caso nos centramos en el eje transversal Desarrollo de habilidades del

pensamiento superior y complejo por ello retomaremos la finalidad presentada en el documento sobre la estructura curricular en el Modelo Minerva que menciona lo siguiente:

De los diversos programas que promueven el desarrollo de habilidades de pensamiento o de una manera específica la reflexión (...) el elemento en común de todas estas propuestas es la meta cognición que implica el desarrollo de la conciencia, control de los propios procesos de reflexión e interiorización de estrategias autor reguladoras y la exteriorización de dicho conocimiento en la aplicación de actividades que promuevan la elaboración de procesos o proyectos que impacten a la comunidad en la que se encuentren. (Modelo Universitario Minerva, 2007 p. 40)

Este eje transversal plantea el uso de estas propuestas para el desarrollo de la metacognición aplicadas principalmente en una asignatura con valor curricular que los estudiantes de licenciatura llevan, esta asignatura forma parte de la formación general universitaria. Estas asignaturas inician la formación, por lo tanto, se toman en los primeros semestres, y se plantea que esos contenidos se continuarán y reforzarán en otras asignaturas de acuerdo con los ejes transversales.

Otro de los ejes transversales es la Formación humana y social, este eje tiene dos dimensiones la ético-política y la educación en estética y arte. En la segunda dimensión se retoma lo establecido por Propuesta de Lineamientos Curriculares para la Educación Artística del Ministerio de Educación Nacional de Colombia que menciona lo siguiente:

El aprendizaje a través del arte tiene consecuencias cognitivas que preparan a los alumnos para la vida, entre otras, el desarrollo de habilidades como el análisis, la reflexión, el juicio crítico y en

general lo que denominamos el pensamiento holístico; justamente las que determinan los requerimientos del siglo XXI (MUN, 2007 p. 38)

A partir de lo que estos dos ejes establecen como necesario para la formación integral de nuestros estudiantes es que podemos vincular el museo con el propósito de la institución, y su perfil de egreso, el museo y el arte como se menciona son una estrategia que se puede aplicar no solo en licenciaturas de humanidades sino como parte de la formación base y necesaria en todos los niveles, y en todas las áreas del conocimiento.

Esta investigación parte de eso, del valor educativo del arte y del museo que funciona como punto de encuentro entre conocimientos y saberes, y que permite el desarrollo habilidades, actitudes y valores que se necesitan para la vida.

De acuerdo con el Modelo Minerva (2007) la educación en las artes mejora las competencias claves de desarrollo cognitivo entre ellas: la percepción, la atención, el proponer diversas soluciones y formular diversas preguntas a partir de una idea, la flexibilidad del aprendizaje, la toma de decisiones, la imaginación para crear contenido, la habilidad de aprender en diferentes contextos, etc.

Esta integración entre materias tanto disciplinarias como transversales guiadas por los ejes, permite que el estudiante desarrolle “conocimientos disciplinares, habilidades cognitivas, procedimentales, así como actitudes y valores ubicadas en diferente nivel de integración” (MUM,2007 p. 23) lo cual favorece el desarrollo integral del estudiante cumpliendo el perfil de egreso de la institución.

Tanto las competencias como el valioso esfuerzo de incluir ejes transversales que desarrollen habilidades para la vida son un esfuerzo de las instituciones educativas de asegurar el aprendizaje de sus estudiantes. A continuación, presentaremos dos modelos desarrollados en el

museo que nos sirvieron como método para diseñar el recorrido y la estrategia de enseñanza en esta investigación.

## 2.7 Nuevas Técnicas de Educación en museos

Alineadas a los principios del constructivismo han surgido diferentes técnicas para la educación en museos que tienen como fin hacer al visitante un participante activo en la construcción de su propio conocimiento.

### 2.7.1 Estrategias de Pensamiento Visual

Una de ellas son las Estrategias de Pensamiento Visual (VTS, por sus siglas en inglés) creadas por Abigail Housen, psicóloga cognitiva y Philip Yenawine, director educativo del Museo de Arte Moderna en Nueva York durante los años 80, enfocados en su interés en la estética y la enseñanza a través de obras de arte desarrollaron una serie de estrategias que permite a los visitantes construir su propio entendimiento de las obras de arte. (Mayer, 2005)

Esta técnica está basada en el constructivismo piagetiano debido a que tiene como objetivo principal los procesos del funcionamiento cognitivo y no los contenidos, es decir no lo que se aprende sino cómo se aprende. El método tiene como principales objetivos desarrollar estructuras de pensamiento que permitirán comprender todo tipo de contenidos, además busca que el visitante descubra el conocimiento de manera autónoma. (López y Kivatinetz, 2012)

Una de las ventajas de esta propuesta es que le permite al museo aplicar una técnica lista para usarse en el espacio museístico ya que se crea específicamente para este, lo cual deriva en una serie de pasos que al aplicarse cumplen con el propósito de la teoría, por supuesto la teoría ha sufrido modificaciones a lo largo del tiempo y ha evolucionado hasta llegar a los principios que conocemos hoy en día.

Esto a través de preguntas guía que desarrollan la habilidad visual del visitante, fortaleciendo así su proceso de observación natural y haciendo que interpreten las imágenes construyendo relaciones, creando contenido y significado en la obra de arte. Esta propuesta se desarrolla actualmente en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y se ha implementado alrededor del mundo. (Yenawine, 2003)

Este método da herramientas a los docentes para tener discusiones con sus estudiantes sobre las obras de arte basadas en el sentido cognitivo y evolucionista. Al realizar pruebas del método tanto en el MOMA como en diversas instituciones Housen pudo demostrar que las V.T.S son altamente efectivas en el crecimiento del pensamiento estético y contemplativo y la mejora de ciertas habilidades cognitivas a lo largo de la aplicación. (López y Kivatinetz, 2006)

El desarrollo del pensamiento estético y contemplativo, así como la mejora de habilidades cognitivas son uno de los principales aportes de la teoría, ¿Pero cómo logramos llegar a esto? A continuación presentaremos las tres diferentes fases que son planteadas por los autores.

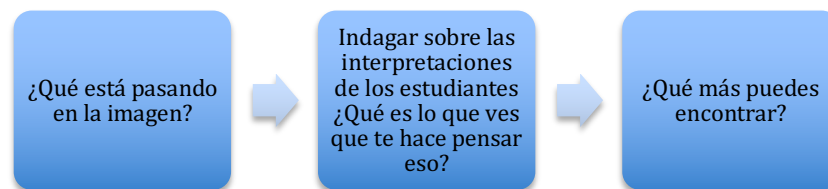
En un primer momento el visitante observa detenidamente las obras, en las primeras ocasiones se les orienta para que solo realicen el ejercicio de observación de elementos como forma, color, personajes, etc.; es decir lo primero que salte a la vista. Después se les plantean preguntas sobre lo que se observó, cada vez que los participantes digan algo es necesario que el instructor practique la escucha activa y reafirme su participación, de tal manera que los visitantes cada vez se sientan más seguros de participar; poco a poco el nivel de complejidad de la obra deberá ir en aumento con el fin de retar a los visitantes.

Durante el desarrollo los participantes discuten sobre lo que observaron, y a partir de ello analizan y sintetizan el sentido de la obra, esto se da bajo la coordinación y guía del educador. Este irá haciendo preguntas con base en la discusión que se da entre los participantes haciendo

que cuestionen su pensamiento y uniendo las opiniones del grupo con el fin de potencializar el desarrollo de estas habilidades. (López y Kivatinetz, 2006)

Tres preguntas se tienen que hacer para seguir los principios del modelo, estas se muestran en la siguiente figura, con el fin de ser más claras y poder ver el proceso completo de este modelo:

Figura 4. Preguntas Detonantes



Fuente: Elaboración propia, 2019. Retomado de *Visual Thinking Strategies: How to*.

A partir de estas preguntas se estimula el crecimiento y desarrollo mental, a partir de la primera pregunta se busca la observación dirigida a los detalles de la obra de arte, la segunda pregunta busca estimular la participación de los estudiantes e indagar en las relaciones que establecieron entre lo observado y sus conocimientos o experiencias previas; la tercera pregunta busca explorar nuevas ideas que surjan después de escuchar las de los demás estudiantes a manera de que con ayuda del guía se logren conclusiones grupales.

Con este proceso el estudiante será capaz de señalar cada vez con mayor claridad lo que observa en la pintura y también de discutir sobre lo que piensa sobre ella argumentando sus interpretaciones. El maestro debe actuar entonces como un guía de la discusión para crear un ambiente en donde el individuo escuche sus ideas y las de los demás de manera respetuosa para llegar a un resultado en común. (VUE, 2001c)

El educador entonces tiene una función mediadora que facilita a través del diálogo que los participantes puedan observar, reflexionar y escuchar a los demás, de manera más específica la labor del docente es la siguiente descrita en el manual de las Estrategias de Pensamiento

Visual:

El profesor considera las aportaciones de todos los alumnos para que se sientan respaldados e indica al grupo el valor de las ideas de cada persona. (...) Como parte del proceso de adquirir un pensamiento crítico, se necesita subrayar la importancia de considerar todas las posibilidades. Hay que mantenerse abierto mientras los alumnos aportan ideas y considerar todos los comentarios igualmente válidos. (VUE, 2001 párr. 3).

El profesor o guía es el encargado de propiciar este ambiente de apertura para que todas las opiniones puedan escucharse y que los estudiantes puedan sentirse más en confianza al expresarlas con el fin de construir el conocimiento de manera individual mediante un proceso social.

Esta estrategia por sus características es una gran herramienta para involucrar a la gente que no tiene experiencia visitando un museo o a estudiantes que no tienen mucho contacto con el arte, ya que estimula el diálogo y la participación que rompe definitivamente con la idea de que en el museo se debe estar en silencio y tener una postura contemplativa en todo momento.

Además, permite el diálogo respetuoso, el papel tradicional del docente cambia y da paso que los estudiantes puedan expresar sus opiniones y conclusiones, es un método más amigable y activo que la transmisión de conocimiento, y es especialmente valioso para atraer a público nuevo a nuestros museos. Sin embargo es importante recalcar que esta técnica necesita variaciones y adecuaciones dependiendo el contexto de la sociedad y de las mismas capacidades del museo en donde se aplica.

### 2.7.2 Modelo de Aprendizaje Contextual

Otra teoría es el Modelo contextual del aprendizaje planteada por John Falk y Lynn Dierking en 1992 y replanteada en el 2000, esta teoría plantea que el aprendizaje en el museo tiene dos caras.

Con la creación del Modelo de Aprendizaje Contextual (CML) por sus siglas en inglés permitieron que entendiéramos un poco más sobre el aprendizaje que va más allá del objeto, son unos de los primeros investigadores que propusieron que los visitantes aprenden por elección libre dentro del museo. (Meyer, 2005). Este modelo supone que el aprendizaje ocurre en consecuencia a una sobre posición e interacción de los contextos personales, físicos y socioculturales, es un modelo descriptivo y en la última revisión del modelo los autores agregan el factor tiempo, ya que ni los contextos ni el aprendizaje son algo estático y recalcan que a pesar de la separación en tres componentes estos no se pueden analizar por separado.

El contexto personal está determinado por cada individuo, según los autores cada individuo debe tener la motivación suficiente para poder aprender, el aprendizaje a lo largo de la historia ha sido determinado por una constante retroalimentación de los círculos entre la emocionalidad y los procesos cognitivos, para que se dé el aprendizaje la información no solo tiene que ser percibida sino que también tiene que ser filtrada y ese filtro nos ayuda a determinar qué es importante recordar (si la información nos será útil en un momento futuro o si esta se relaciona con alguna otra información que ya conocemos) y cómo es que recordamos la información. (Falk y Dierking, 2018)

Otro principio del contexto personal es que el aprendizaje es facilitado por el interés, y este se refiere no solamente a los que nos gusta o nos disgusta, si no al constructo psicológico de interés que incluye los afectos, el conocimiento, la eficiencia, el apoyo social el valor o todos

esos aspectos que nos ayuden a entender que es lo que hace que una persona se involucre en una exposición dentro del museo, por ejemplo.

El nuevo conocimiento se construye con un fundamento de conocimiento o experiencia previa, como se ha planteado en las últimas décadas “el aprendizaje es una acumulación transformadora de las estructuras mentales, una transformación en la cual el individuo activamente le da sentido al mundo en base en el conocimiento y entendimiento previo” (Falk y Dierking, 2018 p. 21).

Además, se plantea que el aprendizaje se expresa en los contextos apropiados, cuando estamos en un museo podemos aprender cosas que se quedan almacenadas en nuestra memoria hasta que tenemos un escenario ideal para retomar esos fragmentos y aplicarlos en una situación específica. Este contexto siempre es cambiante y depende completamente de la persona.

En cuanto a lo sociocultural se refieren a la combinación de experiencias tanto culturales como sociales entre el contexto cultural que enmarca a los museos en sí y como son experimentados dentro de estos con la experiencia de la mayoría de los visitantes, esas necesidades colectivas, intereses y motivaciones de los grupos ya sea familiares, amigos, o grupos escolares influyen el aprendizaje. El aprendizaje se da en una constante interacción entre el individuo, sus relaciones sociales y el ambiente que lo rodea.

Estas fuerzas socioculturales delimitan lo que uno aprende, cómo lo aprende y por qué lo aprende. Estas fuerzas existen en dos niveles: el macro nivel y el micro nivel. El macro nivel son los antecedentes, la posición en la sociedad, sus estructuras, la religión, la etnicidad, el género, las costumbres, etc.; el micro nivel es lo que está en el día a día, las interacciones con los demás.

El contexto físico se refiere al espacio, desde galerías hasta los servicios como bibliotecas, restaurantes, tiendas de regalos, estacionamiento, sanitarios, etc. (Mayer, 2005) Los

visitantes recuerdan vívidamente las cuestiones físicas de su visita al museo incluso tiempo después, por ello parte del aprendizaje dentro del museo tiene que ver con la experiencia que tuvieron en espacios físicos, lo que realizaron durante su visita que incluye desde la organización, el diseño y las actividades reforzadoras incluso fuera del museo. Estos contextos entonces enmarcan el espacio en el que se lleva a cabo el aprendizaje por ello son necesarios a la hora de desarrollar el contenido educativo del museo.

Este modelo parte de la premisa de que todo el aprendizaje es acumulativo y un proceso a largo plazo, se trata de un proceso que crea significados y conexiones, en el caso del museo se da bajo lo que se conoce como aprendizaje de libre elección. El aprendizaje de libre elección se refiere al que está motivado personalmente involucra una decisión por parte del aprendiz desde el qué, dónde, cuándo y con quién aprender, es un proceso generalmente no lineal y a pesar de que se da en los museos no es propio únicamente de este.

A partir de este modelo se diseñó la estrategia de intervención para esta investigación tomando en cuenta los contextos en los que se da el aprendizaje y los requisitos para que el estudiante pueda tener una experiencia que pueda recordar y construir el aprendizaje a partir de esta.

Hemos tratado a partir de lo dicho en este capítulo de abarcar diferentes aspectos del arte, el museo y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje para justificar porque esta propuesta ocupa una obra de arte para lograr los objetivos de la educación misma.

Creemos haber dicho lo suficiente para dejar en claro que el arte es un fenómeno complejo cuyo concepto ha evolucionado y su definición ha tratado de irse adaptando, este fenómeno tiene múltiples funciones en el desarrollo de la humanidad, desde una función referencial hasta en este caso una función educativa.

Para poder entender la función educativa del arte, nos centramos en el proceso de interpretación artística que nos ayuda a poder dar sentido a la obra que estamos observando y a partir de ella desarrollar habilidades, valores y construir conocimiento. Partiendo de lo que abordamos en este capítulo podemos concluir que parte de la definición del arte es su posibilidad de ser interpretada de múltiples maneras, esto nos permite desarrollar procesos cognitivos al encontrarnos frente a ella.

Como hemos mencionado el museo tiene características propias que definen el papel del visitante pero también del docente, el visitante es ahora el foco de desarrollo del museo y es a través de esto que los museos han desarrollado contenido cada vez más accesible al público en general, en párrafos anteriores ahondamos sobre la concepción del museo constructivista que según autores como Hein es un espacio donde el visitante tiene la libertad de moverse, ser dinámico y participativo con el fin de que la experiencia artística sea significativa y el visitante logre aprender y conectar con las colecciones del museo.

En el apartado de interpretación aplicada en los museos, especificamos el proceso por el que pasan los visitantes al acercarse a una obra de arte, para poder guiar al visitante los museos han desarrollado estrategias y modelos que los ayudan a aproximarse de manera efectiva y a dar a conocer sus colecciones desde múltiples puntos de vista, en esta propuesta abordamos dos las estrategias de pensamiento visual y el modelo contextual.

Parte del proceso que se da se desarrolla en etapas y propicia un diálogo activo entre los participantes, a partir de este acercamiento nuestra propuesta busca identificar si el proceso de interpretación artística da como resultado la mejora en habilidades cognitivas como la observación, el análisis y síntesis y la interpretación, por ello describimos cada una de ellas para tener una idea clara de qué es lo que el estudiante realiza a nivel cognitivo.

Nuestra estrategia didáctica está basada en el constructivismo, y en este orden retomamos brevemente las teorías que lo construyen, el desarrollo cognitivo de Jean Piaget, el aprendizaje significativo de David Ausubel y el aprendizaje sociocultural de Lev Vygotsky. Las estrategias y modelos que utilizaremos están inspirados en aspectos claves de estas teorías por ello las estrategias de pensamiento visual propician el crecimiento del pensamiento estético y como parte del proceso han presentado resultados en la mejora de ciertas habilidades cognitivas.

Además, las VTS resultan particularmente efectivas en públicos que no tienen mucho contacto con este debido a que por medio del diálogo activo logra involucrar al visitante considerando su punto de vista, motivándolo a crear conexiones con las obras y por lo tanto ejercitar sus habilidades cognitivas.

El aprendizaje dentro del museo resulta especial debido al interés del visitante en lograrlo, la intención según el Modelo contextual como la teoría de aprendizaje significativo es una pieza clave para lograr el aprendizaje, éste se da en la interacción entre el individuo, sus relaciones sociales y el ambiente que lo rodea. Por lo tanto el estudiante podrá lograr el aprendizaje a través de la visita junto con su grupo escolar al museo universitario.

El contenido educativo que desarrolla el museo tiene que ser diseñado de manera consciente para que el visitante pueda desarrollar habilidades y construir conocimiento a partir de los contextos que lo rodean y de su disposición de aprender. El vincular este contenido educativo con las competencias y sustentarlo con un modelo académico- educativo que ve a la educación con arte y a la formación de habilidades de pensamiento superior como piezas claves para la formación integral de sus estudiantes nos posibilita usar los recursos del museo e incluirlos de manera efectiva dentro de las planeaciones, estrategias y herramientas.

## Capítulo III

### Metodología

La actividad investigativa involucra la conjunción de varias disciplinas y perspectivas teóricas que nos ayudan a formar una aproximación objetiva del objeto de estudio. Los métodos y modalidades de la actividad investigativa permiten el entendimiento y comprensión de nuestra realidad.

Hernández Sampieri et. Al definen la actividad investigativa como “un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (2014, p. 4)

Basado en esta definición, este capítulo se explicó el proceso por el cual entenderemos nuestro fenómeno educativo que es la mejora de las habilidades cognitivas como resultado de la intervención en el museo; para ello, se describe el tipo de investigación que se llevará a cabo, se especifica las características de nuestro sujeto de estudio, qué instrumentos se utilizaron, así como su diseño y validez, el procedimiento de aplicación del instrumento y la especificación de las variables que se tomaron en cuenta para cumplir con el objetivo de investigación.

Al ser una investigación que buscó explicar un fenómeno del ámbito educativo se tomaron en consideración los procesos que integran los actores y escenarios en el desarrollo del aprendizaje en una realidad educativa, a partir de esto pudimos tener un análisis y reflexión

nuestra propia práctica principalmente en el uso de herramientas fuera del aula enmarcadas en la educación patrimonial y a través del arte.

### 3.1 Enfoque Metodológico

La metodología que se utilizó en esta investigación fue de tipo mixto por lo tanto se desarrolló de forma numérica con la aplicación de herramientas estadísticas que nos permitieron obtener resultados para analizar y de un diario de observación. Esto nos permitió tener un análisis a partir del tema de investigación en el contexto social y educativo particular. En este caso la medición de las variables nos permitió conocer cómo es las actividades realizadas en el museo fueron una herramienta para el ejercitar las habilidades cognitivas.

Como menciona Hernández Sampieri (2014) en los diseños cuasi experimentales se manipula al menos una variable, pero los grupos ya están definidos, en este caso los grupos escolares ya están definidos. Este diseño nos permitió conocer características importantes de los sujetos de estudio, además de que apoyado de nuestro marco teórico nos ayudó a categorizar y codificar los elementos que se midieron a partir del instrumento.

Esta investigación fue de campo por lo tanto se realizó una intervención en dónde se aplicó el instrumento dentro de una realidad concreta que en este caso es el Museo Universitario Casa de Los Muñecos. Esta investigación fue de diagnóstico y explicativa ya que buscaba conocer la relación entre las técnicas que tiene la educación en los museos y el ejercicio de habilidades cognitivas en los jóvenes estudiantes de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

### 3.2 Sujetos de investigación

La investigación se centrará en estudiantes universitarios de primer semestre que tienen un rango de edad de 18 a 22 años, los grupos están compuestos tanto por hombres como mujeres;

estos estudiantes llevan menos de un semestre dentro de las instituciones superior por lo que el desarrollo que tienen de sus habilidades son las que adquirieron en la educación básica y media superior. Estos estudiantes pertenecen a dos facultades la facultad de Filosofía y Letras y la Facultad de Ciencias Exactas dentro de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

La población que se consideró para esta investigación fueron 2 grupos de 25 estudiantes, un grupo pertenece a la licenciatura de Historia y uno a la licenciatura en Biología.

Se escogió esta muestra porque generalmente se tiene la concepción de que las únicas áreas del conocimiento que pueden aprovechar o tener interés de involucrar al museo, tanto docentes como estudiantes, son las que parten de ciencias sociales o humanidades. Era importante para la investigación tomar en cuenta tanto el área de humanidades como el área de ciencias ya que nuestro objetivo era vincular al museo con los ejes transversales del modelo educativo-académico de la universidad y romper esa precondition sobre quién puede o no utilizar el museo como una herramienta didáctica.

### **Escenario**

La investigación se realizó en el Museo Universitario Casa de los Muñecos ubicado en la 2 norte número 2, colonia Centro en la ciudad de Puebla. Específicamente en la colección pictórica religiosa que data del siglo XVII al siglo XIX.

### **3.3 Instrumentos**

Durante la investigación se diseñó un instrumento de recolección de datos: dos cuestionarios para los estudiantes, que funcionaron como un pretest y un post test que tiene como finalidad medir el ejercicio de las habilidades cognitivas antes y después del recorrido dentro del museo.

Las categorías que formaron al instrumento fueron elegidas al momento de diseñarlo, así mismo, los reactivos de la prueba fueron contruidos a partir de nuestro marco teórico para poder

obtener la información deseada del objeto de estudio. En relación con esto la categorización de las preguntas y las respuestas de los reactivos se organizaron con respecto a las variables principales en estudio: las habilidades cognitivas (Observación, análisis y síntesis) que se desarrollarán en la interpretación. La técnica que se utilizó en esta investigación es la encuesta; estas pruebas fueron de elaboración propia.

El instrumento estuvo constituido de la siguiente manera:

1) Datos generales: se consideraron cuatro ítems, número de semestre, licenciatura, edad y sexo (género). Estos ítems nos permiten tener idea del contexto de los estudiantes con fines estadísticos.

2) Preguntas de observación: (3 ítems) estas preguntas nos permiten evaluar si el estudiante por medio de la observación dirigida puede identificar claramente aspectos de la pintura como tamaño, forma, color, escala, materiales.

3) Preguntas sobre análisis y síntesis (5 ítems): a partir de estas preguntas podemos ver cómo es que el estudiante infiere el uso, los materiales, el diseño, elaboración y significado, compara con otros objetos (con elementos vistos por el visitante anteriormente), y como es que conecta lo observado con la época histórica, con corrientes artísticas, la ciencia y la tecnología, y la sociedad.

4) Preguntas sobre interpretación: (5 ítems) a partir de las preguntas planteadas el estudiante debe de argumentar que le dice el objeto acerca de un tema en específico con esto podemos medir el nivel de comprensión del estudiante ante la pintura.

5) Preguntas sobre experiencia de aprendizaje en el museo (4 ítems) estas preguntas nos permiten conocer las percepciones de los estudiantes cuando visitan al museo, así como sus expectativas y experiencia de aprendizaje durante su visita.

A continuación se presenta un resumen de las variables que estaremos midiendo en la investigación a través de una tabla de operación, esta tabla está basada en nuestro objetivo general que es el siguiente:

Identificar si el museo posibilita el ejercicio de las habilidades cognitivas en los jóvenes universitarios de 18 a 22 años a través de recorridos y actividades diseñados para la colección pictórica del Museo Universitario Casa de los Muñecos.

A partir del objetivo podemos obtener nuestras variables, en la siguiente tabla (Tabla 2) encontraremos sus definiciones conceptuales, así como las dimensiones a medir los indicadores y los ítems dentro de la primera prueba y la segunda.

**Tabla 2.**

Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems pretest	Ítems post test
Habilidades cognitivas	habilidades o capacidades que se ven involucradas en el proceso mental del procesamiento de la información	Observación	Identifica claramente Tamaño, forma, color, escala, materiales.	1, 2	1,2,14
		Análisis y síntesis	Infiere el uso, los materiales, el diseño, elaboración y significado.	6	6
			Compara con otros objetos (con elementos vistos por el visitante anteriormente)	3,13	3

			Conecta con la época histórica, con corrientes artísticas, la ciencia y la tecnología, la sociedad	7	7
		Interpretación	Argumenta que le dice el objeto acerca de un tema en específico.	4	4
			Concluye qué significa para él y para los demás.	5,8,15	5, 8,15
Experiencia de aprendizaje	Proceso por el cual el estudiante puede adquirir habilidades, conocimientos y actitudes	Experiencia en el museo	Expectativa de Aprendizaje	9, 10	9,10, 12, 13
			Visitas al Museo	11,12	11

Fuente: Elaboración propia, 2019.

Todo instrumento debe cumplir con tres requisitos que son la confiabilidad, la validez y la objetividad que le dan fiabilidad al trabajo de investigación y a los resultados obtenidos del proceso de esta. En primer lugar, la confiabilidad según menciona Hernández Sampieri se refiere “al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (2018, p.200) En este caso se realizó una prueba piloto que nos permitió observar la calidad de las preguntas planteadas y qué éstas dieran el mismo resultado en todos los estudiantes.

Por otra parte, la validez “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir”. (Hernández Sampieri et al, 2014, p.200) La validez de este instrumento se pudo medir en la prueba piloto, al aplicar y la aplicación de ella. Al valorar las

respuestas pudimos hacer modificaciones para que las preguntas fueran más claras y realmente midieran la variable deseada.

Por último “la objetividad se refiere al grado en que éste es o no permeable a la influencia de los sesgos y tendencias del investigador o investigadores que lo administran, califican e interpretan” (Mertens, en Sampieri et al, 2014 p. 200) al ser una investigación en ciencias sociales la objetividad es un aspecto complejo pero en esta investigación se trató de abordar el tema desde una perspectiva teórica y sin sesgos para poder tener los resultados más objetivos mediante la estandarización del instrumento asegurándonos que todos tuvieran las mismas condiciones e instrucciones para contestar.

### 3.4 Procedimientos

El proceso de investigación que se llevó a cabo en este estudio fue guiado por el cronograma que definió los tiempos de ejecución y que estableció desde el principio las actividades a realizar cada uno de los semestres, como se muestra en la siguiente tabla (tabla 3) y conforme al programa académico de la maestría.

*Tabla 3*

Cronograma de la investigación.

	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4
Introducción: planteamiento del problema, preguntas de investigación, objetivos y justificación				

Marco contextual y Normativo y Marco Teórico				
Aplicación de Instrumentos				
Análisis de Resultados y Conclusiones.				

Fuente: Elaboración Propia, 2019

Para trabajar en el marco contextual y en marco teórico se hizo una extensa revisión de la literatura que nos permitiera tener una idea sobre el contexto del tema de investigación, y sobre las teorías que fundamentan nuestra investigación.


Para obtener cierta información de las colecciones y la estructura organizacional del Museo Universitario en donde se llevaría a cabo la investigación fue necesario pedir autorización al personal directivo del Museo, así como a la oficina de transparencia de la Universidad Autónoma de Puebla por lo cual por medio de la Dirección Académica de la Maestría se realizaron los oficios correspondientes.


Para la aplicación del instrumento se tuvo que contactar a ambas licenciaturas y pedir autorización para que los estudiantes pudieran asistir al museo durante una clase, mencionando los fines de la investigación y su visita al museo.

De igual forma se les solicitó autorización a los alumnos para trabajar con ellos, informándoles cuál era el propósito de su visita, de tal manera que tuvieran la mejor disposición de contestar el instrumento. Además, se les mencionó que los resultados obtenidos serían confidenciales y no tendrían ningún tipo de impacto en su calificación tanto por cuestiones éticas como también para que sus respuestas fueran veraces. Por otro lado se diseñó un guion educativo específico para la actividad el cual se muestra a continuación:


**Tabla 4**

Guía de intervención didáctica

<b>Recorrido Habilidades Cognitivas</b>		
Competencia de aprendizaje	Identifica los elementos que componen la obra para poder llegar a una interpretación de la misma mediante el proceso de análisis y síntesis para poder ejercitar estas habilidades cognitivas.	
Conocimiento	Identificar elementos religiosos en las representaciones artísticas y cómo se relacionan con la vida diaria.	
Preguntas guía	Actividad	Material
<b>INTRODUCCIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación del Facilitador</li> <li>● Presentar al museo y explicar la actividad que van a realizar.</li> <li>● Dar instrucciones básicas del recorrido. Mencionar que todos pueden participar y que todas las opiniones son valiosas.</li> <li>● ¿Por qué motivo visitan el museo?</li> </ul>	<p>Lobby del Museo Casa de los Muñecos</p>  <p style="text-align: center;">Fuente: Redes sociales del Museo Universitario Casa de los Muñecos, 2019.</p>	<p>Hojas de actividades y lápices</p>
<b>Pintura 1</b>		

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar la obra</li> <li>2. ¿Qué personajes ven? ¿Cómo están vestidos? ¿Qué posición tienen?</li> <li>3. ¿Qué objetos encuentran en la pintura?</li> <li>4. ¿Qué escena se está representando? ¿Cómo se dieron cuenta?</li> <li>5. De los objetos y personajes que identificamos ¿cuáles han visto antes?</li> <li>6. ¿qué otros significados podrían tener los objetos? (paloma, uso de la luz, nube, halo, azucenas)</li> <li>7. ¿Por qué el autor usa símbolos?</li> <li>8. ¿Habían visto esta escena antes? ¿Qué elementos se repiten?</li> </ol>	<p>La Anunciación, Gaspar Conrado, Siglo XVII, óleo sobre tela.</p>  <p>Fuente: Redes sociales del Museo Universitario Casa de los Muñecos, 2018.</p>	<p>Imágenes que representan símbolos como material de apoyo para abordar la pieza.</p>
--	---	--

Pintura 2

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar La adoración de los Pastores</li> <li>2. ¿Cuántas personas ven? ¿Qué características tienen los personajes? ¿De qué época son sus ropas?</li> <li>3. ¿Qué objetos encuentran en la pintura?</li> <li>4. ¿Qué escena se está representando? ¿Cómo se dieron cuenta?</li> </ol>	<p>La adoración de los pastores y Cristo rey de burlas, José Juárez, siglo XVII, óleo sobre tela</p> 	<p>Actividad 1: A partir de lo que observaron en ambas pinturas los estudiantes deben identificar 5 elementos</p>
--	---	---

<p>5. De los objetos y personajes que identificamos ¿cuáles han visto antes?</p> <p>6. ¿Habían visto esta escena antes?</p> <p>¿Qué elementos se repiten?</p> <p>Los estudiantes se voltean y observan la pintura Cristo Rey de Burlas</p> <p>1. Observar</p> <p>2. ¿Cuántas personas ven? ¿Qué características tienen los personajes?</p> <p>¿De qué época son sus ropas?</p> <p>¿Corresponden al tiempo histórico que representan?</p> <p>3.¿Qué objetos encuentran en la pintura?</p> <p>4. ¿Qué escena se está representado?</p> <p>¿Cómo se dieron cuenta?</p> <p>5. De los objetos y personajes que identificamos ¿cuáles han visto antes?</p> <p>6. ¿Habían visto esta escena antes?</p> <p>¿Qué elementos se repiten?</p> <p><b>Actividad</b></p> <p>¿Qué elementos se encuentran en ambas pinturas? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué es lo que define el estilo de un autor? ¿Cuál sería su firma si ustedes fueran los pintores?</p>	<p>Fuente: Redes sociales del Museo Universitario Casa de los Muñecos, 2018.</p>	<p>que se encuentren en ambas pinturas y compartirlos con el grupo.</p>
---	--	---

1. Observar la obra por un minuto, recordarles a los estudiantes que se fijen muy bien.

**Actividad**

2. ¿Cuántos y cuáles elementos recordaste? Mira de nuevo y dime

¿Qué más puedes ver?

¿Por qué crees que no recordaste todos o por qué crees que solo recordaste esos?

3. ¿Cuántas personas ven? ¿Qué características tienen los personajes? ¿Cómo sabemos quién es el personaje principal?

3. ¿Qué objetos encuentran en la pintura? ¿Qué relación tienen con los personajes?

4. ¿Qué escena se está representado? ¿Cómo se dieron cuenta?

5. De los objetos y personajes que identificamos ¿cuáles han visto antes?


6. ¿Habían visto esta escena antes? ¿Qué historia nos podría estar contando?

Santa Pulcheria Virgen, Joaquín Magón, siglo XVII, Óleo sobre tela.



Fuente: Redes sociales del Museo Universitario Casa de los Muñecos, 2019.

Actividad 2:  
Observar la pintura por un minuto, después dar la espalda y anotar en la hoja de actividades 10 elementos que recuerden de la pintura. Pedirles que volteen de nuevo e identifiquen nuevos elementos que no hayan visto

7. ¿Cuál sería la función de las pinturas? ¿Dónde estarían?		
Palabras claves: pintura religiosa, periodo virreinal, función, proceso, representaciones.		
<b>CONCLUSIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cerrar con ideas claves recuperando cada una de las pinturas en el recorrido.</li> <li>● Repasar el proceso que realizaron en cada pintura y reflexionar cómo contestar las preguntas les hizo llegar a entender mejor la obra.</li> <li>● Preguntar si alguien quiere aportar algo más y agradecer la participación.</li> <li>● Recordar los servicios educativos que ofrece el museo.</li> </ul>	<p>Lobby del Museo Universitario</p>  <p>Fuente: Redes sociales del Museo Universitario Casa de los Muñecos, 2019.</p>	

Fuente: Elaboración propia, 2019.

Este guion es una guía de preguntas para que el facilitador pueda ubicar las fases de la estrategia en cada una de las obras, así como identificar las pinturas, la información clave y las actividades de apoyo en el recorrido con los estudiantes.

Para la recolección de los datos, fue necesario coordinarnos con las autoridades del Museo Universitario y con el departamento educativo del mismo para poder agendar las visitas de los grupos además de obtener la autorización para la aplicación de los instrumentos.

El estudio de campo se impartió a 2 grupos pertenecientes a las Licenciaturas de Biología e Historia de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, este fue un ejercicio de 60 minutos dentro de las instalaciones del Museo Universitario Casa de los Muñecos en la colección pictórica. Para este ejercicio se seleccionaron cuatro pinturas: La Anunciación, La adoración de

los Pastores, Cristo Rey de Burlas y por último Santa Pulcheria Virgen y se realizó un guion educativo en base a las teorías expuestas en la propuesta pedagógica dentro del marco teórico, ambos grupos serán guiados a partir de esta dinámica.

Durante esta intervención se aplicó una pre-prueba en un tiempo de 10 minutos, después se procedió al ejercicio con las cuatro pinturas antes mencionadas de la colección pictórica del museo. En cada una de las pinturas el ejercicio se divide en tres momentos en donde se trabajan la observación, el proceso análisis- síntesis y la interpretación, esto tomará un tiempo aproximado de 40 minutos, después de esto se aplicará la post prueba en un tiempo de 10 minutos.

Después de aplicar los instrumentos, se procesaron los datos a través de la tabulación y usando el programa de Microsoft Excel en el cual se crearon cuadros estadísticos con el fin de crear gráficas que nos ayudaron a poder ver e interpretar los resultados de los instrumentos aplicados. Los resultados fueron interpretados a partir del propio problema de investigación, los objetivos tanto generales como particulares, las teorías que enmarcaron el estudio y las observaciones de los propios estudiantes durante el ejercicio.

Este capítulo abarca desde el diseño de la investigación a la aplicación de nuestros instrumentos, además, trató de explicar al lector la manera en que fue pensada esta intervención educativa siguiendo los procedimientos correspondientes para la definición y medición de las variables con el fin de entender el fenómeno educativo en cuestión.

En lo dicho anteriormente se ha descrito a nuestros sujetos de investigación, el escenario en donde realizaremos la intervención, nuestro cronograma de actividades y la importancia del proceso científico para esta investigación de tipo cuantitativa.

Este capítulo resultó importante porque le permitió a la investigación tener validez, objetividad y confiabilidad para lograr su objetivo principal, identificar la relación entre el

ejercicio de las habilidades cognitivas y el museo en los estudiantes universitarios. Las variables que elegimos, su definición, así como los ítems que componen los instrumentos de medición se organizaron en la Tabla 2. Operacionalización de variables con el fin de hacerlo más claro y entendible a todos los que se acerquen a esta investigación.

También fue necesario describir el procedimiento que seguimos para llevar a cabo esta investigación, desde las instituciones involucradas, los permisos correspondientes tanto en las facultades como en el propio Museo. De igual manera, explicamos cómo se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos y de las estrategias didácticas dentro del museo mediante la inclusión de nuestro guion didáctico que está basado en las teorías y modelos abordados en el marco teórico, la correcta aplicación de los instrumentos y de la intervención nos permitió obtener y medir los resultados que serán abordados en el siguiente capítulo.

## Capítulo IV

### Análisis de resultados

En este apartado se exponen los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento, así como su análisis y las gráficas correspondientes a cada una de las preguntas que integraron los instrumentos para dar respuesta a nuestras preguntas de investigación que son las siguientes: ¿La didáctica en el museo puede complementar la formación de las habilidades cognitivas de los estudiantes universitarios que lo visitan? ¿De qué manera el museo es una herramienta que ayuda a ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación? ¿Cómo podemos vincular la formación profesional y la educación en museos?

Para dar respuesta a nuestra primera pregunta nos enfocamos en el ejercicio mismo que realizamos en el museo, esta pregunta se relaciona con la segunda pregunta en cuanto a que el diseño de la estrategia didáctica tuvo como base los diferentes modelos de enseñanza creados específicamente para el museo. En primer lugar se revisaron las respuestas de las preguntas que integran la primera variable, el ejercicio de las habilidades cognitivas, y después procederemos con el análisis de los ítems correspondientes a la experiencia de aprendizaje en los museos.

#### 4.1 Habilidades Cognitivas

Como menciona nuestro objetivo el propósito de esta investigación es saber cómo el museo puede ser una herramienta que ayuda a ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación a partir de la experiencia didáctica. A continuación, encontraremos las preguntas referentes a esta pregunta con su respectivo análisis. En la actividad realizada en el museo se aplicaron dos estrategias didácticas el aprendizaje contextual y las estrategias de pensamiento visual. La actividad se dividió en tres etapas en primer momento nos concentramos en la observación y los estudiantes comparten lo que vieron con el resto del grupo, en un segundo momento se analiza y se sacan conclusiones a partir de lo percibido y se recaba más información

sobre la obra, en un tercer momento se comparten las hipótesis y se discuten para poder compartir el significado que cada uno le otorgó a la obra.

Empezaremos analizando los resultados de las pruebas referentes al primer momento del recorrido.

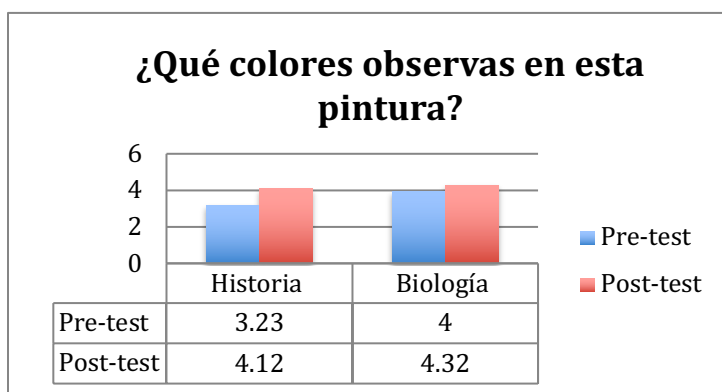
#### **4.1.1 Observación**

Las preguntas referentes a medir la observación en los estudiantes fueron la número uno, la número dos, y la número trece tanto en el pretest como en el post test, a estas preguntas se les asignó un valor del 1 al 5 dependiendo la calidad de respuesta. Al observar los colores, formas, composición, ritmo entre otros como plantea la interpretación estética, los estudiantes ejercitan su observación dirigida y adquieren una percepción sensorial y emotiva de la obra que les ayuda a formular juicios reflexivos. A continuación se hablará de cada una de ellas.

Como mencionamos en el marco teórico la primera fase (Tabla 1) de este proceso de interpretación en el museo es la exploración sensorial del objeto esto significa que el estudiante pueda explorar atributos como color, forma, tamaño, material, etc. En este mismo sentido la pregunta uno busca saber cuántos colores pueden identificar los estudiantes en la pintura a detalle. La pregunta se valoró en una escala de 1 al 5 en donde 5 significaba que el estudiante había podido ubicar por lo menos 7 colores distintos en la pintura.

De acuerdo con las estrategias de pensamiento visual la observación es nuestro primer acercamiento con la obra, por ello es importante que el facilitador dirija las preguntas para que el estudiante pueda ir siguiendo el proceso de pensamiento hasta llegar a la interpretación a partir de lo observado.

*Figura 5: Observación de colores*



Fuente:  
Como se

elaboración propia, 2019.

puede observar en la

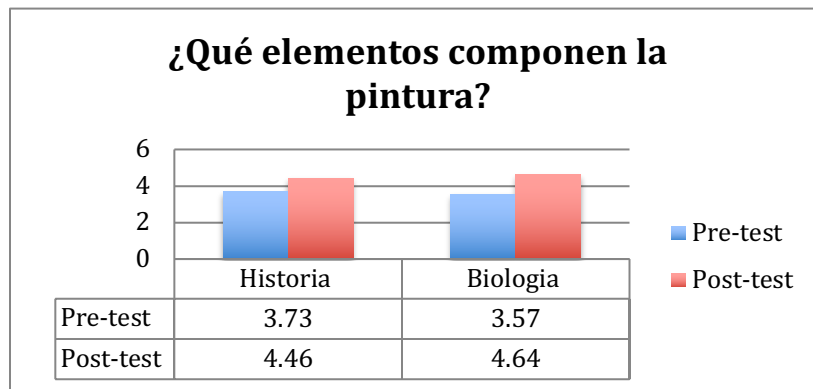
Gráfica 1 en la preprueba los estudiantes de Historia obtuvieron un promedio de 3.23 y los de Biología un promedio de 4 y en la post-prueba los de Historia tuvieron un promedio de 4.12 y los de Biología un promedio de 4.32 en ambos casos los estudiantes pudieron identificar mayor cantidad de colores después de la intervención.

Cuando el estudiante se encuentra al frente de una pintura, y esto se nota más con los estudiantes de historia, tiende a ir directo a las conclusiones, es decir, lo que a primera vista significa la obra para él. De esta manera el facilitador tuvo que ir desmenuzando sus conclusiones con el fin de volver al principio y ayudar a que el estudiante observará sin emitir ninguna interpretación.

Al pedir que los estudiantes observen y describan algo tan sencillo como los colores se logró dirigir su atención para que pudieran identificar y compartir elementos que damos por hecho a la hora de acercarnos a una obra de arte pero que nos pueden dar pistas para su interpretación.

Bajo este mismo objetivo la pregunta número dos buscaba que los estudiantes pudieran identificar los elementos que componen la pintura, desde personajes, objetos, texturas, materiales o incluso elementos de la técnica como uso de la luz o posición de los personajes.

*Figura 6: Observación de elementos*



Fuente: elaboración propia, 2019.

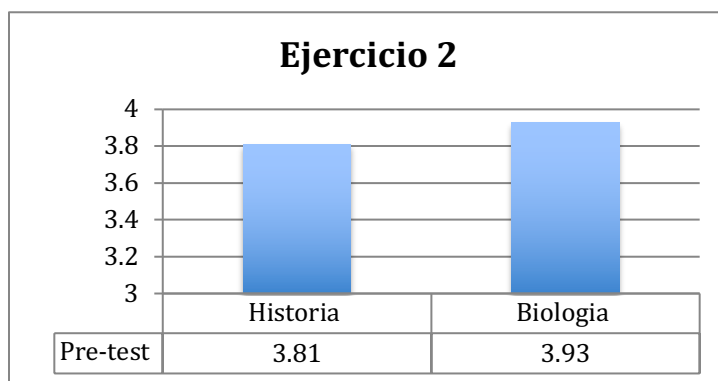
Los resultados de la prueba, como marca la figura 6, fueron los siguientes: los estudiantes de Historia pudieron identificar más rápidamente elementos referentes a los personajes y al uso de la técnica, por otro lado los estudiantes de Biología identificaron mejor personajes y objetos y muy pocos pudieron identificar elementos relacionados a la técnica. Al momento de observar el estudiante recaba información de la obra, y esta información depende de lo que conoce anteriormente. Los estudiantes de historia, por ejemplo, tuvieron más conocimientos sobre técnicas artísticas que los del grupo de biología por ello es importante que el facilitador dirija las preguntas hacia lo que los alumnos no están viendo de manera que mediante el diálogo activo todos puedan observar los mismos elementos en la obra.

Al estar expuestos a estas preguntas y ser conscientes del proceso que seguimos en la intervención los estudiantes de Biología obtuvieron mejores resultados en la segunda prueba ya que fueron más específicos al describir los elementos de las pinturas como los personajes, los objetos incluso algunos el uso de la luz dentro de la obra. Por otro lado los estudiantes de Historia identificaron más elementos y en esta ocasión fueron más detallados en mencionar no sólo personajes o técnica sino objetos que componen la pintura y otras características de los personajes como vestimenta, posición, etc.

Creemos que estos resultados se deben a que el estudiante entendió el proceso que seguimos a la hora de abordar una obra, y se empezó él mismo a plantear las preguntas que se realizaron en el recorrido para descomponer los diferentes elementos de la obra.

Como parte del recorrido se realizaron actividades que nos ayudaron a reforzar el proceso de observación, entre ellos tenemos el siguiente ejercicio que constaba en que los estudiantes tenían que observar los detalles de una pintura por unos dos minutos, después de esto tenían que darle la espalda y tratar de recordar 10 elementos y anotarlos en su hoja de actividades, creímos importante presentar los resultados a continuación:

Figura 7. Ejercicio de observación



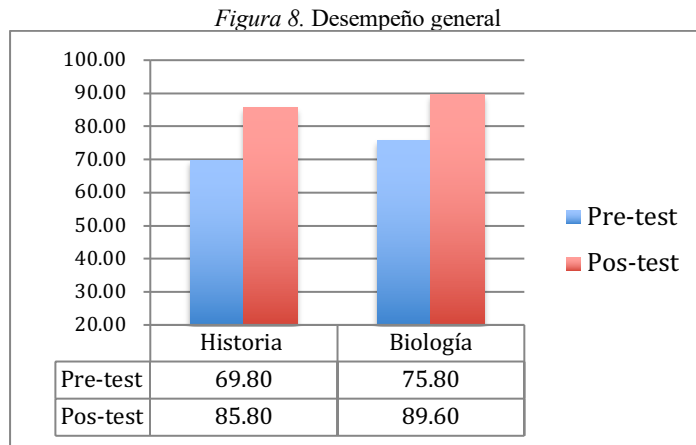
Fuente: Elaboración propia, 2019.

Con base en las estrategias que usamos era muy importante que los estudiantes ejercitaran su memoria de corto plazo mediante la observación. Conforme se presentan los resultados los estudiantes de biología presentaron un mejor desempeño en este ejercicio, una vez terminado el ejercicio los estudiantes volteaban y compartían con el resto del grupo los que habían identificado a manera que todos pudieran descubrir cosas nuevas, además se les pidió volvieran a observar con mayor atención para descubrir elementos nuevos que habían pasado por alto en su primer acercamiento con la pintura

La obra con la que realizamos el ejercicio es Santa María Pulcheria, este cuadro representa una complejidad alta ya se compone de muchos personajes y objetos que caracterizan

y cuentan la historia de esta Santa, conforme al desarrollo de la actividad comprobamos la necesidad de los estudiantes de dar conclusiones prontas y por ello es que les cuesta trabajo identificar solamente los elementos y recordarlos, también nos dimos cuenta que entre menos información previa tienen los estudiantes observan mejor y más detenidamente la pieza y por lo tanto pueden recordar mayor cantidad; esto es porque al tener poca información nos concentramos en buscar pistas que nos puedan revelar algo sobre lo que estamos observando.

Para cerrar estas preguntas y su análisis creímos pertinente agregar una gráfica del desempeño general de los estudiantes en cuanto a la observación tanto antes como después de la intervención, en una escala de cien estos fueron los resultados generales:



Fuente: Elaboración propia, 2020

Podemos observar en la figura que el desempeño en ambos grupos mejoró después de la intervención, como hemos ido abordando en cada una de las preguntas anteriores esta mejora significa que los estudiantes entienden la importancia de observar para explorar la obra de arte en búsqueda de su significado.

El guía o facilitador creó un diálogo activo por medio de preguntas que tiene como finalidad que los estudiantes compartan sus observaciones y todos puedan descubrir detalles o elementos de la pintura juntos para enriquecer la experiencia. Además, el facilitador dividió las piezas de mayor complejidad para que los estudiantes pudieran dirigir su atención a cierta parte

de la pintura. De acuerdo con las estrategias de pensamiento visual, el guía parafraseo y señaló los elementos que los estudiantes identificaron, de esta manera ellos pudieron ubicar lo que el resto del grupo observó.

En el museo la observación es la primera técnica que utilizaron los estudiantes para identificar el espacio en donde se encontraban, la cual les permitió lograr una experiencia significativa en su visita ya que implicó voluntad por parte del observador por ello es una de las principales habilidades que componen el pensamiento científico y artístico.

La observación es un proceso que requiere fijar la atención en un objetivo para encontrar características y que este ejercicio derive en procesos de análisis y síntesis para poder formar un argumento válido, tal como lo hicieron los estudiantes. En el arte el proceso de observación es una pieza clave tanto para la creación como para la interpretación, por ello el arte en esta intervención es una herramienta que conforme a los resultados presentados ayuda a ejercitar la observación dirigida.

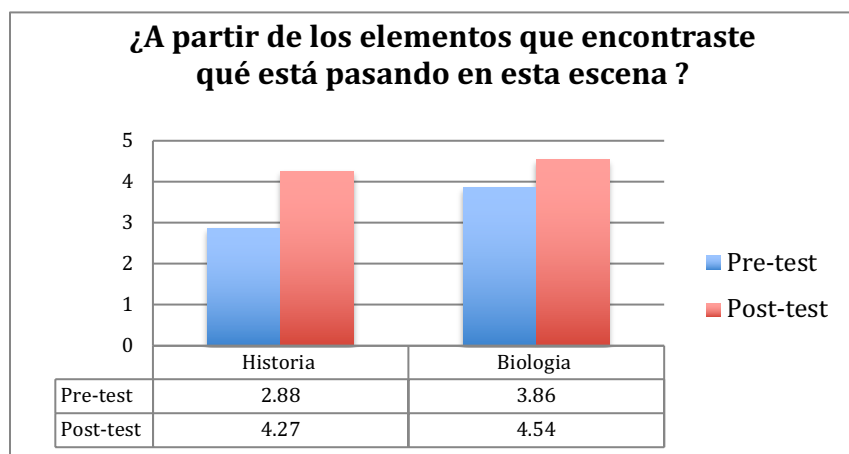
#### **4.1.2 Análisis y Síntesis**

Los resultados a las preguntas referentes al desarrollo del análisis y síntesis se presentan a continuación, estas preguntas buscan que el estudiante infiera el uso de los materiales, el diseño, la elaboración y significado de la obra además, que el estudiante compare con otros objetos que conoce con anterioridad y contextualiza la obra en un periodo histórico, corriente artística, con la ciencia, o con la tecnología. Este proceso forma parte del proceso de la interpretación, además son unas de las habilidades que prioriza la educación básica en un sistema de competencias como parte del autoaprendizaje y el pensamiento crítico como el que actualmente tenemos en nuestro país.

En relación con esto, la pregunta número cinco buscaba que los estudiantes pudieran deducir que está representando el artista en la pintura a partir de los elementos identificados en el

proceso de observación. Esta pregunta se calificó en una escala del 5 a 1, donde 5 significa que los estudiantes han podido identificar lo que estaba pasando en la escena a partir de los elementos que la componen; esta descripción tenía que ser clara y explícita en la relación que hay entre lo observado y el análisis de lo que está ocurriendo en la pintura.

Figura 8. Análisis



Fuente: elaboración propia, 2019.

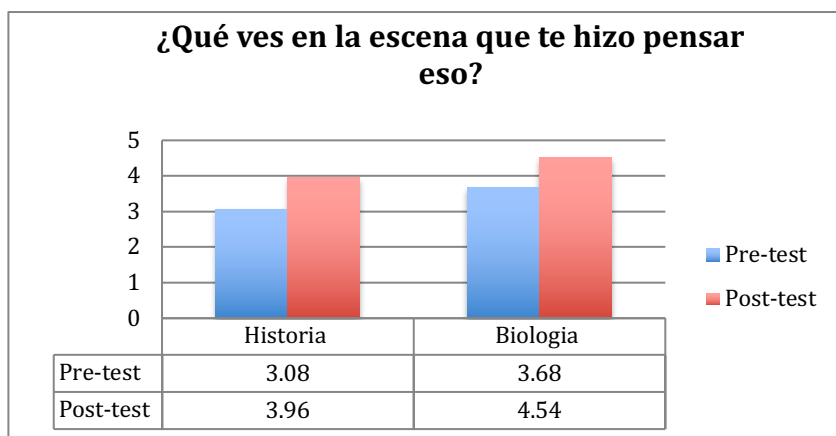
Al responder esta pregunta los estudiantes relacionaron lo observado haciendo conexiones entre lo que saben y la información nueva que están recibiendo a partir de la pintura. Como mencionamos antes el análisis es la capacidad de descomponer algo en pequeños fragmentos para encontrar el sentido, en este caso los estudiantes van contestando las preguntas que los hacen pasar de identificar elementos a encontrar las relaciones entre estos, un aspecto importante de esto ejercicio es que a partir de las aportaciones de los demás se van construyendo puntos de encuentro entre lo que saben y la información nueva.

Los alumnos tanto de Historia como de Biología tuvieron una mejora notable después de su recorrido en el museo como respuesta al diálogo y secuencia seguida en el recorrido. Una de las características de esta intervención es que busca ir de lo más sencillo a lo más complejo con el fin de que el estudiante pueda familiarizarse con las preguntas y con los pasos que el guía está sugiriendo para poder entender el significado de la pintura.

Con esto los estudiantes fueron capaces de hacer un mejor análisis de la obra (separar los elementos y encontrar sus relaciones para darle sentido al todo), pudieron concluir qué significaba para ellos y enriquecerlo con las opiniones de sus demás compañeros; esto se tradujo en más confianza para escribir su análisis con más elementos con base en lo identificado en una pintura que observaron.

La siguiente pregunta de análisis es la pregunta número 6, en ella se buscaba que los estudiantes pudieran inferir a través de los elementos que reconocieron en la pintura lo que estaba pasando en ella, esta pregunta se realizó tanto antes como después de la intervención para poder comparar los resultados. Esta pregunta se evaluó en una escala de 5 a 1 en donde 5 significa que los estudiantes identificaron los elementos principales para descomponer en partes la pintura. Esta pregunta implica el proceso inverso a la anterior, buscamos que a partir de lo general los estudiantes puedan identificar las relaciones entre los elementos particulares.

Figura 9. Análisis



Fuente: elaboración propia, 2019.

Como se muestra en la Figura 9 los estudiantes de la Licenciatura de Historia tuvieron un resultado previo a la visita guiada de 3.08 esto significa que los estudiantes describieron qué estaba pasando en la escena pero no establecieron la relación entre los elementos y el significado, en la segunda prueba se puede ver que infieren qué está pasando en la obra y lo relacionan con

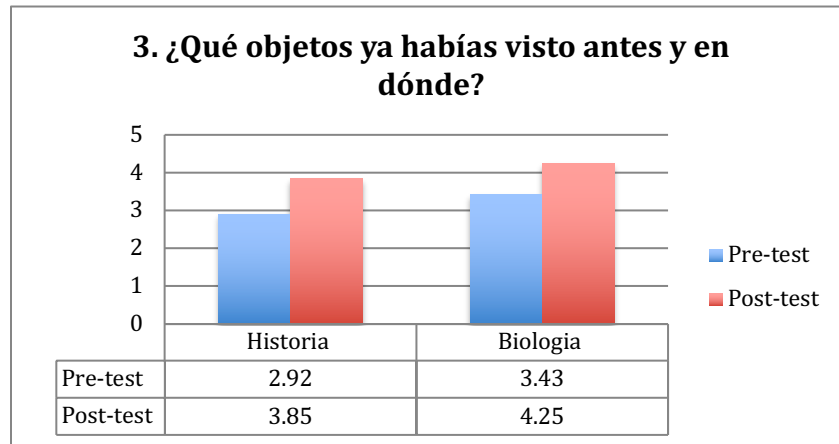
elementos en específico, el aumento de la participación en el recorrido conforme los estudiantes se van sintiendo seguros e integrados a la dinámica ayuda a que ellos vayan distinguiendo su propio proceso; durante el recorrido los estudiantes eran capaces de construir y reconstruir el sentido de la obra desde una perspectiva educativa que les permite acercarse al arte y al patrimonio desde una enfoque diferente.

Los estudiantes de la Licenciatura en Biología tuvieron como resultado en la primera prueba de 3.96 y en la segunda un promedio de 4.54, en el mismo sentido que los estudiantes de historia, fueron capaces de determinar la relación entre los elementos y la pintura, en esta segunda parte del proceso interpretativo los estudiantes se sentían motivados debido a que el guía escuchaba y parafraseaba lo dicho por ellos de manera que todos pudieran escuchar las aportaciones de los demás lo que les da confianza en sus opiniones y beneficia a la participación de aquellos que no son muy seguros.

El resultado de la prueba aplicada después de la intervención denota que el estudiante pudo inferir los elementos a partir del sentido que le otorgó a la obra, estos elementos son el uso de materiales, diseño y elaboración, personajes y cualidades particulares de la pintura.

La siguiente pregunta en este rubro es la pregunta número 3, a partir de esta se buscaba que el estudiante comparará los objetos de la pintura con otros objetos que ya ha visto antes, con el fin de establecer relaciones entre el nuevo conocimiento y el conocimiento anterior. Como mencionamos en el marco teórico con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y el Modelo de Aprendizaje Contextual basado en el aprendizaje dentro del museo, es importante que el conocimiento se construya a partir de lo que ya sabemos. Retomando nuevamente la Tabla 1 (p.87) sobre el proceso de interpretación en el museo, encontramos actividades como el recordar, comparar, relacionar y sintetizar nos ayuda a encontrar relaciones entre el conocimiento previo y lo que estamos observando.

Figura 10. Relacionar objetos



Fuente: elaboración propia, 2019.

Las respuestas a la pregunta fueron evaluadas nuevamente en una escala del 5 al 1 aquí podemos observar (Figura 10) que el promedio de la licenciatura de Historia tuvo un aumento de .93 mientras que el promedio de biología subió un .82, estos promedios nos dicen que en un segundo momento los estudiantes pudieron relacionar mejor los objetos dentro de la obra con algo ya conocido por ellos. Durante la intervención los estudiantes recordaron qué conocían que se asimilaba o tuviera la misma función de lo que estaban observando con esto comparaban los objetos para relacionarlos con su función dentro de la pintura.

Los alumnos de Historia tuvieron una tendencia de relacionar los elementos con conocimientos históricos dentro de la discusión como la función que tuvo la pintura o los diferentes sentidos que se le otorga a un objeto a lo largo la historia, por ejemplo la vestimenta de los pastores en la pintura La adoración de los Pastores de José Juárez con el periodo histórico en el que fue creada la obra o la presencia de un cordero con la historia de la vida de Jesús.

Mientras los estudiantes de Biología lo relacionaban con cosas más prácticas y que conocen en su día a día, por ejemplo por ejemplo dentro de la pintura La Anunciación ubicaron

el uso de la paloma blanca como la representación del Espíritu Santo que es un símbolo bien conocido en nuestras sociedades y representado múltiples veces.

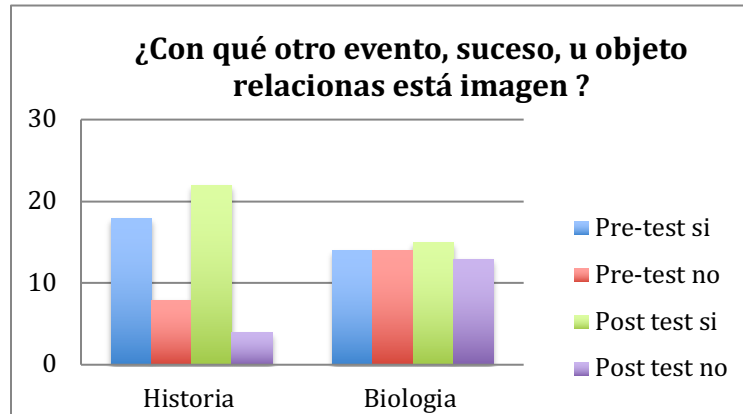
De acuerdo con Falk y Dierking el nuevo conocimiento tienen como base el conocimiento o experiencia previa, en este sentido creemos importante retomar esta cita mencionada ya en nuestro marco teórico “el aprendizaje es una acumulación transformadora de las estructuras mentales, una transformación en la cual el individuo activamente le da sentido al mundo en base en el conocimiento y entendimiento previo” (Falk y Dierking, 2018 p. 21).

Una de las actividades realizadas en la intervención que nos ayudaron a ejercitar la observación, el análisis y la síntesis, consistió en que los estudiantes pudieran relacionar dos obras del mismo autor encontrando elementos en común, las obras que abordamos fueron La adoración de los Pastores y Cristo rey de Burlas de José Juárez ambas realizadas en el siglo XVII.

En esta actividad los estudiantes después de haber discutido sobre cada una de las pinturas ubicaron cinco elementos que ambas pinturas compartían. Los resultados en ambos grupos fueron positivos, ninguno de los grupos tuvo mucha dificultad en ubicar elementos en común, las características que más mencionaron fueron el uso de la luz, los personajes centrales, el estilo de pintura del artista y también pudieron identificar un personaje que se repite en ambos cuadros y como el artista hace uso de diferentes símbolos para dar a entender las acciones en las pinturas.

Nuestra siguiente pregunta buscaba saber si los estudiantes conectaron la obra con alguna época histórica, con corrientes artísticas, la ciencia, la tecnología o la sociedad; esta pregunta fue evaluada a partir si el estudiante ubicó la pintura con alguna de las opciones anteriores de acuerdo con las características de la misma o no.

Figura 11. Relacionar con eventos



Fuente: elaboración propia, 2019.

Claramente como muestra la figura los estudiantes de Historia pudieron relacionar mucho mejor esta obra con un momento histórico a comparación con los de Biología. Esto recae simplemente en sus intereses y en la formación que se les está dando en cada una de sus áreas.

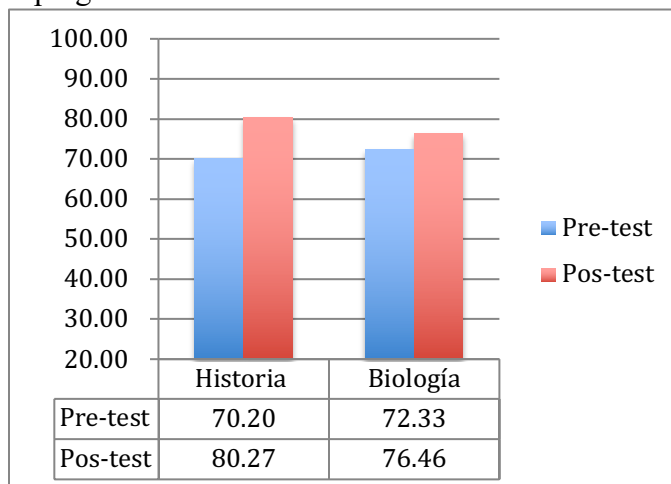
Los alumnos de Historia pudieron identificar el momento histórico específico mientras que los alumnos de Biología que pudieron ubicarlo no fueron tan específicos en sus respuestas, por ejemplo la primera pintura en la post prueba está situada en el periodo de la revolución francesa finales del siglo XVIII, los alumnos de Historia identificaron el momento histórico, el siglo y algunos hasta el año mientras los de Biología su mayoría se refirió solamente al hecho histórico: la Revolución Francesa.

El intercambio de ideas durante el recorrido beneficia que los estudiantes puedan compartir sus conocimientos con los demás, además una vez que analizan la obra se ven en la necesidad de realizar una síntesis para poder compartirla con el resto del grupo, por ello fue

importante que el facilitador recuperara todas las ideas y las enlazara con lo dicho en toda la conversación.

Figura 12. Desempeño General Análisis y Síntesis  
Fuente: elaboración propia, 2020

Para concluir este apartado decidimos incluir una gráfica que mostrara el desempeño general en esta variable, primero tenemos al grupo de Historia y en segundo al de Biología, el promedio de la prueba posterior a las preguntas referentes a esta variable nos habla de una mejora en la



calidad de análisis y síntesis de los estudiantes. Esta mejora se vio reflejada en la clara distinción y separación de las partes que componen la puntura para entender su relación entre ellas y con el todo tanto en las últimas piezas de la intervención como en la prueba aplicada posteriormente.

El análisis para autores como Ríos (2004), como mencionamos en apartados anteriores, nos permite distinguir y separar un todo en sus partes para reconocer sus elementos pero también nos permite examinar una obra, una situación, un discurso o un objeto.

Además de presentar mejoras en el proceso de análisis los estudiantes pudieron ejercitar su habilidad de síntesis en dos momentos principalmente, al compartir sus ideas con sus compañeros debían sintetizar para poder dar una conclusión sobre lo que le decía la obra. El segundo momento es cuando unían los elementos y entendían las relaciones entre los elementos mismos y con la obra.

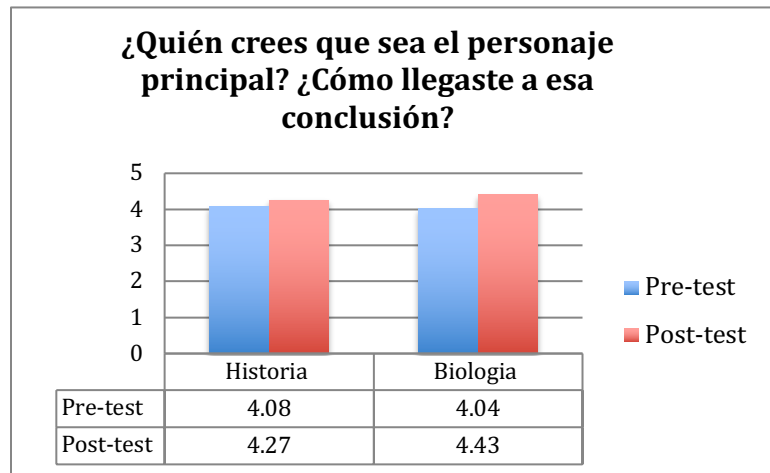
Estos procesos les permitieron conocer mejor la obra y sentirse más seguros al acercarse a ella, por ser una colección de pintura religiosa resulta un reto que los estudiantes puedan valorarla más allá de su función religiosa. Estas habilidades cognitivas nos ayudan a conocer nuestra realidad de una mejor manera, nos permiten construir nuevo conocimiento a partir de nuestros conocimientos previos, y como nos mostraron los resultados a través de una pintura podemos hacer que los estudiantes lleven a cabo estos procesos y sean conscientes de ellos.

#### **4.1.3 Interpretación**

Las preguntas analizadas a continuación nos dan una mirada a las habilidades interpretativas de los estudiantes, estas preguntas fueron abiertas y valoradas de acuerdo en las respuestas de los estudiantes. La interpretación incluye que los estudiantes concluyan qué significa para ellos y para los demás y argumenten que le dice un objeto acerca de un tema en específico, como hemos abordado en nuestro marco teórico la interpretación juega un papel vital en nuestro entendimiento de la obra de arte, y en la configuración del objeto como arte.

Empezaremos con la pregunta número cuatro, en ella el estudiante tuvo que identificar el personaje principal de la pintura, a partir de identificarlo los estudiantes están analizando la composición del cuadro, el uso del artista de la luz y los colores, la posición de los personajes y cómo a partir de esto el artista está comunicando un mensaje.

Figura 13. Personajes



Fuente: elaboración propia, 2019.

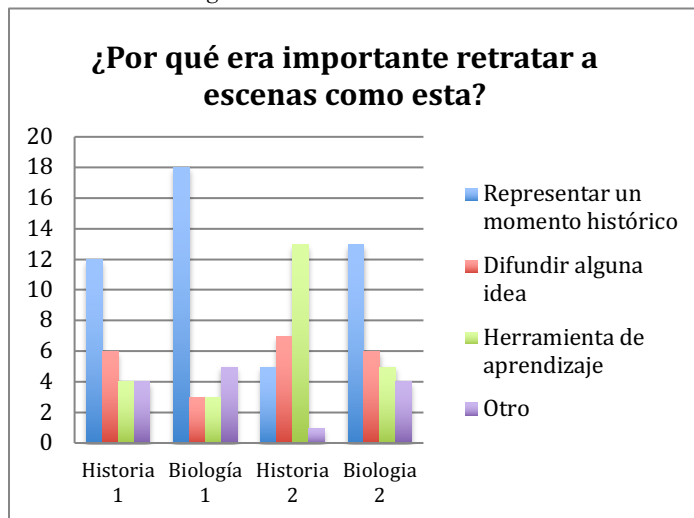
La gráfica nos muestra que ambos grupos pudieron identificar el personaje principal sin ninguna dificultad, sin embargo, en la primera prueba sus respuestas no especificaban o describían el proceso que siguieron para identificar al personaje. La pregunta se valoró en una escala de 5 a 1 en donde 5 significaba que habían identificado y descrito cómo es que llegaron a esa conclusión y 1 es que no pudieron identificarlo.

Durante la intervención el facilitador fue dirigiendo las preguntas a manera que los estudiantes identificarán el proceso que siguieron para decir cuál era el personaje principal, estas preguntas guías son importantes para que el estudiante sea consciente de su propio proceso de aprendizaje cosa que se vio reflejada en los resultados de la prueba posterior.

Las respuestas principales referentes a los elementos que utilizaron para llegar a esa conclusión fueron: el uso de la luz (el personaje principal está más iluminado), la posición de los personajes (el personaje principal se encuentra en el centro) las acciones de los demás personajes (se encuentran mirando a una sola persona), la ropa que viste, por decir algunos ejemplos. Continuando con la pregunta número ocho se buscaba que el estudiante hiciera una conclusión de la intención del artista al representar ese momento y la importancia que tienen ahora cada una de las pinturas. Al ser una pregunta abierta nos dimos a la tarea de encontrar patrones que nos

permitieron formar cuatro categorías de respuesta como se puede observar en la gráfica siguiente.

Figura 14. Función artística



Fuente: elaboración propia, 2019.

Como muestra esta gráfica, los estudiantes tanto de Historia como de Biología concordaron en que estas pinturas se habían hecho con el fin de representar un momento histórico, aunque los estudiantes de Historia tienen una visión más amplia de las funciones que puede tener el arte, por ello encontramos más variedad en las respuestas mientras que los de Biología tienden a solo ubicar la función histórica. En segundo lugar, encontramos que los estudiantes les otorgan a estas pinturas la función referencial que ve al arte como una manera de difundir ideas, costumbres, modos de vida a otros, en tercer lugar, encontramos la función educativa del arte los estudiantes argumentaron que es una herramienta educativa hoy en día, reconociendo la labor educativa actual del museo.

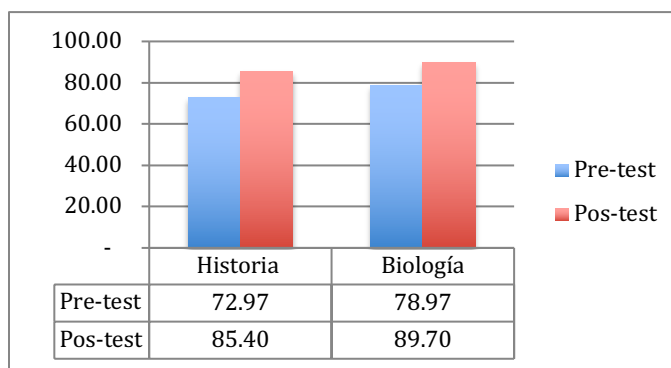
Los resultados de la prueba posterior a la intervención varían un poco, poniendo en primer lugar la función educativa del arte, esto tiene que ver con el ejercicio que acababan de realizar los estudiantes y su experiencia de aprendizaje, esta estrategia de enseñanza-aprendizaje es efectiva particularmente en grupos que no están familiarizados con el museo ya que lo hace más accesible y empodera a los visitantes, en este caso a los estudiantes, para participar y

comentar sus conclusiones y observaciones con el resto del grupo, en segundo lugar está la función histórica del arte y en tercero su función referencial.

Los estudiantes ven al arte como una manera de estudiar el pasado y de conocer representaciones del pasado, ya que generalmente nuestros museos tienen colecciones que hacen referencia a un determinado periodo histórico, por ejemplo, tenemos museos con colecciones prehispánicas, con colecciones del virreinato, con colecciones del México independiente etc. esto representa un área de oportunidad para los museos que pueden jugar, por decirlo de una manera, con su diseño museográfico, con el fin de ampliar la concepciones de los visitantes y abrir espacios para las nuevas ideas y representaciones artísticas que han dejado de tener esa función y han traspasado las fronteras del concepto.

Para concluir con los resultados del apartado de habilidades cognitivas, tenemos una gráfica que muestra el promedio de desempeño del proceso de interpretación específicamente, como hemos dicho antes la interpretación no existe sin la observación, el análisis o la síntesis, pero a su vez tiene características especiales que hemos tratado de abordar en nuestro marco teórico.

Figura 15. Desempeño general Interpretación



Fuente: Elaboración propia, 2020.

La figura nos muestra los resultados del conjunto de preguntas referentes a la interpretación en ambas pruebas. Los estudiantes tuvieron una mejora significativa en ambos grupos, esta mejora se ve reflejada en la calidad de las respuestas que dieron los estudiantes en donde fueron capaces

de concluir qué es lo que la obra significaba para ellos y para los demás, identificar sus funciones y el papel del arte en la sociedad.

El proceso de interpretación en el museo permitió la construcción de significados a partir de la colección pictórica, para ello y como hemos tratado de ilustrar en este análisis ocuparon una serie de estrategia de pensamiento que les ayudaron a lograr interpretar y participar constantemente en el diálogo activo que se da en la intervención.

Como su definición establece la interpretación utiliza tanto procesos cognitivos como afectivos que no solo se emplean en el museo o dentro del aula, sino que son de vital importancia en el desarrollo del individuo en la vida diaria.

El proceso que siguieron los estudiantes con ayuda de las preguntas detonantes del guía para comprender una obra empezó por la acumulación de información, es decir por identificar las cualidades específicas de la obra, mediante la observación dirigida y la relación emotiva con la pintura, después se compartió esta información con el resto del grupo para poder relacionarlo con los conocimientos previos del estudiante y con información que se crea relevante, este es el proceso de análisis, en la siguiente etapa el estudiante relaciona lo discutido en grupo y pudo plantear conclusiones o hipótesis sobre el significado de la obra que compartió con el grupo con el fin de incluir diferentes perspectivas y puntos de vista para completar este proceso interpretativo.

A partir de estos resultados podemos contestar nuestra pregunta de investigación ¿La didáctica en el museo puede complementar la formación de las habilidades cognitivas de los estudiantes universitarios que lo visitan?, de acuerdo en lo expuesto anteriormente el museo posibilita un ejercicio positivo de las habilidades cognitivas de los estudiantes a través de las pinturas, del diálogo y de la interacción con el espacio mismo, por lo tanto se puede concluir que

la didáctica que se da en el museo es una manera de complementar la formación cognitiva de nuestros estudiantes.

## **4.2 Experiencia de aprendizaje**

Las siguientes preguntas están enfocadas en la experiencia de aprendizaje dentro de los museos, principalmente en el desarrollo del recorrido, mi experiencia trabajando en el museo y la experiencia que tuvieron los estudiantes cuando visitaron el museo. Estas preguntas tienen el propósito de darnos una idea sobre las concepciones de los estudiantes al visitar el museo, la disposición de aprender de los estudiantes, y si el museo es considerado como una herramienta presente dentro de sus clases.

A partir de estos resultados se trató de dar respuesta a las siguientes interrogantes: ¿De qué manera el museo es una herramienta que ayuda a ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación? y ¿Cómo podemos vincular la formación profesional y la educación en museos?

En mi experiencia trabajando en el museo los grupos escolares universitarios representan un reto por dos razones principales: la primera es que es difícil lograr una vinculación efectiva entre instituciones de educación superior y el museo, y la segunda es que el museo es visto como una actividad recreativa más que una herramienta de enseñanza.

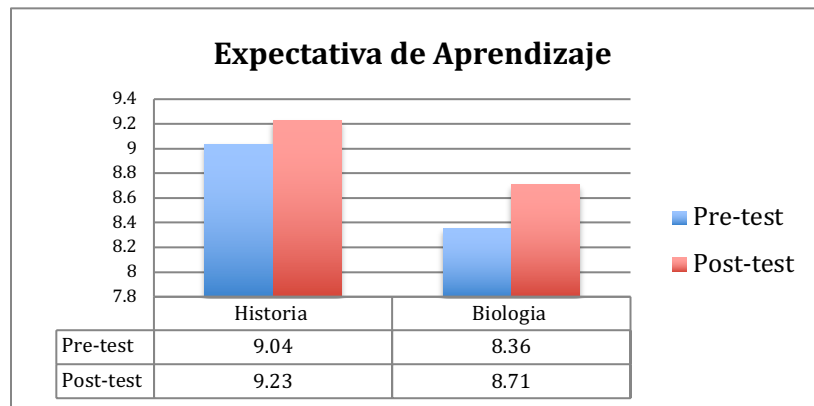
Las expectativas nos ayudan a conocer los motivos por los que asisten así como su disposición y es a partir de esto que podemos entonces elaborar un plan de acción que nos sirva para vincular al museo y las instituciones educativas formales en este caso del nivel superior.

### **4.2.1 Expectativas de Aprendizaje**

La pregunta número nueve se divide en dos: en la primera prueba tiene la intención de medir la expectativa de aprendizaje del estudiante y en la prueba posterior si los estudiantes consideraron que el recorrido cumplió con esa expectativa. Hay que recordar que de acuerdo con los datos de

la estadística de los museos realizada por el INEGI (2019) los visitantes encuestados acuden a museos para aprender algo nuevo y al terminar su visita califican su nivel de aprendizaje con una calificación mayor a 8 (dentro de una escala del 1 al 10). Para esta pregunta se ocupó la misma escala del 1 al 10 en donde los estudiantes tenían que seleccionar un número que representaba su expectativa de aprendizaje en su visita al museo. Esta pregunta nos dio los siguientes resultados:

Figura 15. Expectativa de aprendizaje



Fuente: elaboración propia, 2019.

En la primera prueba los estudiantes de Historia dijeron que su expectativa de aprendizaje era de 9.04 y los de Biología de 8.36, como muestra la gráfica; esto nos habla de la valiosa oportunidad que tenemos como docentes de aprovechar el interés que conlleva una visita al museo, como mencionamos en nuestro marco teórico para tener un aprendizaje significativo el estudiante tiene que mostrar intención en el aprendizaje, el museo de acuerdo al Modelo de Aprendizaje Contextual ofrece una oportunidad de aprendizaje que es facilitado por el interés del visitante, este interés se construye a partir de todos los aspectos que hacen que una persona se involucre en el proceso de aprendizaje y no solamente de si les gusta o no.

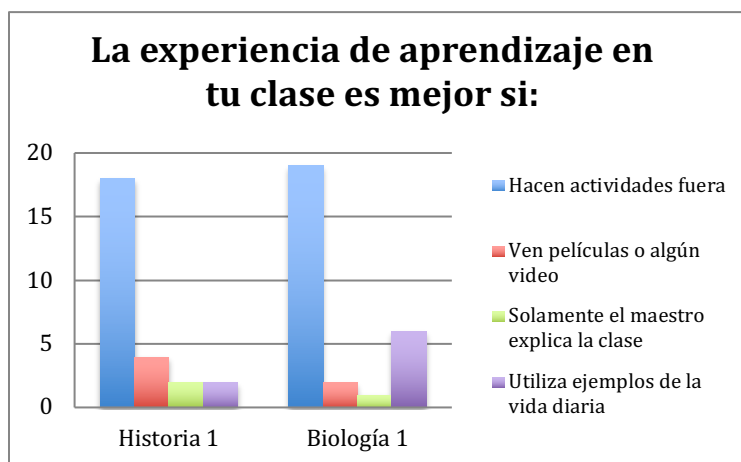
Como docentes muchas veces nos encontramos con una actitud difícil de nuestros estudiantes, por ello que consideren al museo como un espacio donde pueden tener disposición para aprender es una ventaja que debemos aprovechar.

En la prueba posterior, los resultados sobre el cumplimiento de las expectativas fueron favorables, los resultados fueron muy parecidos a los de la primera pregunta lo cual significa que los estudiantes cumplieron con sus expectativas de aprendizaje. Es importante recalcar que las expectativas de aprendizaje de los estudiantes concuerdan con los datos mostrados por el INEGI 2018, en donde las visitantes en su mayoría vemos al museo como un espacio que nos da una oportunidad de aprendizaje.

Otra anotación importante sobre esta pregunta es la diferencia entre el grupos antes de empezar la intervención, como se observa en la gráfica las expectativas de los estudiantes de Historia fueron más altas, esto está relacionado con que estos estudiantes ven al museo, específicamente al museo de arte, como una herramienta de estudio de su propio campo, en cambio los alumnos de Biología ven poca relación entre un museo de arte y su campo profesional. De acuerdo con el Plan Minerva el aprendizaje a través del arte es una herramienta poderosa para lograr el desarrollo cognitivo de los estudiantes por ello se encuentra dentro en los cinco ejes transversales del Plan Minerva que atraviesan todas las disciplinas y niveles educativos, sin embargo, es importante que tanto los docentes como los estudiantes realmente entiendan y posicionan al museo o el arte como una herramienta vital para su desarrollo profesional y cognitivo.

A continuación, la pregunta número diez en la primera prueba tenía como fin conocer cómo es que los estudiantes consideran que aprenden mejor en sus clases, se les dio 4 opciones entre las que figuraban actividades como ver películas, realizar actividades fuera del salón de clases, tener ejemplos prácticos o la explicación del docente. como se muestra en la figura 16.

*Figura 16.* Experiencia de aprendizaje



Fuente: elaboración propia, 2019.

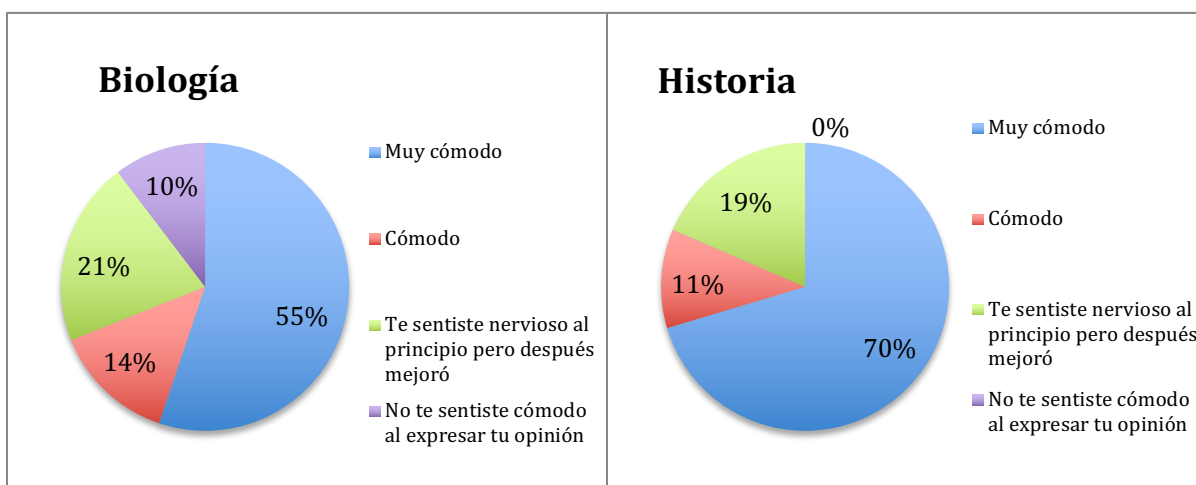
En ambos casos la opción más seleccionada fue la opción que menciona que los estudiantes prefieren que como parte del proceso enseñanza- aprendizaje se realicen actividades fuera del salón como visitas a museos por ejemplo, en segundo lugar está la utilización de ejemplos de la vida diaria para explicar un tema. Algo importante es que esta opción es la segunda en la licenciatura de Biología por ser una ciencia aplicada, los estudiantes necesitan ejercicios y aplicación en la vida laboral más que los estudiantes de historia para aprender mejor, otra opción sobresaliente fue el uso de material audiovisual ya fueran videos o películas. A pesar de que está fue su primera opción debemos ser conscientes que el museo un espacio educativo en donde no siempre se da aprendizaje para los grupos escolares que los visitan, por ello el diseñar experiencias de aprendizaje efectivas nos da la capacidad de proveer un propósito claro, opciones y seguridad en el proceso a los docentes y a través de ellos a los estudiantes.

Estos resultados nos muestran que los estudiantes esperan que el docente utilice diferentes estrategias para guiar el aprendizaje dentro y fuera del aula, por ello el museo resulta una herramienta que los docentes pueden explotar para propiciar el aprendizaje significativo en sus estudiantes, ya que no solo proporciona recurso para el aprendizaje a lo largo de la vida sino que puede complementar los programas escolares ya que los recursos del museo proveen un acercamiento a nuestra realidad entendiendo nuestro desarrollo y contexto cultural.

La pregunta número doce en la prueba posterior fue la siguiente: ¿Cómo te sentiste al contestar las preguntas del guía? Durante el ejercicio dentro del museo y en base a las técnicas de pensamiento visual el guía o docente debe de establecer un diálogo activo con los estudiantes al abordar una obra, de esta manera los estudiantes pueden compartir sus puntos de vista y nutrir su aprendizaje con los comentarios o puntos de vista de sus demás compañeros, como menciona Vygotsky. El constructivismo social del aprendizaje describe la construcción del conocimiento a partir de experiencias pasadas y presentes y este es facilitado por personas que puedan retar al estudiante sobre lo que piensa y ayudarlo a establecer la necesidad de considerar otras alternativas, por ello el papel del guía o docente es facilitar en lugar de dictar. (Griffin, 1998 p.14) Como parte de esta dinámica se da el intercambio de ideas entre los diferentes individuos que conforman el grupo, en este caso los estudiantes expresaron su percepción de la siguiente manera:

*Figura 18. Participación Biología*

*Figura 19. Participación Historia*



Fuente: elaboración propia, 2019.

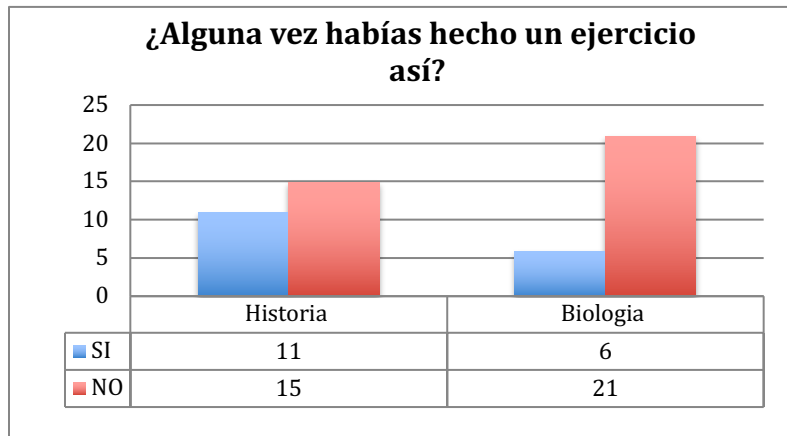
Fuente: Elaboración propia, 2019

Me parece interesante los resultados de esta pregunta por dos razones, la primera es el perfil del estudiante de ciencias sociales y de ciencias aplicadas, el 70% de los estudiantes de historia que realizaron la actividad se sintieron muy cómodos al responder las preguntas y expresar su opinión e interpretación de una obra artística ya sea porque conocían el tema con anterioridad o porque tenían elementos que facilitaban la interpretación de la obra.

Por otro lado, dentro de los estudiantes de Biología hubo una mayor variedad de respuestas, el 55% dijo que se sintió muy cómodo contestando las preguntas y estableciendo diálogo con la guía, 14% se sintió cómodo pero el 31% restante se sintió nervioso o incómodo al expresar su opinión y establecer el diálogo. Esto se debió a que los estudiantes muchas veces no conocían del tema de la pintura lo que los hacía sentirse inseguros sobre si lo que iban a decir sería correcto o no, otro aspecto que comentaron es que no estaban familiarizados con el diálogo en un museo ya que generalmente han participado en recorridos donde se prioriza la transferencia de información solamente.

En este mismo sentido realizamos la siguiente pregunta sobre la participación de los estudiantes en un ejercicio con estas características en el museo, a continuación, presentamos los resultados obtenidos.

Figura 20. Experiencia con la intervención



Fuente: elaboración propia, 2019.

Como muestra la Figura 20, el 78% de estudiantes de Biología y el 58% de los estudiantes de Historia no habían participado en un ejercicio así anteriormente. Cuando hablamos del ejercicio que realizamos nos referimos a las estrategias aplicadas basadas en las VTS y el modelo de aprendizaje contextual en el marco del museo constructivista, el ejercicio tienen las siguientes características: el guía debe propiciar el diálogo con los estudiantes todo el tiempo, además debe retomar las ideas de los estudiantes para conectarlas entre ellas o para plantear nuevas preguntas, de esta manera se reafirma la confianza del estudiante y conforme a la dificultad de la obra va aumentando el estudiante se da cuenta del proceso que estamos siguiendo para poder interpretar una obra.

Otro aspecto importante es la utilización del espacio del museo, en este sentido el museo constructivista es un espacio en donde el estudiante puede moverse y ocupar los diferentes espacios que existen, por ejemplo, los estudiantes pueden sentarse en el suelo, moverse para observar la obra desde diferentes ángulos, y les da opción de entender la colección desde diferentes narrativas y contenidos temáticos. Muchos de nuestros museos tienen reglas muy rígidas sobre el movimiento de los visitantes dentro del museo, si bien es cierto que los museos específicamente de arte deben tener especial cuidado con las colecciones, existen nuevas

herramientas tecnológicas que permiten potencializar el aprendizaje mediante la digitalización e interactividad de las obras del museo.

Estas nuevas herramientas y flexibilidad del espacio nos ayudan a romper la barrera que existe entre el museo y el visitante, el museo por su naturaleza es muy imponente y suele intimidar a aquellos visitantes que no están familiarizados con este, por ello es nuestra labor hacerlos más accesibles y flexibles.

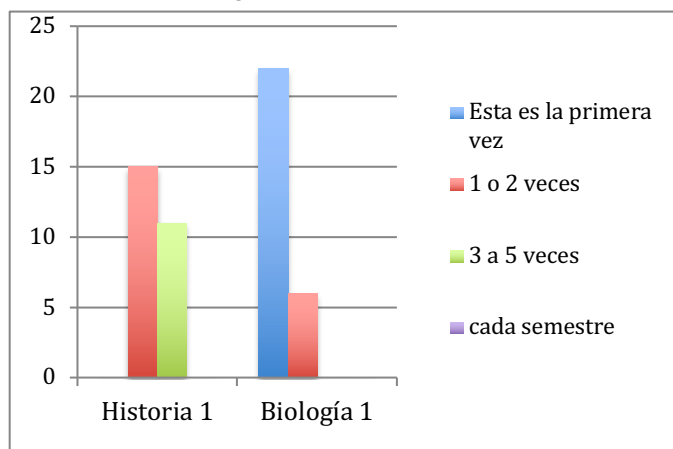
La participación de los estudiantes fue en aumento conforme se fueron sintiendo más cómodos en el espacio y con el facilitador, esto se refleja en los resultados de la prueba posterior a la intervención, en los resultados sobre las expectativas y en cómo se sintieron los estudiantes durante la intervención. El ejercicio de las habilidades cognitivas tiene que ver con la experiencia que los estudiantes tuvieron y su relación con los espacios físicos.

En caso de que los estudiantes contestarán que habían realizado un ejercicio como este se les preguntó en dónde habían realizado el ejercicio la mayoría en el caso de los estudiantes respondió que en el mismo Museo Universitario, y algunos otros museos mencionados fueron: Museo Nacional de Antropología, Museo de los Fuertes, Museo Viviente y el Museo Regional de Cholula.

#### **4.2.2 Visitas al museo**

Otra de nuestros intereses era conocer la frecuencia en que los estudiantes visitan el museo y cuantas visitas habían realizado como parte del primer semestre de su formación profesional a continuación presentamos las respuestas de los estudiantes de ambos grupos:

Figura 21. Visitas al museo



Fuente: elaboración propia, 2019.

Como muestra la Figura 21 en las respuestas se ve una clara diferencia entre los estudiantes de Historia y los de Biología, los estudiantes de Historia por lo menos han visitado el museo por lo menos una vez en su formación profesional mientras que los estudiantes de Biología no habían visitado el museo hasta este momento.

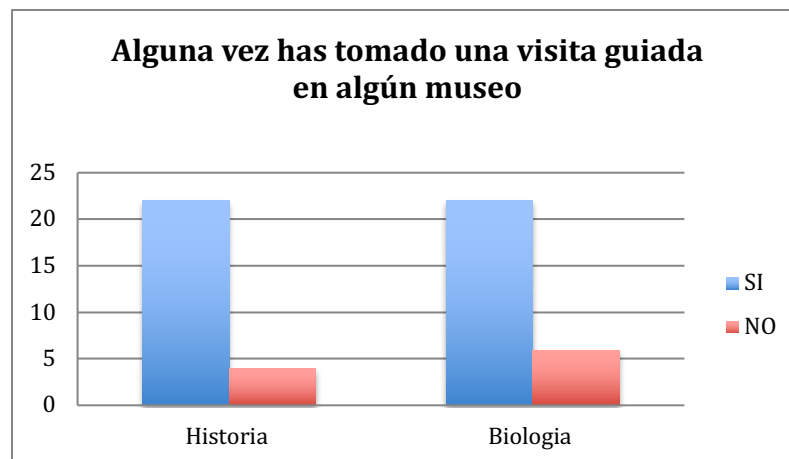
Creemos que esto se debe a la concepción del papel del museo en su desarrollo profesional para los estudiantes y docentes; en Historia es muy claro el papel de los museos en su profesión como una herramienta de estudio e investigación de hechos del pasado que les ayuda a comprender fenómenos de diferentes tiempos y culturas; en cambio para los estudiantes y docentes de Biología la relación con el museo no es obvia para su desarrollo profesional es por ello que los docentes no lo consideran una herramienta y en caso de que se realicen visitas son de tipo recreativas tanto a museos de arte como a museos de ciencias lo que hace que se pierda una gran oportunidad de aprendizaje para los estudiantes.

Otra razón es la cercanía del museo con las facultades, ciertamente para los estudiantes de Historia no representó un esfuerzo asistir al museo ya que se encuentra a unas calles de donde toman clases; esto facilita que los estudiantes y docentes puedan hacer actividades en el museo y los estudiantes puedan moverse fácilmente para regresar a sus clases. En cambio, los estudiantes

de Biología tuvieron que llegar al Museo en diferentes medios de transporte y una vez terminada la actividad regresar a Ciudad Universitaria para asistir a sus otras materias esto por ejemplo fue un inconveniente para el docente ya que requirió que hiciera gestiones con la dirección de la facultad para que los estudiantes pudieran llegar tarde a alguna de sus clases debido al tiempo de traslado.

En esta misma línea la pregunta siguiente se enfoca en los servicios educativos ofrecidos por los museos, como se menciona en nuestra contextualización casi todos los museos en México ofrecen visitas guiadas a sus visitantes por tanto queríamos saber si los estudiantes habían aprovechado este recurso en los museos que han visitado a lo largo de su vida.

Figura 22. Visitas Guiadas



Fuente: elaboración propia, 2019.

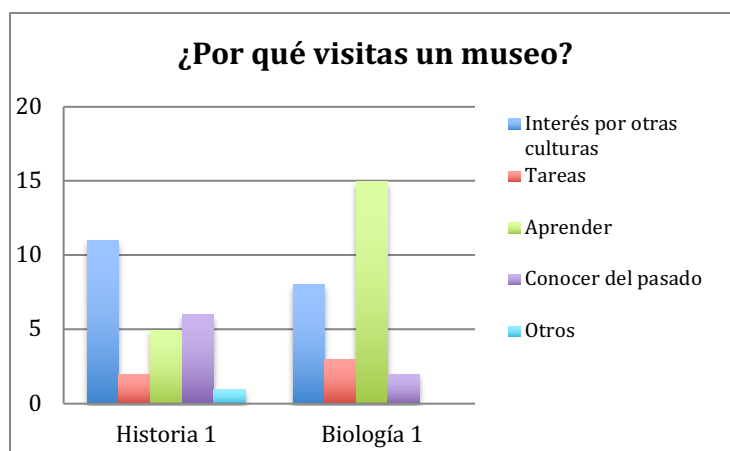
Como se muestra en la Figura 22 la mayoría de los estudiantes ha tomado una visita guiada dentro del museo, lo cual nos permite confirmar que en general la mayoría de los usuarios del museo utilizan este servicio ofrecido por los museos con la finalidad de aprender más y porque sienten que de esa manera pueden entender mejor las exposiciones. Por esta razón es importante que el museo desarrolle su contenido educativo como menciona el Modelo Contextual de Aprendizaje de acuerdo con el contexto individual, social, y físico.

Cuando los visitantes participan en una visita guiada se sienten más cómodos en el museo ya que rompen la barrera entre el arte y ellos, pero es importante que estas visitas no solo se remitan a la transmisión de información, sino que busque promover valores, construir nuevo conocimiento y desarrollar habilidades en los visitantes a través de la colección y el espacio en sí.

Como hemos mencionado anteriormente para lograr el aprendizaje es necesario que se dé un proceso que incluya la emocionalidad y los procesos cognitivos, de esta manera logramos filtrar la información que recibimos para no solo percibir, sino hacer una selección que nos ayude a determinar si esa información nos puede servir en un futuro y de esta manera recordarla.

Continuando con la exploración de los motivos por los cuales se visita un museo esta pregunta cuestionaba las razones por las cuales los estudiantes visitan un museo. Este ítem fue parte de la segunda prueba y fue una pregunta de tipo abierta por lo que a partir de las respuestas de los estudiantes desarrollamos categorías de acuerdo con las respuestas más comunes.

Figura 23. Motivos de visita



Fuente: elaboración propia, 2019.

De acuerdo con la figura la razón por la que visitan el museo para los estudiantes es para saber más de otras culturas, en segundo lugar, nos mencionan que aprender y en tercer lugar conocer

del pasado, estos resultados concuerdan con las altas expectativas de aprendizaje de los estudiantes mencionados anteriormente.

El papel del museo como espacio educativo, de difusión, investigación y conservación del patrimonio cultural lo hace poder ser un espacio al que visitamos con diferentes propósitos, pero una de las características en común de los visitantes es el interés por lo que hay en el museo. El patrimonio que como mencionamos es una herramienta que al reflejar modos de vida y de pensamiento del pasado, moldea el presente y nos ayuda a construir el futuro. Que los estudiantes ubiquen el interés por el pasado, el aprendizaje y el interés por la diversidad cultural como las razones principales de sus visitas nos invitan a darle un espacio a los museos dentro de nuestras prácticas educativas.

Para contestar nuestra pregunta de investigación sobre cómo los museos pueden contribuir al ejercicio de las habilidades cognitivas nos basamos en el modelo contextual de aprendizaje, retomado en el marco teórico, que menciona que el aprendizaje en el museo se da en una constante interacción entre el individuo, sus relaciones sociales y el espacio que lo rodea, es por ello por lo que cada visitante tiene una manera diferente de acercarse al museo y relacionarse con el patrimonio cultural. Todos estos factores crean un espacio único en donde el proceso de enseñanza aprendizaje es individual y a su vez colectivo, en donde los estudiantes descubren, relacionan e interpretan mediante sus conocimientos previos, pero también mediante las interacciones con el espacio y con los demás.

Las razones por las que los estudiantes visitan los museos están determinadas por aspectos sociales y culturales que dotan de significado a la experiencia. Es un conjunto de necesidades, intereses y motivaciones de los grupos que influyen tanto en la experiencia como en el aprendizaje en el museo.

La importancia de la educación patrimonial en los museos recae en que promueve reflexiones sobre el pasado y nos provee de oportunidades únicas de aprendizaje a través de objetos u obras de arte que retratan la realidad de diferentes maneras. Es por ello por lo que recalcamos que las visitas educativas a estos espacios son importantes en el desarrollo de nuestros estudiantes, de acercarlos más a la cultura y al arte para formar en valores en espacios que permiten la transmisión de conocimientos, la construcción del aprendizaje y una experiencia agradable.

El Plan Minerva como hemos mencionado antes, da un lugar primordial al uso del arte para la formación profesional de sus estudiantes, sin embargo, poco se ha hecho para llevarlo a la práctica en todas las áreas del conocimiento es por ello por lo que investigaciones como esta pueden abrir puertas y oportunidades de aplicar el arte como herramienta en nuestros programas escolares.

A partir del análisis de estos resultados podemos obtener muchas conclusiones sobre el desempeño de los estudiantes en cada una de las variables que elegimos medir en esta investigación, las habilidades cognitivas y la experiencia de aprendizaje en el museo.

Los resultados nos permiten responder a las interrogantes sobre la relación que existe entre el ejercicio y mejora de las habilidades cognitivas en los jóvenes estudiantes mediante una actividad realizada en el museo, además nos permite conocer más esta relación mediante las respuestas y comportamientos que mostraron los estudiantes durante la intervención.

Con esto tenemos una puerta abierta a desarrollar y aprovechar el espacio del museo como una herramienta educativa que nos brinda oportunidades didácticas que benefician el desarrollo del aprendizaje en nuestros estudiantes.

Las variables abordadas en este capítulo referentes a las habilidades cognitivas, como la observación, el análisis, la síntesis y la interpretación tuvieron cambios de la primera prueba a la

prueba posterior mostrando que la intervención puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Por supuesto, esta investigación es un grano de arena en el estudio de esta relación y el papel de los museos en la formación de los universitarios pero buscamos contribuir a abrir nuevos campos en la investigación educativa.

En cuanto a las expectativas de aprendizaje encontramos que los estudiantes ven al museo como un espacio en donde pueden aprender cosas nuevas y por ello es una herramienta que puede ser utilizada por los docentes para propiciar ambientes de aprendizaje mejores en sus asignaturas, una de las cualidades de los museos es la gran variedad de temas que abarcan lo que significa que las posibilidades de aprendizaje en ellos se multipliquen.

Como parte de esta investigación y a partir de los resultados expuestos en este capítulo hemos decidimos realizar una propuesta de formación docente que nos de una guía para entender el espacio, sus cualidades, sus métodos y que los docentes universitarios puedan aprovechar este espacio para obtener mejores resultados y promover el patrimonio cultural mediante el desarrollo de habilidades, competencias y valores. Esta propuesta será abordada en el capítulo siguiente.

## Capítulo V

### Propuesta pedagógica

#### RESUMEN

Esta propuesta es el resultado del trabajo de investigación sobre la relación del museo con el ejercicio de las habilidades cognitivas, por ello tiene como finalidad que los docentes conozcan, aprendan y manejen técnicas de enseñanza-aprendizaje desarrolladas en el museo (estrategias de pensamiento visual y el modelo contextual de aprendizaje). Para que podamos ver al museo y al arte como una herramienta de aprendizaje y no solo de recreación, como un espacio en donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos, valores, actitudes y habilidades que los ayuden en su vida diaria. Las visitas educativas a los museos proponen una alternativa a nuestra labor docente que nos brindan nuevos espacios y herramientas para abordar diferentes temáticas, conectar con el patrimonio cultural, poder comprender otros modos de vida y maneras de pensar.

Palabras clave: museos, aprendizaje significativo, habilidades cognitivas, patrimonio, estrategias de pensamiento visual.

#### INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de formación docente surge del esfuerzo de llevar este trabajo de investigación a la práctica docente. Creemos que los docentes tenemos la responsabilidad de ser críticos y reflexionar en nuestra práctica diaria, y a partir de ello encontrar herramientas que nos ayuden a propiciar mejores oportunidades para que nuestros estudiantes puedan aprender mejor.

Sabemos que generalmente el uso didáctico de los museos se relaciona con los docentes del área de humanidades, sin embargo, al buscar el ejercicio de habilidades cognitivas y relacionarlo con asignaturas pertenecientes a la formación general universitaria abrimos espacios

para que sea considerado como una herramienta para más docentes que quieran que sus estudiantes cumplan con el perfil de egreso de la institución.

Nuestra propuesta de formación docente gira en torno a la labor educativa de los museos utilizando el arte y el patrimonio cultural como herramienta que nos ayude a conectar mejor con nuestros estudiantes mediante el desarrollo de sus habilidades cognitivas alineadas a las competencias como son el pensamiento crítico y el auto aprendizaje. La educación en los museos basa su acción didáctica en formar y hacer reflexionar a los visitantes en valores, actitudes y normas para desarrollar comprensión, despertar inquietudes, promover la participación y el respeto hacia el patrimonio con el fin de formar una identidad como comunidad.

Las visitas educativas a los museos proponen una alternativa a nuestra labor docente que nos brinda nuevos espacios y herramientas para abordar temáticas y conectar con el patrimonio cultural y poder comprender otros modos de vida y maneras de pensar.

El uso correcto de las estrategias de enseñanza en museos nos facilitará la creación de dinámicas y propuestas interesantes y significativas para nuestros estudiantes, este curso busca brindar al docente una introducción al espacio educativo del museo y a algunas de sus estrategias de enseñanza y procesos de aprendizaje, así como a las nuevas herramientas digitales y materiales de apoyo diseñadas por el museo que los docentes pueden ocupar tanto dentro del aula como en una visita al museo.

Las conexiones entre los saberes docentes y la educación en los museos resultan una gran oportunidad de crear contenidos y estrategias que deriven en un aprendizaje significativo y pertinente en nuestras comunidades estudiantiles. Por ello, creemos que este curso representa una gran herramienta en nuestro actuar diario y no solo en materias relacionadas con las ciencias sociales sino en una gran variedad de temas que pueden ser tan amplios como la diversidad en el arte y la ciencia.

## ASPECTOS REFERENCIALES

Las necesidades educativas aumentan cada día más en la era de la tecnología, la información está disponible en todo momento y la educación formal no está siendo suficiente para cubrir estas necesidades. La educación no formal permite adquirir conocimientos en otros espacios y dinámicas que posibilitan al individuo la elección de contenidos y experiencias lo que se traduce en un aprendizaje mucho más significativo. Además de esto nos encontramos en un tiempo en el que se ha dado una nueva sensibilidad hacia la importancia de la difusión de la cultura y se han dado cambios fundamentales en el concepto de educación y del museo. (OEI, 2009)

Las habilidades cognitivas son procesos mentales que ocupamos todos los días y que están en constante desarrollo a lo largo de nuestra vida, nos permiten tener herramientas para afrontar la vida diaria, por mucho tiempo se ha pensado que estas habilidades solo pueden desarrollarse en un contexto de educación formal; pero debido a que nuestra sociedad se encuentra en constante cambio aparecen nuevas necesidades y opciones, en donde la educación no formal ha adquirido una importancia nunca antes vista.

La educación patrimonial que se da en los museos nos permite dar a conocer la importancia del patrimonio cultural en nuestra vida, pero el beneficio puede ir mucho más allá ya que a través de los recursos culturales podemos reforzar las habilidades cognitivas de los estudiantes mediante un diálogo de participación que nos permita crear relaciones con su vida diaria y el conocimiento adquirido dentro de las aulas. Las instituciones culturales presentan una alternativa para reforzar estas habilidades a través del ejercicio fuera del aula y haciendo una conexión con nuestro pasado formando lazos con el arte y la historia. (Colizzi et al, 2017)

Es a través de estos marcos, la educación no formal y patrimonial, que los museos actúan como espacios educativos que no dependen de una estructura de salón de clases o de maestro-alumno lo cual dota al espacio de apertura, flexibilidad e importancia en nuestras sociedades.

A partir de eso creemos que es importante que los profesores tengan conocimiento de algunas técnicas de educación en museos con el fin de que puedan hacer de esta experiencia una experiencia más enriquecedora y que además se pueda conectar con el contenido que se está atendiendo en clase. La universidad cuenta con dos museos universitarios que contienen una amplia colección tanto pictórica como de conocimiento científico, un departamento de difusión y cultura que tiene como propósito promover el patrimonio universitario dentro de todas las facultades que conforman esta casa de estudios.

Estas herramientas que el docente adquirirá no solo son eficientes en el espacio del museo, sino que pueden utilizarse dentro del salón de clases para lograr ejercitar en los estudiantes habilidades de pensamiento crítico a través de imágenes.

Cuando hablamos de la dimensión pedagógica-curricular nos enfocamos en el proceso que realizan los docentes desde la planeación, la implementación y la evaluación dentro del aula, así como las interacciones con los estudiantes y entre ellos que se relacionan con el contenido que se enseña en una asignatura y la pertinencia al mismo. (Gimmer et al, 2010)

El curso tiene como eje el fomento al perfeccionamiento pedagógico a través de la profundización y comprensión por parte de los docentes en estrategias didácticas para enseñar a través del arte, en este curso podrán diseñar y planear un guion museístico para utilizar dentro y fuera del museo con el fin de delimitar y orientar la interpretación de las obras que soporten el contenido curricular.

Nuestro compromiso como docentes es lograr que el estudiante pueda aprender lo que les estamos enseñando, pero también que desarrollen habilidades que les den oportunidades de aprender a lo largo de su vida, por ello reconocemos al patrimonio como una herramienta accesible a todos.

La formación docente es uno de los ámbitos más importantes para lograr instituciones de Educación Superior de calidad y excelencia, las instituciones y los docentes responden a los cambios sociales y tecnológicos que viven nuestras sociedades. (Montes y Suárez, 2016)

En la Educación Superior la formación docente se ha basado en responder a tres procesos que han tenido lugar en la sociedad del conocimiento, el primero es la masificación del sistema de Educación Superior, la creciente internacionalización del conocimiento, así como la incorporación de las TICs, la tercera es la incorporación de la educación permanente y aprendizaje a lo largo de la vida de acuerdo con las convenciones de la UNESCO.

A partir de los años noventa surge el término dentro de la UNESCO de Educación para todos plasmado en la Declaración Mundial sobre la Educación para Todos, que buscaba lo siguiente:

Satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje exige algo más que una renovación del compromiso con la educación básica en su estado actual. Lo que se requiere es una “visión ampliada” que vaya más allá de los recursos actuales, las estructuras institucionales, los planes de estudios y los sistemas tradicionales de instrucción, tomando como base lo mejor de las prácticas en uso (...). (UNESCO, 1990, p.8)

Entonces podemos encontrar este término junto con la educación para toda la vida en las labores de las instituciones de Educación Superior en nuestro país, la educación para todos es aquella que se adapta a las necesidades de las personas y utiliza muchos más recursos que solo la educación formal, dando espacio a lugares como el museo y a esfuerzos de formación continua para profesionistas y por supuesto para docentes.

Estas nuevas necesidades formativas no solo afectan a los estudiantes, también a los docentes, y en México el impulso a los programas de formación docente en Educación Superior

viene apoyados por tres partes: la ANUIES, la Secretaría de Educación Pública, y las propias instituciones de Educación Superior creando estrategias, centros y programas que buscan la actualización, la coordinación y capacitación del personal altamente preparado para desarrollar su labor educativa.

La literatura internacional sobre formación docente evidencia el impacto de esta en la mejora de su práctica, para ello es necesario que reúna ciertas características: “aprendizaje activo, enfoque en contenidos disciplinarios, duración prolongada y otorgada en el momento oportuno y participación colectiva en comunidades de aprendizaje” (INEE, 2018 p. 9)

Además de estas características también se ha encontrado que las acciones más efectivas tienen una duración prolongada, mínimo de 40 horas y ofrecen a los docentes una vinculación entre los conocimientos curriculares y el trabajo dentro del aula. Por ello en nuestra propuesta diseñamos un curso de 40 horas en donde los docentes puedan ver claramente la vinculación entre los temas y su trabajo en el aula.

Sabemos que la formación continua tiene que estar diseñada de acuerdo con las necesidades de los docentes, asegurando la calidad de los contenidos y su implementación a través de la participación de expertos que contribuyan con sus conocimientos y experiencia al saber docente.

Hoy en México es un reto el modelo de la formación docente debido al fracaso y retroceso de la reforma educativa del 2013, en la actual administración del presidente López Obrador (2018-2024) las prioridades han cambiado, por ello debemos hacer un esfuerzo como instituciones para seguir ofreciendo programas de formación docente que nos ayuden a responder a los nuevos retos que nos enfrentamos como sociedades.

En cuanto a la formación en educación patrimonial no es abordada en la primera formación de los docentes, por lo tanto, el patrimonio no es un referente clave en los procesos de

enseñanza y aprendizaje dentro de sus programas universitarios o aulas, lo cual crea un área de oportunidad importantísima para aprovechar las capacidades didácticas del patrimonio cultural y artístico.

## **ASPECTOS TEÓRICOS**

La importancia de contextualizar nuestra propuesta es que permite establecer un puente entre las intenciones de la institución y las necesidades o problemas del entorno, de acuerdo con esto es necesario que revisemos las características de la enseñanza en el aula universitaria de manera que nos permita orientar de mejor manera la intervención docente. (Fernández et al, 2006)

A partir de este ejercicio de análisis entendemos al museo como un espacio educativo que puede ser muy útil para el aprendizaje de los estudiantes, la visita al museo y el arte permiten más que una experiencia recreativa, posibilitan el aprendizaje en los estudiantes. La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla promueve la vinculación entre el conocimiento y el desarrollo, conservación y difusión de la cultura y el arte. (BUAP, 2019)

Además, para esta propuesta fue necesario guiarnos en las políticas y tendencias educativas actuales tanto a nivel nacional como a nivel internacional, según la Organización de las Naciones Unidas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible se habla sobre educación para toda la vida, que supone la constante formación profesional y técnica que nos permite actualizarnos y estar preparados para la vida diaria. (ONU, 2015)

Como resultado de la investigación se pudieron obtener datos para comparar y analizar la experiencia de los estudiantes en los museos de manera que esta información nos ayudó a realizar el diseño de esta propuesta.

Nuestro marco pedagógico nos servirá para conducir la formación a través de conceptos y valores. Para definir este marco es necesario delimitar a qué nos referimos con el saber pedagógico, por ello retomaremos la definición dicha por González y Ospina:

El saber pedagógico se concibe como una construcción, un conocimiento frente al hecho educativo que no sólo tiene en cuenta el aspecto práctico, sino su fundamentación teórica. Este saber orienta una forma de ser del docente al interior de la sociedad y genera una impronta específica en cuanto a la configuración de libertad de pensamiento de los sujetos y sus relaciones con lo social. En este sentido, el saber pedagógico, lo constituye un conjunto de elementos teórico-prácticos que en un ejercicio reflexivo, configuran un tipo de saber a partir de las prácticas de enseñanza, en las cuales confluye el saber y la interacción social, con miras a la elaboración de un proyecto social (González y Opsina, 2013, p. 97)

Esta definición de saber pedagógico nos deja claro la importancia de que el docente reflexione en su práctica e incluye elementos tanto teóricos como prácticos que nos ayuden no solo a que los estudiantes adquieran saber y habilidades de interacción social sino que también sean parte de un proyecto social.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) una de las principales preocupaciones de la formación docente debe de ser “la necesidad de identificar un conjunto amplio de nuevos conocimientos, capacidades, valores y prácticas que los profesores deben adquirir para ser profesionales efectivos” (Unicef, 2000 n/p)

Por ello este proyecto busca desarrollar nuevos conocimientos, habilidades, y capacidades en los docentes a través de centrarse en que sus principales herramientas sean las obras pictóricas, escultóricas y visuales y que a partir de estas logremos el desarrollo de habilidades cognitivas en nuestros estudiantes mediante el uso de diferentes principios utilizados en la educación en museos.

En este curso se tomará como perspectiva pedagógica el constructivismo debido a que partimos de que el museo es un lugar abierto, flexible y con múltiples interpretaciones. El arte al

ser una herramienta con más de un significado nos permite desarrollar habilidades de observación, análisis e interpretación que posibilita en los estudiantes el ejercicio del pensamiento crítico.

La institución tiene como uno de sus ejes filosóficos el Constructivismo sociocultural, que plantea que el conocimiento se construye a través de la experiencia del estudiante y de la interacción con los demás, Vygotsky es uno de los representantes de esta corriente, él propone al lenguaje como una herramienta que media el desarrollo cognitivo que se origina a partir de las relaciones sociales y culturales que tenemos desde que nacemos. (Serrano, 2011) Dentro de este marco ha de considerarse información referente a manuales de educación en museos, textos de apoyo, experiencias de docentes en museos y enseñando con arte dentro de las aulas.

Para poder integrar el marco pedagógico a nuestra propuesta se diseñará el contenido con base en el constructivismo, y las técnicas de interpretación que se abordarán en el curso, entre ellas las técnicas de Pensamiento Visual, y el modelo de aprendizaje contextual, diseño de guiones en base a piezas de arte con contenidos temáticos de manera que se pueda definir la estructura desde el diseño hasta la evaluación y que nos permita definir el concepto de enseñanza-aprendizaje que regulará las actividades involucradas en el curso.

En las estrategias que constituyen al proyecto educativo se articulan las disciplinas y se seleccionan las acciones para poder sustentar el proyecto. Para la eficacia y organización del proyecto “es importante gestionar desde la planificación de la clase, la inclusión de procedimientos de estudio guiados por los profesores con el propósito de mejorar y promover el aprendizaje de los estudiantes (Fernández et al, 2006, p.261)

Dentro de los contenidos de la propuesta abordaremos dos estrategias propias de la educación en museos, la primera las Estrategias de Pensamiento Visual creadas por Abigail Housen, una reconocida psicóloga cognitiva estadounidense y Philip Yenawine, director

educativo del Museo de Arte Moderno en Nueva York durante los años ochenta, esta estrategia tiene como base la estética y la enseñanza a través de las obras de arte con el fin de permitirle a los visitantes construir su propio entendimiento. (Mayer, 2005)

Esta técnica se basa en el constructivismo específicamente en Piaget, ya que beneficia a los procesos cognitivos y no a los contenidos. Este método busca desarrollar estructuras de pensamiento que permitirán al visitante comprender diferentes tipos de contenidos y beneficia el aprendizaje autónomo. (López y Kivatinetz, 2012)

El papel del educador es vital en esta técnica, ya que se le asigna una función mediadora que por medio del diálogo activo propicia que los participantes puedan observar, reflexionar y escuchar a los demás, mediante el respaldo y valorización de las ideas de cada uno de los participantes. Creando así un ambiente de apertura y respeto que ofrezca seguridad y confianza a los visitantes para expresar sus ideas y construir el conocimiento individual a través del intercambio de ideas con los demás.

La importancia de que el docente conozca este tipo de herramientas recae en la posibilidad de enseñar a partir de ellas y adaptarlas a sus propias necesidades dentro del museo o del aula misma, con el fin de lograr acercar a sus estudiantes al arte de una manera innovadora y diferente que desarrolle espacios de participación e intercambio de ideas para construir conocimientos, valores o adquirir actitudes y habilidades.

La segunda estrategia que incluimos en esta propuesta es el Modelo Contextual de Aprendizaje planteado por John Falk y Lynn Dierking en los años noventa, y revisada en el 2000. Esta teoría plantea que el aprendizaje está delimitado por la interacción de tres contextos principales: el individual, el físico y el sociocultural. Este modelo es de carácter descriptivo y nos ayuda a entender cómo es que ocurre el aprendizaje dentro del museo para poder diseñar mejor y entender nuestra relación con el espacio.

En este modelo el contexto personal se compone de la motivación personal de aprender, es decir debe tener interés y del conocimiento o experiencia previa que tiene el visitante, estos dos componentes ayudan a que el proceso de aprendizaje sea significativo y relevante. El contexto sociocultural se compone de las experiencias culturales y sociales que enmarcan al museo, por ejemplo las necesidades colectivas, los intereses o motivaciones de los diferentes tipos de grupos que visitan al museo ya sea desde familia, amigos o grupos escolares, estos componentes delimitan el qué, el cómo y el por qué aprendemos. El contexto físico se compone del espacio desde las galerías hasta los espacios donde se ofrecen servicios como la cafetería, la tienda, etc. estos espacios delimitan la experiencia que tiene el visitante.

Este modelo nos ayuda como docentes a entender las relaciones que se dan dentro de un espacio tan diferente al aula como es el museo, el conocer y manejar estas estrategias pueden mejorar nuestra práctica docente de manera considerable ya que nos permiten crear nuevos proyectos a partir de la conexión de los estudiantes con la cultura y el arte.

Algunos de los principales retos de esta fundamentación del marco pedagógico es poder establecer relaciones entre el arte y el contenido de la materia, concientizar a los maestros que la visita al museo puede ser más significativa y que a partir de ella se pueden construir conocimientos, desarrollar habilidades y promover valores, y que estas herramientas pueden aplicarse no solo en el museo si no que pueden tener relación con el aula y con el contenido de su materia.

La contextualización de estas estrategias nos permitirá crear contenidos basados en lo que trabajan los docentes específicamente dentro de sus asignaturas, y que estos temas puedan ser relevantes para los estudiantes. A partir de nuestro marco pedagógico buscamos que el docente pueda facilitar la comprensión del conocimiento a través de alguna pieza artística.

## **ASPECTOS METODOLÓGICOS**

Para que este programa pueda traducirse en acciones que tengan impacto en nuestra práctica docente es necesario que definamos los aspectos de operatividad, por ello estableceremos el problema, los objetivos y metas, los sujetos a los que nos queremos dirigir y sus características, los instrumentos que se emplearán, el procedimiento y los resultados que esperamos obtener. Además, expondremos la importancia y aportaciones que este curso busca lograr en el mejoramiento de la calidad educativa y la práctica docente mediante el uso del patrimonio cultural específicamente el arte.

Nuestro objetivo general es que el docente pueda aprender técnicas de enseñanza-aprendizaje que utilizan los museos para aplicarla en el aula y en las visitas a instituciones culturales, con el fin de que el estudiante pueda practicar habilidades cognitivas durante su visita en el museo, tomando en cuenta las características del espacio en sí.

Para la eficacia y organización del proyecto “es importante gestionar desde la planificación de la clase la inclusión de procedimientos de estudio guiados por los profesores con el propósito de mejorar y promover el aprendizaje de los estudiantes (Fernández et al, 2006, p.261)

El contenido del curso estará dividido en 4 módulos con 4 subtemas cada uno, de acuerdo con las necesidades de los actores participantes estará compuesto de 40 horas dividido en 4 secciones de 5 horas cada una, empezando por conceptos básicos sobre arte, museo, e interpretación; se retomarán temas de estrategias de enseñanza como el diseño de un guion museístico temático, y se buscará que los docentes puedan hacer ejercicios de práctica que les ayuden a reafirmar lo aprendido.

En el primer módulo llamado “Principios básicos del arte y educación” se abordarán conceptos claves para hablar de arte y cómo es que el museo se ha convertido en un espacio educativo per se. En el segundo módulo “Técnicas de Pensamiento Visual” se abordarán

estrategias pertenecientes a esta técnica, sus orígenes, algunas variaciones y cómo los docentes pueden ocuparlas dentro del aula o el museo. El tercer módulo “Aprendizaje Contextual” se hablará de esta técnica desarrollada para entender al aprendizaje de elección libre y cómo las experiencias ayudan a construir conocimiento.

Con los conocimientos y habilidades adquiridas en estos tres módulos los docentes serán capaces de diseñar un guion temático a partir de obras de arte, el cual desarrollarán en el cuarto y último módulo en donde además de elaborar este guion se presentará al resto de la clase en el museo y se ofrecerá retroalimentación tanto de parte del docente como de los compañeros.

Para este curso se plantea la participación de los Museos Universitarios con la finalidad de vincular a los docentes con algo que ya es parte de la comunidad universitaria, y que es patrimonio cultural de todos los que formamos parte de la universidad; además, de la participación de expertos que puedan hablar sobre su experiencia enseñando en museos, así como el personal educativo del museo, o incluso historiadores de arte son de vital importancia para poder crear contenido pertinente y acertado que nos ayuden a delimitar el programa a través de las distintas disciplinas.

Es importante que el diseño sea flexible y capaz de ajustarse a las necesidades de los participantes y la institución, también que se lleve un control sobre los objetivos y perfiles cumplidos que nos ayuden a mejorar las estrategias implementadas.

En esta etapa se especificará la sistematización misma del proyecto, se definirá la importancia así como la información necesaria para llevarlo a cabo, las decisiones a adoptarse, los retos que pueden presentarse, los actores involucrados y sus posibles escenarios todo esto con el fin de explicar su naturaleza y plantearnos metas que podrán ser medidas como resultados visibles.

- Definición e importancia:

El curso está diseñado para dar las bases teóricas y entender el espacio del museo y las obras pictóricas, escultóricas y visuales como una herramienta para el aprendizaje de los estudiantes, de manera que los docentes puedan también llevar a la práctica estos conocimientos mediante el diseño e implementación de alguna técnica con los demás compañeros del curso.

En palabras de autores como Fernández, Izuzquiza y Bellester en su artículo dirigido a la labor del docente en el aula universitaria, mencionan lo siguiente:

Los profesores tenemos que crear condiciones en el contexto del aula universitaria que ayuden a los alumnos a adquirir estrategias y capacidades que les permitan transformar, reelaborar y, en suma, reconstruir los conocimientos que reciben. Esto implica generar cambios curriculares en la Educación Superior para hacerse cargo de transmitir los contenidos y la cultura escrita intrínseca a las carreras que enseña (Fernández et al, 2006, p.262)

Con base en esto, el programa adquiere importancia en nuestra labor como docentes ya que les dará nuevas herramientas y estrategias que les permitan ayudar a sus estudiantes a adquirir habilidades que les permitan como mencionan las autoras reconstruir los conocimientos que reciben. Incorporar la interpretación de una obra de arte en el aula representa un cambio en la manera de acercarnos a los contenidos establecidos en los planes curriculares.

- Información clave:

El proyecto tiene como característica principal que se puede adaptar para abordar diferentes contenidos y temáticas dentro del salón de clase, además busca vincular al estudiante con el patrimonio cultural, formando en él valores como respeto a la diversidad cultural, apreciación de su identidad cultural, y conocimiento sobre nuestras sociedades.

Como estamos trabajando sobre el saber pedagógico es importante conocer su importancia y relación en la práctica docente, a continuación retomaremos una cita del artículo

Publicado por Cárdenas, Soto-Bustamante, Dobbs-Díaz, y Bobadilla-Goldschmidt, en 2012, que lleva por título El saber pedagógico: componentes para una reconceptualización:

El saber pedagógico es el fundamento de la praxis que el docente realiza en el aula y demás espacios de enseñanza, construcción y co-construcción del conocimiento con sus alumnos. Su reconocimiento permite avanzar en relación con la comprensión de los sentidos y formas en las cuales los docentes desarrollan su trabajo de enseñanza. (Cárdenas et al, 2012 p.483)

Esta información es vital para comprender tanto a los docentes en su práctica y que de esa manera el programa que estamos planeando pueda tener una base sólida que asegure su efectividad e importancia para tanto los docentes como para nuestros propios estudiantes.

- Decisiones a adoptarse:

La orientación metodológica para evaluar el aprendizaje que llevaremos a cabo será la evaluación formativa y sumativa ya que a lo largo del curso se realizarán actividades que serán parte de la nota final de los estudiantes con la cual podrán acreditar el curso de acuerdo con las pautas dictadas por la Vicerrectoría de Educación Continúa.

- Escenarios posibles para su manejo:

La sistematización de nuestro proyecto permite que el orden, la selección de contenido y el desarrollo del proyecto estén abiertos a ajustes o precisiones, por ello es importante que el docente que lo imparta tenga una actitud abierta a comentarios y pueda adaptarse a las necesidades del grupo. El diseño permite tener modificaciones que perfeccionen y adapten el contenido dependiendo del contexto de los participantes.

- Actores que deben intervenir

El proyecto será evaluado por expertos en la materia, en este caso el personal educativo del Museo Universitario revisará y participará como apoyo durante el curso, así como pedagogos que nos ayuden con la base teórica del curso.

- Problemas a afrontarse

Durante la sistematización tendremos que tomar en cuenta al grupo participante, sus opiniones nos harán cuestionarnos sobre el alcance y balance de los contenidos en el contexto educativo, queremos ser abiertos a que el curso sea lo más pertinente posible a cada uno de los docentes involucrados.

### **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

El nombre de la propuesta pedagógica engloba dos términos importantes de la educación patrimonial y artística, este curso está creado para docentes que quieran enseñar a través del arte y del patrimonio. Como una de las instituciones encargadas de la educación patrimonial y artística de nuestras sociedades, los museos se han dado a la tarea de pensar y crear estrategias con las que los visitantes puedan aprender de manera significativa diversos temas a partir de las piezas del museo; por ello haremos uso de estas mismas para poder involucrar a los docentes y brindarles herramientas que puedan ocupar en su proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes ya sea en una visita al museo o en el propio salón de clases.

- Opción formativa: Formación Continua.
- Tipo de programa al que corresponde: El programa será un curso de formación docente.
- Destinatarios: Maestras y maestros frente a grupo, Directivos escolares (directores, supervisores, jefes de sector, jefes de enseñanza, entre otros) y Asesores técnico-pedagógicos de Educación Superior, personal educativo de museos.
- Nivel a la que está dirigida: Educación Superior

- Servicios educativos a la que está dirigida: Educación formal, Educación Extraescolar, educación a distancia y educación no formal.
- Temática a desarrollar o servicios que atiende: Formación Cívica y Ética, Historia, Uso Educativo de las Tecnologías, Educación Patrimonial, Educación Artística, Habilidades del Pensamiento Crítico.
- Duración: El curso tendrá una duración de 40 horas, divididas en ocho bloques de 5 horas cada uno.
- Modalidad de trabajo: El programa académico de Formación Continua o Superación Profesional se desarrollará en sesiones presenciales, 2 sesiones se harán dentro de un museo. Para acreditar el curso es necesario un mínimo de asistencia del 80% de acuerdo en las normativas de la institución.

Las características técnicas del programa son las siguientes:

Tabla 5. Características técnicas

<b>Programa del curso</b>			<b>Línea de formación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Técnicas de educación patrimonial y artística en museos para docentes.</b></li> </ul>			Formación Continua
<b>Créditos</b>			<b>Área de conocimiento</b>
4			Ciencias sociales
<b>Clave del curso</b>			<b>Prerrequisitos</b>
			Sin requisito
<b>ASIGNACIÓN DE TIEMPO</b>			
Horas Conducidas	Horas independientes	Total- horas-semana	Total-horas
40	24	5	40

Fuente: Elaboración propia, 2020.

- **Competencias a desarrollar:**

Los docentes que participen en este programa podrán desarrollar las siguientes competencias genéricas y disciplinares:

- Identifica e interpreta conceptos básicos sobre arte, museo, e interpretación que se utilizan para hablar de arte y aplicarlos dentro de sus ejercicios.
- Valora y promueve el patrimonio histórico- cultural de su comunidad a partir del conocimiento de la contribución del museo y arte para fundamentar la identidad de sus estudiantes.
- Identifica los principios básicos y etapas de las estrategias de pensamiento visual para aplicarlo al aprendizaje a través del arte con el fin de entender cómo aprendemos en espacios como el museo y mejorar el desempeño de sus estudiantes.

- Emplea las estrategias de pensamiento visual para la explicación de un tema en específico a partir de una obra de arte para que sus estudiantes puedan desarrollar competencias y relacionarse con el patrimonio cultural.
- Analiza el modelo contextual de aprendizaje a través de sus diferentes conceptos para poder integrarlo a su práctica docente y tener una idea más amplia de cómo aprendemos por medio del patrimonio cultural.
- Contrasta las diferentes técnicas de enseñanza en el museo con las nuevas corrientes impulsadas por el uso de la tecnología que redefinen el papel del museo en la sociedad para adaptarla a su ejercicio docente.
- Diseña prototipos o modelos de acuerdo con las técnicas aprendidas tanto dentro del espacio del museo como en el aula para satisfacer las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.
- Dirige una intervención basándose en el diseño del guion temático aplicando las técnicas de pensamiento visual y el modelo contextual para cumplir con las metas de aprendizaje seleccionadas.

- Perfil de ingreso:

Este curso está dirigido a docentes de Educación Superior de cualquier área que tenga interés en incluir el arte en sus clases o que formen parte del equipo docente de ciencias sociales o humanidades.

Los docentes deberán contar con los siguientes conocimientos, habilidades actitudes y valores:

- Conocimientos formativos básicos en el área de estudio, así como reflexión interdisciplinaria.
- Conocimientos generales sobre el fenómeno educativo: horizonte pedagógico y didáctico, así como de los procesos de enseñanza y de aprendizaje y su problemática.

- Habilidades de análisis, síntesis y dirección.
- De lecto-escritura y comunicación oral relevantes.
- Para el aprendizaje autogestivo y presteza en la identificación y solución de problemas pedagógico-didácticos.
- Disposición para el ejercicio de reflexión docente y problematización de la enseñanza.
- Interés por el patrimonio cultural y su papel en la educación.
- Compromiso con su ejercicio docente.
- Compromiso de diálogo en el proceso propio de la enseñanza y del aprendizaje.

Perfil de egreso:

Los docentes que terminen el curso podrán ser capaces de identificar y utilizar los términos básicos del arte así como ocuparlos para guiar a sus estudiantes en la interpretación del patrimonio. También podrá utilizar estrategias didácticas propias del museo en sus visitas a estos espacios o dentro del aula en el diseño de contenidos que se adapten a las necesidades de sus estudiantes.

Los docentes obtendrán los siguientes conocimientos, habilidades actitudes y valores:

- Manejo de estrategias de educación en museos para planeación y uso de estas durante el diseño curricular.
- Diseño de guiones para enseñanza a partir de obras de arte
- Panorama general e innovador de tendencias, y de metodologías interdisciplinarias pedagógico-didácticas a partir del arte.
- Habilidades de análisis, síntesis y dirección.
- Valorar el papel del patrimonio cultural en nuestras sociedades.
- Mejorar su práctica docente diaria.
- Interés por innovar dentro de su área.

- Respeto a la diversidad, a los individuos y a las ideas.
- Gestión de recursos.

Requerimientos para la instrumentación:

Para que se lleve a cabo este curso es necesario determinar los recursos que resultan esenciales para la impartición del programa académico.

Recursos materiales: Hojas, lápices, manual de los estudiantes para guiar el aprendizaje en el aula y en el museo.

Recursos financieros: se obtendrán con la cuota de los estudiantes y servirán para cubrir los gastos de impartición del curso que incluye los honorarios del responsable de impartirlo, el material entregable a los estudiantes, y algún servicio extra para la comodidad de los participantes, por ejemplo, café y galletas.

Recursos académico- administrativos: Permiso del Museo Universitario para utilizar sus salas en los ejercicios, coordinación con la dirección propia del museo y la dirección de formación continua.

Recursos de equipamiento e infraestructura: Aula con capacidad de 25 personas, internet inalámbrico en el aula, proyector y pantalla.

Número de participantes: En función de la capacidad de atención, el número mínimo de participantes son 20 y el máximo de participantes será 25 para que se lleve a cabo el programa académico.

Los facilitadores deberán presentar los siguientes conocimientos, habilidades, actitudes y valores para poder implementar el programa:

- Alto grado de conocimiento en educación de museos.
- Experiencia trabajando en museos o desarrollando contenido que tenga que ver con educación patrimonial o artística.

- Conocimientos sobre arte y pedagógica, que son indispensables para poder impartir este programa.

- Aplicar habilidades de planeación educativa, didáctica general, análisis crítico, trabajo interdisciplinario y búsqueda de la mejora continua.

El procedimiento formal de evaluación debe establecer las estrategias, técnicas e instrumentos que darán cuenta del logro o el grado de dominio alcanzado por la y el participante en el desarrollo de las actividades académicas. Para el proceso de acreditación de las y los participantes en el programa académico se habrá de utilizar una evaluación sumativa de las actividades elaboradas durante el programa.

En cuanto a la evaluación y seguimiento al finalizar el programa los docentes podrán hacer una autoevaluación, una evaluación del contenido y una evaluación del docente. El contenido será evaluado en una escala Likert para poder ver la asertividad e impacto del mismo. El evaluador será evaluado a través de un cuestionario donde vendrán reactivos relacionados a su desempeño durante el curso, así como el cumplimiento del syllabus, sus habilidades interpersonales, etc. Durante el curso se utilizarán formas y mecanismos que nos permitan una evaluación permanente del programa académico, como rúbricas, diarios de observación, autoevaluación y evaluación entre pares para contribuir con la formación de los estudiantes.

En todos los casos, el documento de Presentación de la Propuesta Académica estará acompañado de:

- Guía para la o el Facilitador:

Tabla 6. Resumen de la Guía del Facilitador

Sesión	Contenido específico	Actividades de enseñanza			Evaluación del Producto
		Apertura	Desarrollo	Cierre	

1	Conceptos clave del arte	Revisión de glosario de conceptos	Definir cómo se observa una pintura	Utilizar estos términos para describir una pieza	De diagnóstico: Descripción de una obra artística, formativa con una rúbrica.
2	Desarrollo de museos como espacio educativo	Escribir su propio concepto de museo, revisar definiciones internacionales y misiones en página web	Revisión histórica de su papel en la sociedad, educación patrimonial y educación no formal.	Evolución del museo, qué funciones tiene hoy en día	Diagnóstico: Presentación sobre un museo en el mundo trabajo en equipo evaluada a través de rúbrica
3	Estrategias de educación en museos: VTS	Cómo aprendemos en el museo	VTS, principios básicos de interpretación	Ejercicio de VTS	Formativa: reporte de visita formando parte de un recorrido de VTS, coevaluación con lista de cotejo
4	VTS aplicación	Habilidades cognitivas: competencias mostrar modelos	Diseño y uso de estrategia dentro y fuera del aula	Ejercicio de aplicación	Formativa de acuerdo a la materia que imparten realizan un ejercicio utilizando las VTS, se evalúa con rúbrica
5	Estrategias de educación en museos: Modelo contextual	Habilidades cognitivas y aprendizaje de libre elección: competencias	Modelo contextual	Diferencias entre ambos y cómo se adaptan al espacio	Formativa: Cuadro comparativo y casos a aplicar
6	Estrategias de	Nuevas tendencias en	Realidad aumentada	Reflexión sobre el futuro de la	Formativa: Reflexión sobre

	educación en museos: técnicas emergentes	educación en museos: revisión bibliográfica	TICS en el museo y el patrimonio	educación en museos y la educación patrimonial	los retos del museo actuales, aplicarlo dentro de sus clases se evalúa con lista de cotejo
7	Creación y diseño de Guion educativo en el museo	Estructura para construirlo: mostrar formato y explicarlo	Selección de tema y obras: Visita al museo	Construcción	Valorativa Borrador de guion, con lista de cotejo
8	Aplicación de técnicas	Introducción en el museo, retomar aspectos importantes antes de que empiecen los ejercicios	Recorridos basados en los guiones elaborados, se evalúa conforme van presentando, se da retroalimentación al final	Cierre del curso con retroalimentación y dudas sobre el ejercicio	Valorativa: Guion temático, con lista de cotejo para el evaluador y coevaluación durante el recorrido.

Fuente: Elaboración propia, 2020.

- Guía para el Participante

Como participante de este programa aprenderás lo siguiente:

Tabla 7. Resumen de la Guía del Participante

Sesión	Contenido específico	Actividades de aprendizaje			Producto de aprendizaje
		Apertura	Desarrollo	Cierre	
1	Conceptos clave del arte	glosario de conceptos	Definir cómo se observa una pintura	Utilizar estos términos para describir una pieza	De conocimiento: Descripción de una obra artística, formativa con una rúbrica.
2	Desarrollo de museos	concepto de museo	Revisión histórica de su papel en la	Evolución del museo, qué	De conocimiento: Presentación

	como espacio educativo		sociedad, educación patrimonial y educación no formal.	funciones tiene hoy en día	sobre un museo en el mundo trabajo en equipo con rúbrica
3	Estrategias de educación en museos: VTS	Cómo aprendemos en el museo	VTS, principios básicos de interpretación	Ejercicio de VTS	De desempeño: relata tu experiencia formando parte de un recorrido de VTS
4	VTS aplicación	Habilidades cognitivas	Diseño y uso de estrategia dentro y fuera del aula	Ejercicio de aplicación	De desempeño: de acuerdo con la materia que impartes realiza un ejercicio con utilizando las VTS
5	Estrategias de educación en museos: Modelo contextual y	Habilidades cognitivas y aprendizaje de libre elección	Modelo contextual y técnicas emergentes	Diferencias entre ambos y como se adaptan al espacio	De desempeño Cuadro comparativo y casos a aplicar
6	Estrategias de educación en museos: técnicas emergentes	Nuevas tendencias en educación en museos	Realidad aumentada TICS en el museo y el patrimonio	Reflexión sobre el futuro de la educación en museos y la educación patrimonial	De desempeño: Reflexión sobre los retos del museo
7	Creación y diseño de Guion educativo en el museo	Estructura para construirlo	Selección de tema y obras: Visita al museo	Construcción del guion.	De resultados Borrador de guion

8	Aplicación de técnicas	Presentación de guiones en el museo	Recorridos basados en los guiones elaborados	Cierre del curso	De resultados: Guion temático.
---	------------------------	-------------------------------------	--	------------------	--------------------------------

Fuente: Elaboración propia, 2020.

A continuación presentaremos la guía del facilitador para cada una de las 8 sesiones programadas para el curso, en cada una de estas sesiones podrán encontrar el tema a tratar, la competencia de aprendizaje, los contenidos específicos, las actividades de enseñanza, las actividades de aprendizaje y la estrategia de evaluación, así como las fuentes bibliográficas con el fin de que el facilitador pueda guiar a los estudiantes a cumplir con los objetivos de aprendizaje del programa.

Tabla 8. Sesión I

<b>Sesión I: Diagnóstico de los estudiantes e identificación de los conceptos clave del arte</b>				
Competencia de aprendizaje:	Define los conceptos clave del arte para ayudar a los estudiantes a realizar una adecuada interpretación de la obra de arte, a través de aplicar los distintos términos definidos cuyo resultado permitan ajustar los contenidos acorde a los estudiantes asegurando el aprendizaje			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de inducción</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
1. Conceptos clave 1. ¿Qué consideramos arte? 1.1 Observación de la pieza de arte	<b>Observación:</b> revisión de glosario, descripción e interpretación de la obra de arte. <b>Solución de problemas:</b> Analizar una obra se distribuye 3 tipos de	<b>1. Comprensión del problema</b> *Responder a las preguntas que propicien los saberes previos sobre la concepción del arte. *Revisar el glosario de términos y guía rápida	<b>Diagnóstica:</b> Respuestas de las preguntas sobre sus conceptos previos que compartirán con sus compañeros	<b>Bibliografía consultada</b> Museum of Modern art (2018). Glosario de Términos de Arte. en <a href="https://www.m">https://www.m</a>

<p>1.2 Interpretación de una obra de arte</p> <p>1.3 Práctica interpretativa y su validez</p>	<p>obras diferentes a partir de la cual se generen la interpretación, comentarios, análisis, comprensión, explicación.</p> <p><b>Interrogatorio:</b> preguntas analíticas y reflexivas sobre el análisis de la obra.</p> <p><b>Obtención de productos:</b> descripción e interpretación de una obra artística.</p>	<p>para entender una obra de arte.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <p>*revisar el glosario de términos del MoMa</p> <p>*Elaborar, individualmente, en una ficha de trabajo la definición arte. Después, compartirla con sus compañeros.</p> <p>*Integrar por equipos, en un cuadro concentrador, las características básicas que tiene una obra de arte.</p> <p>*Se designa a cada uno una obra para que puedan describirla utilizando los términos.</p> <p>*En equipo, compartir sus interpretaciones de las obras analizadas con compañeros que tengan otra.</p> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>* Ficha de trabajo que incluya la definición de arte, el cuadro concentrador y la descripción de la obra más conclusiones sobre qué es el arte de acuerdo con lo abordado en clase.</p>	<p><b>Formativa:</b> Observación del desempeño por lista de cotejo para evaluar como producto de desempeño: la ficha de trabajo que contenga la definición del arte, el cuadro concentrador elaborado por equipos, y la descripción de la obra de arte ocupando los términos del glosario.</p> <p><b>Sumativa:</b> Análisis del desempeño por rúbrica para evaluar como producto de resultado: la ficha de trabajo que contenga la definición del arte, el cuadro</p>	<p>oma.org/learn/moma_learnin/g/glossary/</p> <p>Guio Aguilar, E. (2015). Del arte a la experiencia estética: Interpretación y efectos Cognitivos en la función estética. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Disponible en: <a href="http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1171/te.1171.pdf">http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1171/te.1171.pdf</a></p> <p><b>Recomendada</b> Pastor, M. (2011). Pedagogía museística.</p>
---	--	--	---	--

		*Seleccionar tres conclusiones a nivel grupal	concentrador elaborado por equipos, y la descripción de la obra de arte ocupando los términos del glosario.	Barcelona, España: Ariel.
--	--	---	---	---------------------------

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 9. Sesión II

<b>Sesión II:</b>		Desarrollo de museos como espacio educativo		
Competencia de aprendizaje:	Revisa el desarrollo del espacio del museo y su relación con el arte patrimonio a través de la identificación de su misión y de lo establecido por los organismos internacionales para que los estudiantes puedan comprender las características de este espacio.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de SQA (qué sé, qué, quiero saber, qué aprendí)</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
1. Museos como espacio educativo 1.2 ¿Qué es un museo? 1.3 Organismos internacionales	<b>Observación:</b> Análisis de los sitios web de los organismos internacionales como la UNESCO, el ICOM y de museos a nivel mundial, para compararlos con sus propias definiciones.	<b>1. Comprensión del problema</b> Revisar páginas web de los museos para conectarlo con su definición de museo. Identificar la misión del museo ubicar su importancia en nuestras sociedades	<b>Diagnóstica:</b> Observación por Guía de observación, sobre las investigaciones de los estudiantes <b>Formativa:</b> Análisis de desempeño por rúbrica que se les dará	<b>Bibliografía consultada</b> Espacio Visual Europa (EVE). (2019, 19 mayo). Breve Historia de los Museos. Recuperado 6 junio, 2019, de <a href="https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/">https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/</a>
2. Papel en la sociedad	<b>Solución de problemas:</b>	Que los estudiantes identifiquen las relaciones		

<p>2.1 Educativa</p> <p>2.2 Conservación</p> <p>2.3 Difusión</p>	<p>Definir según sus experiencias qué es un museo y buscar en la web las misiones de los museos más importantes.</p> <p><b>Interrogatorio:</b> Responder a preguntas como ¿Qué es un museo? ¿Cuál es su misión? ¿Qué papel tiene hoy en día en nuestras sociedades?</p> <p><b>Obtención de productos:</b> Presentación grupal sobre un museo en el mundo</p>	<p>entre los conocimientos que ya poseen y los que Van a adquirir.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Investigar misión y definición del museo</li> <li>● Elaborar una definición individual a partir de ello</li> <li>● Revisar el desarrollo histórico</li> <li>● Seleccionar un museo para presentarlo el grupo</li> <li>● Hacer una presentación ppt para exponer en donde contesten <i>qué sé, qué quiero saber, qué aprendí</i></li> </ul> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Por equipos arman una presentación de 5 min en donde presentan un museo, su misión un poco de sus historia, la colección y los programas educativos que opera.</p>	<p>a los equipos para la presentación</p> <p><b>Sumativa:</b> Análisis de desempeño por rúbrica para evaluar como producto de resultados: presentación grupal en donde contesten qué sé, qué quiero saber, qué aprendí</p>	<p>ICOM. (1971). Resolutivos adopted by ICOM's 10th General Assembly. Recuperado de <a href="https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1971_Eng.pdf">https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1971_Eng.pdf</a></p> <p>Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). Recomendación relativa a la protección y promoción de los museos y colecciones, su diversidad y su función en la sociedad. Recuperado de <a href="http://portal.unesco.org/es/ev.php-">http://portal.unesco.org/es/ev.php-</a></p> <p><b>Recomendada</b> Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la</p>
--	--	---	--	---

				<p>Ciencia y la Cultura. (1960). Recomendación sobre los Medios más Eficaces para Hacer los Museos Accesibles a Todos. Documento presentado en Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, París, Francia. Recuperado de <a href="http://portal.unesco.org/es/ev.php">http://portal.unesco.org/es/ev.php</a></p>
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 10. Sesión III

<b>Sesión III:</b>		<b>Estrategias de educación en museos VTS</b>		
Competencia de aprendizaje:	Identifica los principios básicos y etapas de las estrategias de pensamiento visual para aplicarlo al aprendizaje a través del arte con el fin de entender como aprendemos en espacios como el museo y mejorar el desempeño de sus estudiantes.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de comprensión mediante la organización de la información</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		

<p>3. Cómo Aprendemos en el museo</p> <p>3.1 Interpretación</p> <p>3.2 Constructivismo en el museo</p> <p>3.3 Principios básicos y contexto de VTS</p>	<p><b>Observación:</b> Los estudiantes explicarán alguna experiencia de aprendizaje en el museo</p> <p>Verán un video de un ejercicio realizado con las VTS</p> <p>Leerán textos sobre las aplicaciones de las VTS en diferentes museos.</p> <p><b>Solución de problemas:</b> Responder preguntas sobre su experiencia en el museo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuántos museos has visitado en tu vida?</li> <li>• Recuerdas algo que hayas aprendido en alguna visita en el museo</li> <li>• Describe tu última visita al museo, ¿alguien te guío? ¿Cómo fue la dinámica?</li> <li>• ¿Por qué crees que podemos aprender a partir de obras</li> </ul> <p>Responder preguntas después de ver el video ¿Cómo incentiva la participación entre los espectadores? ¿Qué preguntas repite con frecuencia?</p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b> Responder según su experiencia sobre cómo aprendemos en los museos</p> <p>Comprenden el proceso de enseñanza a través de las VTS</p> <p>Identifican las etapas y los principios de las VTS en el video que se expone</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionan sobre sus propias experiencias de aprendizaje en el museo</li> <li>• Mientras ven el video del ejercicio de VTS elaboran un reporte que contenga las etapas y las características principales de las VTS identificadas</li> <li>• Leer los textos y realizar cuadro comparativo y diagrama de etapas.</li> <li>• El estudiante concluye aplicando las técnicas.</li> </ul>	<p><b>Diagnóstica:</b> Observación, Diario de clase con el fin de identificar si que ha quedado claro y que no para profundizar la siguiente sesión.</p> <p><b>Formativa:</b> Desempeño de los alumnos, lista de cotejo sobre actividades derivadas del video, Diagrama de pasos de las VTS con características.</p> <p><b>Sumativa:</b> Desempeño de los alumnos, lista de cotejo de preguntas, rúbrica para cuadro comparativo y diagrama, coevaluación</p>	<p><b>Bibliografía consultada</b> Yenawine, P. (2019). Research and Theory. Recuperado 8 junio, 2019, de <a href="https://vtshome.org/research/">https://vtshome.org/research/</a></p> <p>Housen, A., &amp; Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de <a href="http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf">http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf</a></p> <p><b>Recomendada</b> Yenawine, P. (2003). Jump Starting Visual Literacy: Thoughts on Image Selection. Art Education, 56(1), 6–12. Recuperado de <a href="https://www.ta">https://www.ta</a></p>
--	--	---	---	---

	<p>¿Qué pasos sigue para enseñar con la obra?</p> <p>¿Cómo concluyó la enseñanza?</p> <p>¿Alguna vez has participado en ejercicio así? ¿Cuál es la diferencia con tus experiencias en el museo?</p> <p>Retomar el video y contestar las siguientes preguntas</p> <p>¿Cuáles son los principios que él recalca?</p> <p>¿Por qué es importante la validación de lo que dicen los demás?</p> <p>¿Cuál es el papel del instructor según este video?</p> <p>¿Cómo podemos crear procesos de interrogación, descubrimiento y discusión?</p> <p>¿Por qué es importante parafrasear lo que escuchamos?</p> <p><b>Interrogatorio:</b></p> <p>Preguntas que los inviten a reflexionar sobre su propia experiencia en el museo</p>	<p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Respuestas a preguntas del video.</p> <p>Se comentan y se comparan con sus experiencias de aprendizaje previas.</p> <p>Cuadros comparativos de los textos revisados</p> <p>Diagrama de pasos de las VTS con características.</p> <p>Conclusiones en respuestas abiertas y aplicación de concepto.</p>	<p>de casos aplicados, conclusiones</p>	<p>ndfonline.com/doi/abs/10.1080/00043125.2003.11653478</p>
--	---	--	---	---

	<p>¿Cómo aprendemos en los museos?</p> <p><b>Obtención de productos:</b> Un reporte acerca del video del ejercicio con VTS en donde puedan identificar las etapas y los principios básicos de la técnica.</p>			
--	---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 11. Sesión IV

<b>Sesión IV:</b>		<b>Aplicación Visual Thinking Strategies</b>		
Competencia de aprendizaje:	Emplea las estrategias de pensamiento visual para la explicación de un tema en específico a partir de una obra de arte para que sus estudiantes puedan desarrollar competencias y relacionarse con el patrimonio cultural.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de proyectos</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
4. VTS 4.1 Habilidades Cognitivas 4.2 Diseño 4.3 Aplicación	<p><b>Observación:</b> Observar los diferentes modelos de competencias.</p> <p>Definir que son las habilidades cognitivas y como las VTS pueden ayudar.</p> <p><b>Solución de problemas:</b> Aplicar la estrategia con alguna temática propia de su clase y</p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b> Entender como las habilidades cognitivas puede desarrollarse a partir de las VTS</p> <p>Aplicar la estrategia en su contexto de aprendizaje y contenidos de clase particulares.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p>	<p><b>Diagnóstica:</b> Observación, identificar si los estudiantes relacionan claramente las etapas de las VTS con las etapas del desarrollo cognitivo.</p> <p><b>Formativa:</b> Análisis de desempeño,</p>	<p><b>Bibliografía consultada</b> Housen, A. (1987). Three Methods for Understanding Museum Audiences. Museum Studies Journal, 1–11. Recuperado de <a href="https://vtshome.org/wp-">https://vtshome.org/wp-</a></p>

	<p>una pintura que lo ilustre.</p> <p><b>Interrogatorio:</b> Responder a las preguntas sobre competencias y habilidades cognitivas, ubicar su temática y explicarla con una obra de arte.</p> <p><b>Obtención de productos:</b> Ejercicio de VTS a partir de una obra de arte, siguiendo las etapas y procesos propios de la estrategia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se revisarán los modelos de competencias.</li> <li>● Definición de habilidades cognitivas</li> <li>● Ventajas y desventajas de la estrategia</li> <li>● Escoger una temática y realizar un ejercicio utilizando las VTS</li> <li>● Compartirlo con el grupo</li> </ul> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Ejercicio de diseño de guion utilizando VTS, los docentes seleccionarán una temática propia de su materia y una pieza de arte que se relacione con ella y diseñarán un ejercicio basado en lo visto en las sesiones. Se compartirán algunos ejemplos voluntarios.</p>	<p>rúbrica para valorar la calidad del ejercicio a partir de la aplicación de las VTS</p> <p><b>Sumativa:</b> Análisis de Desempeño, Rúbrica sobre el ejercicio de aplicación de las estrategias.</p>	<p>content/uploads/2016/08/6-3MethodsforMuseumAudiences.pdf</p> <p><b>Recomendada</b> Torruella, M., &amp; González-Sanz, M. (2016). Visual Thinking Strategies: conectar la educación formal y la no formal a través del desarrollo de competencia. Universidad de Barcelona, 6–12. Recuperado de <a href="https://www.researchgate.net/publication/31420518_VISUAL_THINKING_STRATEGIES_CONECTAR_">https://www.researchgate.net/publication/31420518_VISUAL_THINKING_STRATEGIES_CONECTAR_</a></p>
--	--	--	---	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 12. Sesión V

<b>Sesión V:</b>	<b>Estrategias de educación en museos: Modelo Contextual</b>
------------------	--

Competencia de aprendizaje:	Analiza el modelo contextual de aprendizaje en el modelo a través de sus diferentes conceptos para poder integrarlo a su práctica docente y tener una idea más amplia de cómo aprendemos por medio del patrimonio cultural			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de organización del conocimiento</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
5. Modelo contextual 5.1 Aprendizaje de libre elección 5.2 Habilidades cognitivas y competencias 5.3 Comparación de modelos	<p><b>Observación:</b> Reconocen las características del museo y como se da el aprendizaje de libre elección.</p> <p><b>Solución de problemas:</b> Pueden identificar los elementos de este modelo como parte del desarrollo de competencias Comparan las características de ambas estrategias y encuentran las similitudes y diferencias.</p> <p><b>Interrogatorio:</b> Responden y reflexionan sobre cómo aprendemos en el museo y qué características del espacio son importantes para que</p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b> Identifican las características propias del espacio de museo. Realizan una lluvia de ideas sobre estas características, el docente las anota en el pizarrón. A partir de la lluvia de ideas relacionar ambas estrategias con el espacio del museo Realizar un cuadro comparativo de ambas</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición de ideas sobre las características del museo que permiten el aprendizaje</li> <li>Profundizar en el modelo y el aprendizaje de libre elección</li> <li>Comparar las VTS y el modelo de aprendizaje</li> </ul>	<p><b>Diagnóstica:</b> Interrogatorio, Lluvia de ideas sobre las características del museo.</p> <p><b>Formativa:</b> Desempeño de los alumnos, se valorará el cuadro comparativo entre ambas estrategias.</p> <p><b>Sumativa:</b> Desempeño de los alumnos, organizadores gráficos realizado por los estudiantes para comparar ambas estrategias</p>	<p><b>Bibliografía consultada</b> Falk, J. (2004). The Contextual Model of Learning. In G. Anderson (Ed.), <i>reinventing the Museum</i> (3ª ed., pp. 143–153). Recuperado de <a href="https://books.google.com.mx/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=cjw-x3ZIOXUC&amp;oi=fnd&amp;pg=PA139&amp;dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&amp;ots=7CPnZGdoS4&amp;sig=7TUJyfaL76mgmY8cPxkhEy0vtE#v=">https://books.google.com.mx/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=cjw-x3ZIOXUC&amp;oi=fnd&amp;pg=PA139&amp;dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&amp;ots=7CPnZGdoS4&amp;sig=7TUJyfaL76mgmY8cPxkhEy0vtE#v=</a></p>

	<p>se dé el libre aprendizaje</p> <p><b>Obtención de productos:</b></p> <p>Cuadro comparativo entre las estrategias de pensamiento visual y el modelo contextual para identificar similitudes y diferencias.</p>	<p>contextual en un cuadro</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Compartir las conclusiones con el grupo</li> </ul> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Realizar un cuadro comparativo con las diferencias y similitudes y cómo ambas técnicas se adaptan o responden al espacio del museo.</p>	<p>onepage&amp;q=contextual%20learning%20model%20falk%20y%20dierking&amp;f=false</p> <p><b>Recomendada</b></p> <p>Falk, J., &amp; Dierking, L. (2018). Learning from Museums (2ª ed.). Recuperado de <a href="https://books.google.com.mx/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=sfJqDwAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PR4&amp;dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&amp;ots=DxjEHqjyxe&amp;sig=59RNeRiwXbAvnh4JDF4kR0gqeXg#v=onepage&amp;q&amp;f=true">https://books.google.com.mx/books?hl=es&amp;lr=&amp;id=sfJqDwAAQBAJ&amp;oi=fnd&amp;pg=PR4&amp;dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&amp;ots=DxjEHqjyxe&amp;sig=59RNeRiwXbAvnh4JDF4kR0gqeXg#v=onepage&amp;q&amp;f=true</a></p>
--	--	---	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 13. Sesión VI

<b>Sesión VI:</b>	Estrategias de educación en museos: técnicas emergentes
Competencia de aprendizaje:	Contrasta las diferentes técnicas de enseñanza en el museo con las nuevas corrientes impulsadas por el uso de la tecnología que redefinen el papel del museo en la sociedad para adaptarla a su ejercicio docente.

Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de ensayo</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
<p>6. Nuevas Técnicas en museos</p> <p>6.1 Espacio en constante cambio</p> <p>6.2 Tecnología y museos</p> <p>6.3 Nueva misión del museo actual</p>	<p><b>Observación:</b></p> <p>Revisión de nuevas herramientas educativas a través de consultas bibliográficas.</p> <p>Visita virtual a un museo y revisión de MOOCS</p> <p><b>Solución de problemas:</b></p> <p>Reflexionar sobre el futuro de la educación en museos y la educación patrimonial con las nuevas tecnologías.</p> <p><b>Interrogatorio:</b></p> <p>Contestar y reflexionar sobre el nuevo papel del museo y cómo las tecnologías están cambiando al museo y su reacción ante esto</p> <p><b>Obtención de productos:</b></p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b></p> <p>Conocer las nuevas herramientas digitales de los museos que pueden utilizar dentro de su práctica.</p> <p>Pensar cómo pueden aplicar esto en sus clases, y como apoyo al aprendizaje de sus estudiantes.</p> <p>Elaborar un texto en donde expliquen cómo puede aplicar eso en sus clases.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentar diferentes textos relativos a las nuevas herramientas del museo: Material en línea, manuales para maestros, visitas virtuales, moocs.</li> <li>● Abordar los nuevos retos de los museos y las nuevas herramientas tecnológicas.</li> </ul>	<p><b>Diagnóstica:</b></p> <p>Observación, Reflexión sobre las nuevas herramientas.</p> <p><b>Formativa:</b></p> <p>Interrogatorio, producto textual para conocer si pueden aplicar nuevas herramientas en su práctica docente.</p> <p><b>Sumativa:</b></p> <p>Interrogatorio, producto textual en donde se reflexiona sobre los retos y se da un ejemplo práctico para ocupar una de estas</p>	<p><b>Bibliografía consultada</b></p> <p>EdMuse (2017). Education and Museum: cultural heritage and learning. Disponible en: <a href="https://www.academia.edu/34569024/Education_and_Museum_Cultural_Heritage_and_Learning_Final_event_and_International_Conference">https://www.academia.edu/34569024/Education_and_Museum_Cultural_Heritage_and_Learning_Final_event_and_International_Conference</a></p> <p><b>Recomendada</b></p> <p>Agrusti, F., Poce, A. &amp; Re, M. (2017). MOOC Design and Heritage Education. Developing Soft and Work-</p>

	<p>Texto reflexivo sobre los retos del museo actuales, aplicarlo dentro de sus clases.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reflexionar sobre cómo pueden aplicar estas nuevas herramientas en sus clases en un texto.</li> </ul> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Texto reflexivo sobre los retos del museo actuales, aplicarlo dentro de sus clases.</p> <p>Compartir reflexiones con el grupo.</p>	<p>herramientas en sus clases.</p>	<p>based Skills in Higher Education Students. Journal of e-Learning and Knowledge Society, 13(3), Italian e-Learning Association. Retrieved April 24, 2020 from <a href="https://www.learnetechlib.org/p/180977/">https://www.learnetechlib.org/p/180977/</a>.</p>
--	--	--	------------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 14. Sesión VII

<b>Sesión VII:</b>		Creación y diseño de Guion educativo en el museo		
Competencia de aprendizaje:	Diseña un guion temático aplicando las estrategias vitas durante el curso a través de la selección de tres obras del Museo casa de los muñecos y con esto le permita implementar este ejercicio dentro de sus clases en el aula.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de proyecto</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
6. Creación y diseño de Guion educativo en el museo 6.1 Temática	<p><b>Observación:</b></p> <p>Revisión de formatos para diseños en el museo seleccionar las piezas que se adapten a su</p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b></p> <p>Construcción del guion sobre la temática seleccionada.</p> <p>Cada miembro deberá planear un ejercicio</p>	<p><b>Diagnóstica:</b></p> <p>Observación, diario de trabajo de la temática y las pinturas seleccionadas</p>	<p><b>Bibliografía consultada</b></p> <p>Pastor, M. (2011). Pedagogía museística.</p>

<p>6.2 formatos de guiones de recorrido</p> <p>6.3 Selección de Piezas y técnicas</p> <p>6.4 Creación del guion</p>	<p>temática para el recorrido</p> <p><b>Solución de problemas:</b></p> <p>Selección de tema          Seleccionar 3 piezas para ilustrar el tema seleccionado.</p> <p>Cada miembro diseñará su intervención siguiendo las pautas de las estrategias presentadas anteriormente.</p> <p>El recorrido tendrá una temática en común y debe tener tres momentos: la apertura, el desarrollo y el cierre.</p> <p><b>Interrogatorio:</b></p> <p>Identificar la temática que guiará la creación del recorrido, preguntarse como las piezas seleccionadas se relacionan con esta temática.</p> <p><b>Obtención de productos:</b></p> <p>Borrador de recorrido en formato seleccionado</p>	<p>partiendo de una pieza del museo que lleve una continuación.</p> <p>Reflexionar sobre su práctica docente y cómo puede involucrar al patrimonio cultural con su contenido.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar los formatos de diseño y las partes que los componen.</li> <li>● Formar equipos de 3 a 4 en donde cada uno pueda presentar una pieza.</li> <li>● Seleccionar la temática general en equipo y las metas de aprendizaje deseadas</li> <li>● En el museo seleccionar las piezas que ilustren su temática y les ayuden a cumplir sus metas, el personal del museo puede orientarlos y darles información de las piezas seleccionadas.</li> <li>● Diseñar las preguntas y dinámicas basadas en las técnicas que se trataron en el salón</li> <li>● Borrador con las piezas para revisión final y</li> </ul>	<p>dentro del museo.</p> <p><b>Formativa:</b></p> <p>Análisis de documento, lista de cotejo para borrador de guion en donde se diseña toda la intervención.</p> <p><b>Sumativa:</b></p> <p>Análisis de desempeño, se valora mediante lista de cotejo y se corrige antes de la siguiente sesión para que se puedan hacer las correcciones antes de la intervención.</p>	<p>Barcelona, España: Ariel.</p> <p>Housen, A., &amp; Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de <a href="http://wrocc.cs.un.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf">http://wrocc.cs.un.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf</a></p> <p><b>Recomendada</b></p> <p>Pou, C. El programa educativo 'Mira!' del Laboratori de les Arts: un instrumento para la escuela primaria, 2002 (investigación financiada por la Fundació "la Caixa").</p> <p>Pozo, J. I. (2006). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata</p>
---	---	--	--	--

		<p>presentación la siguiente sesión.</p> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Borrador en quipo del recorrido que incluye las metas de aprendizaje, las etapas de desarrollo y las preguntas que se realizarán.</p>		
--	--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

Tabla 15. Sesión VIII

<b>Sesión VIII:</b>		<b>Aplicación de técnicas</b>		
Competencia de aprendizaje:	Dirige una intervención basándose en el diseño del guion temático aplicando las técnicas de pensamiento visual y el modelo contextual para cumplir con las metas de aprendizaje seleccionadas.			
Contenido específico	Estrategia didáctica. <i>Técnica de proyecto</i>		Estrategia de evaluación	Clave bibliográfica
	Actividades de enseñanza	Actividades de aprendizaje		
8.Aplicación	<p><b>Observación:</b></p> <p>Distingue las etapas en el ejercicio de sus compañeros.</p> <p>Observa la aplicación del diseño del recorrido de sus compañeros.</p> <p>Aprende nuevas cosas a través de ejercicios de observación.</p>	<p><b>1. Comprensión del problema</b></p> <p>Emplear las técnicas al explicar la pieza correspondiente.</p> <p>Identificar las etapas y fundamentos de las técnicas en la exposición de sus compañeros.</p> <p><b>2. Ejecución del plan de aprendizaje</b></p>	<p><b>Diagnóstica:</b></p> <p>Observación, guía de observación para valorar el contenido del guion y la puesta en práctica.</p> <p><b>Formativa:</b></p> <p><b>desempeño del alumno,</b></p>	<p><b>Bibliografía consultada</b></p> <p>Maceira, L. (2009) El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo . Revista Electrónica de Educación,</p>

	<p><b>Solución de problemas:</b> Presentar el ejercicio frente a sus compañeros. Emplear las técnicas y modelos aprendidos durante el programa en un ejercicio que pueden incorporar a su práctica docente.</p> <p>Analizar el trabajo de sus compañeros para dar retroalimentación.</p> <p><b>Interrogatorio:</b> Reflexionar sobre una pieza de arte, dirigir a sus compañeros en la interpretación de piezas de arte a partir de cierta temática y metas de aprendizaje establecidas. Llevar a la práctica el guion diseñado y tener coherencia entre la temática la obra y el trabajo del equipo.</p> <p><b>Obtención de productos:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Repasar principios básicos y dar sugerencias sobre el proceso de intervención.</li> <li>● Explicar al grupo la dinámica de evaluación entre equipos.</li> <li>● Escuchar a cada uno de los equipos y dar retroalimentación al final.</li> <li>● Retomar conceptos clave y reforzarlos como cierre del programa</li> </ul> <p><b>3. Valoración de los resultados</b></p> <p>Guion terminado para la intervención desempeño de cada uno de los miembros de equipo y trabajo en equipo valorando la aplicación de las estrategias la relación entre obra y contenido, así como el cumplimiento de las metas de aprendizaje.</p>	<p>rúbrica sobre el desempeño de los estudiantes su intervención dentro del museo.</p> <p>Rubric a de coevaluación.</p> <p><b>Sumativa:</b> Desempeño del alumno, Rúbrica del facilitador y rubrica de pares para medir el cumplimiento de las metas y los procesos en la intervención.</p>	<p>México, ITESO: Sinéctica 32pp.02- 17. Mayer, M. (2005). Bridging the theory-practice divide in Contemporary Art Museum Education. Art Education, 58 (2), 13-17.</p> <p><b>Recomendada</b> Housen, A., &amp; Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de <a href="http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf">http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf</a></p>
--	---	---	---	---

	<p>Guion de intervención final y aplicación del ejercicio dentro del museo a sus compañeros.</p>			
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia, 2020.

## CONSIDERACIONES FINALES

Con esta propuesta se busca que los docentes puedan conectar el patrimonio cultural y el arte a sus clases con el fin de ejercitar habilidades cognitivas en sus estudiantes cuando interpretan y relacionan la temática de la obra con el contenido propio de la materia. Además, buscamos que el docente pueda innovar y crear estrategias didácticas que le ayuden a propiciar un mejor ambiente de aprendizaje en sus estudiantes.

Nuestra meta principal además de mejorar la práctica docente es lograr que el docente pueda ver al museo y al arte como una herramienta de aprendizaje y no solo de recreación, un espacio en donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos adquirir actitudes y desarrollar habilidades que los ayuden en su vida diaria.

El museo responde a nuevas necesidades educativas que van más allá de la educación formal, ya que por sus características propias como flexibilidad, variedad y libre aprendizaje nos da espacio para responder a los nuevos retos que nos presenta la sociedad del conocimiento y la globalización.

En el espacio del museo podemos fomentar una participación en donde nuestros estudiantes puedan sentirse escuchados y validados, de tal manera que creamos relaciones con la vida diaria y el conocimiento previo adquirido y lo transformamos en nuevo conocimiento mediante el uso del patrimonio como punto de análisis.

Con esta propuesta también se está buscando mejorar el vínculo que existe entre los docentes y los estudiantes con las instituciones artísticas de modo que la educación patrimonial se considere parte esencial de la formación de nuestros estudiantes.

Este curso con su estructura busca dotar al docente de elementos tanto teóricos como prácticos, por ello consideramos de vital importancia el ejercicio de diseño de un guion de enseñanza en el museo que los docentes puedan compartir con otros docentes de esta manera crear una experiencia enriquecedora y de nuevos aprendizajes para todo a través de la práctica y comprensión de las teorías y modelos propios de este espacio.

Con lo presentado anteriormente queremos formar un egresado que sea capaz de manejar estrategias de educación en museos para la planeación y el uso en su propio diseño curricular, además que de tener las herramientas y experiencia diseñando guiones para enseñanza a partir de obras de arte que puede implementar ya sea en el aula como en la visita al museo.

Además, comprender el panorama general e innovador de las nuevas tendencias en la enseñanza del arte, y conocimiento de las metodologías interdisciplinarias pedagógico-didácticas a partir del arte. Por lo tanto, el docente debe valorar el papel del patrimonio cultural en nuestras sociedades y con esto mejorar su práctica docente diaria mediante la innovación.

La importancia de la acción pedagógica de los museos de arte es tener la capacidad de crear e impulsar estrategias que nos ayuden en la interpretación del patrimonio desde una perspectiva actual que se adecue a lo que estamos viviendo, logrando hacer puentes entre nuestro pasado y nuestro presente.

Esta capacidad le permite promover valores como el respeto hacia el patrimonio a través de procesos creativos y diversos que redimensionan la expresión y el valor simbólico de los bienes.

Las competencias que buscamos desarrollar en los docentes tienen como ejes rectores la valoración del patrimonio y que puedan considerarlo un instrumento efectivo dentro de su práctica docente, además de que tenga las herramientas para incluirlo en su planeación y en la manera en que facilita el conocimiento a sus estudiantes sobre cualquier tema.

Como un curso de formación docente estamos enfocados en brindarle al docente herramientas que le permitan abordar sus contenidos a partir de alguna obra de arte, con el fin de que sus estudiantes puedan desarrollar habilidades cognitivas en los procesos de interpretación.

En esta propuesta es muy importante involucrar a la sociedad y aprender de ella; el museo es un espacio accesible que además de conservar e investigar, difunde el patrimonio cultural, el cual nos pertenece a todos, por tanto, es un espacio de la sociedad y para la sociedad sin importar la edad, género o estrato socioeconómico. Al hacer esto estamos buscando mejorar el vínculo entre los docentes, los estudiantes y las instituciones artísticas que conforman nuestra comunidad universitaria, con ello podremos lograr que la conservación, el respeto, la identidad de nuestro patrimonio sea un eje que une a las diferentes áreas del conocimiento y que contribuya a la misión y la visión de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Como comunidad universitaria es importante promover y valorar la colección de los museos universitarios tanto a docentes como estudiantes, y de esta manera motivar a los estudiantes a llevar a sus familias de manera que todos nos podamos involucrar en las actividades del museo y en la valoración del patrimonio cultural.

La relación entre nuestros espacios museísticos y el desarrollo cognitivo puede abrir nuevas oportunidades de investigación educativa que se desarrollen fuera del aula y se busca que con esta investigación se puedan abrir muchos más espacios para la conexión de nuestras instituciones de Educación Superior y los espacios culturales en nuestro país.

## Capítulo VI

### Conclusiones

A lo largo de esta investigación y de sus diversos apartados hemos tratado de construir un marco a partir del cual podamos cumplir con el objetivo de observar si puede existir una relación entre el ejercicio de las habilidades cognitivas y las visitas al museo. Como hemos mencionado el museo es un espacio diferente a cualquier otro, su riqueza, su diversidad y su estructura propician una oportunidad para impactar el desarrollo individual y colectivo de aquellos que lo visitan.

Ciertamente hemos tratado de articular en nuestros marcos una guía basada en documentos tanto internacionales como nacionales sobre el propósito y la evolución del museo, en esta revisión hemos concluido que la labor educativa y de difusión del museo fusiona tres diferentes tipos de fenómenos que responden cada uno a diferentes necesidades educativas: la educación no formal, la educación para todos y la educación patrimonial.

La educación patrimonial que basa su acción didáctica en contenidos claves y definidos a partir de las teorías que lo construyen, no busca capacitar a las personas en conocimientos específicos, sino que busca dotar a las personas de habilidades y valores que los hagan cuestionarse, comprender y respetar el patrimonio de tal manera que los invite a tomar acciones para cuidarlo como parte de nuestro rol en la comunidad a la que pertenecemos. Esto se relaciona completamente con los ejes transversales que menciona el plan académico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla que busca que todos sus egresados cuenten no solo con conocimientos disciplinares sino con habilidades, competencias y valores que los hagan tener un desarrollo integral.

Las visitas a estos espacios patrimoniales como es el museo proponen una estrategia didáctica que implica entender, comprender e interpretar diferentes formas de ver la realidad,

estas visitas en su característica no formal, es decir que no tienen una estructura definida, son flexibles y se adaptan a cualquier entorno, promueven la adquisición de conocimientos, construcción del aprendizaje, el ejercicio de habilidades y por supuesto el disfrute de la experiencia artística en un público variado que tiene diferentes niveles educativos y menor cantidad de tiempo.

En un esfuerzo por hacer las visitas escolares oportunidades reales de aprendizaje se han desarrollado teorías y planes que se adaptan a las necesidades tanto de los maestros como de los estudiantes. El museo les da la oportunidad de aprender contenidos que ellos eligen, como se menciona en el Modelo Contextual, este libre aprendizaje hace que la experiencia promueva el aprendizaje significativo al crear lazos entre las obras y los individuos.

Al ser un espacio cada vez más abierto a todo tipo de públicos y promover el aprendizaje a través de sus colecciones, el museo apoya el esfuerzo de los organismos internacionales para lograr una educación permanente y accesible a todos. Al desarrollar programas para diferentes tipos de público que van desde familias, grupos de amigos o grupos escolares abarca un amplio rango de estrategias que permiten a los visitantes sin importar su edad o nivel de estudios previos relacionarse con el arte y el patrimonio de manera que puedan no solo pasar un rato agradable, sino que puedan aprender a partir de la obra y de la interacción con otros.

Los organismos internacionales han marcado una pauta de innovación y han planteado la importancia de la educación como una meta de las instituciones museísticas, la investigación tratará de aportar o reforzar estas ideas que por sus características nos dan oportunidades de innovar en técnicas de aprendizaje y desarrollo de contenidos que nos permiten en este caso fortalecer el uso de las habilidades cognitivas.

Diciendo esto y partiendo de los resultados de la investigación podemos concluir que la correcta utilización de las estrategias de la educación patrimonial dentro de la formación

profesional de los estudiantes facilita la conexión de los visitantes con el patrimonio cultural mediante sus emociones y experiencia previas.

Ahora es oportuno retomar nuestras preguntas de investigación para dar respuesta a estos cuestionamientos claves, al principio de esta investigación nos hicimos las siguientes preguntas: ¿La didáctica en el museo puede complementar la formación de las habilidades cognitivas de los estudiantes universitarios que lo visitan?, ¿De qué manera el museo es una herramienta que ayuda a ejercitar la observación, el análisis, la síntesis, y la interpretación?, ¿Cómo podemos vincular la formación profesional y la educación en museos?

Hemos tratado de responder a estas preguntas a lo largo de la intervención y los resultados nos ayudaron a concluir que efectivamente las estrategias de enseñanza que se dan dentro del museo tienen un impacto positivo en el ejercicio cognitivo de los estudiantes. Por tanto, el museo da la oportunidad de ejercitar la observación, el análisis y la síntesis, y la interpretación mediante el acercamiento a la obra de arte, y la dinámica que se llevó a cabo para poder darle sentido.

Las estrategias utilizadas dentro del espacio del museo resultan efectivas para ejercitar las habilidades cognitivas en los estudiantes, hay que recordar que los museos son espacios educativos pero no siempre son espacios de aprendizaje por ello es muy importante que las visitas tengan propósito y se guíen de estrategias que puedan hacerlas exitosas. En la intervención abordamos cuatro piezas del museo, en cada una realizamos el mismo ejercicio en donde se les pedía a los estudiantes observar por un determinado tiempo, después encontrar relaciones con sus conocimientos previos y a partir de eso construir el significado de la obra, antes y después de la intervención hicimos una prueba con el fin de encontrar diferencias y relaciones entre las respuestas de los estudiantes.

El museo funciona como herramienta para ejercitar las habilidades cognitivas de acuerdo a nuestra estrategia didáctica ya que en un primer acercamiento a la pintura, observamos para descubrir elementos y cualidades específicas que nos ayudan a analizar lo que está pasando con la imagen y a relacionarla con nuestras experiencias o conocimientos previos y a partir de esto le damos sentido a lo que estamos observando, basándonos en los modelos expuestos en la revisión teórica quisimos seguir este proceso con los estudiantes en nuestra intervención.

Los estudiantes contestan preguntas que los guían en este procedimiento, por lo que en un primer momento mencionan elementos de la pintura y a partir de preguntas como ¿Qué escena se está representada? ¿Cómo se dieron cuenta?, de los objetos y personajes que identificamos ¿cuáles han visto antes?, ¿Habían visto esta escena antes? se obtuvieron respuestas que nos demostraron la unión entre lo nuevo y sus experiencias previas, por ejemplo, establecieron relaciones con pinturas en iglesias, otros espacios religiosos, imágenes en sus propias casas, y símbolos que comúnmente asociamos con ideas específicas como la paloma blanca, o la posición de los personajes, y objetos dentro de las pinturas.

Nuestra segunda pregunta se plantea el cómo es que el museo puede mejorar la observación en los estudiantes, cuando medimos la observación buscamos saber en qué manera los estudiantes habían identificado elementos básicos de la obra a través de la observación dirigida, es decir mirar la obra por un periodo de tiempo buscando solamente los elementos formales como (color, forma, ritmo, composición) elementos que se nos revelan a primera vista.

Los resultados de las pruebas arrojaron una mejora en la identificación de elementos básicos en la obra de ambos grupos de estudiantes. Durante la intervención encontramos dos relaciones entre estos resultados: la primera es que los estudiantes no están acostumbrado a dirigir su atención a un solo objeto, por lo que en la primera prueba y en el primer ejercicio fue difícil para el instructor hacer que solamente notaran los elementos que componían la obra sin

realizar ninguna interpretación; como menciona la autora Mónica Uribe el significado de una obra no se revela inmediatamente por lo tanto requiere un proceso para poder llegar a este.

En segundo lugar, se notó que a los estudiantes les cuesta trabajo fijar su atención para distinguir cualidades específicas de los objetos, cuando se les pidió que observarían la pintura por un tiempo determinado ocuparon la mitad del tiempo viendo a otra cosa y no a la obra. Por ello cuando se les pidió recordar qué habían visto de espaldas a la obra muy pocos pudieron recordar gran cantidad de elementos.

Como consecuencia del mismo diseño de intervención, es decir la repetición del proceso, en los últimos ejercicios como en la prueba posterior los estudiantes podían identificar de mejor manera y dirigir su atención sin necesidad de dar una interpretación instantánea, nos parece importante recalcar que la observación es el primer paso para realizar procesos de pensamiento crítico y una habilidad necesaria para resolver problemas y tomar decisiones diarias.

Cuando observamos creamos una estrecha relación con lo observado, ya que podemos obtener pistas, por decirlo de una manera, que nos pueden ayudar a comprender la obra, elementos como el color, las formas, los personajes, cómo están vestidos, y su posición en el cuadro nos pueden ayudar a acercarnos su significado. El ejercitar la observación dirigida ayuda a desarrollar habilidades de aprendizaje como la exploración, la descripción, la explicación etc.

Durante la investigación nos cuestionamos sobre cómo el museo puede mejorar el proceso de análisis y síntesis en los estudiantes, estos dos procesos son vitales para la interpretación de la obra y para entender los fenómenos de la realidad. Tener la habilidad de analizar le permite al estudiante descomponer un fenómeno para comprenderlo, pero este proceso no estaría completo sin la síntesis ya que a partir de la esta se reconstruye el fenómeno para comprenderlo mediante las relaciones en sí y a partir de eso la realidad.

Buscamos medir tanto en el diseño de las pruebas como en la intervención didáctica que los estudiantes fueran capaces de inferir el uso de los materiales y de los elementos identificados en la observación para con esto construir el significado de la obra. Otro aspecto dentro del proceso que se midió fue la capacidad de los estudiantes para contextualizar la obra, a partir de las relaciones con sus experiencias o conocimientos previos, identificando el periodo histórico o la corriente artística, su relación con alguna ciencia o incluso con la tecnología.

Los resultados nos dieron una idea clara de que las habilidades necesitan ser ejercitadas y que este ejercicio puede mejorar el desempeño de nuestros estudiantes no solo frente a obras de arte, el análisis y la síntesis son procesos básicos en los que se enfoca la educación formal. Ambos ayudan al individuo a lograr el autoaprendizaje y a formar el pensamiento crítico que son competencias vitales para el desarrollo, no solo, académico o profesional de nuestros estudiantes sino vital en la toma de decisiones tanto individuales como en aquellas que afecten a sus comunidades.

Parte de la dinámica que llevamos a cabo fue que los estudiantes pudieron describir lo que estaba ocurriendo en la obra y compartirlo con sus compañeros, según Vygotsky el aprendizaje debe tener un carácter social, de ahí se desprende la importancia de que los estudiantes no solo realicen este proceso internamente sino que sean capaces de articularlo y compartirlo con los demás. Esta socialización, junto a las estrategias de reforzamiento y de escucha activa propias de las estrategias de pensamiento visual hacen que los estudiantes vayan desarrollando confianza en sus opiniones de manera que cada vez que se realiza el ejercicio hay más participación del grupo y se sienten más cómodos por lo que demuestran mejores resultados.

Por tanto, podemos establecer que el patrimonio nos permite el ejercicio de observación directa y el desarrollo de procesos de análisis y síntesis que posibilitan el acceso a todos los

grupos sociales respetando sus características propias y que nos facilita entender nuestra propia historia y modos de vida basándonos en elementos palpables.

La estructura de esta intervención se compone de preguntas guías que el facilitador propone a los estudiantes y va adaptando de acuerdo con el progreso del grupo, esto ayuda a dotar de herramientas a los estudiantes principalmente herramientas para observar y acercarse a una obra de arte, y hacer que se sientan partícipes vitales en el desarrollo de la visita. Además, se espera que la siguiente ocasión que el estudiante se encuentre frente a una obra pueda seguir este proceso y plantearse las preguntas bases que el facilitador fue recalcando en cada ejercicio.

Una ventaja de acercarnos al arte es poder conocernos a nosotros mismos, retomando a Paul Ricoeur que plantea una idea muy clara sobre conocer al yo por medio de las expresiones artísticas, refiriéndose a la literatura específicamente, se pregunta qué seríamos o conoceríamos del yo si no estuviera representado de muchas maneras diferentes en ella; tomándome el atrevimiento de trasladar esta idea a la obra de arte qué sabríamos de nosotros, de nuestra historia como humanidad, de nuestras emociones, de nuestra realidad si no es por lo que representa el artista en su obra.

Tanto la observación como el proceso análisis- síntesis son piezas vitales para contestar la siguiente pregunta de investigación sobre la interpretación, ya que nos permiten hacer conexiones entre lo que se sabe con la nueva información obtenida. Este aprendizaje significativo es un eje rector de nuestra intervención y de la educación patrimonial dentro del museo, nos hemos apoyado en la teoría de Ausubel y del Modelo Contextual de Aprendizaje de Falk y Dierking a los que hemos dedicado buena parte de nuestro marco teórico con el fin de incorporar estos procesos cognitivos desde un enfoque artístico y adaptarlos al museo.

La interpretación que se lleva a cabo en el museo se categoriza como “interpretación estética”, esta nos permite tomar en cuenta dos partes esenciales de la obra por un lado sus

elementos formales y sus recursos expresivos, y por el otro sus referentes semánticos y simbólicos que conforman el sentido de la obra.

La mejora en el proceso de interpretación significó que los estudiantes fueron capaces de darle sentido a la obra por medio de la exploración sensorial del objeto, de la búsqueda de otras informaciones, del análisis y discusión de la información que les permitió recordar, comparar, relacionar y por último sintetizar para llegar a concluir qué le dice la obra acerca de un fenómeno y qué significa para el estudiante y para sus compañeros.

A partir de las pruebas y la intervención pudimos observar algunas deficiencias en los estudiantes entre ellas encontramos que muchas veces no relacionaban los elementos identificados con su interpretación de la obra, esto nos dice que los estudiantes no son conscientes de los pasos que siguen en su proceso cognitivo; como respuesta a esto el facilitador fue mencionando claramente el proceso al que nos estábamos dirigiendo a partir de las preguntas guías que nos ayudaron a que los estudiantes fueran incorporando cada vez más los elementos que componen la obra en sus interpretaciones uniendo los procesos para encontrar el sentido de la obra.

Nuestras siguientes preguntas de investigación se enfocan en la experiencia de aprendizaje que se da en el museo, con esto queríamos obtener datos sobre las percepciones de la experiencia en el museo, específicamente la expectativa de aprendizaje, la frecuencia de las visitas, y los servicios educativos que los estudiantes han utilizado en el museo, de tal manera que nos ayudarán a contestar los cuestionamientos que nos planteamos en el principio de la investigación cómo si son necesarias las visitas guiadas para el mejor aprovechamiento de los recursos del museo, y qué expectativas de aprendizaje tienen los estudiantes dentro del museo.

En cuanto a la importancia de los servicios educativos que ofrece el museo en este caso las visitas guiadas, encontramos que estas visitas son una manera de implementar las metas y

objetivos propios de la institución y guían efectivamente a los visitantes por la colección para poder aprovecharla al máximo, esto no significa que es la única manera de aprender en el museo como menciona Falk y Dierking en su Modelo de Aprendizaje Contextual. La ventaja que nos da el museo para escoger a partir de nuestros intereses y disponibilidad la experiencia que queremos tener nos permite tener lo que llamamos libre aprendizaje. Sin embargo, creemos que las visitas guiadas son especialmente efectivas en grupos escolares ya que dirigen a los estudiantes por la colección con metas específicas a fin de obtener conocimientos o habilidades que se conecten con el contenido escolar y se relacionen con lo que aprenden en el aula.

En cuanto a las expectativas de aprendizaje que tienen los estudiantes en el museo creemos que un factor importantísimo es el interés que tienen de aprender cuando visitan el museo, esto permite que las visitas al museo representen una oportunidad para los docentes para lograr los objetivos de la educación mediante el aprendizaje significativo.

Cuando les preguntamos a los estudiantes en la primera prueba sobre cuánto esperaban aprender en su visita al museo obtuvimos altos niveles de expectativa, además nos apoyamos en los resultados del estudio de Museos que realizó el INEGI en 2018 en donde le pregunta a los visitantes encuestados sobre sus expectativas de aprendizaje en su visita donde cerca del 95% contesta que espera aprender nuevas cosas como resultado de su visita; esto significa que los visitantes tienen una disposición a aprender en este espacio lo cual facilita la comunicación del mensaje y su aprehensión.

El museo tiene características singulares en cuanto a otros espacios educativos una de ellas es la utilización de objetos reales que nos comunican diferentes formas de ver la realidad por ello la disposición de adquirir nuevos conocimientos a partir de las piezas del museo nos habla de la concepción y papel del museo en nuestra sociedad, como espacios que además de investigar, conservar y difundir son fuentes de conocimiento y lugares que visitamos con la

intención de aprender cosas nuevas, este aprendizaje se da en una constante interacción entre el individuo, los espacios físicos y las relaciones sociales que nos rodean.

La utilización del espacio del museo es importante para romper las barreras entre el arte y los estudiantes, cuando permitimos que el estudiante pueda hacer uso del espacio para moverse y elegir los contenidos que les interesa le damos la posibilidad de romper con los estereotipos del museo en donde solo pueden tener una actitud contemplativa frente a la obra, en el museo constructivista se incentiva la participación, el uso de los espacios para abordar una obra ya sea moviéndose para verla de diferentes ángulos o sentándose en el piso para estar más cómodos mientras hablamos de alguna obra.

Cuando hablamos de las preferencias de los estudiantes encontramos que prefieren que se incluyan actividades fuera del aula para fomentar el aprendizaje, como visitas a museos o espacios patrimoniales, esto nos habla de la importancia que los estudiantes les dan a las diferentes herramientas que ocupa el docente en su práctica diaria.

Esto incentiva la participación y el compromiso de los estudiantes con el desarrollo del recorrido, el aprendizaje individual y colectivo, replantea el papel que le dan al museo en su desarrollo profesional al ser mucho más que una experiencia recreativa.

Uno de los propósitos de esta investigación fue girar el foco de la educación artística hacia la interpretación como herramienta didáctica de la creación artística en sí, en la educación básica y obligatoria, a pesar de que hay mucho trabajo por hacer, la creación artística tiene cierto papel en el diseño curricular; y este papel, deja existir por completo en la Educación Superior en cualquier otro campo del conocimiento que no tenga algo que ver con el arte o el diseño.

El Plan Universitario Minerva es un plan innovador que presenta cualidades de flexibilidad, de interdisciplinariedad que buscan dotar al estudiante de una formación integral. Esta formación basada en ejes transversales nos da la oportunidad de que los estudiantes sin

importar sus áreas de especialización aprendan habilidades, valores y actitudes que les sirvan en su desarrollo personal y profesional.

El arte, el aprender a de este y a través de este forman parte de este esfuerzo universitario de incluir la cultura, el patrimonio y los espacios de educación no formal en el desarrollo de los estudiantes, dándole a esta investigación un preámbulo y una gran ventana de oportunidad para realmente incluir estos elementos tanto en la práctica docente como en la formación de los estudiantes.

Esta investigación retomó elementos de los ejes transversales del Modelo Minerva y propuso integrar la interpretación estética como herramienta didáctica que los docentes pueden integrar en su práctica diaria, los resultados nos permitieron entender el papel del museo en el ejercicio del desarrollo cognitivo de los estudiantes y cómo es que esté mejora como respuesta de la interacción y las conexiones que hicieron los estudiantes con las obras.

Siguiendo esta línea se incluyó una propuesta de formación docente que tiene como finalidad dar a conocer las herramientas que tenemos disponibles como docentes en el museo, específicamente técnicas que utilizamos en esta intervención con la finalidad de que el museo pueda tener un papel más importante dentro de la formación de nuestros estudiantes y podamos aprovechar al máximo nuestras visitas a estos espacios.

En esta propuesta se abarcan temas básicos sobre cómo hablar del arte con los estudiantes, hasta el diseño de un guion museístico educativo que nos ayude a planear nuestras visitas a estos espacios de manera que nuestros estudiantes tengan la oportunidad de aprovechar al máximo de las ventajas del museo y que los docentes puedan reforzar su contenido curricular a través de estas actividades.

El propósito de esta investigación no es solo hacer un diagnóstico sobre el uso del museo para ejercitar habilidades cognitivas sino encontrar una manera de relacionarlo con el trabajo

diario que tanto los docentes como los estudiantes realizan en el aula, por eso esta propuesta vienen a completar este esfuerzo de revalorizar el museo como una institución que además de transmitir conocimiento puede ser una herramienta para ejercitar habilidades y desarrollar valores que nuestros estudiantes necesitan para su vida diaria y su formación profesional.

## Referencias

- Agrusti, F., Poce, A. & Re, M. (2017). MOOC Design and Heritage Education. Developing Soft and Work-based Skills in Higher Education Students. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 13(3), Italian e-Learning Association. Retrieved April 24, 2020 from <https://www.learntechlib.org/p/180977/>.
- Alcántara, A. (2010). Tendencias mundiales en la educación superior: el papel de los organismos multilaterales. Recuperado 20 noviembre, 2019, de <https://www.ses.unam.mx/integrantes/alcantara/publicaciones/Tendencias.pdf>
- American Association of Museums. (2000). *Excellence in Practice: Museum Education Principles and Standards*. Recuperado de <http://ww2.aam-us.org/docs/default-source/accreditation/committee-on-education.pdf?sfvrsn=0>
- Arriaga, A. (2011). Desarrollo del rol educativo del museo: narrativas y tendencias educativas., *Revista Digital do LAV*, 4 (7) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oaid=337027039002>
- Autónoma de México (2013). ¿Qué es un museo Universitario? Recuperado 6 junio, 2019, de <http://museosuniversitariosmexico.blogspot.com/2013/05/que-es-un-museo-universitario.html#more>
- Azócar, M. (2007). A treinta y cinco años de la Mesa Redonda de Santiago. Recuperado 6 junio, 2019, de [http://www.patrimoniocultural.gob.cl/dinamicas/DocAdjunto\\_991.pdf](http://www.patrimoniocultural.gob.cl/dinamicas/DocAdjunto_991.pdf)
- Badrul Isa. (2017). Museum Pedagogy and Learning Experiences: An Investigation into Museum Education from Instructional Perspectives. Recuperado 23 noviembre, 2019, de <https://pdfs.semanticscholar.org/7a32/5eace83699604972abf9dfbdd76b4a141d23.pdf>
- Bárceñas Deanda, R. (2015). La interpretación estética como experiencia del arte. *Valenciana*, (15), pp. 289-294. <https://doi.org/10.15174/rv.v0i15.119>
- Barone, L. (2007). *Escuela Para Maestros*. Montevideo: Cadiex International s.a.
- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, (2017). *Historia del Museo Universitario Casa de los Museos*. Recuperado de: [http://emas.siu.buap.mx/portal\\_pprd/wb/vedc/historia\\_museo\\_universitario\\_casa\\_de\\_los\\_munecos](http://emas.siu.buap.mx/portal_pprd/wb/vedc/historia_museo_universitario_casa_de_los_munecos)
- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (2015). *Modelo universitario minerva - BUAP*. Recuperado 10 diciembre, 2018, de <http://www.minerva.buap.mx/>
- Boadella, M. (2006). Nuevos caminos par los Museos Universitarios. *Revista de la Universidad de México*, 30(06), 92–94. Recuperado de <http://www.revistadelauiversidad.unam.mx/3006/pdfs/92-94.pdf>
- Burnham, R., & Kai-Kee, E. (2011). *Teaching in Art Museum: Interpretation as Experience*. Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?id=etS1DxvkdxcW&pg=PR59&lpg=PR59&dq=vts+vygotsky&source=bl&ots=1nH5iUCJ5b&sig=ACfU3U1ei87hROafZI3KOkRWRXV9mEqkXA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjrupzclc7iAhUO0KwKHfp5BZkQ6AEwAXoECAgQAQ#v=onepage&q=vts%20vygotsky&f=false>
- Camacho, F. (2007). Aprender en el museo: Los programas educativos de los Museos del Banco Central. In F. Camacho (Ed.), IX Congreso Nacional de Ciencias (pp. 1–15). Recuperado de <http://www.cientec.or.cr/exploraciones/ponencias2007/FeliciaCamacho.pdf>
- Capilla, Rubicel Manuel (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. Cuadernos de Investigación Educativa, 7(2),49-62.[fecha de Consulta 20 de Enero de 2020]. ISSN: 1510-2432. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4436/443649571004>

- Centro del Patrimonio Mundial de la UNESCO. (2006). *Textos Básicos de la Convención del Patrimonio Mundial de 1972*. Recuperado de <http://whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-562-2.pdf>
- Chillogallo, C., & Duy, E. (2019). El museo como recurso didáctico en el proceso educativo. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/7a32/5eace83699604972abf9dfbdd76b4a141d23.pdf>
- Chuc Chan, R. (2014). Procesos cognitivos básicos y alto nivel. Recuperado 21 noviembre, 2019, de [https://www.academia.edu/7091738/Procesos\\_cognitivos\\_basicos\\_y\\_alto\\_nivel](https://www.academia.edu/7091738/Procesos_cognitivos_basicos_y_alto_nivel)
- Consejo Internacional de Museos. (2016). *Estratégica Plan 2016 -2022*. Recuperado de [http://icom.museum/wp-content/uploads/2018/06/ICOM\\_STRATEGIC\\_PLAN\\_2016-2022\\_ENG.pdf](http://icom.museum/wp-content/uploads/2018/06/ICOM_STRATEGIC_PLAN_2016-2022_ENG.pdf)
- Coombs, P. (1968). *The world Educational Crisis*. Recuperado de [http://www.unesco.org/education/nfsunesco/pdf/COOMBS\\_E.PDF](http://www.unesco.org/education/nfsunesco/pdf/COOMBS_E.PDF)
- Coombs, P., & Ahmed, M. (1975). *La lucha contra la pobreza rural*. Recuperado de <http://documentos.bancomundial.org/curated/es/964091468333061996/pdf/100910PUB0SPANISH0Box74494B01PUBLICI.pdf>
- De Anda, M. (2016). MPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN DE LOS JÓVENES. Recuperado 20 noviembre, 2019, de <https://portalacademico.cch.unam.mx/blog/tecnologiasyeducacion/impactoenlosjovenes>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. Recuperado de [http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS\\_S.PDF](http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF)
- Dirección General de Comunicación Social, Conaculta. (2015). *Fundación del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes*. Recuperado 10 diciembre, 2018, de <https://www.cultura.gob.mx/fundacion/>
- Espacio Visual Europa (EVE). (2019, 19 mayo). *Breve Historia de los Museos*. Recuperado 6 junio, 2019, de <https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>
- Espacio Visual Europa. (2018). *Educación y Cultura del pensamiento en Museos*. Recuperado 8 junio, 2019, de <https://evemuseografia.com/2018/06/11/educacion-y-cultura-del-pensamiento-en-museos/>
- Falk, J. (2004). The Contextual Model of Learning. In G. Anderson (Ed.), *reinventing the Museum* (3ª ed., pp. 143–153). Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=cjw-x3ZIOXUC&oi=fnd&pg=PA139&dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&ots=7CPnZGdoS4&sig=7TUJyfaL76mgtmY8cPxkhEy0vtE#v=onepage&q=contextual%20learning%20model%20falk%20y%20dierking&f=false>
- Falk, J., & Dierking, L. (2018). *Learning from Museums* (2ª ed.). Recuperado de <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=sfJqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=contextual+learning+model+falk+y+dierking&ots=DxjEHqjyxe&sig=59RNeRiwXbAvnh4JDF4kR0gqeXg#v=onepage&q&f=true>
- Fondo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible(2015). *Objetivo 4: Educación de calidad*. Recuperado 6 diciembre, 2018, de <http://www.sdgfund.org/es/objetivo-4-educaci%C3%B3n-de-calidad>
- Fontal Merillas, O. (2016). Educación patrimonial: retrospectiva y prospectivas para la próxima década. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(2), 415-436. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052016000200024>
- García , Z. (2009). ¿Cómo acercarlos bienes patrimoniales a los ciudadanos? Educación patrimonial, un campo emergente en la gestión de patrimonio cultural. *Pasos Revista de Turismo y Patrimonio Cultural* , 7(2), 271-280. Recuperado de [http://www.pasosonline.org/Publicados/7209/PS0209\\_9.pdf](http://www.pasosonline.org/Publicados/7209/PS0209_9.pdf)

- Gómez Collado, Martha E.. (2017). Panorama of the Mexican education system from the perspective of public policy. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(74), 143-163. Recuperado en 08 de mayo de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732017000200143&lng=es&tlng=en](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000200143&lng=es&tlng=en)
- Gonzalez, N. (2007). El valor educativo y el uso didáctico del patrimonio cultural . Recuperado marzo de 2020, de [http://pagines.uab.cat/neus.gonzalez/sites/pagines.uab.cat/neus.gonzalez/files/praxis\\_neusgonzalez.pdf](http://pagines.uab.cat/neus.gonzalez/sites/pagines.uab.cat/neus.gonzalez/files/praxis_neusgonzalez.pdf)
- Granados, O. (2015, octubre). *Secretaría de Cultura ¿Para qué?* .Recuperado 6 junio, 2019, de <https://www.gob.mx/cultura/que-hacemoshttps://www.nexos.com.mx/?p=5278>
- Guio Aguilar, E. (2015). Del arte a la experiencia estética: Interpretación y efectos cognitivos en la función estética. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica. Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1171/te.1171.pdf>
- Hein, G. (1995). *Evaluating teaching and Learning in Museum*. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *Museum: Media: Message* (pp. 189–203). Recuperado de <http://www.george-hein.com/downloads/evalTeachLeicesterHein.pdf>
- Hein, G. (2001). *The Challenge and Significance of Constructivism*. Documento presentado en Hans-On! Europe Conference, Londres, Reino Unido. Recuperado de <http://george-hein.com/downloads/challengeSignifHeinHOE.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de Investigación (6ª ed.). Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández, S. (2012). La evolución de los museos y su adaptación. *Cultura y Desarrollo*, 1(8), 38–44. Recuperado de [http://www.lacult.unesco.org/docc/evolucion\\_museos.pdf](http://www.lacult.unesco.org/docc/evolucion_museos.pdf)
- Housen, A. (1987). Three Methods for Understanding Museum Audiences. *Museum Studies Journal*, 1–11. Recuperado de <https://vtshome.org/wp-content/uploads/2016/08/6-3MethodsforMuseumAudiences.pdf>
- Housen, A., & Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de [http://wrocc.csun.edu/~sch\\_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf](http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf)
- ICOM. (1971). *Resolutions adopted by ICOM's 10th General Assembly*. Recuperado de [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions\\_1971\\_Eng.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/ICOMs-Resolutions_1971_Eng.pdf)
- ICOM. (1972). *Mesa Redonda de Santiago de Chile 1972*. Recuperado de [http://www.ibermuseum.org/wp-content/uploads/2014/07/copy\\_of\\_declaracao-da-mesa-redonda-de-santiago-do-chile-1972.pdf](http://www.ibermuseum.org/wp-content/uploads/2014/07/copy_of_declaracao-da-mesa-redonda-de-santiago-do-chile-1972.pdf)
- Instituto nacional de Cultura del Perú. (2007). *Documentos Fundamentales para el Patrimonio Cultural*. Recuperado de <https://www.cultura.gob.pe/sites/default/files/archivosadjuntos/2013/05/iiidocumentosfundamentales.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (2017). *Estadística de museos, síntesis metodológica*. Recuperado de: [http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva\\_estruc/702825098889.pdf](http://internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825098889.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, (2017). *Museos de México y sus visitantes 2017*. Recuperado de: [http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/proyectos/registros/sociales/museos/doc/diptico\\_museos\\_2017.pdf](http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/proyectos/registros/sociales/museos/doc/diptico_museos_2017.pdf)
- International Committee of Museums. (2017). *Informe Anual 2017*. Recuperado de [https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2055\\_ICO-RA-2017-180x270-Es-web-page-a-page.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2055_ICO-RA-2017-180x270-Es-web-page-a-page.pdf)
- López, E., & Kivatinetz, M. (2012). Replanteando las estrategias de pensamiento visual: un método controvertido para la educación en museos - DOI 10.5216/vis.v2i2.17914. *Visualidades*, 2(2). <https://doi.org/10.5216/vis.v2i2.17914>

- Maceira, L. (2008). Los museos en la educación de personas jóvenes y adultas. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 30 (1), 47-76.
- Maceira, L. (2009) El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Revista Electrónica de Educación*, México, ITESO: Sinéctica 32pp.02- 17.
- Mayer, M. (2005). Bridging the theory- practice divide in Contemporary Art Museum Education. *Art Education*, 58 (2), 13-17.
- Molina, M. (2017, 18 junio). *Museos Universitarios, guardianes del conocimiento*. Recuperado 6 junio, 2019, de <https://www.istmo.mx/2017/07/18/museos-universitarios-guardianes-del-conocimiento/>
- Molina, M. (2017). *Museos universitarios, guardianes del conocimiento*. Recuperado 2 diciembre, 2018, de <https://istmo.mx/2017/07/18/museos-universitarios-guardianes-del-conocimiento/>
- Morales, V. y Hernández y Martínez, M. (2008) *Museo Universitario Casa de los Muñecos; Historia de su Creación*. Puebla, México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Muñoz Izquierdo, C., M. Zorrilla y J. Palomar (1995). Valoración del desarrollo de habilidades cognoscitivas en la educación superior: Comparación de los resultados de una universidad pública con los de una privada. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. xxv, núm. 2, pp. 9-55.
- Observatorio Iberoamericano de Museos (OIM). (s.f.). *Panorama de los museos en México*. Recuperado 10 diciembre, 2018, de <http://observatorio.ibermuseum>
- Ochoa, G. (2010). *Indicadores de cultura Los museos en México*. Este País - Cultura, Mayo(210), 22–23. Recuperado de [http://archivo.estepais.com/site/wp-content/uploads/2010/05/31\\_ochosandy.pdf](http://archivo.estepais.com/site/wp-content/uploads/2010/05/31_ochosandy.pdf)
- Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. (2017). “E2030: Educación y habilidades para el siglo XXI: Reporte. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Informe-Reunion-Buenos-Aires-2017-E2030-ALC-ESP.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1960). *Recomendación sobre los Medios más Eficaces para Hacer los Museos Accesibles a Todos*. Documento presentado en Conferencia General de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, París, Francia. Recuperado de [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=13063&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13063&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Ed.). (1967). *Actas de la Conferencia General 14.a reunión (7th)*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001140/114048s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1968). *Actas de la Conferencia General París 1968*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001140/114047s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1994). *Declaración Mundial sobre Educación para Todos*. Recuperado 6 diciembre, 2018, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001275/127583s.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Recomendación relativa a la protección y promoción de los museos y colecciones, su diversidad y su función en la sociedad*. Recuperado de [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=49357&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=49357&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Replantear la educación ¿Hacia un bien común mundial?* Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf>

- Organización de las Naciones Unidas. (2000). La Asamblea del Milenio. Recuperado 6 diciembre, 2018, de <http://www.un.org/spanish/milenio/index.html>
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). Objetivos de Desarrollo del Milenio Informe de 2015. Recuperado de [http://www.un.org/es/millenniumgoals/pdf/2015/mdg-report-2015\\_spanish.pdf](http://www.un.org/es/millenniumgoals/pdf/2015/mdg-report-2015_spanish.pdf)
- Ortiz, G. (2012, 16 febrero). Competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio | Observatorio de Tecnologías para el Aprendizaje. Recuperado 27 noviembre, 2019, de <https://blogs.iteso.mx/ote/2012/02/16/competencias-del-siglo-xxi-para-los-aprendices-del-nuevo-milenio/>
- Pastor, M. (2001). Orígenes y evolución del concepto de educación no formal. *revista Española de Pedagogía*, LIX (220), 525–544. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/23701.pdf>
- Pastor, M. (2011). *Pedagogía museística*. Barcelona, España: Ariel.
- Pinto, H., & Molina, S. (2015). La educación patrimonial en los currículos de ciencias sociales en España y Portugal. *Educatio Siglo XXI*, 33(1), 103-128. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/222521/174771>
- Poder Ejecutivo - Secretaria de Educación Pública. (2014). *Programa Especial de Educación Intercultural 2014 – 2018*. Recuperado de [http://normatecainterna.sep.gob.mx/work/models/normateca/Resource/380/1/images/pe\\_eduinter%202014-2018.pdf](http://normatecainterna.sep.gob.mx/work/models/normateca/Resource/380/1/images/pe_eduinter%202014-2018.pdf)
- Pou, C. ¡El programa educativo 'Mira!' del Laboratori de les Arts: un instrumento para la escuela primaria, 2002 ( investigación financiada por la Fundació “la Caixa”).
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Rafael, A. (2009). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad de Barcelona-Colegio de Psicología de Catalunya. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)
- Real Academia Española. (2020, 15 junio). arte | Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/?w=arte>
- Rico, L. (2003). Entre gabinetes y museos. Remembranza del espacio universitario. *Perfiles Educativos*, 25(101), 85–90. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982003000300005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982003000300005)
- Ricoeur, P. (2006). *Teoría de la interpretación* (6.ª ed.). Recuperado de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Ricoeur.-Teoria-de-la-interpretacion.-Siglo-XXI.pdf>
- Ritchhart, R. (2007). Cultivating a Culture of Thinking in Museums. *Journal of Museum Education*, 32(2), 137–154. Recuperado de [http://www.visiblethinkingpz.org/VisibleThinking\\_html\\_files/06\\_AdditionalResources/CultivatingACultureofThinking.pdf](http://www.visiblethinkingpz.org/VisibleThinking_html_files/06_AdditionalResources/CultivatingACultureofThinking.pdf)
- Rossette, M. C. (2017). La educación no formal: Reflexiones sobre una brillante alternativa. *Metal*. (3) Recuperado de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/ojs/index.php/metal/article/view/472/901>
- Sánchez, J. (2015). Las tensiones culturales en el Porfiriato. En M. Hernández, & R. Ávila (Eds.), Porfirio Díaz y el derecho. Balance crítico (pp. 483–499). Recuperado de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/9/4121/26.pdf>
- Secretaría de Cultura. (2015, diciembre). ¿Qué hacemos? Recuperado 6 junio, 2019, de <https://www.gob.mx/cultura/que-hacemoshttps://www.nexos.com.mx/?p=5278>

- Secretaría de Educación Pública. (s.f.). Historia del INEA. Recuperado 25 mayo, 2019, de <http://www.idea.gob.mx/index.php/nuestro-instituto/historia-idea>
- Secretaría de Gobernación. (2012). Plan Nacional de Desarrollo. Recuperado 7 diciembre, 2018, de <http://pnd.gob.mx/>
- Secretaría de Gobernación. (2014). Programa especial de Cultura y Arte 2014-2018. *Diario Oficial de la Federación*, pp. 50–89. Recuperado de [https://www.cultura.gob.mx/PDF/PECA\\_DOF\\_2014-2018.pdf](https://www.cultura.gob.mx/PDF/PECA_DOF_2014-2018.pdf)
- Sistema de Información Cultural, (2018). Museos Nacionales. Recuperado de: [http://sic.gob.mx/index.php?table=museo&estado\\_id=9](http://sic.gob.mx/index.php?table=museo&estado_id=9)
- Sobrevilla, D. (2001). *La obra de arte según Heidegger*. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/30376/1/29181-104822-1-PB.pdf>
- Subsecretaría de educación media superior. (2008). Competencias genéricas que expresan el perfil del egresado de la educación media superior. Recuperado de <https://www.uv.mx/dgdaic/files/2013/09/Competencias-Genericas.pdf>
- Tibol. (1988, diciembre). Laberinto de Museos. Recuperado 6 junio, 2019, de <https://www.nexos.com.mx/?p=5278>
- Torruella, M., & González-Sanz, M. (2016). Visual Thinking Strategies: conectar la educación formal y la no formal a través del desarrollo de competencia. *Universidad de Barcelona*, 6–12. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/311420518\\_VISUAL\\_THINKING\\_STRATEGIES\\_CONECTAR\\_LA\\_EDUCACION\\_FORMAL\\_Y\\_LA\\_NO\\_FORMAL\\_A\\_TRAVES\\_DEL\\_DESARROLLO\\_DE\\_COMPETENCIAS](https://www.researchgate.net/publication/311420518_VISUAL_THINKING_STRATEGIES_CONECTAR_LA_EDUCACION_FORMAL_Y_LA_NO_FORMAL_A_TRAVES_DEL_DESARROLLO_DE_COMPETENCIAS)
- UNESCO. (2020, 17 febrero). Patrimonio Mundial. Recuperado de <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-mundial>
- UNESCO World Heritage Centre. (2020). The World Heritage Committee. Recuperado de <https://whc.unesco.org/en/committee/>
- UNESCO. (2003, 17 octubre). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Recuperado marzo de 2020, de [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17716&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- UNESCO. (2005). *Patrimonio mundial en manos de jóvenes* (Presente ed.). Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000144768>
- UNESCO. (2005). Texto de la Convención 2005 | Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado marzo de 2020, de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/the-convention/convention-text>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2008). Análisis y Síntesis | Portal del Servicio de Innovación Educativa. Recuperado 21 noviembre, 2019, de <https://innovacioneducativa.upm.es/competencias-genericas/formacionyevaluacion/analisisSintesis>
- Universidad Politécnica de Valencia. (2005). *Red internacional: Fórum UNESCO-universidad y patrimonio*. Recuperado de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000154373\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000154373_spa)
- Universidad Politécnica de Valencia. (2012). Fórum UNESCO: UPV. Recuperado de <https://www.upv.es/entidades/PFU/>
- University Museums and Collection. (2000). UMAC History – International Council of Museums Committee for University Museums and Collections. Recuperado 11 diciembre, 2018, de <http://umac.icom.museum/about-umac/umac-history/>
- VUE. 2001: Understanding the Basics, VUE. En: [www.vue.org](http://www.vue.org)
- Waldegg, G., & Agüero, M. (1999). Habilidades cognoscitivas y esquemas de razonamiento en estudiantes universitarios. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 4 (8)

- Xolocotzi, A. [Ángel X. (2020, 1 mayo). A. Xolocotzi. Heidegger: el origen de la obra de arte [Archivo de vídeo].  
En *YouTube*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hKPY2tCMrzQ>
- Yenawine, P. (2003). Jump Starting Visual Literacy: Thoughts on Image Selection. *Art Education*, 56(1), 6–12.  
Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043125.2003.11653478>
- Yenawine, P. (2018, junio). Overview of Aesthetic Development. Recuperado 8 junio, 2019, de  
<https://vtshome.org/aesthetic-development/>
- Yenawine, P. (2019). Research and Theory. Recuperado 8 junio, 2019, de <https://vtshome.org/research/>
- Zabala, Mariela Eleonora, & Roura Galtés, Isabel (2006). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos.  
Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales, (11),233-261. [fecha de Consulta 15 de junio de 2020].  
ISSN: 1316-9505. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=652/65201111>
- Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, 22 (50), 128-141. Recuperado de  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31005006>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS PROPUESTA PEDAGÓGICA.

- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. (2019) Misión y visión. 3 de abril 2020. Recuperado de:  
<https://www.buap.mx/content/misi%C3%B3n>
- Cárdenas Pérez, Ana Verónica, & Soto-Bustamante, Ana María, & Dobbs-Díaz, Emily, & Bobadilla-Gold Schmidt, Marcela (2012). El saber pedagógico: componentes para una reconceptualización. *Educación y Educadores*, 15(3),479-496. [fecha de Consulta 4 de mayo de 2020]. ISSN: 0123-1294. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=834/83428627008>
- Chacón M., Lonis Gestión educativa del siglo XXI: bajo el paradigma emergente de la complejidad Omnia, vol. 20, núm. 2, 2014, pp. 150-161 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela
- Fernández, Graciela, & Izuzquiza, María, & Ballester, María Alejandra, & Barrón, María Pía (2006). Pensar la gestión de la enseñanza en el aula universitaria. *Educere*, 10(33),257-262. [fecha de Consulta 3 de mayo de 2020]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35603307>
- Hirsch, A. (2016). Panorama de la formación de profesores universitarios en México. Publicaciones ANUIES, 1-16.  
Recuperado de [http://publicaciones.anui.es.mx/pdfs/revista/Revista46\\_S1A2ES.pdf](http://publicaciones.anui.es.mx/pdfs/revista/Revista46_S1A2ES.pdf)
- Housen, A., & Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de  
[http://wrocc.csun.edu/~sch\\_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf](http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf)
- Jurado Ospina, Sirley Estefanía, & Leal Ramírez, Natalia Astrid, & Leguizamón Parra, Ivonne Julieth, & Sánchez Garzón, Julby Lizette (2011). La gestión educativa y su relación con la pedagogía en la cultura institucional. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 2(2),220-235. [fecha de Consulta 4 de mayo de 2020]. ISSN: 2145-549X. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5177/517751800016>
- Montes, D. A. y Suárez, C. I. (2016). La formación docente universitaria: claves formativas de universidades españolas  
*Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 51-64. Recuperado de  
<http://redie.uabc.mx/redie/article/view/996>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura. (2017). Educación Superior. 3 de abril 2020.  
Recuperado de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116345\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116345_spa)

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1994). Declaración Mundial sobre Educación para Todos. Recuperado 6 diciembre, 2018, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001275/127583s.pdf>
- Rodríguez, Nacarid (2000). Gestión escolar y calidad de la enseñanza. *Educere*, 4(10),39-46. [fecha de Consulta 4 de abril de 2020]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35641006>
- Santibáñez, L., Rubio, D., & Vázquez, M. (2018). Formación continua de docentes: política actual en México y buenas prácticas nacionales e internacionales. Recuperado de <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/P1F226.pdf>
- Serrano Castañeda & Chavira Álvarez & Ramos Morales (2019). Entre la gestión y la circulación de ideas pedagógicas. Un acercamiento desde la perspectiva biográfico-narrativa. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 10(18),01-22. [fecha de Consulta 4 de mayo de 2020]. ISSN: Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5534/553458251008>
- Serrano, J., Pons, R. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. *Revista electrónica de Investigación educativa*. Vol.13, Núm. 1. Recuperado de <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/268/708>
- Yenawine, P. (2003). Jump Starting Visual Literacy: Thoughts on Image Selection. *Art Education*, 56(1), 6–12. Recuperado de [https://nelson-atkins.org/wp-content/uploads/2017/02/Jump-Starting-Visual-Literacy-UPDATED-8\\_12\\_13.pdf](https://nelson-atkins.org/wp-content/uploads/2017/02/Jump-Starting-Visual-Literacy-UPDATED-8_12_13.pdf)
- Yenawine, P. (2019). *Research and Theory*. Recuperado 8 junio, 2019, de <https://vtshome.org/research>

# ANEXOS

## Anexo I. Instrumentos

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Maestría en Educación Superior

Prueba 1



Este instrumento es parte de una investigación de tesis para la Maestría en Educación Superior, el tema de investigación es el aprendizaje en museos para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes universitarios, por ello tu participación es muy importante.

Agradezco tu disposición para participar en esta prueba solamente te tomará 15 minutos responder a estas preguntas, te pido leas muy bien las instrucciones y te recuerdo todas las respuestas serán confidenciales y no afectarán ninguna calificación.

Nombre:

Licenciatura:

Semestre:

Edad:

Observa con atención la siguiente imagen, tienes 15 minutos para realizar este ejercicio. Contesta las preguntas lo mejor que puedas.

(Eugène Delacroix, La Libertad guiando al pueblo, 1830)



1. ¿Qué colores observas en esta pintura?

2. ¿Qué elementos componen la pintura?

3. ¿Qué objetos te llaman la atención?

4. ¿Quién crees que sea el personaje principal? ¿Cómo llegaste a esa conclusión?

5. ¿Qué crees que está pasando en esta escena?

6. ¿Qué ves en la escena que te hizo pensar eso?

7. ¿Con qué otro evento, suceso, u objeto relacionas esta imagen?

8. ¿Por qué era importante retratar a escenas como esta?

9. Del 1 al 10 qué tanto esperas aprender cuando visitas un museo

1      2      3      4      5      6      7      8      9      10

10. La experiencia en tu clase es mejor si:

a. Hacen actividades fuera de la institución como asistir a un museo

b. Ven películas o algún video

c. Solamente el maestro explica la clase

d. Utiliza ejemplos de la vida diaria

11. Cuantas veces has visitado un museo durante tu licenciatura

a. Esta es la primera vez

b. 1 o 2 veces

c. 3 a 5 veces

d. cada semestre

12. Alguna vez has tomado una visita guiada en algún museo

a. Si

b. No

13. Ejercicio 1: Conforme a lo que observaste menciona 5 cosas que son similares en las pinturas que acabamos de ver

1.

2.

3.

4.

5.

14. Sigue las instrucciones de tu guía y anota 10 elementos que observes en la pintura.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

15. De acuerdo con lo que platicamos sobre esta pintura, ¿Qué está pensando en esta escena?

Muchas gracias por participar en este ejercicio.

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Maestría en Educación Superior

Prueba 2



Este instrumento es parte de una investigación de tesis para la Maestría en Educación Superior, el tema de investigación es el aprendizaje en museos para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes universitarios, por ello tu participación es muy importante.

Agradezco tu disposición para participar en este ejercicio, la siguiente prueba te tomará 15 minutos, es un ejercicio parecido a los que hemos hecho en el recorrido, te pido leas muy bien las preguntas y contestes con la mayor claridad posible. Te recuerdo todas las respuestas serán confidenciales y no afectarán ninguna calificación.

Nombre:

Licenciatura:

Semestre:

Edad:

(Jardín en Sainte-Adresse (1866-7), Claude Monet)



1. ¿Qué colores observas en esta pintura?

2. ¿Qué elementos componen la pintura?

3. ¿Qué objetos te llaman la atención?

4. ¿Quién crees que sea el personaje principal? ¿Cómo llegaste a esa conclusión?
5. ¿Qué crees que está pasando en esta escena?
6. ¿Qué ves en la escena que te hizo pensar eso?
7. ¿Con qué otro evento, suceso, u objeto relacionas esta imagen?
8. ¿Por qué era importante retratar a escenas como esta?
9. Del 1 al 10 qué tanto se cumplieron tus expectativas de aprendizaje en el museo
- 1      2      3      4      5      6      7      8      9      10
10. Consideras que la visita guiada mejoró tu experiencia de aprendizaje en el museo
- a. Completamente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. No mucho
  - d. En desacuerdo

11. ¿Por qué visitas un museo?

12. ¿Cómo te sentiste al contestar las preguntas del guía?

a. Muy cómodo

b. Te sentiste nervioso al principio, pero después mejoró

c. No te sentiste cómodo al expresar tu opinión

13. ¿Alguna vez habías hecho un ejercicio así?

a. Sí

b. No

Si respondiste sí, ¿en qué lugar fue?

Muchas gracias por participar en este ejercicio.

## Anexo II

Soporte técnico de la Guía de estudio del participante. Clase 3.

### COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Identifica los principios básicos y etapas de las estrategias de pensamiento visual para aplicarlo al aprendizaje a través del arte con el fin de entender como aprendemos en espacios como el museo y mejorar el desempeño de sus estudiantes.

**BLOQUE I. PROPÓSITO:** Aplicar las estrategias de pensamiento visual al abordar una obra de arte en el museo o en el salón de clases  
**SESIÓN 3 (300 minutos)** *Estrategias de Pensamiento Visual*

### 1. ETAPA DE INICIO. Actividades diagnósticas

#### *Primeros 100 minutos*

Individualmente. Lean las siguientes preguntas y comenten sus respuestas.

- ¿Cuántos museos has visitado en tu vida?
- Recuerdas algo que hayas aprendido en alguna visita en el museo
- Describe tu última visita al museo, ¿alguien te guio? ¿Cómo fue la dinámica?
- ¿Por qué crees que podemos aprender a partir de obras de arte?

Entre todo el grupo compartir sus experiencias.

Proyección del video: <https://www.youtube.com/watch?v=EnyfHTJVzh8&t=1327s> en

donde el creador Philip Yenawine hace un ejercicio (minuto 13)

A partir de esto contesta las siguientes preguntas

- ¿Cómo incentiva la participación entre los espectadores?
- ¿Qué preguntas repite con frecuencia?
- ¿Qué pasos sigue para enseñar con la obra?
- ¿Cómo concluyó la enseñanza?

- ¿Alguna vez has participado en ejercicio así? ¿Cuál es la diferencia con tus experiencias en el museo?

Retomar el video y contestar las siguientes preguntas

- ¿Cuáles son los principios que él recalca?
- ¿Por qué es importante la validación de lo que dicen los demás?
- ¿Cuál es el papel del instructor según este video?
- ¿Cómo podemos crear procesos de interrogación, descubrimiento y discusión?
- ¿Por qué es importante parafrasear lo que escuchamos?

### **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN. Momento de inicio**

#### **Lista de cotejo para evaluar la reflexión diagnóstica**

<b>Criterios en la elaboración del mapa</b>	<b>Tota lmente de acuerdo</b>	<b>Parcia lmente de acuerdo</b>	<b>Parcial mente en desacuerdo</b>	<b>Totalment e en desacuerdo</b>
Reflexiona sobre sus experiencias previas				
Identifica aprendizaje generado a partir de obras de arte				
Reflexiona sobre el aprendizaje en el museo				
Identifica los pasos de la estrategia mostrados en el video				

Identifica el papel del instructor en el desarrollo de la enseñanza				
Reflexiona sobre los procesos de interrogación, descubrimiento y discusión				
Logra reflexionar sobre el proceso de paráfrasis en la enseñanza				
Compara sus experiencias previas con el ejercicio bajo las estrategias de pensamiento visual				
Suma				

## **2. ETAPA DE DESARROLLO. Actividades formativas**

### ***Siguientes 100 minutos***

Cada uno de los integrantes del equipo seleccione un texto del tema: Casos de

### **Estrategias de pensamiento visual<sup>1</sup>**

#### **Texto no. 1**

---

Brookshire, M. (2019a, octubre 8). Using VTS to Teach Claims, Evidence, Reasoning, and Writing. Recuperado de <https://vtshome.org/2019/04/10/using-vts-to-teach-claims-evidence-reasoning-and-writing/>

### **Uso de VTS para enseñar reclamaciones, pruebas, razonamiento y escritura**

En mi experiencia como profesor de aula, encontré que VTS era un gran lugar para permitir a los estudiantes participar en una discusión productiva, enseñarles a formar un argumento, y luego transferir esas habilidades a otras áreas de contenido. La apertura del formato VTS -donde la imagen puede ser interpretada con precisión de múltiples maneras y la gente puede explorar diferentes perspectivas- es diferente de algunas de las otras áreas de contenido académico en la escuela primaria, donde realmente puede haber sólo un argumento lógico. VTS fue el primer lugar en el que pude mostrarles a los estudiantes que, cuando estás haciendo un argumento, lo que lo hace poderoso es el conocimiento de fondo que traes a la mesa para explicar tu interpretación. El elemento de razonamiento del currículo es muy fuerte.

De 2006 a 2015, enseñé en Oakland, California, en la New Highland Academy, una escuela Title I con estudiantes predominantemente afroamericanos y latinos. Entre 2010 y 2015, hice un bucle con mi clase, lo que significa que enseñé tanto cuarto y quinto grado con el mismo grupo de estudiantes. En ese momento, como profesores, estábamos trabajando para ayudar a nuestros estudiantes a desarrollar habilidades de discusión académica y adoptamos VTS para ayudar a apoyar esa práctica.

Un día, después de haber estado usando VTS en nuestra escuela durante dos o tres años, estábamos discutiendo una pintura de Frida Kahlo, Las dos Fridas (1939). Los estudiantes estaban discutiendo de ida y vuelta sobre lo que Frida estaba pasando en ese momento y

diferentes estudiantes estaban interpretando la imagen de diferentes maneras. Un estudiante había leído un poco sobre Frida Kahlo y añadió su conocimiento de fondo a la conversación. Nombraron un libro que habían leído e hicieron conexiones con ese texto. Otro estudiante, que estaba viendo al consejero de la escuela en ese momento, fue capaz de construir sobre su propia



experiencia personal y referirse a sus conversaciones con nuestro consejero de la escuela en su interpretación de la imagen.

Esa conversación fue tan rica y poderosa que realmente me llamó la atención, especialmente la forma en que los estudiantes podían argumentar por una afirmación particular en la imagen. Después de escuchar esto, tuve una epifanía: Me di cuenta de que podía enseñar a escribir argumentos usando VTS como vehículo.

Pasé el verano trabajando en esta idea, pensando en cómo estirar mi tiempo de VTS en un proceso de escritura de dos días donde los estudiantes usarían la discusión de VTS para aprender a escribir argumentos, específicamente cómo apoyar sus afirmaciones con evidencia. Decidí que usaríamos una imagen VTS por semana, pasando dos días en cada imagen. En el primer día, hicimos VTS regular y luego después de la discusión tomé notas sobre lo que las reclamaciones surgieron durante la conversación y organizado estos en diferentes categorías de reclamaciones y pruebas. El segundo día, los estudiantes escribían un párrafo basado en su reclamo.

En el primer día, hicimos VTS regular y luego después de la discusión tomé notas sobre lo que las reclamaciones surgieron durante la conversación y organizado estos en diferentes categorías de reclamaciones y pruebas. El segundo día, los estudiantes escribían un párrafo basado en su reclamo. Para comenzar este proceso, les pedí que fueran muy claros en lo que

pensaban que estaba pasando en la foto. Empezamos a hablar de cómo, una vez que se identifica lo que está pasando en la imagen, usted está haciendo una reclamación por su argumento.

Desde entonces, después de la discusión de VTS, antes de que pudieran levantarse de la alfombra e ir a sus asientos, tuvieron que nombrar precisamente lo que estaba pasando en la foto para hacerme saber que tenían claro cuál era su argumento. Después de que tomaran sus asientos, yo dejaría la imagen proyectada, y ellos escribirían. Al principio, esto fue sólo un párrafo: les pedí que encontrarán tres o cuatro piezas de evidencia exacta -cosas que vieron que les hicieron hacer esa afirmación- y luego escribir una declaración de conclusión.

Practicamos sólo haciendo eso por un buen mes, pasando de la discusión de la imagen al párrafo y señalando a la evidencia exacta en la imagen. Una vez que supe que los estudiantes podían hacer un párrafo introductorio sólido con una afirmación, entonces empezamos a estirar nuestros ensayos.

Para este siguiente paso, modelé la escritura de argumentos para la clase: tuvimos una discusión VTS y luego, sólo con el propósito de escribir el modelo, llegamos a un consenso de la clase sobre lo que los estudiantes pensaban que estaba sucediendo en la imagen. Para hacer esto, fuimos de un lado a otro entre perspectivas hasta que todos estuvieron de acuerdo en que podíamos escribir desde un punto de vista particular. A continuación, escribimos nuestras declaraciones de reclamo juntos, elegimos nuestra evidencia, añadimos a esa evidencia, y luego escribimos la conclusión.

A continuación, les hablé de razonamiento, como en: al hacer su argumento, usted puede ver las cosas de manera diferente, pero usted tiene que ser capaz de explicar su razonamiento.

Elegiríamos algo particular en la imagen y lo nombraríamos como lo vimos, como "Veo a un hombre en la imagen llevando un arma, una espada o un cuchillo. Basándome en lo que sé sobre la guerra, leyendo mis libros de historia y viendo otras imágenes, creo que este hombre que lleva esta arma está en camino hacia o desde una batalla." Entonces, diríamos, "Otra razón creo que esto es algo que tiene que ver con una batalla es...." De esta manera, podríamos ampliar nuestras piezas de evidencia.

Entonces iríamos a otra parte de la imagen, por ejemplo, "También, en esta imagen hay caballos." Construimos nuestro argumento desempacando diferentes partes de la imagen. Para explicar nuestro razonamiento, traeríamos nuestro conocimiento de fondo, como cosas que habíamos leído o visto o cualquier cosa que estuviera presente en el cuerpo de conocimiento de los estudiantes que pudiera ayudar a explicar nuestra interpretación de esa pieza de la imagen. Para concluir el ensayo, se nos ocurrió una frase para realmente llevar a casa la idea de que la combinación de todas estas piezas nos hace pensar que estas imágenes representan lo que la demanda era.

Uno de los beneficios de enseñar a escribir argumentos usando VTS fue que podía enfocarme en enseñar la mecánica de la propia escritura, porque no me importaba mucho lo que decían sobre la imagen. Después de todo, al final del día, todos vemos estas imágenes de diferentes maneras. Mientras pudieran explicar su punto de vista y conectar sus experiencias personales con él, no tenía que corregir el contenido; simplemente podía centrarme en sus herramientas para juntar argumentos.

Noté un par de cosas importantes acerca de VTS que hicieron todo esto posible: 1. Podríamos tener discusiones productivas que iban y venían sin que ningún estudiante se sintiera cerrado por la necesidad de llegar a esa respuesta lógica, "correcta". Si hubiéramos estado discutiendo sobre la historia o un experimento científico, eventualmente, tendría que haber una perspectiva que emergería como la más lógica. La forma en que se establece VTS, sin embargo, hay múltiples argumentos válidos, por lo que los estudiantes pueden escribir desde diferentes perspectivas utilizando el mismo conjunto de pruebas. La apertura del formato VTS fue realmente un regalo. 2. Durante las discusiones de VTS, debido a que estaban utilizando su capacidad visual como una habilidad fundacional, los estudiantes se involucraron en un texto complejo. Más tarde, podrían transferir esas habilidades a la lectura y otros temas.

Con el tiempo, sus habilidades de pensamiento crítico se profundizaron y su fluidez de escritura aumentó dramáticamente; fueron capaces de conseguir mucho más abajo en el papel. Uno de los aspectos de VTS que fue crítico para mi descubrimiento de cómo usarlo para enseñar la escritura de argumentos es la segunda pregunta. Cuando le preguntas a un estudiante, ¿Qué ves que te hace decir eso? Lleva los criterios para su razonamiento a la vanguardia. Si miras la imagen y ves un santuario de aves, pero yo veo un zoológico, cuando pregunto ¿qué ves que te hace decir eso? tienes que sacar a relucir tus experiencias personales, las cosas que has hecho que te hacen interpretar la imagen de esa manera. Si digo que la imagen es otra cosa, entonces he traído mis experiencias personales que me están haciendo interpretarla de una manera diferente.

La forma en que VTS facilita la conciencia emocional social, la autoconciencia y el argumento también es muy poderosa. VTS entrena al maestro a parafrasear, a permanecer abierto y aceptar, y a no hacer que cualquier argumento parezca más válido que otro. Los estudiantes aprenden a tener una conversación académica, a ser conscientes de sí mismos, a discutir sin herir

los sentimientos de nadie, y mantenerlo en un espacio intelectual, incluso cuando es un debate acalorado. Incluso cuando los estudiantes sentían fuertemente algo, se aferraban a la estructura de la conversación y podían usar esa estructura para construir, estar de acuerdo o no.

Aprendieron a tener un fuerte compromiso entre ellos.

## **Texto no. 2**

Brookshire, M. (2019, octubre 12). VTS at the Natural History Museum of Los Angeles County. Recuperado 13 de octubre de 2020, de <https://vtshome.org/2019/10/08/vts-at-the-natural-history-museum-of-los-angeles-county/>

### **VTS en el Museo de Historia Natural del Condado de Los Ángeles**

Al principio de mi tiempo en el Museo de Historia Natural del Condado de Los Ángeles (NHMLA), tuve el placer de crear una nueva suite de programas guiados para la audiencia prek-12 y aproveché la oportunidad para experimentar con un enfoque completamente nuevo. Como alguien con antecedentes de historia del arte, instintivamente quería explorar la integración de prácticas de arte visual en mi nuevo (y un poco extraño para mí) ambiente de educación de la ciencia. A primera vista, puede que no pienses que hay mucha narrativa inherente en un esqueleto de T. rex, y ¿Qué está pasando aquí? no sería tu primera pregunta mientras te acercas a esta colosal criatura cretácea. Cuando empecé a jugar con la idea de llevar estrategias de pensamiento visual a un ambiente de museo de historia natural, también luché con esto.

Me había encontrado con VTS en mi trabajo de postgrado, pero nunca lo había utilizado en un entorno de museo. Si bien puede no parecer obvio, el paralelismo entre las habilidades que se necesitan para una observación científica eficaz y las habilidades en el corazón de la práctica de VTS se sentía lo suficientemente fuerte para explorar. Al igual que VTS, la ciencia nos pide

que procesemos la información visual, hagamos inferencias, busquemos sentido en lo desconocido y participemos en el discurso compartido. Sin embargo, quizás lo más importante para mí fueron los intangibles, los valores que representa VTS: el aprendizaje centrado en el estudiante en un ambiente abierto y de aceptación, donde cada comentario se escucha y se valida. En última instancia, esperaba que los estudiantes dejaran el programa con un mayor sentido de la agencia, como en, "Puedo hacer esto. Puedo hacer ciencia."

Reconociendo todo el potencial en estas conexiones, mi equipo de coordinadores de programas y yo empezamos a explorar un esquema de programa con VTS en su núcleo. Dado que los dinosaurios son uno de los temas más populares para nuestras excursiones escolares (y todos nuestros visitantes), se sintió natural comenzar allí. Empezamos a construir una narrativa que ayudaría a los estudiantes a pensar en lo que es descubrir un fósil de dinosaurio o un hueso de mamífero antiguo, y cómo mirarlo puede ayudarnos a imaginar lo que era como un animal vivo, respirando, hace millones de años.

Cuando los paleontólogos encuentran fósiles, no hay una etiqueta en la tierra junto a ellos, así que el proceso de descifrar información de la evidencia visual es una práctica auténtica. La autenticidad es un valor central de la NHMLA y algo por lo que luchamos en todos nuestros programas, pero como mencioné al principio, haciendo la primera pregunta (Q1), ¿Qué está pasando aquí? puede ser un reto cuando se enfrenta a un esqueleto fósil. A diferencia de las obras de arte, el examen de objetos individuales con este tipo de aviso no siempre suscita la respuesta deseada. Comenzamos a explorar una pregunta (o preguntas) que conservaba el ambiente de VTS, pero permitía un mejor punto de entrada para nuestro público, estudiantes de 2º-5º grado. Seleccionamos: ¿Qué nota sobre este animal? Típicamente, los facilitadores de VTS, yo incluido, evitan la palabra "aviso" porque puede dar lugar a un listado simple, pero esto parecía solicitar el

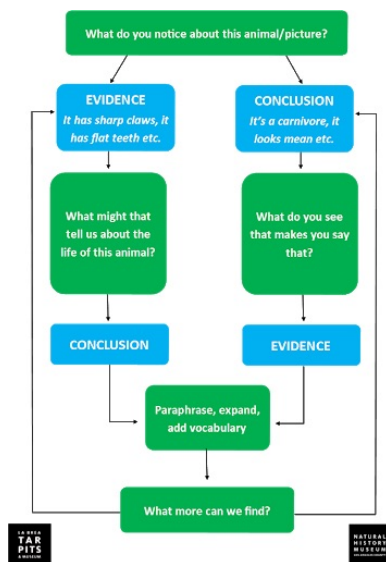
tipo correcto de información (observaciones) y permitió a los estudiantes sentirse facultados para compartir sin miedo de dar una respuesta equivocada.

Aquí, nos enfrentamos a nuestro próximo desafío. ¿Qué usaríamos para la segunda pregunta (Q2) Qué ves que te hace decir eso? Fue bastante fácil para los estudiantes hacer observaciones: "¡Es grande!" "Tiene cuatro patas." ¿Qué ves que te hace decir eso? ¿Cómo podrían responder? "Bueno, veo que tiene cuatro patas." Sin embargo, todavía necesitábamos la función de Q2 para ayudar a los estudiantes a pensar juntos sobre cómo esa observación podría ayudarnos a entender más sobre el animal y el pasado. Aterrizamos en esto: ¿Qué podría decirnos eso sobre la vida de este animal? O una ligera variación, como, ¿Qué podría decirnos sobre cómo vivió este animal? Con el fin de evitar poner al estudiante específico en el lugar y fomentar el proceso de pensamiento crítico del grupo, planteamos esta cuestión al grupo en su conjunto.

A veces, el "clásico" Q2, ¿Qué ves que te hace decir eso?, todavía funciona perfectamente. Si un estudiante hace una observación como "Es un carnívoro", que es un buen momento para seguir: "Estás pensando que este animal podría haber sido carnívoro, ¿qué ves que te hace decir eso?" Al igual que con VTS basado en el arte, este Q2 permite al estudiante examinar su propio proceso de pensamiento; tenga en cuenta que, en este ejemplo, tal vez, los dientes afilados en el cráneo habrían llevado al estudiante a proponer que el animal hubiera comido carne.

Hace unos años, en sesiones de formación con nuestros educadores de museos, identificamos la necesidad de ayudar a racionalizar o aclarar cuándo utilizar el clásico VTS Q2 ¿Qué ves que te hace decir eso? ¿Qué podría decirnos sobre cómo vivió este animal? Una vez que analizamos los tipos de comentarios que estábamos escuchando durante el programa, resultó ser una delineación bastante clara. Los estudiantes suelen dar uno de dos tipos de respuestas: una

es una declaración de observación directa: "Tiene cuatro patas", que puede ser categorizada como una declaración de evidencia. El otro tipo de respuesta ya es una conclusión: "Creo que era un carnívoro." Las declaraciones de conclusión pueden ser apoyadas por el clásico Q2 muy bien, mientras que las declaraciones de evidencia están mejor apoyadas por el Q2 modificado ¿Qué podría decirnos eso sobre cómo vivió este animal? Escuchamos de nuestros educadores que tener marcos mentales para estos dos tipos de declaraciones era muy útil para parafrasear y seleccionar la pregunta de seguimiento apropiada.



Hemos estado ejecutando este programa fundacional, llamado Detectives Fósiles, por más de 8 años. Naturalmente, hemos aprendido, refinado, y cambiado mucho a través de los años, incluyendo cómo secuenciar nuestras conversaciones para apoyar mejor a los estudiantes. En el programa tal como está ahora, tenemos una progresión de tres conversaciones con estudiantes que comienzan en un mural que representa un ambiente antiguo, paleo, seguido por discusiones de dos, esqueletos completamente reconstruidos que habrían vivido en ese ambiente particular. Esta progresión permite que la primera conversación sea una versión "clásica" o más directa de VTS, porque, con múltiples interacciones animales y hábitat, hay más narrativa disponible en los murales. Los estudiantes también tienen una idea del diálogo en el que no hay respuestas

equivocadas. Una vez que los estudiantes tienen una referencia visual para el hábitat de los animales antiguos y se sienten asentados en el proceso mismo, están más preparados para pensar en los esqueletos individuales.

Una cosa que siento que debo señalar es que es importante para nosotros que no se siente como que estamos tratando de engañar a los estudiantes con lo desconocido en este escenario. Ellos saben que sabemos lo que es el animal (triceratops, pereza de tierra, gato dientes de sable, etc.), pero no es su trabajo saber que simplemente por mirar. Para enfocar y apoyar a los estudiantes que miran de cerca al animal, podemos decirles lo que el animal es al principio de la conversación para eliminar esa suposición y reenfocar a los estudiantes en mirar de cerca al animal. De esta manera, somos más capaces de ayudarles a practicar sus habilidades de pensamiento crítico basando su observación en la evidencia visual.

Nuestros esfuerzos para integrar VTS en la NHMLA coincidieron con la llegada de los Estándares Estatales Básicos Comunes y precedieron a los Estándares Científicos de la Próxima Generación por unos pocos años. Afortunadamente, nuestro trabajo apoya muy bien ambos conjuntos de estándares en la construcción de habilidades fundacionales y valores compartidos: hablar y escuchar, argumentar desde la evidencia, hacer y responder preguntas, y observar, por nombrar algunos. A medida que los maestros cambian su pedagogía para que se base más en los procesos, nuestro trabajo como educadores informales puede modelar esta práctica dialógica con sus estudiantes, proporcionando una metodología que pueden retomar en el aula y utilizar con una variedad de temas. Con este fin, proporcionamos una guía del educador a los detectives fósiles que los maestros reciben al principio del programa, que incluye tanto la información básica VTS, así como nuestras adaptaciones NHM y objetivos del programa.

Sabemos que una diferencia importante entre un programa de museo y VTS en el aula es nuestro tiempo limitado con los estudiantes, por lo que hemos diseñado el programa para maximizar el beneficio para los estudiantes. Mientras parafraseamos sus declaraciones de evidencia o conclusión, agregamos vocabulario científico y validamos su posible hipótesis sobre el mundo antiguo y la vida en él. Con el fin de ayudarles a procesar y sintetizar sus pensamientos, dejamos tiempo para el diario y dibujo, documentando sus observaciones, así como las que escucharon de sus compañeros de clase. También los alentamos a que capten cualquier pregunta que surja del debate que deseen investigar más a fondo.

En nuestros breves 45 minutos con ellos, esperamos dar incluso pequeños pasos para hacer realidad la visión de nuestro museo inspirando asombro y descubrimiento sobre el mundo natural. Después del programa, los enviamos en su camino, empoderando a los estudiantes para explorar el resto del museo (y el mundo) con la mirada cercana y la curiosidad.

Ahora, de manera individual lee tu texto en silencio.

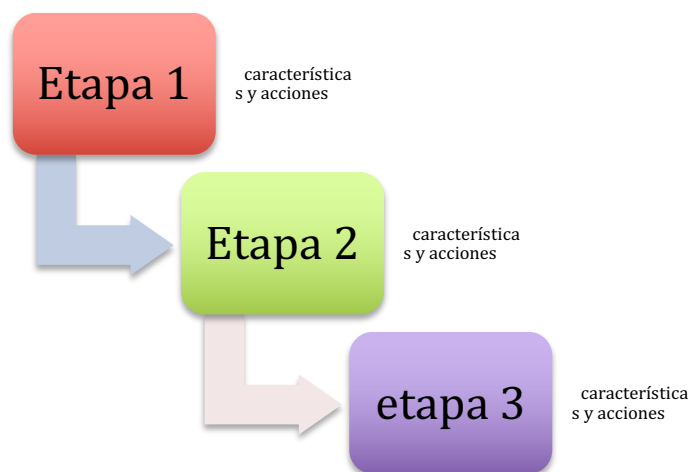
- Encierra en un alveolo las palabras clave.
- En una ficha de trabajo como la que se muestra analiza por qué resultó exitoso la aplicación de las estrategias visuales en el caso que te tocó.
- Explica a tus compañeros lo que hayas comprendido para juntos llegar a una conclusión.

En equipos contesten el cuadro concentrador donde describa lo siguiente.

<b>Caso</b>	<b>Espacio donde se aplican</b>	<b>Principales características de las estrategias</b>	<b>Actividades desarrolladas</b>	<b>Resultados obtenidos</b>
-------------	---------------------------------	---	----------------------------------	-----------------------------

Texto 1				
Texto 2				

A partir del texto y con la explicación en la case realicen un diagrama de flujo con las etapas y componentes de las estrategias de pensamiento visual.



Presenten su diagrama al grupo y con la orientación del profesor inicien un debate sobre la importancia de las actividades que componen la estrategia, así como sus ventajas y desventajas.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN. Momento durante el proceso.**

**Rúbrica para valorar la caracterización y comprensión de los aspectos de las estrategias de pensamiento visual.**

Criterios	4 Muy Bien	3 Bien	2 Suficiente	1 No suficiente
Organización de la información	La información está bien	La información está organizada en el	La información está organizada	La información no está organizada

	organizada en el cuadro y en el gráfico	cuadro y en el gráfico	solamente en uno de los ejercicios	
<b>Identificación de elementos claves</b>	Identifica los elementos claves de las VTS a partir de las lecturas y lo comentado durante la clase	Identifica los elementos de las VTS, pero no todas las características y procesos	Identifica los elementos de las VTS, pero no las características y procesos	No identifica los elementos por lo tanto el cuadro ni el gráfico tiene la información correcta
<b>Enfoque en el Tema Asignado</b>	La información está completamente relacionada al tema asignado y permite al lector entenderlo mejor.	La mayor parte de la información está relacionada al tema asignado. No identifica todos los elementos, pero el lector todavía puede comprender algo del tema.	La información no está completamente relacionada al tema asignado, pero el lector no puede comprender mucho del tema.	No hay ningún intento de relacionar la información con el tema asignado.
<b>Comprensión del tema</b>	El estudiante diferencia claramente entre una opinión e información basada en hechos	El estudiante diferencia casi siempre entre una opinión y la información basada en hechos	El estudiante diferencia muy poco entre una opinión y la información basada en hechos	El estudiante no diferencia entre una opinión y la información basada en hechos
<b>Suma</b>				

### 3. ETAPA DE SOCIALIZACIÓN Y CIERRE. Actividades sumativas

*Últimos 100 minutos*

Recapitulando las actividades que hasta ahora has realizado sobre las estrategias de pensamiento visual

**Primero:** *identificaste tus experiencias de aprendizaje en el museo y las compartimos*

**Segundo:** *Observaste y analizaste un ejemplo de un ejercicio vasado en las VTS*

**Tercero:** *De forma personal leíste un texto relativo a la aplicación y resultados de la implementación tanto en el museo como en el aula*

**Cuarto:** *En equipo integraste en un cuadro concentrador de las características, proceso y resultado de la aplicación de las VTS tanto en el aula como en el museo.*

**Quinto:** *Individualmente elaboraste un diagrama de flujo que te ayudo a identificar las etapas, así como las características y elementos de cada una de ellas que después compartiste con tus compañeros.*

**Sexto:** *Compartiste con tus compañeros e instructor cuales considerabas son las características principales, las ventajas y desventajas de las estrategias.*

**Séptimo:** *En equipo inventaste una historia sobre cómo vivieron los primeros pobladores de México y la expusieron al grupo.*

- Escribe tres ejemplos de cómo podrías utilizar este método en tu labor docente.

- Lee a tu equipo las conclusiones.
- En exposición colaborativa integren las conclusiones a las que llegaron.
- Expongan ante todo el grupo solo 3 conclusiones.
- De las conclusiones expuestas, seleccionen 3 conclusiones a nivel grupal.



**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN. Momento final**

**LISTA DE COTEJO para evaluar las conclusiones.**

<b>Criterios</b>	<b>í</b>	<b>o</b>	<b>Observaciones</b>
Maneja la información demostrando racionalidad, análisis, síntesis y comprensión del método de enseñanza			
Reflexiona demostrando conceptualización, juicios y conclusiones del tema de estudio			
Piensa crítica y argumentativamente al incorporar causas y condicionantes de su trabajo diario como docente			
Tiene dominio de la estrategia, porque ubica cada uno de los pasos de la estrategia			
Maneja la secuencia de tal manera que puede aplicarla en su propio contexto			
Reflexiona sobre las ventajas y desventajas del modelo y como puede mejorarlo			
Maneja la información demostrando racionalidad, análisis, síntesis y comprensión del método			
Suma			

***Reafirmación de saberes***

¿Qué se busca cuando implementamos estrategias de pensamiento visual?

¿Cuáles son las habilidades que busca desarrollar este modelo?

¿Qué resulta innovador de este modelo para ti?

### ***Conclusiones***

Las estrategias de pensamiento visual (VTS) transforma la manera en que los estudiantes piensan y aprenden, proporcionando capacitación y currículo a las personas para facilitar discusiones de arte visual que aumentan significativamente el compromiso estudiantil, el rendimiento y el disfrute del aprendizaje. Capacitamos a educadores para que utilicen el método VTS de manera que sean más efectivos en sus propios contextos y comunidades.

### ***Bibliografía***

Yenawine, P. (2019). Research and Theory. Recuperado 8 junio, 2019, de <https://vtshome.org/research/>

Housen, A., & Yenawine, P. (2013). Basic VTS at a Glance. Recuperado 8 junio, 2019, de [http://wrocc.csun.edu/~sch\\_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf](http://wrocc.csun.edu/~sch_educ/assets/take-away-tools/2013/hoel-moca.pdf)

### ***Recomendada***

Yenawine, P. (2003). Jump Starting Visual Literacy: Thoughts on Image Selection. *Art Education*, 56(1), 6–12. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043125.2003.11653478>