

LA CASA MUSEO MOSQUERA: UN ESPACIO DEL ARTE VISUAL QUE
DIALOGA CON LA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA



Deisy Patricia Erazo Muñoz

Nathali Guerrero Ordóñez

Adriana Oino Burbano

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Departamento de Educación y Pedagogía

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Popayán

2017

LA CASA MUSEO MOSQUERA: UN ESPACIO DEL ARTE VISUAL QUE
DIALOGA CON LA DIDÁCTICA EN LA ESCUELA

“Procesos didácticos a partir del arte visual para el desarrollo de la imaginación en la
Casa Museo Mosquera”

Deisy Patricia Erazo Muñoz

Nathali Guerrero Ordóñez

Adriana Oino Burbano

Informe final de la Práctica Pedagógica Investigativa para optar al título de licenciadas en
Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Asesor:

Mg. Francisco Javier Valencia

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Departamento de Educación y Pedagogía

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Popayán

2017

NOTA DE ACEPTACIÓN

Asesor _____

Mg. Francisco Javier Valencia

Jurado _____

Dra., María Elena Mejía S

Jurado _____

Mg, Langen Lozada Olaya.

Lugar y fecha de sustentación: Popayán, 05 junio de 2017

“Vivir es como visitar un museo, solo al final de la visita puedes darte cuenta de la belleza que has contemplado, de lo mucho que has visto y que has sentido, pensar en ello y recordarlo, porque durante la visita no tienes tiempo para hacer todo eso”

Audrey Hepburn

Dedicatoria

Dedico este triunfo a Dios por ser el dueño de mi vida, ser mi guía y mi fortaleza en cada paso, a mis padres que desde el cielo me siguen cuidando, a mis hermanos y sobrinos por confiar en mí, a mi amado esposo por su comprensión y apoyo incondicional, a mi suegra por sus palabras de aliento en cada momento y a mis hermosos hijos por su afecto, porque son mi mayor fuente de motivación y mis ganas de luchar para que este sueño se haga realidad.

Deisy Patricia Erazo Muñoz

Dedico esta práctica pedagógica investigativa a Dios, a mi madre que me sigue cuidando desde el cielo, a mi compañero de vida y a mi hijo amado. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mi madre porque siempre veló por mi bienestar y educación siendo mi mayor ejemplo y apoyo en todo momento, a mi amado compañero por estar brindándome su amor y su confianza en cada jornada. Y finalmente a mi adorado hijo, por ser el motor que impulsa mi vida, mis sueños y mis anhelos.

Adriana Oino Burbano

Agradecimientos

A Dios misericordioso que ha guiado nuestro caminar,

A nuestros padres y familiares por el apoyo incondicional y motivación constante en nuestro proceso,

A nuestros compañeros, por acompañarnos y ser parte del aprendizaje en nuestra vida universitaria,

A nuestros profesores, por compartir sus conocimientos en nuestra formación personal y profesional.

Al Mg. Francisco Javier Valencia, por su dirección y asesoría en este trabajo, por la amistad que nos brindó, su apoyo y dedicación en cada momento

Finalmente a la Universidad del Cauca por ser una institución responsable y comprometida en la educación

Mil gracias

Tabla de contenido

Introducción	1
1. Descripción del problema.....	2
2. Justificación.....	6
3. Objetivos	8
3.1. Objetivo general	8
3.2. Objetivos específicos	8
4. Antecedentes.....	9
4.1. Ámbito internacional	9
4.2. Ámbito nacional	16
5. Marco de referencia	18
5.1. Marco contextual	18
5.1.1. Municipio de Popayán.....	18
5.1.2. Casa Museo Mosquera	19
5.2. Marco teórico.....	22
5.3. Marco Jurídico.....	28
6. Metodología.....	31
6.1. Enfoque cualitativo	31
6.2. Metodología investigación acción	32
6.3. Método etnografía educativa	33
6.4. Técnicas e instrumentos	34
6.5. Fases de investigación.....	36
6.5.1. Primera fase: Diagnóstico.....	36
6.5.2. Segunda fase: Diseño e implementación.	41
6.5.3. Tercera fase: Evaluación reflexiva.....	69
6.5.4. Cuarta fase: Fortalecimiento de las herramientas didácticas de la CMM. .	97
7. Hallazgos	101
8. Conclusiones.....	103

Listado de imágenes

Imagen 1. División política del municipio de Popayán.	18
Imagen 2. Fotografía satelital de la ubicación de la Casa Museo Mosquera	19
Imagen 3. Fotografía de la fachada de la Casa Museo Mosquera.....	20
Imagen 4. Fotografía de escudo de armas realizado por algunos estudiantes	46
Imagen 5. Grupo de estudiantes en el desarrollo de la práctica	46
Imagen 6. Fotografía de estudiantes observando fragmento de Obra	48
Imagen 7. Fotografía de estudiantes que realizaron la visita.	48
Imagen 8. Fotografía de estudiantes observando piezas de exposición	52
Imagen 9. Fotografía de guía apoyando a estudiante en una de las misiones.....	52
Imagen 10. Fotografía de estudiantes elaborando escudo de armas.....	55
Imagen 11. Fotografía de elaboración de escudo de armas.	55
Imagen 12. Fotografía de un escudo de armas realizado por estudiantes.....	61
Imagen 13. Fotografía de un escudo de armas realizado por estudiantes.....	61
Imagen 14. Fotografía de algunos estudiantes participantes de la práctica	62
Imagen 15. Fotografía de algunos estudiantes participantes de la práctica	62
Imagen 16. Fotografía de una representación de un busto.	66
Imagen 17. Fotografía de una representación por un estudiante.....	67

Introducción

La presente práctica pedagógica investigativa (PPI) se basa en el fortalecimiento de los procesos didácticos a partir de las artes visuales para el desarrollo de la imaginación, basándose en la exposición de piezas de la Casa Museo Mosquera (CMM) de la ciudad de Popayán, creando una articulación con instituciones educativas que la visitan donde los estudiantes, específicamente de grado cuarto seleccionados para el desarrollo de esta propuesta, tienen la oportunidad de conocer un espacio diferente al aula de clase, posibilitándoles vivir nuevas experiencias, aprendizajes, sensaciones y un acercamiento con el arte.

Lo anterior permite que la CMM se convierta en un protagonista del proceso educativo, donde se generan prácticas pedagógicas, específicamente desde la educación artística. Ofreciendo a sus visitantes una exposición a partir de la guianza por cada una de sus salas, donde se encuentran elementos representativos de la familia Mosquera y algunos personajes importantes de la historia colombiana del siglo XVIII, dando a conocer el papel que protagonizaron en el periodo de independencia y consolidación de la República.

Por consiguiente, se tiene en cuenta el arte visual como principal protagonista de esta propuesta donde los estudiantes experimenten nuevas vivencias y construyan una relación entre lo escuchado durante el discurso de un guía y lo observado en las obras exhibidas durante el recorrido. Esta relación pretende desde la presente PPI favorecer su proceso imaginativo.

1. Descripción del problema.

El museo es un espacio educativo

Al servicio de la sociedad y su desarrollo, sin ánimo de lucro, es accesible al público, promueve, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno, para que sea estudiado, eduque y deleite al público. (UNESCO 2007 citado por Maceira, 2008, p.3)

Por lo cual es pertinente considerar que es un espacio propicio para conocer historias, observar elementos característicos de ciertos personajes y épocas, apreciar colecciones de flora y fauna e incluso la contemplación de obras de arte. Sin embargo al ser una institución social que promueve la cultura, la investigación y la educación, un museo fundamentalmente lleva a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje, a través de la exposición de sus piezas.

Es así como hace posible la comunicación directa entre los objetos y el visitante, quien no solo observa y disfruta de los objetos sino que puede interrogarlos, analizarlos y establecer diferencias entre unos y otros, sacando sus propias conclusiones al conocer la historia que ahí se guarda.

En este punto, cabe resaltar que el espacio museístico afrontado es la Casa Museo Mosquera (CMM), administrada por la división de la Gestión de la Cultura, dependencia adscrita a la Vicerrectoría de Cultura y Bienestar de la Universidad del Cauca. Este espacio pertenece a la red de museos de la ciudad de Popayán y promueve la conservación de piezas representativas de la familia Mosquera y algunos personajes de la historia, con el

propósito de dar a conocer el periodo de independencia y consolidación de la República de Colombia.

En la CMM las piezas son expuestas en cinco salas y de las cuales una corresponde al pasillo y segundo patio de la casa, de tal manera que su recorrido es posible gracias a la intervención de un guía, que interactúa con visitantes favoreciendo el turismo, el esparcimiento y el aprendizaje. Sin embargo, al realizar observaciones de dicha interacción se encuentra que el discurso del guión museográfico solo atiende o está diseñado como elemento didáctico para un público joven y adulto.

De esta manera se dejan de lado ciertos procesos que se ajustan a otros públicos, como por ejemplo los estudiantes de educación básica primaria de las instituciones educativas de la ciudad de Popayán que realizan visitas a este lugar. Es así como se limitan los procesos de aprendizaje que puedan desarrollar los estudiantes visitantes, siendo los contenidos que maneja el guía y su discurso una alteración a las diversas comprensiones que los esta población desarrolla en la CMM.

Por otro lado, no se brinda la oportunidad de involucrarlos en procesos diferentes que permitan interpretar, descubrir o imaginar a partir de la exposición o el recorrido. Todo se limita al discurso que al no ser adecuado para un público infantil, permite que los niños no centren su atención, no disfruten su estadía y tampoco quieran regresar al sentirse aislados y excluidos de este discurso. Es así como los estudiantes visitantes no logran comprender el discurso de los guías y al no poder tocar las piezas con que cuenta la exposición demuestran apatía y poco agrado por el lugar.

Sin embargo, es importante dar a conocer que la CMM maneja una didáctica a partir de los elementos anteriormente planteados y es fortalecida con dos herramientas como lo son una cartilla de guía y un mapa del tesoro. Estas herramientas didácticas están diseñadas para trabajar con el público de grado cuarto de básica primaria, pero no son aplicadas con anterioridad a la visita a los estudiantes en sus instituciones.

Por todo lo anterior, surgen cuestionamientos como: ¿hasta qué punto la didáctica existente en la CMM permite una comprensión de las temáticas abordadas para los estudiantes que la visitan?, ¿qué estrategias se pueden implementar en la CMM antes, durante y después de la visita para mejorar el proceso de aprendizaje? y ¿cómo fortalecer los procesos didácticos que vive la CMM? Con ello, se podrían complementar los desarrollos y/o comprensiones que se dan en el recorrido por cada sala y propiciar otras experiencias de aprendizaje

Pero al cuestionarse sobre ¿cuáles son las posibles didácticas más indicadas para que los estudiantes puedan comprender los temas relacionados con la CMM?, se encuentra una direccionamiento hacia esos procesos didácticos y su fortalecimiento, entendiendo que la didáctica es "la ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (Escudero, 1980 citado por Mallart, 2001 p.5).

Es así como al articular lo anterior y el contenido visual presente en la CMM, se establecen diferentes articulaciones desde la educación artística entendida como:

El campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio (MEN, 2010, p.13)

Con lo cual, desde la educación artística partiendo de las artes visuales, que predominan más que otros lenguajes en la CMM, se pretende interactuar a través del sentido de la vista y articularlo a otros sentidos como la escucha, entendiendo que las obras tienen una función comunicativa y expresiva, crean sensaciones, transmiten una historia y a través de ellas, se logra trabajar la educación de la mirada y la percepción.

Por todo lo anteriormente expuesto, esta PPI pretende fortalecer los procesos didácticos a partir del arte visual y por lo tanto parte de la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer los procesos didácticos de la Casa Museo Mosquera a partir del arte visual para el desarrollo de la imaginación en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria de las instituciones educativas que visitan el Museo?

2. Justificación

En la actualidad es indispensable estar en constante estudio de las necesidades educativas, crear alternativas, espacios y didácticas que permitan satisfacer las dificultades o las necesidades existentes en una determinada comunidad. En pocas palabras se hace necesario avanzar en el proceso educacional, entendiendo que este no solo se desarrolla en un aula de clase sino también en otros espacios propicios para desarrollar procesos de enseñanza - aprendizaje.

Por ello la presente PPI, titulada “procesos didácticos a partir del arte visual para el desarrollo de la imaginación en la Casa Museo Mosquera”, fortalece los procesos educacionales que se viven en esta casa museo desde el arte visual con estudiantes de grado cuarto de básica primaria de las instituciones educativas que la visiten.

Ésta propuesta como se menciona anteriormente, pretende fortalecer la didáctica existente en este espacio que ofrece una exhibición de piezas representativas de la familia Mosquera y algunos personajes importantes en el proceso de independencia y consolidación de la República de Colombia. Exhibición que es guiada por un discurso comprensible para jóvenes y adultos pero no para los estudiantes de básica primaria, siendo este un limitante para las prácticas pedagógicas en la cuales los estudiantes se interesan por observar o querer tocar las piezas y muy poco por escuchar el discurso.

Lo anterior se genera al no contar con una didáctica que posibilite al público infantil realizar actividades diferentes a la exposición, que conlleven a comprender o desarrollar otros procesos significativos para la construcción de un aprendizaje sobre la historia de la familia Mosquera.

Ante ésta realidad se fortalecen los procesos didácticos de la CMM desde el ámbito educativo y como vehículo de comunicación con las escuelas, donde a partir de las prácticas pedagógicas de enseñanza y aprendizaje, enfocadas en el arte visual de la exposición, se genera en los estudiantes una lectura de imágenes de forma detenida, indagadora, inquieta y crítica. Así mismo se desarrolla la exploración del cuerpo (representación teatral y expresión corporal) y/o distintos materiales que a su vez contribuyen a fortalecer la capacidad de percibir, imaginar e incluso crear.

Todo ello se fundamenta al entender que un museo sin una didáctica dirigida al público escolar e infantil es poco llamativo y básicamente un lugar rígido, lleno de reglas, poco entretenido e incluso aburridor. Por lo cual el arte visual se convierte en una alternativa didáctica para el desarrollo de la imaginación, que involucra a los estudiantes en un rol de protagonistas y hace de la CMM un escenario para el desarrollo de una práctica pedagógica.

Finalmente, todo se fundamenta en la comprensión del arte como la capacidad de descubrir y enriquecer las potencialidades humanas, haciéndolo parte viva de la vida cotidiana y gestor del conocimiento y proceso social, por lo que la CMM permite desarrollar procesos educacionales que se dan desde el arte visual.

3. Objetivos

3.1.Objetivo general

Fortalecer los procesos didácticos de la Casa Museo Mosquera a partir del arte visual, para el desarrollo de la imaginación en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria de las instituciones educativas que visitan el museo.

3.2.Objetivos específicos

- Explorar procesos imaginativos de los estudiantes de las instituciones educativas del municipio de Popayán, sobre las temáticas expuestas con las herramientas didácticas dadas en la Casa Museo Mosquera.
- Identificar como el arte visual favorece el desarrollo de la imaginación en los estudiantes de grado cuarto de primaria, a partir de las herramientas didácticas otorgadas.
- Evaluar las herramientas didácticas construidas por la CMM y su articulación en las prácticas pedagógicas.

4. Antecedentes

Es significativo y relevante conocer lo realizado en otros contextos con respecto a la vida de los museos, y la forma como se convierten en espacios educacionales para que los estudiantes logren aprender y desarrollar procesos imaginativos. Por lo cual en la búsqueda y exploración bibliográfica con relación a los temas pertinentes al problema de esta PPI y los trabajos existentes articulados a estos, se encontraron diferentes antecedentes de los cuales se resaltan los siguientes debido a su pertinencia:

4.1.Ámbito internacional

En México, encontramos el trabajo adelantado por Luz Maceira Ochoa (2008) titulado “Los museos: Espacios para la educación de personas jóvenes y adultas”, en el cual se presenta una conceptualización sobre museos, afirmando que son espacios educativos importantes y entendiéndolos como

Recurso didáctico, como apoyo para la formación y la promoción culturales, y como espacio que se suma sinérgicamente a una amplia red en la que tienen lugar los aprendizajes, entendiendo por aprendizaje un proceso complejo y permanente, una experiencia acumulativa y de carácter individual. (p.5)

Por lo que a partir de la exposición, entendida como un medio de comunicación, se generen dichos aprendizajes y por ende pueden surgir nuevos conocimientos en un museo a partir de lo exhibido y su interacción.

Es así como el trabajo citado anteriormente se relaciona con esta PPI al concebir el museo como un espacio propicio para los aprendizajes, en este caso se da a conocer el fortalecimiento de la didáctica de la CMM para el desarrollo de la imaginación, donde a

través de una práctica pedagógica con estudiantes de básica primaria basada en la interacción con las piezas expuestas y la observación de las pinturas presentes ahí, se lleven a cabo procesos imaginativos que fortalezcan o refuercen sus conocimientos sobre la temática que este museo ofrece.

Por otro lado, Maceira (2008) plantea la importancia de la interacción entre el público y el museo, donde cada individuo tiene la oportunidad de ser protagonista en su visita, afirmando que:

Los museos ofrecen una realidad propia y multifacética, y suelen ser concebidos como espacios para ser mirados y vividos; en ellos se valora la posibilidad de que el público sea el que interprete y se relacione de diversas maneras con las exposiciones, que construya de manera propia sus sentidos, convirtiendo al museo en una especie de proveedor de insumos y generador de estímulos diversos: evocaciones, emociones y experiencias a partir de las cuales cada persona puede aprender. (p.6)

Ante esta realidad, se fortalecen los procesos didácticos de la CMM para que el público estudiantil a partir de los sentidos (vista y escucha) se sumerja en una historia que los lleve a imaginar y construir nuevos conceptos a partir de la experiencia, con lo que la autora, de forma análoga hace énfasis en que “la primera forma de contacto de la gente con la exposición es la mirada” (Maceira, 2008, p.7)

Dado que la CMM, como cualquier otro museo, es visual esta PPI hace uso del arte visual donde los estudiantes realizan el proceso de mirar, no como una actividad espontánea que no requiere ningún esfuerzo cognitivo, sino como “un acto cultural que se

inscribe en un contexto histórico-social e individual desde el cual se prioriza, selecciona, comprende e interpreta aquello que se mira.” (Maceira, 2008, p.7).

Es así como se evidencia que el museo no es un espacio rígido o aburridor que no va más allá de observar cosas guardadas, sino un espacio que ofrece la vivencia de experiencias estéticas, el entretenimiento y el aprendizaje, .

Un espacio donde tiene lugar el asombro, la sorpresa, la espontaneidad, así como donde hay cabida para juicios estéticos, apreciaciones subjetivas o comentarios de diversa índole que no necesariamente tienen que ser verdaderos o correctos, donde la certeza sobre lo que se reconoce puede depender en gran medida de lo que se mira. (Maceira, 2008, p.10)

Continuando con la búsqueda, se encuentra otro antecedente internacional que ha investigado la importancia de los museos y la educación artística, como lo es el trabajo de Roser Juanola, (2008) denominado “importancia de los museos en educación artística”, en él se realiza un estudio de caso a la artista, investigadora y docente Ana Marín, desde sus tres dimensiones profesionales valorando su aporte a la innovación educativa, haciendo referencia al aprendizaje dialógico donde se considera la realidad como “una construcción humana y que los significados dependen también de las interacciones humanas” (p.3)

Este trabajo permite evidenciar como Ana Marín valora mucho el trabajo enfatizado en el otro, en todas sus dimensiones, valorando

El gesto del público de desear entrar en el espacio de exposición, sin ver nada más que algo translúcido que tampoco adivinaban. Creí que el camino para que esa

puerta quedara abierta permanentemente al otro sin pausa ni desvelo era la educación en museos o centros de arte. (Juanola, 2008, p.4)

En este sentido, se evidencian los museos como escenarios para las practicas pedagógicas en educación artística y en el caso de la CMM, se conserva el arte en sí mismo, cada pieza de la más pequeña a la más grande representa el patrimonio material tangible de este país, hecho que hace de este museo una institución para la educación y el aprendizaje de la historia colombiana del siglo XVIII y algunas de las actividades propias del arte como la observación, percepción e imaginación.

Este trabajo también aborda los conceptos de Hooper-Greenhill, y se aprecia un interés por el aprendizaje en los museos, brindando especial relevancia a las piezas expuestas, donde

En primer lugar, las colecciones pueden ser estudiadas como fuentes de información y en segundo lugar, los objetos pueden formar parte de un proceso menos focalizado de aprendizaje. Los objetos pueden actuar como catalizadores en el proceso de aprendizaje, puesto que su aspecto material incrementa el interés por la palabra escrita: los objetos tienen una función deliberadamente comunicativa y expresiva, y proporcionan información interlineal. (Juanola, 2008, p 9)

Lo anterior permite resaltar la importancia de cada una de las piezas que se exhiben en la CMM, al propiciar que los estudiantes experimenten y sientan una reacción ante la materialidad de las piezas, para realizar interpretaciones que varíen por el tiempo y el contexto que se vive actualmente. Aunque este último aspecto se ve influido por el grado de conocimientos previos que posean sobre la temática, entendiendo que “los objetos son

necesarios para verificar conceptos abstractos en todos los estadios de desarrollo del conocimiento” (Juanola, 2008, p 9)

Por otro lado también se consideran algunas investigaciones que nutren esta propuesta pedagógica, destacando el trabajo de grado titulado “la plástica en educación infantil: una experiencia en los museos” realizado por Ángela Tapia Rodero (2015) de la Universidad de Valladolid, en el cual se expresa que:

La expresión plástica, ofrece al niño la posibilidad de plasmar su mundo interior, sus sueños, su fantasía e imaginación, sus vivencias y su realidad. Destacar, que en nuestra propuesta práctica están presentes aspectos de la expresión plástica como, la representación, la expresión, la creación y la reproducción de las obras plásticas a través del estudio de las imágenes visuales; todo ello permite el desarrollo integral del niño en todos sus ámbitos: cognitivo, psicomotor, personal, social y afectivo.
(p.1)

Esta propuesta guarda coherencia con la presente PPI, donde los estudiantes que a realizan la visita a la CMM, tienen la oportunidad de observar y analizar todas las obras pictóricas que se encuentran durante el recorrido, con lo que se desarrolla una didáctica en la cual la visita va más allá de lo rutinario, en la cual existe una retroalimentación de lo vivenciado durante la experiencia, brindando al estudiante un contacto más profundo con el arte, que le permita percibir, imaginar, crear y expresar sentimientos del mundo en el que vive.

En este punto es importante recordar que “si queremos hacer una educación para el arte, es evidente que los procesos del saber ver para llegar a hacer están estrechamente

relacionados, y por tanto en la escuela no deben olvidarse” (Rollano, 2004 citado por Tapia, 2015 p.5) Por esta razón se involucra la CMM como un espacio nuevo y diferente donde se llevan a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje presentando a los estudiantes una mirada y perspectiva diferente de lo que es un museo, visto en este caso como un recurso educativo que favorece la enseñanza a partir del arte.

Por ello al involucrar a los estudiantes en la CMM, se brinda la oportunidad para que se relacionen de manera más directa con el arte y las obras que en él se exponen, entendiendo que, así como lo destacan Berrocal, Caja, y González (2001, citados por Tapia 2015):

Estar delante de las obras de arte permite que los alumnos expresen sus sentimientos libremente y se aproximen al arte sin ningún a priori; sin conceptos aprendidos de antemano. En el museo el alumno debe pasearse entre las obras con una mirada libre de prejuicios, teniendo como único bagaje la propia experiencia. Preguntar, preguntarse y dialogar sobre lo que ve para hallar sus respuestas, para dar significado a las obras. (p.19)

De esta manera, se puede entender que el estudiante puede ser libre y autónomo, indaga y pregunta acerca de lo que le causa curiosidad o dudas y entra en contacto directo con las obras de arte, permitiendo potencializar la imaginación, la creación, la expresión espontánea de los pensamientos, emociones, sentimientos y posibilita la reconstrucción de sus experiencias.

Ahora bien, entendiendo que este proyecto se basa en el fortalecimiento de los procesos didácticos de la CMM a través del arte visual para el desarrollo de la imaginación, es pertinente referenciar el trabajo de Angélica Sático (2007) denominado “volar con las alas

de la imaginación infantil”, el cual se plantea que “imaginar es formar imágenes a partir de lo que fue percibido” (p.3).

Sin embargo se indagando sobre la veracidad de dicha afirmación., al preguntarse si imaginar es mantener en la mente las imágenes, tal cual las percibimos del mundo exterior. La respuesta que plantea es que una imagen estable y acabada sin una oportunidad para analizarla corta las alas de la imaginación, por tanto, es pertinente aprovechar las piezas museísticas con que cuenta la CMM para su desarrollo, entendiendo que cuando se imagina se trasciende de la experiencia con sus datos y hechos.

Sátiro (2007) también resalta la importancia de la imaginación para formar buenos pensadores y adultos maduros encajados en la realidad, destacando que es fundamental para la construcción del conocimiento al relacionar la conciencia y los objetos de la realidad, por tanto los estudiantes al estar en contacto con piezas del museo, hacen que su experiencia sea rica y por consiguiente el proceso imaginativo se desarrolle.

De esta manera, se permite entender con facilidad una realidad que no se ha vivido, encontrando la historia que trasmite cada pieza, en este caso la vida en Colombia en el siglo XVIII. Por consiguiente se desarrolla la capacidad de imaginar lo que no fue directamente vivido, generando un enlace emocional creado en la mente y permitiendo fantasear e inventar, lo que contribuye al perfeccionamiento del pensamiento creativo.

Este antecedente es importante para esta propuesta pedagógica, al entender que el desarrollo de la imaginación es fundamental en el arte y que en él se mezclan sensaciones, emociones, pensamientos, valores, ideas y principios que afloran en los estudiantes que visitan la CMM, al no ser posible teorizar sin imaginar. Entendiendo que una persona

capaz de imaginar, puede tener visiones de futuro, emprende acciones de cambio, sueña con un mundo ideal y proyecta un yo, aspectos de la imaginación que son posibles reflexionar desde la CMM a partir de sus piezas museísticas.

4.2.Ámbito nacional

Al continuar con la ruta de antecedentes sobre los museos, en el ámbito nacional se encuentra María Victoria de Angulo (2009) con su publicación “Comunicación + educación en un museo”, en la cual se plantea que:

En el siglo XXI, la tarea y el reto de los museos no se limita sólo a las funciones tradicionales de conservar, investigar, exhibir y comunicar el patrimonio que tienen a cargo. A las actividades que desarrollan en torno a la construcción del conocimiento, se han sumado otros compromisos que están dirigidos al público y le dan sentido a la labor que realizan estas entidades.(p.11)

Con lo anterior se infiere que la función de los museos pasa de una visión tradicional a una función que beneficie la sociedad a través de programas, proyectos y servicios, por lo tanto es importante cambiar la concepción que se tiene acerca de los museos, entendidos a lo largo de la historia como espacios donde se exhiben monumentos, obras, objetos que no transmiten nada a todas aquellas personas que lo visitan, por el contrario se debe rescatar que estos espacios educativos generan aprendizajes siempre y cuando logren despertar un interés por sus actividades, motiven la visita y den a conocer el patrimonio que albergan.

Es así como Angulo (2009) plantea que se deben tener en cuenta seis temáticas que abarcan las distintas posibilidades para establecer la comunicación entre el público y las colecciones, como lo son el conocimiento del público, la atención al público, el programa

educativo, las exposiciones, el programa de divulgación y las publicaciones. Con estas temáticas se pretenden diseñar programas, proyectos y servicios que puedan beneficiar a un sector más amplio y más diverso de la sociedad, generando un impacto de su trabajo al interior de cada comunidad.

De este modo, el museo se convierte en un escenario de aprendizaje en el cual existen múltiples formas de educar a partir de la observación y la experiencia tanto individual como grupal y crea un ambiente de confianza que se debe aprovechar.

5. Marco de referencia

5.1.Marco contextual

5.1.1. Municipio de Popayán.

La ciudad de Popayán fue fundada el 13 de enero de 1537 por Sebastián Moyano de Belalcázar y se encuentra ubicada en la zona centro del departamento del Cauca, limitando con los municipios de Cajibío, Totoró, Puracé, Sotará y el Tambo. Esta ciudad es la capital del departamento del Cauca, en la República de Colombia y se encuentra a una altitud de 1.738 metros sobre el nivel del mar, con una temperatura media de 19° C, localizándose a los 2°27' norte y 76°37'18" de longitud oeste del meridiano de Greenwich. Su población estimada es de 270.000 habitantes aproximadamente en su área urbana.



Imagen 1. División política del municipio de Popayán.
Realizado por la alcaldía municipal

5.1.2. Casa Museo Mosquera

Se encuentra ubicada en la calle 3 # 5-14, en la zona centro de la ciudad de Popayán y “promueve la conservación y resguardo de elementos de la historia que datan los acontecimientos y estilos de vida de la época colonial y hechos históricos de la nueva granada” (Universidad del Cauca, s.f.)

Es administrada por la División de la Gestión de la Cultura, dependencia adscrita a la Vicerrectoría de Cultura y Bienestar de la Universidad del Cauca y constituye parte del patrimonio cultural tangible al ser una edificación con un valor histórico que posee piezas que pertenecieron a la familia Mosquera Arboleda y a grandes personajes que contribuyeron a la consolidación de la República, como también elementos o piezas de arte colonial.



Imagen 2. Fotografía satelital de la ubicación de la Casa Museo Mosquera
Tomado de Google Maps.

Este museo presta a la sociedad payanesa exposiciones temporales, talleres artísticos, visitas guiadas, préstamo y alquiler de auditorios y espacios para conferencias

especializadas, conciertos de música, cursos, seminarios y diplomados en patrimonio cultural¹.

La casa, en la cual hoy funciona este museo fue construida entre la segunda mitad del siglo XVIII para el matrimonio de don José María Mosquera y Figueroa y doña María Manuela Arboleda y Arrechea, de quienes Colombia recuerda a cuatro honorables hijos como son el gran general y cuatro veces presidente Tomas Cipriano de Mosquera, los gemelos Manuel María Mosquera, diplomático y el Arzobispo de Bogotá Manuel José Mosquera, así como Joaquín de Mosquera, último presidente de la gran Colombia.

Personajes que junto a otros como el libertador Simón Bolívar, José Hilario López, José maría Obando, Carlos Albán y el sabio Francisco José de Caldas, participaron en la construcción de la Republica Soberana e Independiente.



Imagen 3. Fotografía de la fachada de la Casa Museo Mosquera
Por Universidad del Cauca

¹Programa de apropiación del patrimonio cultural universitario. División de cultura y patrimonio.
Vicerrectoría de cultura y bienestar

La casa fue donada por la familia Mosquera a la Universidad del Cauca y como consecuencia de los terremotos que han azotado a esta ciudad ha sido sometida a varias restauraciones, con lo que ha cambiado su arquitectura original pero siempre tratando de recrear en sus instalaciones el ambiente de la época.

La CMM cuenta con 711 piezas que se encuentran expuestas en cuatro salas, la primera es la sala de contexto, pensamiento y designaciones, que pretende evidenciar el poder económico de la familia exponiendo muebles estilo barroco Luis XVI, un semanario, dos estantes para licor, floreros, una lámpara de bacará, mesas en mármol, todos ellos elementos traídos desde Francia a Popayán indicando que tenían los medios y el poder económico para hacerlo. Algunos cuadros de la familia también se exponen, incluyendo un fragmento del “canto a Popayán” realizado por el maestro Efraín Martínez, así como elementos y cuadros de personajes donde destacan el Libertador Simón Bolívar, José María Obando y Carlos Albán.

En la segunda sala dedicada al arzobispo Manuel José Mosquera Arboleda, se evidencia su vida como servidor de la iglesia, exponiendo sus disciplinantes, su máscara mortuoria, algunas vestimentas, elementos litúrgicos, una biblia escrita latín, un misal escrito en francés y sus títulos de estudios superiores. La tercera sala expone los objetos referentes al gran general Tomas Cipriano de Mosquera, en los que destacan sus uniformes, condecoraciones, prendas distintivas de la masonería, la montura presidencial y una urna donde se guarda su corazón. Finalmente en la sala cuatro se encuentran elementos de arte colonial santafereño y quiteño, obras que fueron donadas al museo. Además de funcionar ahí la oficina de la vicerrectoría de Cultura y Bienestar que

Es la dependencia encargada de coordinar y apoyar las diferentes iniciativas que se realizan en la Universidad del Cauca y que están relacionadas con el deporte, la recreación, el arte, el patrimonio cultural, las publicaciones bibliográficas, el uso de los medios de comunicación y la salud de la comunidad universitaria (Universidad del Cauca, s.f., párr. 1)

5.2.Marco teórico

En el desarrollo de esta PPI es pertinente hablar acerca de la educación artística como el área de nuestra formación docente, en palabras de Marín Viadel (2003) quien la plantea como

Un campo de conocimiento inquietante, cambiante, inestable, variable y emocionante en el que mucho de los grandes problemas vistos en lo educativo se plantean con toda la fineza e intensidad propia de aquellos problemas que más nos inquietan o emocionan a los seres humanos, entre ellos están nuestra identidad y sinceridad, nuestros conocimientos y dudas, nuestras imaginaciones y sueños.
(p.45)

En este sentido la educación artística admite reflexionar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, y aunque comúnmente es considerada como una asignatura de menor relevancia, posee un gran valor en la formación integral de los sujetos por lo cual es importante que sea vista como una oportunidad para que los estudiantes manifiesten sus ideas, conocimientos y sentimientos en un ambiente de libertad.

En esta misma línea, el Plan Nacional de Educación Artística (citado por MEN, 2010) plantea que

La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio. (p.13)

Por lo tanto, la educación artística se entiende y se maneja como una relación de saberes entre sujetos, que construyen, reflexionan y transforman pensamientos y acciones expresados en la apreciación de obras de arte, creaciones artísticas, procesos y desarrollos creativos, que de algún modo están inmersos en la cultura.

Ante esta mirada cabe aclarar que la educación artística no solo se vivencia en la escuela, sino que existen otros espacios que brindan a los estudiantes la oportunidad de estar en contacto con el arte, poco convencionales y llamativos para ellos, entendiendo que “el arte posibilita integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños” (MEN, 2014, p.14) De este modo, el arte se aprovecha en un contexto de enseñanza y aprendizaje que permite a los sujetos la expresión, la comunicación y la posibilidad de inquietarse.

En este orden de ideas, se pretende la enseñanza de la educación artística en espacios diferentes al aula, lo que permite salir de la escuela para observar imágenes en otros contextos. Los museos son un ejemplo de ello, al ser concebidos como “una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, y abierta al

público, que se ocupa de la adquisición, conservación, investigación, transmisión de información y exposición de testimonios materiales de los individuos y su medio ambiente, con fines de estudio, educación y recreación.” (ICOM, art. 2, párr. 1).

Por lo anterior, desarrollar procesos pedagógicos en este espacio es una pretensión sumamente enriquecedora en el proceso de enseñar a mirar y propiciar un contacto con el arte visual, considerando la CMM como un espacio propicio para acercar a los estudiantes al arte. En ella se conservan objetos que representan grandes acontecimientos y personajes de la historia colombiana del siglo XVIII, por lo cual ha adquirido un valor patrimonial y cultural que permite considerar sus piezas expuestas como obras de arte.

Es así como la CMM se concibe un lugar donde los estudiantes desarrollan su capacidad visual, en la medida que aprenden a ver y a valorar la importancia de dichas piezas de forma activa y crítica, que a su vez, permite hacer una comprensión de la relación o consecuencia de hechos ahí expuestos con en la vida actual del país.

Por otra parte, cabe resaltar el arte como un acto cognitivo, entendiendo que

La comprensión y la creación en las artes, al igual que toda especie de conocimiento y de descubrimiento –desde la percepción más simple hasta el patrón de descubrimiento más sutil y la clarificación conceptual más compleja– no son cuestiones ni de contemplación pasiva ni de pura inspiración, sino que implican procesos activos, constructivos, de discriminación, interrelación y organización. (Goodman, 1995, p. 239).

Por ello, de algún modo los estudiantes al asistir a la CMM y estar en contacto con las piezas artísticas presentes en ella, no solo realizan una actividad de apreciación sino que además desarrollan procesos cognitivos generados a partir de ellas, y por esta razón la presente PPI que se desarrolla en este museo pretende fortalecer su proceso didáctico.

En este punto, es indispensable conocer sobre el concepto de didáctica, entendida como la "ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (Escudero (citado por Mallart, 2001 p.5). Basado en ello se entiende que los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo en la CMM permiten que los estudiantes sean protagonistas en la construcción de conocimientos.

Cabe anotar, que el hecho de fortalecer los procesos didácticos en la CMM hace de este un espacio más interesante y propicio para que los estudiantes adquieran una mirada diferente respecto al proceso educacional dentro de un museo, por lo que es importante conocer que se entiende por museos didácticos, por ello se retoma a Gracia (citado en Rodrigo y Galera, s.f.) quien los plantea como espacios que

Enseñan a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material, posibilitando el descubrimiento. El público tiene un papel activo al participar en la adquisición del conocimiento. Son Museos Modernos que han asumido el concepto de cultura material, han llevado a cabo una labor de investigación y tienen una intención educativa de enseñar a adquirir conocimientos a partir de los objetos.
(p.10)

Teniendo claro lo anterior, es interesante comprender cómo el fortalecimiento de los procesos didácticos de la CMM hace de este un museo más dinámico, donde cada pieza museística desempeña una función inspiradora que conlleva a la construcción de significados, lo que permite comprender los conocimientos que se generan en él. Sin embargo, para dicho fortalecimiento en la didáctica se debe tener en cuenta el arte visual, que en palabras de Elichiry y Regatky (citados en Cárdenas y Troncoso, 2014) se entiende como

Una forma de desarrollo de la sensibilidad que involucra un concepto amplio de cultura ya que plantea interés por estimular las capacidades del individuo y de su grupo social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros. (p.130)

De esta manera se resalta que las artes visuales se convierten en un proceso transformador en la construcción sociocultural y educativa del estudiante, quien desarrollando así capacidades, competencias, actitudes y valores socialmente significativos que transformen la realidad, es decir, que el sujeto crea y recrea mundos naturales o ilusorios mediante elementos físicos y distintas técnicas que se pueden convertir en representaciones simbólicas y/o artísticas del mundo que le rodea.

En consecuencia, a través del arte visual los estudiantes descubren un mundo lleno de colores, formas, texturas, posturas, trazos e imaginación, que simbolizan y representan sentimientos, ideas e incluso experiencias de un determinado momento y espacio. De esta manera se infiere que el arte visual en el CMM genera en los estudiantes que lo visitan,

conocimientos que se adquieren en la medida en que se aprecien y se interactúe con las obras.

También cabe resaltar otro aspecto importante en el fortalecimiento de la didáctica del CMM a partir del arte visual y es cómo a través del arte se brinda la posibilidad para que los estudiantes potencien y desarrollen la imaginación, la cual “permite a la mente un estado de apertura que genera fluidez, flexibilidad y ampliación de la capacidad creativa.” (Sátiro, 2007. p.3) por esta razón, la experiencia en este museo, aunque no permite una interacción física con las piezas museísticas, facilita el desarrollo del pensamiento, los sentimientos y las emociones propias de la imaginación.

Lo anterior permite entender que los estudiantes no solo observan las obras del CMM para una comprensión de los temas que estas presentan, sino que el museo proporciona la oportunidad para crear realidades nuevas a partir de una historia que se escucha y se complementa con la contemplación:

Es así como la imaginación rompe con el curso ordinario de la realidad ausentándose de ella, lanzándose a una vida mental nueva, atreviéndose a mover las imágenes percibidas que ya están en la mente. Por ello, imaginar es percibir mentalmente, tener una idea sobre algo que no está presente realmente, es decir, que los imaginarios trascienden la experiencia con sus datos y hechos. (Sátiro, 2007, p.3)

Por consiguiente, la imaginación dota de iniciativas, recursos y la confianza necesaria para enfrentar y resolver problemas que se presenten en el diario vivir, siendo fundamental en la construcción del conocimiento que claramente es un acto intelectual, además de permitir aspectos extraordinarios como experimentar viajes al pasado, estar en el lugar de

otros e incluso concebir muchas probabilidades de futuros y mundos posibles. Es así como a partir de la imaginación los estudiantes hacen de la CMM una institución que propicia ese desarrollo. En última instancia, el fortalecimiento de los procesos didácticos ahí, brinda la posibilidad para que estudiantes visitantes relacionen los contenidos que esta ofrece a partir del arte visual para el desarrollo de la imaginación en pro de su proceso formativo.

5.3.Marco Jurídico

La constitución política de Colombia entre sus artículos 67 y 70 plantea la educación como un derecho de todo colombiano y como un servicio público en el que se tiene “acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.”(Colombia, 1991, Art. 67).

De la misma manera se establece una ley general de educación que referente a la educación artística, la plantea como un área fundamental del conocimiento y de inclusión obligatoria en el currículo de todas las instituciones educativas colombianas. (MEN, 1994, Art. 23)

Sin embargo, la educación artística también es abarcada en la ley general de cultura, en la cual se plantea como factor para el desarrollo social, creando el sistema nacional de formación artística y cultural – SINFAC-. Con el que se busca “orientar, coordinar y fomentar el desarrollo de la educación artística y cultural no formal (ahora educación para el trabajo y desarrollo humano) como factor social, así como determinar las políticas, planes y estrategias para su desarrollo.” (Colombia, 1997, p.9)

Finalmente, el Ministerio de Educación Nacional en su documento, “serie de lineamientos curriculares educación artística” plantea un consenso en relación a cómo asumir la educación artística en la escuela, entendiendo la necesidad de “concretar lo educativo en lo artístico y lo artístico en lo educativo [dado que] el arte ha estado presente de hecho, de manera concreta o por analogía, en el desarrollo del pensamiento educativo” (MEN, 1997, p.5). Sin embargo, en este documento se advierte que “una cosa es formar artistas y otra desarrollar seres humanos integrales” (p.22), por lo que la educación artística se convierte en clave cultural apuntando a que “a través del arte se puede enseñar a respetar a los demás porque se los valora” (p.24).

Por otro lado, al entender que esta PPI está direccionada en un espacio educacional diferente al aula de clase, específicamente en la CMM, un museo rico en arte visual que genera aprendizajes por medio de la experimentación e interacción con las diferentes piezas ahí presentes, es necesario conocer que a nivel de museos el marco legal colombiano, se empieza desarrollar desde 1970, con la creación de instituciones que prestan servicios educativos y culturales a la comunidad y sin ánimo de lucro.

A partir de entonces, en la primera mitad del siglo XX el interés por coleccionar, conservar y exhibir el patrimonio nacional toma un nuevo impulso que permite la creación de 20 museos, amparados aun en la ley de creación del Museo Nacional del año 1823. Sin embargo la Constitución Nacional de Colombia de 1991, en su art 72. determina que el patrimonio cultural debe estar bajo la protección del Estado por lo que hasta entonces el sector museos no se mencionaba específicamente en alguna ley.

Años después, se estipula la ley general de cultura (Ley 397 de 1997), por medio de la cual se creó el Ministerio de Cultura, haciendo referencia específica a los museos del país y sus labores al señalar que

La política estatal en lo referente al patrimonio cultural de la nación tendrá como objetivos principales la salvaguardia, protección, recuperación, conservación, sostenibilidad y divulgación del mismo, con el propósito de que sirva de testimonio de la identidad cultural nacional, tanto en el presente como en el futuro. (Art. 4)

6. Metodología

6.1. Enfoque cualitativo

Este proyecto se desarrolla bajo los parámetros de la investigación cualitativa, que como lo afirman Taylor y Bogman, (1987) “se designa a la investigación y produce y analiza los datos descriptivos, como las palabras escritas o dichas y el comportamiento observable de las personas” (p.26). Es decir, observar un fenómeno social en su medio natural.

Este enfoque investigativo se caracteriza por el tratamiento de los datos, que a pesar de que pueden ser cuantificados, su método de análisis no es matemático. Por ello se reconoce que las investigaciones cualitativas procesan datos difícilmente cuantificables como los son informes de las entrevistas, las observaciones, los diarios íntimos o los materiales audiovisuales, convirtiéndose en un método de análisis flexible e inductivo, que se inspira en la experiencia de la vida cotidiana y en el sentido común que intenta sistematizar.

Este tipo de investigación, entonces se concentra en el análisis de los procesos sociales sobre el sentido que las personas o el colectivo dan a la acción sobre la vida cotidiana, sobre la construcción de la realidad social, o como lo plantean Rodríguez, Gil y García (1996),

La investigación cualitativa, se plantea, por un lado, que observadores competentes y cualificados pueden informar con objetividad, claridad y precisión acerca de sus propias observaciones del mundo social, así como de las experiencias de los demás. Por otro lado, los investigadores se aproximan a un sujeto real, un individuo real, que está presente en el mundo y que puede, en cierta medida, ofrecer información

sobre sus propias experiencias, opiniones, valores...etc. Por medio de un conjunto de técnicas o métodos como las entrevistas, las historias de vida, el estudio de caso o el análisis documental, el investigador puede fundir sus observaciones con las observaciones aportadas por los otros.” (p. 62)

6.2. Metodología investigación acción

La presente PPI está fundamentada en la metodología de investigación acción, que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Murillo (2011), referencia a Elliott como el principal representante de esta metodología desde un enfoque interpretativo, citando su definición como

«Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma»². La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones están encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas. (p.4)

Por otro lado, también se debe hablar de otro de los principales representantes de la investigación acción como lo es Lewin (1946 referenciado en Latorre, 2003), quien contempla tres elementos esenciales para el desarrollo profesional como son la investigación, la acción y la formación.

² Comilla utilizadas por el autor

Además Murillo (2011) referencia a Kemmis y McTaggart para describir las siguientes características de la investigación-acción:

1. Es participativa. Las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas.
2. Es colaborativa, se realiza en grupo por las personas implicadas.
3. Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida).
4. Induce a teorizar sobre la práctica.
5. Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
6. Implica registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre; exige llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
7. Realiza análisis críticos de las situaciones.
8. Procede progresivamente a cambios más amplios.
9. Empieza con pequeños ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. (p. 5)

Estas características se tienen en cuenta en el desarrollo de esta PPI al ser la guía que direcciona paso a paso este proceso.

6.3.Método etnografía educativa

Plantear realizar una investigación desde el enfoque cualitativo, presupone un estudio donde la rigurosidad de la disciplina en el trabajo descriptivo determinan la veracidad y autenticidad de los resultados. Sin embargo solo es posible si con este enfoque investigativo se aplican una serie de estrategias metodológicas que tengan coherencia con el propósito de la investigación.

Por lo tanto la etnografía es entendida como el

Estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo éstos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias; podríamos decir que describe las múltiples formas de vida de los seres humanos. (Nolla, 1997, p 108)

Es así como siguiendo a Nolla, (citada por Maturana y Garzón, 2015) se comprende que en etnografía se utilizan “métodos y técnicas que van desde la observación hasta las entrevistas formales e informales, que ofrecen riqueza y variedad en el dato recogido por el investigador, los cuales resultan de gran utilidad en el análisis y la interpretación”. (p.198)

6.4.Técnicas e instrumentos

La técnica de recolección de datos tiene diversos medios para poder analizar e interpretar la información obtenida, y esta investigación al estar enmarcada en un paradigma cualitativo permite se puedan utilizar instrumentos como “observaciones o entrevistas no estructuradas, abiertas y de profundidad con participación directa, documentos, guías, historias de vida, medios audiovisuales, biografías, diarios de campo” (Montaño, 2006, p.3)

Las anteriores herramientas son de utilidad en el proceso investigativo al permitir se recolecte la información que posteriormente es analizada para la construcción de posibles hipótesis sobre la problemática abordada en cada contexto. Es así como se describen para la presente investigación las siguientes herramientas planteadas por Montaño (2007):

- Observación participante: Es considerada como la práctica de interactuar con el grupo de personas que se pretende estudiar, en donde es importante conocer su lenguaje y forma de vida, valiéndose de la interacción de forma intensa y continua en sus vidas cotidianas. Por esta razón es importante la conversación y el trabajo con las personas a estudiar, con el fin de estar presente en diferentes situaciones que permita conocerlos, tanto como sea posible. Además es importante considerar cada información nueva para realizar el seguimiento y posterior comprensión ante cualquier evento.
- Diario de campo: Entendida como la guía de reflexión sobre la práctica, es aquel que permite al investigador tomar conciencia en el proceso de evolución y modelos de referencia. Esta herramienta permite la integración del análisis empírico, teórico y reflexivo.
- Entrevista abierta: Es utilizada en la recolección de información que se desea sobre la población que se estudia. En ella se consideran los diálogos abiertos de forma natural donde se integran preguntas y respuestas como necesidad a un determinado problema indagado.
- Entrevista semi-estructurada: Esta técnica, a diferencia de la anterior, si se estructura de antemano con la información relevante que se desea conocer. Aunque las preguntas también son abiertas, se van entrelazando temas donde la actitud de escucha del investigador y su direccionalidad en ella son importantes.

6.5.Fases de investigación

6.5.1. Primera fase: Diagnóstico.

El primer momento del presente trabajo inicia con la visita a la CMM de la ciudad de Popayán con el interés de observar cómo se llevan a cabo los procesos de guianza hacia el público que la visita. En esta observación se evidencian actitudes, comportamientos, comentarios e interacciones de los visitantes con el guía y las piezas de exposición.

También se encuentra que los guías con los que cuenta la CMM pertenecen al programa de servicio social de la Universidad del Cauca, programa en el cual los universitarios prestan sus servicios para desarrollar el papel de guía recibiendo una capacitación para ejercer dicha función, sin embargo no se tiene un perfil sobre el programa que deba estudiar quien preste este servicio.

Es así como esta PPI inicia aplicando una de las técnicas de recolección de datos como es la observación participante, que permite tener una interacción más profunda con el sujeto de estudio y ser partícipe de los procesos que se llevan a cabo dentro de las salas de exposición de la CMM, registros que son llevados en los respectivos diarios de campo.

Durante esta experiencia se evidencia una gran variedad de públicos, tales como estudiantes de básica, media o superior, niños o niñas, adultos, turistas nacionales y extranjeros. Con lo cual se realizan algunas notas de campo describiendo de manera detallada actuaciones de los visitantes y la forma como el guía da a conocer el patrimonio material e inmaterial que conserva la CMM, con el fin de mostrar como fue el periodo de independencia y consolidación de la República de Colombia.

Es así como se observa que los voluntarios reciben a los visitantes con amabilidad, propiciando un ambiente de acogimiento y gratitud, con ello se da la bienvenida y la respectiva presentación del voluntario que acompañará de guía a los visitantes, mencionando que la CMM pertenece a la red de museos custodiados bajo la administración de la Universidad del Cauca, después de ello se da inicio al recorrido en la sala uno y finaliza en el segundo patio del museo.

Los contenidos que se abordan durante el recorrido logran inquietar a los visitantes, quienes al realizar preguntas o comentarios demuestran que al observar los objetos y escuchar las anécdotas, están construyendo en su interior conceptos y acontecimientos que quizás de alguna u otra manera son determinados por su realidad actual.

El desarrollo de la exposición en este museo permite una experiencia de observación y escucha, donde a partir de las preguntas que hace el público se crea un diálogo entre el guía y el visitante, aunque se debe aclarar que no siempre se presenta dicha interacción, porque algunos visitantes solo se interesan por tomar muestras fotográficas, videos y/o apuntes, dejando de lado la participación directa con el guía y mostrando indiferencia ante el discurso de este.

Ahora bien, los motivos de la visita no siempre son los mismos, algunas personas asisten por turismo, otras lo hacen como un pasatiempo o porque tienen algún interés personal o académico, lo cual determina la motivación en el visitante por establecer un lazo de comunicación con el guía, sin desconocer además, que existen aquellos públicos que conocen mucho de historia y complementan el discurso.

Durante este proceso de observación, se logra evidenciar que cuando se inicia la exposición no se exploran los conocimientos previos de los visitantes y no se conoce con anterioridad el público que asistirá. Cada guía desarrolla su discurso como le ha sido orientado, por lo cual el recorrido se conduce bajo los lineamientos de guiar al público por cada una de las salas de la CMM, realizando descripciones de las piezas y los personajes ahí referenciados, y los visitantes no realizan preguntas que demuestren estar adquiriendo algún aprendizaje.

Por otro lado, se destaca que la Universidad del Cauca con el ánimo de conservar las piezas, por tener un valor de patrimonio cultural tangible, establecen mucha rigurosidad en su custodia imposibilitando la interacción directa con las piezas. Por ello solo se puede escuchar la narración histórica que imparte el guía y al finalizar la exposición no se generan espacios de retroalimentación o evaluación que promuevan una práctica educativa.

En este orden de ideas, vale la pena mencionar que algunos voluntarios de la CMM, no cuentan con una formación pedagógica que les posibilite el dominio del grupo, la elocuencia y la adaptación del guion museográfico a un lenguaje más entendible para cada visitante, especialmente para niños y niñas. Razón por lo cual este grupo poblacional en específico no demuestra interés por escuchar el discurso del guía y se vea únicamente vislumbrado por la apariencia física de las piezas, sin atender la historia que estas guardan.

En este punto, es importante señalar que los estudiantes de básica primaria que visitan la CMM no logran comprender el discurso del guía, basado en que, como se dijo anteriormente, no se utiliza una metodología adecuada que involucre a los niños y niñas en

el conocimiento de la historia que guarda el museo de una manera divertida, con el fin de propiciarles un recorrido ameno y llamativo que influya en su proceso de aprendizaje.

Por el contrario el recorrido es rígido, la guianza tiene un sentido unilateral, deben estar todo el tiempo siguiendo el recorrido que el guía expone y no se pueden desviar de su rumbo, aspecto que demuestra se aburrido para niños y niñas, que esperan otro tipo de procesos dentro del recorrido. Sumándole a ello, que el público infantil no puede tocar las piezas del museo, atendiendo a la advertencia del guía que deben limitarse solo a verlas y no tocarlas.

Y vale la pena resaltar que el museo es visualmente llamativo y cada una de sus piezas patrimoniales tiene un gran significado, pero este contenido visual no es aprovechado por el guía que se limita solo a comentar de forma narrativa la historia del museo y pasa por alto la exploración y observación detenida de las piezas, sin dar importancia a la información de la infografía, expuesta en letreros o fichas que hablan de datos relevantes de cada piezas y que lastimosamente en la mayoría de los casos, no son vistas por el público infantil.

Partiendo de este primer acercamiento se diseñan y se aplican entrevistas a ciertos guías y a algunas personas del público adulto, que permiten tener una información más detallada de sus percepciones y de los procesos educacionales que se están desarrollando en la CMM. Con lo cual vale la pena traer a colación algunas percepciones de las entrevistas realizadas a los guías, donde se encuentra que a preguntarles si conocen con anterioridad el público que asistirá y cuáles son esos públicos, uno de ellos responde

“Realmente no conocemos con anterioridad el público que asiste al museo ya que éste tiene las puertas abiertas para todos los visitantes que deseen conocer el lugar. Los públicos llegan a ser muy variados., desde estudiantes muy pequeños de las diferentes instituciones de la ciudad, así como grupos de jubilados que hacen visitas turísticas. Además llegan a visitar el museo gran cantidad de extranjeros de diferentes partes del mundo.”(Tomado de diario de entrevista)

O al preguntar ¿Usted ha visto otros procesos diferentes tales como charlas en escuelas o eventos especiales con las comunidades que refuercen las temáticas abordadas durante la visita? Otro de los guías contesta que

“No he tenido la posibilidad de conocer otros procesos que refuercen las temáticas que se abordan en los recorridos, y pienso que es un punto a tener en cuenta tanto por las instituciones educativas como por la coordinación de la casa museo, pues considero que de esta manera la visita al museo no quedara como un acontecimiento acabado, sino que trascenderá y asumirá un fin educativo permanente.” (Tomado de diario de entrevista)

Por otro lado, se encuentra que una falencia presentada cuando los estudiantes de básica primaria visitan la CMM, es que llegan por imposición de sus padres o maestros que están interesados en abarcar una temática en particular. Además los guías no exploran los conocimientos previos con que llegan ellos, generando como resultado que la experiencia adquirida durante la visita por el museo, no desarrolle procesos de interacción, exploración y aprendizaje por descubrimiento.

Por las anteriores razones expuestas, la CMM toma la determinación de realizar una articulación con las escuelas, diseñando dos herramientas didácticas que empiezan a desarrollarse con las prácticas pedagógicas realizadas en cada institución visitante, por los maestros que se son encargadas de fortalecer estos procesos didácticos.

Ante esta problemática existente, en la investigación se empieza a construir un anteproyecto que establece una metodología con el fin de direccionar o trazar la ruta para su desarrollo y el diseño de prácticas que permiten llevar a cabo la realización de los procesos de PPI en esta casa museo e instituciones educativas focalizadas.

6.5.2. Segunda fase: Diseño e implementación.

A partir del diagnóstico es posible diseñar e implementar algunas prácticas pedagógicas para desarrollar en diferentes instituciones educativas de la ciudad de Popayán y en la CMM. Para ello se toman como base las herramientas didácticas con que cuenta este museo como son, una cartilla didáctica, el mapa del tesoro, una página interactiva y el guía.

Inicialmente se realiza una exploración de todas la herramientas anteriores, sin embargo, dentro del proceso de esta PPI se eligen la cartilla y el mapa del tesoro, al permitir trabajar con los niños y niñas las temáticas del museo de forma exploratoria, experimental y divertida. Los guías por ejemplo no son incluidos en la presente investigación, al ser estudiantes de diversas carreras de la Universidad del Cauca que en su gran mayoría no tienen una formación pedagógica, por lo cual no realizan una interacción y un trabajo con estudiantes de la básica primaria. Respecto a la página interactiva del museo, no se aborda porque algunas instituciones de la ciudad seleccionadas no poseen

acceso a internet, que es indispensable para acceder a ella, además su contenido es similar al de los otros elementos didácticos.

Es así como una vez establecidas las herramientas a abordar durante las prácticas pedagógicas, se realiza un acercamiento con algunas instituciones educativas de la ciudad de Popayán, presentando una invitación para los grados cuartos de la básica primaria a participar en este proceso articulador con la CMM. En esta invitación se explica a los coordinadores la relevancia de desarrollar procesos educacionales en otros espacios como un museo y pretender que al realizar prácticas pedagógicas en ambos contextos genere en los estudiantes un interés por conocer y disfrutar del museo.

Por lo anterior, al ser un espacio poco cotidiano en la vida escolar, el museo permite el desarrollo de un proceso de aprendizaje protagónico, experimental y dinámico, ante las ventajas de participar en este proceso, con lo cual los coordinadores aceptan la participación en el desarrollo de esta PPI. Es así como se logra una articulación con el Instituto Técnico Colegio Bolivariano, el Centro Pedagógico Artístico del Cauca, la Institución Educativa las Mercedes sede Bajo Gualimbio ubicada en el sector rural, la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Popayán y la Institución Educativa Los Comuneros.

En este punto cabe resaltar, que la última institución mencionada se dirige al museo por interés propio y solicita participar en este proceso, no con el grado de focalización, sino con los grados séptimos, diseñando con este grupo poblacional unas prácticas pedagógicas con las mismas herramientas pero de acuerdo a los intereses, niveles y necesidades de los estudiantes.

En las instituciones visitadas se realiza una conversación preliminar que permite propiciar un ambiente de confianza y seguridad entre los estudiantes y el maestro, enseguida se entrega a los estudiantes la cartilla denominada “una historia que vive en el museo”, que está diseñada como un cuento interactivo en el cual ellos deben ejecutar una serie de “tareas” que se van presentando en el transcurso de la lectura, por lo tanto, logran conocer, leer, observar, interactuar y desarrollar las actividades.

Al mismo tiempo, los estudiantes ejecutan aquellas que el docente plantea dentro de su práctica pedagógica, que generalmente se adentran en la temática de la CMM, a partir del arte visual, el trabajo en equipo, la construcción plástica, el teatro, la música y el juego. Todo ello porque esta herramienta didáctica le permite al docente tener la libertad o flexibilidad de articular diferentes expresiones artísticas, con el fin de favorecer el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la subjetividad en los niños y niñas.

Continuando en la estructura de esta propuesta, se desarrolla una segunda práctica con cada grupo visitando la CMM como continuidad a la primera realizada en las instituciones educativas. En este lugar se hace uso del mapa del tesoro, herramienta que consiste en un juego con pistas o misiones que permiten hacer el recorrido por el museo con el fin de descubrir cuál es el tesoro secreto que se esconde, elemento que captura la atención y despierta el interés de los estudiantes por caminar, correr y descubrir las piezas de exhibición ahí presentes. Con ello se evidencia que los niños y niñas desarrollan las misiones con un recorrido divertido por el museo, formando distintos equipos denominados “batallones del ejército”, donde se desarrollan una a una las misiones y van ganando puntos positivos e insignias, que al culminar el recorrido se suman y determinan

el batallón que logró encontrar el tesoro. En este aparte se atribuye a los puntos positivos y las insignias, un gran valor como estrategia de motivación.

Al finalizar se hace una reflexión donde los participantes descubren la experiencia vivida durante el recorrido y concluyen que el mayor tesoro es el corazón de Tomas Cipriano de Mosquera, el cual representa sus ideales, valentía, amor por la patria y sus valores humanos.

Aunque cabe denotar que estas prácticas, tanto en el aula como en la CMM, se plantean inicialmente desde la coordinación del museo, presentadas como una oportunidad pedagógica rica e interesante para nosotras como maestras en formación, postulado desde el cual se asume este proceso de PPI que ejecuta practicas pedagógicas en escenarios diferentes al aula de clase. Por esta razón, no solo se convierte en un reto, sino en una oportunidad de aprendizaje, convirtiendo el museo en un espacio que conserva el arte, lo favorece y es oportuno en el desarrollo de prácticas pedagógicas desde la educación artística.

Del mismo modo, las prácticas pedagógicas abordadas desde las temáticas de un museo, desarrollan en los estudiantes procesos imaginativos que se dan desde la riqueza visual, donde cada niño y niña atribuyen muchas significaciones a las piezas de exhibición. En el caso de las prácticas en las instituciones, donde no se presentan físicamente, se da a conocer la colección del museo a partir de imágenes e historias, desde lo cual se encuentran expresiones de ideas que llegan a sus mentes y mediante las cuales realizan procesos de construcción teatral, plástico y algunos elementos musicales.

En el caso de las practicas ejecutadas en el museo, donde los estudiantes aprecian colores, tamaños, olores, además de atribuir aspectos que suponen como el tipo de texturas que se manejan entendiendo que es prohibido tocar las piezas, si los objetos son pesados, livianos, útiles, inútiles, muy antiguos, que usos tenían anteriormente, a quienes pertenecieron, de donde fueron traídos, etc. e incluso construir fantásticas historias alrededor de las piezas.

En resumen, dentro de estas prácticas pedagógicas, haciendo uso de las herramientas didácticas para la enseñanza, se involucra a los estudiantes en un ambiente de juego y exploración, rico en experiencias donde cada visitante infantil se convierte en el protagonista de su proceso de aprendizaje y la CMM en un escenario valioso y oportuno en lo que a la historia de Colombia y la educación artística se refiere.

Es así como a continuación se presentan las diferentes prácticas pedagógicas desarrolladas en el aula de clase de diferentes Instituciones Educativas y en la CMM.

6.5.2.1. Práctica pedagógica # 1: La plástica en el desarrollo de procesos imaginativos

Justificación: Esta práctica pedagógica se realiza con el fin de desarrollar en los estudiantes la imaginación y creatividad a través de la historia que guarda la CMM. Conjuntamente se pretende fortalecer el trabajo en equipo y la buena práctica de competencias ciudadanas, además de practicar una expresión artística como lo es la plástica a partir de la construcción de armas y escudos.

Población: Estudiantes de grado cuarto del Centro Pedagógico Artístico del Cauca.

Lugar: Centro Pedagógico Artístico del Cauca

Objetivo: Desarrollar en los estudiantes procesos imaginativos a partir de la plástica, por medio de la construcción de escudos y armas.



Imagen 4. (Derecha) Fotografía de escudo de armas realizado por algunos estudiantes

Imagen 5. (Izquierda) Grupo de estudiantes en el desarrollo de la práctica

Actividades:

- Lectura de la primera parte de la cartilla “Una historia que vive en el museo”.
- Dibujar la casa de los Mosquera, según como la imaginen.
- Completar el escudo de armas de la familia Mosquera Arboleda que aparece en la cartilla didáctica “Una historia que vive en el museo”.
- Conformar grupos pequeños para que los estudiantes le den un nombre a cada uno de sus batallones y den paso a crear un escudo de armas.
- Cada batallón construirá un elemento de batalla que será una espada.
- Se continuara con la lectura de la cartilla de la CMM, “Una historia que vive en el museo”, y posteriormente se realiza las demás actividades, como el laberinto, la sopa de letras, completar la frase y demás.

Desarrollo: Los estudiantes inician con la lectura de la cartilla y realizan algunas de las actividades que en esta se plantea, seguidamente conforman batallones y se asignan un nombre a cada uno de estos. Una vez listos los equipos de trabajo empiezan a construir su escudo de armas, como ellos lo imaginen. Pasados unos minutos cada batallón pasa a exponer su trabajo y a explicar cada trazo que realizó en su escudo.

Posteriormente en los mismos equipos se inicia con la construcción de un arma, utilizando los materiales que fueron asignados, la mayoría de batallones construyen espadas representativas en las batallas de guerras pasadas. A los estudiantes se les obsequian insignias en el transcurso de la práctica, reconociendo trabajo en equipo y la práctica de valores. Por ultimo continúan con la lectura de la cartilla y terminan algunas actividades que esta plantea.

Logros:

- Se evidencia una interacción con la lectura de la cartilla.
- Cumplen con el dibujo de la casa de los Mosquera, según su imaginación.
- Trabajan conjuntamente en la construcción del escudo de armas, donde se evidencia la práctica de valores.
- Trabajan muy animados y de manera unida en la construcción del arma, terminando a tiempo el ejercicio.
- Participan en la lectura de la cartilla, además la mayoría de niños y niñas completaron algunas de las actividades como el laberinto y la sopa de letras.

6.5.2.2. *Práctica pedagógica # 2: Exploración e interacción con la CMM*

Justificación: Dar a conocer a los estudiantes la CMM de manera divertida, dinámica y diferente, en donde se refleje una interacción continua con las piezas museísticas que brinde la posibilidad de crear y recrear historias a lo largo de la exploración del museo en sus contenidos visuales.

Población: Estudiantes de grado cuarto del Centro Pedagógico Artístico del Cauca.

Lugar: Casa Museo Mosquera

Objetivo: Interactuar con la CMM, para el desarrollo de procesos imaginativos a partir de su contenido visual.



*Imagen 6. (Derecha) Fotografía de estudiantes observando fragmento de Obra
Imagen 7. (Izquierda) Fotografía de estudiantes que realizaron la visita.*

Actividades:

- Socialización del mapa del tesoro de la CMM, explicando las reglas para el desarrollo de las actividades, además de leer pistas que serán de ayuda para encontrar el tesoro.
- Se inicia con la primera misión que consiste en encontrar el cañón y armar una historia corta a partir de la pregunta ¿Por qué ocurren las batallas?
- La segunda misión consiste en encontrar una caja con dos pistolas y armar una historia de un duelo entre dos personajes.
- Como tercera misión deben dirigirse en la búsqueda de imágenes y esculturas religiosas, además de buscar cuál de los Mosquera Arboleda era Arzobispo y crear una historia sobre él.
- La cuarta misión consiste en buscar una silla de montar a caballo y crear una historia donde se narre como imaginan un largo viaje a caballo entre Tomás Cipriano de Mosquera y el libertador Simón Bolívar de Popayán a Bogotá.
- En la quinta misión para ganar la primera batalla, se debe buscar un altar de campaña y crear una historia sobre como imaginan una misa o las oraciones que hacían los soldados antes de ir a una batalla.
- Como sexta misión está buscar el cuadro más grande, que corresponde a un fragmento del “Apoteosis a Popayán”. Se pedirá a un guía detalle de sus características.
- En la séptima misión deben buscar los baúles antiguos que hay en el museo y explicar su uso en ese tiempo.

- Como última misión para encontrar el gran tesoro, se debe buscar un uniforme de gala y observar en que fotografía se encuentra este uniforme.
- Por último, la práctica termina con la lectura del mapa y se suman los puntos obtenidos de cada misión ganada por cada batallón, escogiendo así el grupo ganador del tesoro.

Desarrollo: Los estudiantes se organizaron todos en el patio trasero de la casa, donde se les socializa el mapa del tesoro, primero se explicaron las reglas para el desarrollo de las misiones y después se leyeron las pistas que estaban en el mapa. Posteriormente se explicó que la dinámica de las misiones consistía en cumplir lo que decía el mapa, pero esto debía hacerse de manera ordenada y disciplinada, además de rescatar que el primer batallón que cumpliera el objetivo sería el ganador de la primera misión.

Los batallones cumplieron las misiones, creando historias y narrándolas a sus compañeros, además realizaron dramatizaciones en torno a las piezas representativas del museo y al mismo tiempo quienes terminaban primero eran ganadores de insignias. Los estudiantes se mostraron muy interesados frente a la información que estaba ofreciendo el guía, participando activamente y haciendo preguntas a partir de lo observado en el museo.

Al terminar las misiones del mapa, el grupo ganador del gran tesoro fue el batallón de The Forse Elite, con un total de dos insignias y un punto, por lo tanto se les obsequió la insignia ganadora. Una vez terminado el recorrido los estudiantes agradecían la visita y manifestaban haber aprendido mucho sobre la familia Mosquera, pasando una mañana agradable y divertida.

Logros:

- Cumplen con el objetivo de las misiones.
- Realizan una dramatización del duelo entre dos personajes.
- Los estudiantes se plantean interrogantes.
- Se acogen a las reglas establecidas para el cumplimiento de las misiones.
- Se evidencia un trabajo en equipo.
- Exploran e interactúan con las piezas museísticas.
- Imaginan y crean historias a partir de algunas piezas del museo.
- Se muestran animados e interesados durante el desarrollo de las misiones.

6.5.2.3. *Practica pedagógica # 3: Visualizando e imaginando.*

Justificación: Esta práctica pedagógica se realiza con el fin de permitir a los estudiantes un contacto dinámico, interactivo y lúdico con la CMM, a través de actividades visuales que permiten que ellos desarrollen su imaginación.

Población: Estudiantes de grado cuarto del Instituto técnico Bolivariano.

Lugar: Casa Museo Mosquera

Objetivo: Interactuar con la CMM de forma didáctica y divertida a partir de actividades visuales que fomenten la imaginación y el aprendizaje.



Imagen 8. (Derecha). Fotografía de estudiantes observando piezas de exposición
Imagen 9. (Izquierda). Fotografía de guía apoyando a estudiante en una de las misiones

Actividades:

- Observar el mapa del tesoro de la CMM para conocer cómo y en qué consisten las pistas o misiones a resolver.
- Asignar misiones para que cada grupo reciba una diferente y así no comenzar en la misma.
- Buscar en el museo un cañón, a partir del cual deben imaginar y crear una historia sobre las batallas de forma rápida y original.
- Encontrar una caja con dos pistolas, imaginar y armar una historia sobre un duelo entre dos personajes.
- Encontrar imágenes y esculturas religiosas, luego, buscar a partir de la lectura de los avisos o fichas informativas cuál de los Mosquera Arboleda era Arzobispo, imaginar y crear una historia sobre él y su relación con Tomás Cipriano de Mosquera
- Buscar una silla de montar a caballo y crear una historia donde se narre como imaginan un largo viaje a caballo entre Tomás Cipriano de Mosquera y el libertador Simón Bolívar desde Popayán hasta Bogotá.

- Buscar un altar de campaña y crear una historia sobre como imaginan una misa o las oraciones que hacían los soldados antes de ir a una batalla.
- Encontrar el fragmento del “Apoteosis a Popayán” y una vez ubicado, pedir una descripción de los personajes y anotar en el espacio que está en el mapa del tesoro las características de ellos.
- Buscar y contabilizar los baúles que están en el museo, luego anotar en el espacio que está en el mapa del tesoro lo que imaginan sobre su utilidad en la época de la Nueva Granada.
- Observar detalladamente un uniforme de gala y una fotografía de un personaje de la historia colombiana que se encuentre vestido con él.
- Premiación a los grupos por completar las misiones del mapa del tesoro y el recorrido por el museo, para lo cual se colocan las insignias alusivas a los valores y principios del liderazgo, valentía y amor por la patria a los generales y soldados destacados.

Desarrollo: Es la segunda parte de la experiencia pedagógica, por lo que visitar al museo se organizan a los estudiantes por batallones, los mismos que se crearon en la institución, una vez organizados, se pide cargar su escudo de armas y sus sables, se reparte el mapa del tesoro a cada “soldado”, se realiza la lectura de instrucciones y se conduce a los estudiantes al campo de batalla, es decir, a las salas de exposición del museo.

Los batallones realizan las misiones rápidamente, su espíritu siempre se mantiene competitivo, están muy interesados por desarrollar las misiones y en la medida que completan una pasan a la siguiente, son perseverantes y trabajan en equipo, por ello se reconoce su trabajo con insignias que funcionan como estrategias de motivación.

Logros:

- Se motivan con la creación de historias a partir de las piezas de exhibición.
- Demuestran el desarrollo de su imaginación en la creación de historias.
- Todos los estudiantes encuentran de forma rápida y acertada las piezas.
- Expresan asombro ante los atributos visuales de las piezas.
- Los estudiantes se divierten en la CMM y corren muy emocionados por las salas en

busca de las pistas.

- Manifiestan curiosidad y realizan varios interrogantes.
- Los estudiantes realizan una observación detallada de algunos atributos visuales de

las piezas, hacen una mirada pausada y consiente.

6.5.2.4. Práctica pedagógica # 4: El trabajo en equipo, una estrategia para conocer La Casa Museo Mosquera de forma lúdica y divertida.

Justificación: Esta práctica pedagógica se plantea con el fin de identificar el concepto que los estudiantes tienen de la CMM a la vez que la reconozcan como un espacio educativo al servicio de la sociedad.

Población: Estudiantes de grado 7-A de la Institución Educativa Los Comuneros

Lugar: Colegio Los Comuneros

Objetivo: Desarrollar procesos imaginativos en los estudiantes a partir de actividades visuales que permitan una apropiación del patrimonio Payanés.



*Imagen 10. (Derecha). Fotografía de estudiantes elaborando escudo de armas
Imagen 11. (Izquierda) Fotografía de elaboración de escudo de armas.*

Actividades:

- Explorar conocimientos previos relacionados con la palabra museo permitiendo a los estudiantes hacer una asociación con el preconcepto establecido en ellos.
- Organizar grupos de trabajo para el desarrollo de las actividades establecidas en la cartilla “una historia que vive el museo”, donde cada grupo le asigna un nombre correspondiente a su equipo de trabajo el cual se convierte en un batallón.
- Explicar que los grupos que tengan en cuenta las diferentes pautas de las maestras ganan puntos positivos y al final el ganador es quien tenga mayoría de puntos.
- Se solicita un colaborador para que inicie con la lectura de la cartilla.
- Elaborar un escudo de armas en pliegos de papel bond en forma libre brindando la oportunidad de utilizar los materiales que se deseen.
- Socializar ante los compañeros el escudo que realiza cada batallón, incluido el significado de las figuras que lo componen.
- Los escudos elaborados se pegan en el espacio del aula de clase (pared)

- Se propone que en batallones realicen un esquema conceptual en el cuaderno que contenga los personajes de la Familia Mosquera con los aspectos más relevantes de cada personaje.
- Se premia al grupo ganador.

Desarrollo: A través del desarrollo de la práctica pedagógica, los estudiantes muestran interés por conocer la CMM y la historia que ella guarda. A de lo cual elaboran los escudos en los que se evidencia creatividad, originalidad y trabajo en equipo, lo que contribuye en cierta manera al trabajo colaborativo y por consiguiente un proceso de aprendizaje. Es interesante observar que cada grupo de estudiantes busca un lugar cómodo dentro del salón para realizar su trabajo.

Luego de la puesta en común de cada batallón, en forma individual cada estudiante atiende a las sugerencias dadas y realiza en el cuaderno el esquema conceptual teniendo en cuenta los personajes de la Familia Mosquera y algunos aspectos que los caracteriza y en forma ordenada lo presentan a las maestras. Al finalizar cada batallón expresa respetuosamente sus diferentes puntos de vista, logrando complementar las ideas para enriquecer el trabajo de todos.

Logros:

- Los estudiantes se sienten motivados por conocer la CMM.
- Participan activamente en la observación de las piezas museísticas.
- Se evidencia trabajo en equipo y liderazgo
- Se evidencia desarrollo creativo a partir de la elaboración del escudo de armas.

- Realizan expresión verbal partiendo de la socialización de sus trabajos, asociándolos a los sentimientos, conocimientos y emociones que les produce.

6.5.2.5. *Practica pedagógica # 5: La imaginación en la creación de historias fantásticas.*

Justificación: Esta práctica pedagógica se realiza con propósito de permitir a los estudiantes un contacto agradable, interactivo y lúdico con la CMM, a través de actividades visuales que favorecen el desarrollo de la imaginación, expresada en la creación de historias sobre las batallas y la vida de algunos personajes de la familia Mosquera.

Población: Estudiantes de grado 7 A de la Institución Educativa Los Comuneros.

Lugar: Casa Museo Mosquera

Objetivo: Ejecutar procesos de aprendizaje en la CMM a partir del juego con actividades visuales que favorecen el desarrollo de la imaginación.

Actividades:

- Organizar los batallones del ejército y entregar el mapa del tesoro para que se dé inicio al juego a modo de batalla.
- Asignar misiones para que cada grupo reciba una diferente y así no comenzar en la misma.
- Buscar en el museo un cañón, a partir del cual crear una historia sobre las batallas de forma rápida y original.
- Encontrar una caja con dos pistolas, imaginar y armar una historia sobre un duelo entre dos personajes.

- Encontrar imágenes y esculturas religiosas, luego a partir de la lectura de los avisos o fichas informativas, buscar cuál de los Mosquera Arboleda era Arzobispo, imaginar y crear una historia sobre él y su relación con Tomás Cipriano de Mosquera.
- Buscar una silla de montar a caballo y crear una historia donde se narre como imaginan un largo viaje a caballo entre Tomás Cipriano de Mosquera y el libertador Simón Bolívar desde Popayán hasta Bogotá.
- Buscar un altar de campaña y crear una historia sobre como imaginan una misa o las oraciones que hacían los soldados antes de ir a una batalla.
- Encontrar el fragmento del “Apoteosis a Popayán” y pedir una descripción de los personajes, anotando en el espacio que está en el mapa del tesoro las características de los mismos.
- Buscar y contabilizar los baúles que están en el museo, luego anotar en el espacio que está en el mapa del tesoro, lo que imaginan sobre su utilidad en la época de la nueva granada.
- Observar detalladamente un uniforme de gala y una fotografía de un personaje de la historia colombiana que se encuentre vestido con él.
- Premiación a los grupos por completar las misiones del mapa del tesoro con insignias alusivas a los valores y principios del liderazgo, valentía y amor por la patria a los generales y soldados destacados.

Desarrollo: Este grupo realiza la continuación del proceso que se inicia en la Institución con la cartilla didáctica de la CMM. Los grupos se organizan y desarrollan las pistas del mapa del tesoro, en las misiones en las que corresponde imaginar y crear historias a partir

de algunas piezas de exhibición, donde los generales de cada batallón cuentan ante los demás sus historias fantásticas.

Por cada misión desarrollada se otorgan puntos positivos y constantemente se motiva a los estudiantes para que realicen las misiones acertadamente. Algunos grupos sorprenden con la construcción y socialización de sus historias, por ello se les otorgan el doble de puntos positivos.

En una misión es necesario dar algunas pistas alternas a las que están en el mapa para que así los estudiantes descubran de qué se trata con mayor rapidez, Algunos grupos, en cuanto a las misiones que se deben completar en el mapa del tesoro, presentan diferencias, al ser unos más específicos que otros que anotan información corta, mientras otros son más detallistas en sus escritos.

La mayoría de estudiantes se confunden entre el traje de José María Obando y Tomas Cipriano de Mosquera, además por ser este último el que centra su atención, en especial por las plumas de avestruz del sombrero, para saber cuál es el correcto se ven en la tarea de observar muy bien cada uno de los uniformes y las fotografías de ambos personajes.

Logros:

- Los estudiantes se motivan ante la obtención de puntos positivos y construyen historias muy interesantes.

- Demuestran autonomía en la escogencia de los generales.

- Manifiestan deseos de socializar sus historias.

- Demuestran asombro e interés por las armas del duelo Mosquera - Obando y realizan algunas preguntas.

- Connotan su interés por la creación de historias al ser rápidos y originales.
- Expresan deseos de interactuar con algunas piezas y agregan algunos atributos imaginativos.

- Realizan interrogantes que complementan su proceso de aprendizaje.
- Se muestran como observadores consientes de las piezas de exposición del museo.
- Manifiestan gratitud y satisfacción al concluir la práctica pedagógica en la CMM.

6.5.2.6. *Práctica pedagógica # 6: Si quiero aprender, La Casa Museo Mosquera debo conocer*

Justificación: La práctica pedagógica se lleva a cabo con el propósito de identificar las concepciones que tienen los estudiantes referentes a museo, específicamente a la CMM en relación a su ubicación, lo que se encuentra allí, a quien perteneció y que genera la visita al museo. Puntualmente se pretende transmitir la importancia de crear una articulación entre escuela y la CMM con el fin de generar procesos creativos a través de la historia y las piezas de exhibición que se encuentran en ese lugar.

Población: Estudiantes de grado 7 B de la Institución Educativa Los Comuneros

Lugar: Colegio Los Comuneros

Objetivo: Desarrollar procesos imaginativos en los estudiantes a partir de actividades planteadas en la cartilla “una historia que se vive en el museo” para que tengan una apropiación del patrimonio Payanés



*Imagen 12. (Derecha) Fotografía de un escudo de armas realizado por estudiantes
Imagen 13. (Izquierda) Fotografía de un escudo de armas realizado por estudiantes*

Actividades:

- Explorar los conocimientos previos relacionados con lo que para ellos significa la palabra museo, lo que se encuentra ahí y específicamente si conocen la CMM.
- Conformar grupos de trabajo distribuidos por las maestras para el desarrollo de las actividades
- Asignar un nombre creativo a su grupo.
- Explicación de la importancia del trabajo en equipo para luchar por obtener puntos que al final son los encargados de dar a conocer quién es el grupo ganador.
- Entregar de la cartilla “una historia que vive en el museo” a cada estudiante, y solicitar a un voluntario para que inicie con la lectura en voz alta, los demás la siguen mentalmente. A medida que se realiza la lectura, se complementa mediante explicación y respuesta a interrogantes planteados por estudiantes buscando que asocien lo que escuchan con los conceptos que tienen.

- Entregar por grupos el material para la elaboración del escudo de armas de la familia Mosquera, manifestándoles que pueden utilizar los materiales que deseen para su elaboración.
- Socializar los escudos realizados donde explican lo que representa ese dibujo para ellos.
- Ubicar los trabajos en el espacio total del salón.
- Premiación a los grupos con mayor número de puntos adquiridos durante el desarrollo de la práctica pedagógica.

Desarrollo: Al inicio de la práctica algunos estudiantes muestran apatía por participar de las actividades, en algunos persiste hasta finalizar la jornada. Sin embargo otros demuestran interés por participar en cada una de ellas, algunos estudiantes utilizan los celulares para copiar imágenes y plasmarlas en el pliego de papel bond.

Se nota rechazo a ciertos compañeros que no los quieren aceptar en los grupos de trabajo, otros por el contrario tienen en cuenta las sugerencias dadas por las maestras y mantienen motivados.



*Imagen 14. (Derecha). Fotografía de algunos estudiantes participantes de la práctica
Imagen 15. (Izquierda). Fotografía de algunos estudiantes participantes de la práctica*

Logros:

- Dan significados a sus propias creaciones, valoran su trabajo y por consiguiente el de sus compañeros.
- Se mejora las relaciones interpersonales entre los compañeros.
- Se logra despertar el interés por querer conocer la CMM.

6.5.2.7. *Practica pedagógica # 7: Interacción e imaginación.*

Justificación: Esta práctica pedagógica se desarrolla con el objeto de brindar a los estudiantes una visita por el museo de forma divertida, exploratoria e interactiva, para ello se aprovecha la riqueza visual del museo y el mapa del tesoro.

Población: Estudiantes grado 7-B de la Institución Educativa Los Comuneros.

Lugar: Casa Museo Mosquera

Objetivo: Conocer la CMM de forma didáctica y divertida a partir de actividades visuales que fomenten la imaginación y el aprendizaje.

Actividades:

- Organizar los batallones del ejército y entregar el mapa del tesoro para que se dé inicio al juego en modo de batalla.
- Asignar misiones para que cada grupo reciba una diferente y así no comenzar en la misma.
- Buscar en el museo un cañón, a partir del cual se debe imaginar y crear una historia sobre las batallas de forma rápida y original.

- Encontrar una caja con dos pistolas, imaginar y armar una historia sobre un duelo entre dos personajes.
- Encontrar imágenes y esculturas religiosas, luego a partir de la lectura de los avisos o fichas informativas, buscar cuál de los Mosquera Arboleda era Arzobispo, imaginar y crear una historia sobre él y su relación con Tomás Cipriano de Mosquera.
- Buscar una silla de montar a caballo y crear una historia donde se narre como imaginan un largo viaje a caballo entre Tomás Cipriano de Mosquera y el libertador Simón Bolívar desde Popayán hasta Bogotá.
- Buscar un altar de campaña y crear una historia sobre como imaginan una misa o las oraciones que hacían los soldados antes de ir a una batalla.
- Encontrar el fragmento del “Apoteosis a Popayán”, para pedir una descripción de los personajes y anotar en el espacio que está en el mapa del tesoro las características de ellos.
- Buscar y contabilizar los baúles que están en el museo, para luego anotar en el espacio que está en el mapa del tesoro, lo que imaginan sobre la utilidad que tenían en la época de la Nueva Granada.
- Observar detalladamente un uniforme de gala y una fotografía de un personaje de la historia colombiana que se encuentre vestido con él.
- Premiación a los grupos por completar las misiones del mapa del tesoro y el recorrido por el museo, para ello, se colocan las insignias alusivas a los valores y principios del liderazgo, valentía y amor por la patria a los generales y soldados destacados.

Desarrollo: Es la segunda práctica pedagógica con estos estudiantes y se solicita que se agrupen en los mismos batallones que conformaron en la institución, pero ellos expresan que no quieren trabajar con los mismos grupos que prefieren armar grupos nuevos.

Los estudiantes escogen un general antes de iniciar al campo de batalla y empiezan el recorrido realizando las misiones rápidamente, aunque solo se da la oportunidad a un grupo para socializar sus historias, según el orden en que cumplan con ellas. Algunos grupos además de socializar sus historias las acompañan con algo de dramatización.

En la medida que los grupos terminan cada una de las misiones se otorgan puntos positivos que funcionan como estrategia de motivación. En las misiones se realizan preguntas referentes a algunos personajes de la familia Mosquera para que todos los grupos ganen muchos puntos positivos. Incluso en una pista es necesario escuchar la debida descripción de los personajes y sus características, para completar la información que solicita el mapa del tesoro. Finalmente los estudiantes completan todas las misiones y se realiza la reflexión sobre los valores de un buen colombiano.

Logros:

- Los estudiantes manifiestan asombro por la estructura física de la casa.
- Son originales en la adopción de nombres para sus grupos.
- Evidencian el desarrollo de su imaginación en la elaboración de historias a partir de las piezas museísticas.
- Trabajan unidos, son curiosos y realizan varias preguntas.
- Se desplazan corriendo muy emocionados en busca de las piezas que eran necesarias para cumplir las misiones.

- Sienten interés y asombro por los atributos visuales de algunas piezas de exhibición.
- Se divierten e interactúan.

6.5.2.8. Práctica pedagógica # 8: Desarrollando la imaginación conociendo la Casa Museo Mosquera.

Justificación: Esta práctica busca que la CMM y su historia trascienda a otros espacios distintos a la ciudad, es decir, que los estudiantes de la zona rural tengan la posibilidad de interactuar de forma lúdica con algunas imágenes representativas de la familia Mosquera.

Población: Estudiantes de grados 4 y 5 de la Institución Educativa Las Mercedes Sede Bajo Gualimbio

Lugar: Institución Educativa Las Mercedes Sede Bajo Gualimbio

Objetivo: Realizar una interacción con la CMM de forma amena, agradable, lúdica e identificar las posibilidades imaginativas de los estudiantes al poner en marcha actividades relacionadas con el arte visual en el desarrollo de la imaginación



Imagen 16. (Derecha) Fotografía de una representación de un busto.

Imagen 17. (Izquierda) Fotografía de una representación por un estudiante.

Actividades:

- Explorar conocimientos previos de los estudiantes sobre que significa la palabra museo.
- Explicación sencilla donde se contextualiza a los estudiantes con la CMM.
- Se entrega a cada estudiante una imagen a blanco y negro de algunos objetos o pinturas que se encuentran en la CMM para que realicen un proceso de percepción.
- Los estudiantes conforman grupos con los compañeros que tengan en común la misma imagen y responden algunos interrogantes relacionados con ella.
- En grupos los estudiantes representan aquello que les corresponde, se les sugiere que pueden utilizar los diferentes materiales que encuentran en su contexto.
- Socialización de la imagen frente a los compañeros, a la vez que se responden los interrogantes planteados relacionados con el sentir y las emociones que les suscita la imagen representada.
- Reflexión relacionada con lo vivido en la práctica pedagógica.

Desarrollo: Los estudiantes desde el inicio de la práctica se tornan curiosos al observar maestros desconocidos para ellos y generan expectativas e interrogan la razón de su presencia. A partir de la presentación de los maestros y la explicación de las actividades a realizar, demuestran bastante interés y se mantienen motivados durante el transcurso de toda la práctica pedagógica, a pesar de estar en un horario extracurricular (sábado en la tarde) y la lejanía de sus hogares, sin embargo hay una aceptación y asistencia por parte de todos los estudiantes.

Durante la exploración de los conocimientos previos se puede evidenciar que muy pocos se atreven a responder lo que para ellos es un museo, entendiendo que para la gran mayoría es algo nuevo. Al tener las imágenes en sus manos, se sorprenden y hacen comentarios con sus compañeros respecto a ella, en la mayoría de los grupos los comentarios son agradables y su interés aumenta cuando se les orienta a representarla con su cuerpo, pero que pueden anexar materiales que encuentren a su alrededor.

Durante la ejecución del trabajo se observa una constante interacción entre los estudiantes con el propósito de realizar de la mejor manera la imagen correspondiente. Incluso por iniciativa propia, los estudiantes aplican colores a la imagen asignada. En este punto es muy importante observar la capacidad imaginativa en los niños en la construcción de cada personaje y el trabajo de aplicarle color a la imagen, además de la socialización respecto a su sentir frente a las emociones generadas al momento de representarlas.

Logros:

- Demuestran agrado e interactúan motivados en las actividades realizadas durante las prácticas pedagógicas evidenciando liderazgo.
- Utilizan recursivamente materiales del medio para sus representaciones y se nota el trabajo en equipo.
- Se evidencia creatividad e imaginación durante el transcurso de las actividades, desde un primer momento en que se retiran del salón en busca de materiales del medio, Especialmente en las representaciones, el coloreado de las imágenes y en un grupo específico, al momento de realizar por iniciativa propia una dramatización de la imagen.
- Hay fluidez verbal por parte de la mayoría de los estudiantes, esto se percibe al momento de responder, aportar o compartir sus sentimientos generados durante la práctica.

- Hay curiosidad por parte de los estudiantes que realizan bastantes interrogantes.

6.5.3. Tercera fase: Evaluación reflexiva.

Esta tercera se evidencia cómo a partir de la recolección de datos, mediante las observaciones participantes, las entrevistas, las prácticas pedagógicas ejecutadas tanto en el aula de clases como en la CMM y los diarios de campo, se pudo encontrar que desde las herramientas didácticas se desarrolla un proceso de enseñanza – aprendizaje vinculado al arte visual.

Por ello, como maestras en formación, es significativo tener claro la importancia que tiene la educación artística en el contexto escolar y aún más explorar escenarios como los museos para un proceso de enseñanza aprendizaje. En este caso esta área no es vista como una disciplina sino como una forma subjetiva que genera en el estudiante un impacto formativo en él y la sociedad, utilizando la lectura de imágenes como metodología por descubrimiento que permite reflexionar y cambiar de pensamiento frente al arte, en este caso al arte visual y puntualmente el encontrado en la CMM.

Es así como a través de esta piezas artísticas el aprendizaje se convierte en una actividad más lúdica y menos impuesta en un ambiente de exploración, experimentación e interacción con lo que ahí se encuentra. Destacando con ello, la función de los maestros en despertar el interés, la motivación y la curiosidad por encontrar espacios educacionales diferentes al aula de clase. Es este argumento el que permite que, al realizar prácticas pedagógicas en el aula y complementarlas en la CMM, los estudiantes tengan la oportunidad de adquirir experiencias, frente al sentir, al trabajo en equipo y la

comunicación entre pares, además de entrar con el maestro en un ambiente de tranquilidad y confianza.

De esta manera los datos y la información que se recogen se fundamentan en la teoría y por consiguiente empiezan a emerger categorías, que nacen a partir de los diarios de campo y se constituyen en datos encontrados como categorías culturales o simples. Estas se involucran desde el análisis y la interpretación para obtener en segunda instancia las categorías axiales que son fundamentadas en la teoría con el fin de permitir se comprendan aquellos conceptos que se hacen presentes en las prácticas pedagógicas y que se identifican dentro de la investigación. De esta manera se logra realizar la triangulación de todos los datos encontrados que develan cómo se deben fortalecer los procesos didácticos que vive la CMM.

6.5.3.1. Curiosidad de los estudiantes por la Casa Museo Mosquera.

Dentro del marco de la PPI que fortalece los procesos didácticos a partir del arte visual para el desarrollo de la imaginación de los niños y niñas que visitan la Casa Museo Mosquera, se llevan a cabo una serie de prácticas pedagógicas en distintas instituciones educativas de la ciudad de Popayán como son la Escuela Normal Superior de Popayán, el Colegio Bolivariano, el Centro Pedagógico Artístico del Cauca, la Institución Educativa Los comuneros y la Institución Educativa Las Mercedes sede Bajo Gualimbio, y por supuesto en la CMM.

Dichas prácticas han permitido encontrar resultados y hallazgos interesantes donde se toma como punto de partida al sujeto, que en palabras de Alonso y Sandoval (2012) es definido como un “ser capaz de razonar, interpretar realidades y construir saberes”, (p.22)

con lo cual es posible hacer un análisis de sus actitudes, sentires y la forma como se relaciona con otros pares en el desarrollo de procesos educacionales.

Es así como se planean prácticas pedagógicas para que los estudiantes tengan la oportunidad de conocer la CMM, pero con anterioridad a la visita se realizan una planeación de actividades en el aula de clase, buscando propiciar con ellos un primer contacto que permita introducirlos a la historia y al museo. En el desarrollo de dichas prácticas se evidencia cómo los estudiantes manifiestan asombro e interés, trabajo en equipo, libertad de expresión y un espíritu de competencia que los mantiene interesados.

Lo anterior se presenta frente a las actividades y elementos de trabajo que se emplean en cada sesión, evidenciando el interés por conocer el museo y las piezas de exposición, que refleja su deseo por conocer y aprender, como se puede evidenciar por ejemplo en las expresiones de los estudiantes, al decir “profe ¿para qué son los materiales, que vamos a hacer con ellos?”, “profe ¿al primero que realice la actividad le darás una insignia?” o “¿En qué momento vamos a ir al museo?, nos gustaría conocer más sobre él”. (Notas tomadas de los diarios de campo)

De esta manera, se evidencia que los estudiantes que participan de estas prácticas no se limitan a desarrollar las actividades concebidas para la sesión y demuestran cierta curiosidad por todo lo relacionado con el museo, favoreciendo el deseo de aprender desde el cual se consigue iniciar este proceso.

Similarmente, se considera que la curiosidad es un factor importante dentro del arte visual, al requerir que los estudiantes desarrollen una mejor capacidad de observación, aspecto que de forma positiva se lleva a cabo en la CMM, partiendo de la curiosidad que

despiertan las piezas de exhibición dignas de apreciar, con las cuales se logra hacer alguna lectura, que no es ser rápida y espontánea, sino reflexiva y crítica.

Por otro lado, cabe resaltar que los seres humanos desde sus primeros días de vida muestran curiosidad, es decir, evidencian deseos de ver, conocer y saber sobre aquello que los rodea. Por esta razón se hace necesario acercar y propiciar en los estudiantes cierto contacto con las piezas de exposición, y en este caso se da un contacto a partir del sentido de la vista y la escucha, al no permitirles saber cómo son, a quien pertenecieron y porqué están ahí, la curiosidad que sienten por conocer la CMM aumenta y se convierte en la base de aprendizaje sobre este, donde a través de la curiosidad los estudiantes logran un aprendizaje por descubrimiento.

Otro aspecto relevante dentro de esta PPI, es comprender que los educadores están en el deber de propiciar en los estudiantes el deseo por conocer, en este caso hacia vías que posibiliten cada vez un mayor desarrollo intelectual ligado a la educación artística. Esta área al trabajar la subjetividad alrededor de todas sus dimensiones, permite explorar sentires de los niños y niñas frente a las piezas museísticas, brindándoles la libertad para expresar emociones, sentires, intereses y deseos que les permitan se tornen reflexivos frente a lo que perciben y observan.

En este orden de ideas se hace énfasis en la importancia que tiene el arte en el campo de la pedagogía, no vista como disciplina sino como una forma subjetiva que genera un impacto formativo tanto en el estudiante como en la sociedad. Asimismo, las artes contribuyen a que niños y niñas valoren la cultura a través del reconocimiento y análisis de sus diversas manifestaciones.

Teniendo en cuenta lo anterior y evidenciando la importancia del arte en la escuela, se diseña una metodología que permite reflexionar y tener un cambio de pensamiento para la construcción de conocimiento, dando así un verdadero valor al arte donde la CMM se convierte en un espacio adecuado para que los estudiantes que la visitan, a partir de imágenes, interpreten el mensaje que transmite el autor y apropiarse de la identidad que rodea estos saberes cargados de significaciones que permiten trasciendan en su ser.

De esta manera, se comprende cómo la curiosidad de los niños y niñas por conocer sobre la CMM se manifiesta en el hecho de realizar preguntas sobre este museo, entendiendo la importancia de responder de forma oportuna, motivadora y certera con el fin de contribuir a resolver sus dudas. Todo ello, por la mayoría del tiempo los estudiantes se notan curiosos y quieren recorrer cada rincón del museo, conociendo de este cada vez más.

Un ejemplo de ello, lo podemos evidenciar en un grupo específico que al llegar a la CMM, expresa que es muy grande y un poco antigua, pero al leer las misiones del mapa salen corriendo para resolver cada una de ellas y así ganar el gran tesoro. Destacando en este caso que uno de los elementos que más despierta la curiosidad es el corazón del gran general Tomás Cipriano de Mosquera, ante el cual se plantean interrogantes como ¿Por qué se encontraba un corazón en una urna?, ¿Cómo hicieron para sacarlo?, o si ¿se puede ver y tocar? Interrogantes que se responden oportunamente.

Del mismo modo la curiosidad también influye en el desarrollo de la imaginación, evidenciado en las actividades desarrolladas sobre la CMM, donde la creación de historias y explorar con diversos materiales para una construcción plástica, motiva la manipulación

y conlleva a que los niños y niñas sientan interés y deseo por conocer de qué se trata. Una vez satisfecho ese deseo, es la imaginación la que favorece su desarrollo en las nuevas prácticas que se generan en el aula y en el museo propiciando las experiencias imaginativas, artísticas y poco convencionales.

Con lo anterior se logra interpretar que la CMM no se torna aburrida ni desagradable para los estudiantes, por el contrario es un espacio donde se comparten dudas y curiosidades que los acerca a adquirir nuevos conocimientos. Aunque en este punto cabe señalar que estas manifestaciones por parte de los estudiantes se basan en como se desarrolla la práctica, siendo así como al estudiante se le brindan las condiciones necesarias para que su proceso educativo se torne mucho más interesante y atractivo en el momento de adquirir nuevas experiencias y aprendizajes.

6.5.3.2. Actitudes y sentires de los estudiantes frente a las prácticas pedagógicas con respecto a temáticas del museo

En segundo lugar es relevante tener en cuenta en esta fase reflexiva, el análisis de aquellas actitudes del sujeto frente al trabajo desarrollado sobre la CMM, que permite conocer cómo influye su actitud en su proceso de enseñanza y aprendizaje. Es así como inicialmente se analiza la apatía e inconformidad que demuestran los estudiantes por la presencia de las docentes en el aula y ante la idea de trabajar en equipo expresan querer estar con sus amigos.

Ante la idea de trabajar con otros compañeros, se escuchan expresiones como: “no que pereza”, “¡no! con él no me hago” o “no, ellos me excluyen” (tomado de diarios de campo

en las practicas). Frente a este tipo de situaciones las maestras hablan sobre la importancia de aceptarse los unos a los otros y encontrar lo valioso que tiene cada persona.

Posteriormente ante la idea de realizar una puesta en escena en pareja, los estudiantes se muestran un poco tímidos e incómodos, expresando por ejemplo: “no, profè que pena” o “hacer de esposos, ¡no!, me da pena” (tomado de diarios de campo en la practicas). Sin embargo, luego de una plática persuasiva donde se expresa que puede ser divertido realizar una dramatización teatral, todos se animan y asumen sus papeles con mucha responsabilidad.

Por otro lado, es interesante como en la CMM arman grupos nuevos, a su gusto y preferencia, para así propiciar un ambiente armonioso, mostrándose muy atentos, motivados e interesados, además de mantenerse unidos y perseverantes frente a las actividades. Con ello se evidencia como la actitud es un factor que incide en el ambiente de aprendizaje y como una mala actitud genera indisposición, afectando los deseos por aprender y por ende, la consecución del mismo.

También se puede observar en el aula, algunos niños y niñas que evidencian ciertas actitudes de rechazo, indiferencia e incluso de exclusión, tanto entre ellos mismos como ante las maestras. Aunque se aclara que la actitud mejora en el transcurso de la práctica, permitiendo comprender que se requiere propiciar, en el proceso de enseñanza y aprendizaje una buena relación entre el docente y los estudiantes para que realicen una interacción que sea amena. De lo contrario, dicha interacción se interrumpe y los estudiantes pierden el interés por aprender, comportándose reacios y estancando el proceso de enseñanza aprendizaje se estanca

En este punto cabe destacar, que afortunadamente la actitud de indisposición se da por un tiempo mínimo y en el transcurso de las prácticas los estudiantes aceptan con agrado las actividades planteadas en cada una. Este aspecto permite mencionar cómo las prácticas pedagógicas en educación artística son eminentemente sociales, involucran a los sujetos, su sensibilidad y su capacidad de relacionarse consigo mismo y con los otros. Por lo tanto es valioso connotar, que las actitudes y los sentires de los estudiantes se tratan desde la riqueza artística y la capacidad del docente de confrontar su grupo estudiantil.

De esta manera, en lo que se refiere a las actitudes de los estudiantes, se entiende que la disposición para las relaciones entre sí mismos y con el docente se logra abordar desde la educación artística. Donde el sujeto se ve como un estudiante que piensa, expresa y siente, brindándole la posibilidad de ser el actor principal de su aprendizaje y quien toma la decisión de aprender o no.

Por ello, cabe mencionar que las experiencias de enseñanza – aprendizaje, en y sobre la CMM, tienen en cuenta el sentir de los niños y niñas, donde el fortalecimiento de la didáctica se encamina hacia el ser, especialmente hacia su sentir. Ante lo cual los estudiantes expresan que la visita al museo es agradable y divertida al permitirles aprender sobre la familia Mosquera y despertar su curiosidad frente a las actividades, elementos de trabajo y armas que se exhiben en la CMM, ante las cuales realizan interrogantes que son contestados por el guía y reforzados con la lectura de la infografía y las fichas de algunas piezas.

Por lo anterior es importante resaltar que es indispensable, dentro de las prácticas pedagógicas, la implementación de estrategias que aborden la subjetividad desde el propio

modo de sentir o de pensar de cada sujeto y de esta manera se permite a este el desarrollo positivos que deja al descubierto su subjetividad. Con ello se logra evidenciar o conocer de algún modo, sus intereses y los contextos que lo rodean para así determinar de qué manera se facilita su aprendizaje.

En este orden de ideas, el fortalecimiento de la didáctica de la CMM se involucra con actividades donde los estudiantes tienen la oportunidad de preguntar, dudar y reflexionar, favoreciendo sentimientos de confianza y seguridad. Aspectos que al tener en cuenta el sentir de los estudiantes en la implementación de cualquier estrategia, los motivan hacia la libertad de expresión, evitando sentires de inconformidad o desinterés por la planeación establecida.

En consecuencia, se rescata como la CMM a través de su patrimonio material e inmaterial permite que las personas que ingresan a él, logren la trascendencia hacia el sentir del autor y aquello que se desea despertar a un tercero. Con ello el visitante genera procesos de imaginación sin límites teniendo la posibilidad de descubrir y ser independiente para evitar caer en el control y predictibilidad de la educación convencional encontrada en la actualidad.

En el anterior proceso, se permite despertar emociones y sentimientos hacia la libertad de expresión, sensibilizando la creatividad y creando conciencia en los individuos, al tener contacto con la estética, diferenciando ésta disciplina de las otras. Por ello se considera de importancia que en la educación actual, se involucre el arte dentro de un espacio educativo como complemento del saber convencional, con el fin de enseñar y potencializar el conocimiento y saber en los educandos.

Esta importancia se argumenta en que las diferentes formas de expresión ayudan al ser humano a conocer y transmitir sus propios saberes para trascender. Por ejemplo, por medio de la imagen sin trazar límites de expresión, lleva a recrear e imaginar mundos en los cuales la emoción del artista y el suceso histórico se comunican continuamente.

Con ello se deduce que los autores de las diferentes imágenes que se encuentran exhibidas en la CMM remiten a un contexto, época y situación específica, teniendo en cuenta los rasgos expresivos, su postura, sus atuendos y los objetos que las componen. Es así como se comprende que el ser humano es expresivo por naturaleza y necesita estructurar y madurar su proceso de comunicación desde su nacimiento, al sentir la necesidad de expresarse manifestándose a través de gritos, llanto, balbuceo, gestos y movimientos.

Lo anterior permite afirmar que los niños, niñas y público en general que visitan el museo, a través de la diversidad y riqueza del arte visual con que este cuenta, despiertan emociones y sentimientos que apuntan hacia el desarrollo de su proceso expresivo, dejando de lado un análisis superficial de la imagen, despertando interés por su significado icónico y estético de una imagen. Por tanto la percepción objetiva se deja a un lado al reflexionar sobre ella, despertando la subjetividad que permite relacionarse con el otro al buscar fusionar el sentir y el pensar de la estética, trabajando en conjunto y dejando de lado un mundo dominado por el yo.

Por esta razón se considera necesario recurrir a las imágenes con que cuenta la CMM para que los estudiantes que la visitan las aprovechen, no desde el punto de vista objetivo sino desde el plano de la subjetividad, donde se pueda interpretar lo que el artista trata de

plasmar un mundo a través de su propia expresión, manifestada por sentimientos, imaginaciones, creatividad, libertad de expresión, sensibilidad, realidad, cultura, experiencias de vida y estilo propio.

6.5.3.3. El dialogo como una estrategia didáctica en la CMM que permite la comunicación, la interacción y el aprendizaje.

La interacción desarrollada durante las practicas pedagógicas en el aula y en la CMM, despierta en los estudiantes interés y curiosidad, por ello realizan diferentes preguntas que favorecen un ambiente de comunicación y confianza en que se establece una interacción entre estudiantes y maestras, que permite generar una reflexión en torno a lo que se observa y analiza, dando pie a un planteamiento de problemas, que benefician la expresión oral, la comunicación creando un ambiente propicio para el aprendizaje con los estudiantes y maestros como protagonistas en la construcción de nuevos saberes.

Según el diccionario de la lengua española el dialogo es una “plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos” (RAE, 2017.), en el contexto educacional y puntualmente en el de las practicas pedagógicas, se relaciona con una conversación agradable en un ambiente de confianza entre todos sus miembros, por lo que estas prácticas son ricas y oportunas en el desarrollo de procesos de comunicación e interacción donde las herramientas didácticas que se emplean para su ejecución generan la posibilidad de establecer un dialogo sobre su desarrollo.

De este modo, el fortalecimiento en la didáctica de la CMM se encuentra también en la conversación como una estrategia oportuna, generada cuando los estudiantes realizan una serie de preguntas referentes al museo y a las actividades que se desarrollan, posibilitando

al maestro dar respuesta a sus inquietudes para crear así un intercambio de ideas que los convierte en protagonistas de su propio aprendizaje.

Lo anterior permite romper el paradigma basado en el museo como un espacio de contenidos impartidos de forma lineal, sin distinguir o valorar a quienes va dirigido y con ello se confirma que con una didáctica pensada y estructurada para estudiantes de básica primaria permite que la CMM sea un nuevo escenario de aprendizaje a partir de los lazos de comunicación e interacción que se establecen ahí.

Es así como los interrogantes que realizan los niños y niñas a las maestras durante las prácticas pedagógicas desarrolladas en la CMM, permiten que la visita se torne interesante y genera en ellos cierta seguridad, es decir, una comunicación que crea confianza y gusto por conocer sobre las piezas de exhibición y la historia que ellas guardan. Cuando se realizan preguntas y se obtiene una respuesta, el aprendizaje se va desarrollando y a la vez, se evidencia libertad de seguir explorando por el museo, es decir que al romper el hielo el limitante de no poder tocar las piezas deja de tener relevancia y a partir de la observación y el dialogo se adquiere el aprendizaje.

Por otra parte, al entender una estrategia didáctica como, “la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva”, (Velasco y Mosquera, 2010, p.3)

Es así como se comprende el dialogo como una estrategia didáctica, que favorece el ambiente y el proceso de enseñanza aprendizaje sobre la CMM y en consecuencia, se

devela que realizar un recorrido discursivo donde una persona habla sobre los objetos y los demás lo siguen no es pertinente al proceso de aprendizaje de los estudiantes visitantes.

Lo anterior permite entender que se fortalece la didáctica de la CMM cuando el juego y la exploración son el hilo conductor de cada recorrido, donde la interacción maestro estudiante siempre se está desarrollando en una continua búsqueda de respuesta a sus inquietudes, que al encontrarse motivan y permite continuar la exploración por el museo con total confianza y seguridad.

Con ello se evidencia que la conversación es un factor indispensable dentro de las prácticas pedagógicas sobre la CMM, al ser evidente que tanto estudiantes como docentes se ven en la necesidad de manifestar sus ideas, inquietudes, sugerencias, opiniones e incluso inconformidades, siempre en un ambiente de respeto que propicia el proceso de enseñanza aprendizaje.

6.5.3.4. El trabajo en equipo: una estrategia didáctica que favorece las relaciones interpersonales y el aprendizaje.

Otro factor encontrado dentro de esta PPI son las relaciones interpersonales que se encuentran en las sesiones de práctica en el aula y en la CMM, donde el trabajo realizado por los estudiantes se cumple en equipo, generando gratificación al ver como no solo se generan aprendizajes sobre los temas del museo, o el contacto con el arte visual y el desarrollo de la imaginación, sino que además se permite la adquisición y vivencia de algunos valores éticos como el respeto, el amor, la tolerancia y la amistad, aspectos importantes en cualquier ambiente de enseñanza y aprendizaje, es así como cabe señalar que,

Las relaciones entre pares son esenciales para la adaptación psicosocial actual y futura, establecidas durante las actividades grupales o por amistades diádicas (entre 2 individuos), ellas juegan un papel importante en el desarrollo de los niños, ayudándolos a manejar nuevas habilidades sociales y a acceder a las normas sociales y procesos involucrados en las relaciones interpersonales. (Boivin, 2016, p.4)

Esta claridad permite entender que las relaciones interpersonales son de gran importancia en el proceso y desarrollo de los estudiantes, de las cuales depende el desarrollo en el campo social y personal. Por consiguiente, se puede evidenciar que el trabajo en equipo contribuye al fortalecimiento de la didáctica del museo, en la medida que se desarrolle un ambiente de aprendizaje por un bien común, de modo que los asistentes se esfuercen, comparen, opinen y reflexionen a medida que van aprendiendo la temática de la CMM interactuando con su arte visual y desarrollando procesos imaginativos que acoplan conjuntamente en la creación y construcción artística.

De esta manera, el fortalecimiento de la didáctica en la CMM se evidencia al observar como antes del desarrollo de esta PPI, el guía dirigía a los grupos de estudiantes, que llegaban sin conocerlos con anterioridad, impartiendo un discurso en forma general, sin inquietarse por reflexionar si era adecuado o entendible para todos y cada uno de ellos. Pero la implementación de prácticas desde el trabajo en equipo, permitió la existencia de un desarrollo pedagógico en el aula, que es complementado posteriormente con una visita al museo que admite la interacción, el reconocimiento y el aprendizaje protagónico.

Por ello, la CMM se convierte en un espacio en el cual se experimentan e intercambian las vivencias personales y colectivas de la mayoría de estudiantes, se adquieren la mayor cantidad de conocimientos y se desarrollan actividades que refuerzan habilidades emocionales, capacidades cognitivas, psicomotrices y actitudinales de los estudiantes que la visitan.

Es así como los estudiantes van mejorando su participación a medida que se plantean actividades para desarrollar tanto en aula como en el museo, al presentarse al inicio como seres individuales egocéntricos pero que posteriormente evidencian el trabajo grupal que les permite adaptarse y alcanzar en equipo un objetivo, teniendo clara una situación y un contexto determinado

Además, los estudiantes logran identificar habilidades, aptitudes de sus compañeros y la capacidad de liderazgo, aspectos importantes para obtener unas buenas relaciones interpersonales entendiéndose que,

La necesidad de relacionarse se ha demostrado como una de las necesidades básicas del hombre y las relaciones, una vía importante de recobrar el bienestar. Por lo tanto, vivir en grupo y relacionarse con los semejantes no es solo ventajoso, sino que es necesario. (Hernández, 2014, párr.3)

Lo anterior permite evidenciar como a través de las relaciones interpersonales los estudiantes tienen la oportunidad de conocerse, relacionarse y comunicarse eficazmente respetando las diferencias de expresión, aprendiendo a escuchar al otro, a ser auténticos y a generar conocimientos. En este caso se aprovechan las piezas museísticas con que cuenta la CMM para propiciar una enseñanza reflexiva y significativa para el educando.

Por lo cual no hay que olvidar como el trabajo en equipo implica colaborar con los compañeros, en el caso de las prácticas en el aula y en el museo compartir el material de trabajo para la ejecución de creaciones y adoptar roles complementarios en los cuales cada quien es responsable de ciertos puntos desde sus preferencias o habilidades. De esta manera el trabajo en equipo es una opción pedagógica que propende la interacción y el mejoramiento de las relaciones interpersonales, reflejada en la colaboración y la solidaridad entre todos.

En este sentido, el trabajo de equipo logra ser articulado con el arte visual y los intereses de niños y niñas en pro del desarrollo de la imaginación, donde cada grupo cumplan sus fines relacionados con el aprendizaje de los temas de la CMM, estableciendo una comunicación fluida y asertiva que a su vez favorece la confianza y el apoyo.

Por ello, se permite evidenciar que cuando se trabaja en equipo los temas de la CMM, se establece un ambiente de conversación entre todos los integrantes de un grupo, donde se expresan ideas en relación a los elementos o historias que atraen. Incluso se pudo evidenciar que algunos grupos realizaba comentarios sobre como imaginan fue el temperamento de Tomás Cipriano de Mosquera, a partir de las cualidades visuales encontradas en las piezas de exhibición, develando el aprovechamiento del arte visual, realizando historias que involucran en alto grado la capacidad de percepción visual.

6.5.3.5. Herramientas didácticas: facilitadoras del proceso enseñanza-aprendizaje en y sobre la CMM.

La práctica pedagógica investigativa en la CMM fortalece los procesos didácticos, es decir, los aspectos, acciones y estrategias relacionadas con la ejecución de los procesos de

enseñanza y aprendizaje, al contar con dos herramientas didactas, una cartilla denominada “una historia que vive en el Museo Casa Mosquera” y un mapa del tesoro titulado “el tesoro del Museo Casa Mosquera”.

La primera de ellas, es tomada para la planeación y ejecución de prácticas en las instituciones educativas que visitarán el museo y la segunda para el desarrollo de la práctica en la CMM, siendo significativo mencionar que las herramientas didácticas permiten la unificación entre el museo y otros contextos como la escuela, por lo cual se entrevé la relevancia de vivenciar estos dos momentos de practica pedagógica.

Al entender que las herramientas didácticas son indispensables en cualquier contexto educativo como ayudas que se emplean en un proceso de enseñanza aprendizaje más grato, se pueden aplicar en la CMM para despertar el interés de los estudiantes con el propósito de encontrar sentido y gusto a la experiencia de aprender, de esta manera participar activamente en el proceso de adquisición de conocimientos.

Es por ello, que el docente juega un importante papel al ser quien planifica las actividades de aprendizaje que deben aplicarse en forma sistematizada, tomando en consideración los procesos naturales y espontáneos con los cuales el estudiante construye o reconstruye su conocimiento y puede creativamente integrarlo a nuevas situaciones. (Rinari, 2000, p.1)

Estas consideraciones fundamentan la presente PPI al entender que las herramientas didácticas de la CMM, son las encargadas de propiciar el sentido y gusto a los estudiantes por conocer y aprender sobre la historia de Colombia y el museo. Es así como en el desarrollo de cada práctica, se brinda el espacio para que los estudiantes construyan su

conocimiento a partir de la interacción con las herramientas didácticas, las piezas de exposición y con el maestro.

Por otro lado, se brinda la oportunidad de demostrar lo aprendido en la construcción de historias y el juego que se presente en el momento, es decir, que se van integrando los aprendizajes en nuevas situaciones que se plantean en el transcurso de cada práctica. Con lo que “el concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de enseñanza - aprendizaje” (Velazco y Mosquera, 2010, p.23).

Este argumento es coherente con cada práctica pedagógica desarrollada en el aula y en el museo durante esta propuesta, al realizar con anterioridad una selección y clasificación de actividades pensadas en espacios distintos con fines comunes. Por tanto, cumplen el rol de facilitar y propiciar la consecución de los objetivos propuestos para las prácticas pedagógicas y fortalecer los procesos didácticos en la CMM. Es así como cabe resaltar que cada práctica pedagógica ejecutada con las herramientas didácticas del museo, estuvo en constante modificación y permitieron al maestro una permanente reflexión sobre la construcción y desarrollo de las mismas.

Por ello, la cartilla y el mapa del tesoro son recursos que permiten a los estudiantes tener un contacto con la CMM, es decir que a partir de estos elementos didácticos se evidencia cómo ellos reaccionan, interactúan y analizan la pertinencia de dichos elementos, realizando por ejemplo una lectura de la cartilla y las actividades que esta contiene mostrándose motivados e interesados y aunque algunos presenten indiferencia al no decidir leerla, solo sucede por un lapso de tiempo muy corto.

De otro lado, como la consecución del objetivo general de esta PPI se centra en el fortalecimiento de la didáctica de la CMM a partir del arte visual, se puede evidenciar que el contenido de los elementos didácticos es visual, rico en imágenes y textos, aspecto que produce en los estudiantes cierto interés que centra su atención.

Lo anterior, facilita el desarrollo subjetivo del conocimiento y por ende asumirse como propio, donde cada estudiante se convierte en un ser pensante, reflexivo y crítico frente al arte, donde el arte visual con que cuenta la CMM permite que al permitirse la oportunidad de interactuar con él, se conviertan en seres capaces de transmitir ideas, sentimientos, pensamientos y emociones. Por ende cabe resaltar que durante el desarrollo de las experiencias, se involucra el arte visual en la observación de imágenes, la descripción de colores y los atributos imaginativos que algunos estudiantes otorgan a ciertas piezas de exhibición por su aspecto físico.

En este punto, es importante resaltar la relación que el estudiante ejecuta con las herramientas en el desarrollo de cada práctica pedagógica, donde la lectura de la cartilla y las actividades como la creación del escudo de armas o la construcción de un arma, permiten que los estudiantes demuestren su interés y se mantengan motivados durante el transcurso de las prácticas, las cuales eran planadas e innovadas constantemente.

De la misma manera sucede con el mapa del tesoro, que se desarrolla en recorrido por el museo y se vuelve el punto de apoyo del maestro en el desarrollo del proceso de enseñanza. Por ello es relevante resaltar que las imágenes y misiones que contiene, generan interés en ellos por participar de forma activa durante la visita a la CMM.

Por lo anterior, es significativo que los maestros tengan presente que parte de su función al realizar prácticas pedagógicas específicamente de educación artística, es la de ser pensadas, dinámicas y prestas a cambios que favorezcan el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje en sus estudiantes.

Finalmente, otro factor importante a tener en cuenta son las herramientas didácticas como aquellas que permiten al maestro proponer nuevas prácticas pedagógicas contextualizadas, por cuanto en el proceso aparece la reflexión permanente que se enriquece con cada experiencia y a su vez permite reestructurar y modificar los planeadores, pensar en la didáctica y la creación de nuevos elementos que acompañen cada práctica.

6.5.3.6. Orientaciones del maestro para generar aprendizajes en los niños.

En el desarrollo de las prácticas en el aula y en la CMM, ante la entrega de los elementos didácticos y los materiales para la construcción de escudos y sables, se recomienda ser recursivos, originales, trabajar en equipo y con mucho esmero para poder ganar insignias que evidencien su trabajo y esfuerzo. Ante estas recomendaciones se obtiene una respuesta positiva de los estudiantes, quienes por ejemplo en la creación de los escudos evidencian que las orientaciones brindadas son tomadas en cuenta y en un ambiente de confianza.

Ahora bien; se evidencia como la didáctica de la CMM enfatiza hacia el protagonismo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, aclarando que el maestro debe estar presente como orientador y acompañante necesario, creándose una interacción continua y

una relación de reciprocidad que fortalezca el proceso enseñanza - aprendizaje en los dos espacios, escuela y museo.

Por lo anterior, cabe señalar que es el maestro quien ofrece los elementos o materiales para que los estudiantes exploren y decidan cuales son más adecuados para sus creaciones, en este aspecto, intencionalmente posibilita la exploración y experimentación en cada práctica pedagógica.

Otro aspecto importante a resaltar se encuentra en la orientaciones que el maestro brinda a sus estudiantes, al ser claras, precisas y acertadas generando en ellos la posibilidad de realizar un proceso de aprendizaje asertivo, tal como ocurre en la CMM donde por ejemplo, una acción realizada consiste en llevar a cabo la actividad de observar y con ello se permite obtener resultados favorables y diferentes a los que se acostumbra.

En este sentido, el enseñar a observar imágenes, es definido por Gabriela Augustowsky (2010) como “el conjunto de acciones que se desarrollan con el propósito de favorecer el pasaje de la mirada espontánea, rápida y habitual hacia una mirada detenida, inquisitiva, inquieta y crítica” (p.5). Es así como se introduce a los estudiantes en este proceso, brindando la posibilidad de realizar una observación de manera diferente, pausada y consciente para llegar a comprender, disfrutar y analizar un elemento en específico.

Un ejemplo de ello es como en la CMM, los estudiantes observan detalladamente ciertos elementos de las imágenes del General Tomás Cipriano de Mosquera y el cuadro de la “Apoteosis a Popayán”, destacando sus características y los nombres de los personajes, que despiertan en ellos el interés y generan interrogantes que los llevan a participar activamente y desarrollar las actividades y pistas acertadamente.

En este orden de ideas, se hace indispensable reflexionar sobre otros contextos de educación no formal en los cuales de manera constante es posible desarrollar procesos en educación artística. En este caso la CMM favorece algunos factores fundamentales como son la motivación, la experiencia y los conocimientos, además de permitir el contacto con el arte visual y el desarrollo de la imaginación, aspectos presentes en los estudiantes durante el transcurso de las actividades, tanto en el aula como en el museo.

Por lo tanto, cabe anotar que estos factores generan aprendizaje por medio de la experimentación, la cual permite que se genere conocimiento sobre los saberes previos, entendiendo que no es posible asimilar el nuevo conocimiento sin tener una estructura mental elaborada a partir de lo que saben.

Lo anterior es posible evidenciarlo con los estudiantes que tienen la oportunidad de participar en el desarrollo de las prácticas, lo que permite evidenciar que la didáctica enfatizada en realizar una primera práctica en el aula, genera en los estudiantes un saber previo sobre aspectos relevantes del museo y el arte visual presente ahí. Sin embargo este saber, en un segundo momento en la CMM, se convierte en un conocer, donde se interactúa verdaderamente con la casa y las piezas de exhibición y de esta manera llegar al conocimiento.

Por lo tanto, al estudiante se le brindan las condiciones necesarias y adecuadas para que su proceso educativo se torne mucho más interesante y atractivo en el momento de adquirir nuevas experiencias y aprendizajes, reflejado en un mayor interés por cada uno de los personajes que son encontrados al preguntar frecuentemente aspectos que se desean conocer a profundidad o al pedir ayuda si es necesaria para resolver algunas dificultades

que se presentan en el trascurso de la experiencia, permitiendo que el recorrido por la CMM se torne mucho más interesante.

Con lo anterior se evidencia la trascendencia que tiene el maestro en el fortalecimiento de la didáctica de la CMM, al ser el responsable de desarrollar los procesos didácticos, de proponer y construir material que permita ejecutar el proceso de enseñanza de una manera más lúdica y dinámica.

6.5.3.7. Estrategias de motivación en la CMM: facilitadoras del proceso de enseñanza- aprendizaje.

Al continuar con el desarrollo de distintas prácticas pedagógicas con las instituciones educativas, se permite llevar el museo a la escuela y la escuela al museo, con la intención de despertar en los estudiantes un interés propio por aprender, conocer y visitar la CMM. A partir de ello, es indispensable tener en cuenta ciertas estrategias de motivación que propicien un deseo por participar activamente en el desarrollo de las prácticas pedagógicas y así adquirir un aprendizaje sobre este museo.

Es por lo anterior, que resulta esencial permitir que los estudiantes estén motivados para obtener resultados favorables y por consiguiente, se apliquen de manera adecuada estrategias que permitan generar un espacio ameno y confortable para alcanzar los objetivos propuestos inicialmente para el desarrollo de cada práctica, aspecto en el cual el maestro juega un rol fundamental al ser el encargado de crear y propiciar estrategias de motivación que acompañen su quehacer.

Cabe mencionar que implementar el juego como estrategia en la ejecución de las prácticas pedagógicas, en el cual se organizan equipos y se forman batallones del ejército colombiano, motiva a los estudiantes y llama su atención al imaginar batallas por defender la patria, aspecto que les permite participar activamente. También premiar a los ganadores con insignias alusivas a los valores de un ejército, como por ejemplo el trabajo en equipo, la lealtad o la tolerancia, se convierte una estrategia de motivación que permite obtener resultados positivos en las prácticas pedagógicas evidenciados en el desarrollo a cabalidad de las actividades.

Con lo anterior, se puede afirmar que si los estudiantes ven la práctica como un juego, esta se torna más interesante y permite a los estudiantes entrar en confianza rápidamente al jugar fácilmente con la historia de Colombia guardada en la CMM. Este aspecto es de importancia al ser tomado en cuenta por los docentes, siendo clave para tener una buena práctica y desarrollar procesos de aprendizajes diferentes y significativos.

En este punto, cabe señalar que como plantea Sánchez (2014) “para que una persona realice sus acciones lo primero que tiene que querer es realizarla, es decir, estar motivado para ejecutar esa acción” (p.12). Por lo tanto, para que los estudiantes se interesen por visitar la CMM, es necesario que las estrategias de motivación aplicadas en el aula sean oportunas y agradables para ellos, favoreciendo su interés personal por conocer el museo y no por el hecho de que sea el docente quien lo sugiera.

Por lo anterior, se puede afirmar que sin motivación cualquier acción que se realice no es satisfactoria, por ello con una adecuada motivación en los estudiantes se obtienen

resultados favorables y la práctica es satisfactoria al permitir potenciar diferentes aspectos en ella.

Es así como es importante recordar que la historia de la familia Mosquera contribuye a que los estudiantes en el aula y en la CMM, se muestre motivados por generar aprendizajes al poseer la libertad para observar los objetos exhibidos, reconocer sus características, el material de que están hechos, el contexto en el cual son utilizados, entre otros aspectos que permiten el desarrollo de la observación crítica, el análisis, la comparación y la deducción, así como otras habilidades para extender sus percepciones y sus constructos mentales previos apoyados en una motivación constante.

6.5.3.8. Comunicación verbal entre los niños y el maestro: una oportunidad que se da en la CMM.

La capacidad de realizar preguntas es innata en los niños y niñas, en el nivel de básica primaria por ejemplo, es la base de la interacción entre estudiantes y docentes, por lo cual se reconoce el valor que ella posee en el proceso de enseñanza - aprendizaje, donde escuchar con atención sus voces e interrogantes es necesario al ser a través de ellas que los se expresan, participan y despiertan el gusto por el aprendizaje.

Es así como durante las practicas ejecutadas surgen constantemente interrogantes por parte de los estudiantes, como “¿profe que vamos a hacer? o ¿para qué son esas cosas?” (tomado de diarios de observación). Interrogantes que permiten se lleve a cabo un proceso más dinámico, donde el recorrido por la casa y el descubrimiento de las piezas se da por iniciativa propia.

De lo anterior, se conjetura que los estudiantes son sujetos activos que no acaban de comprender el mundo, no sólo desde la exploración con sus manos o su mirada, sino mentalmente. Por ello se hacen preguntas a las que intentan buscar o dar explicaciones, como por ejemplo la CMM como un espacio novedoso en sus vidas, ante el cual se sorprenden y expresan sentirse a gusto.

Sin embargo, es importante recalcar que es el maestro quien propicia un ambiente de confianza que permite a los estudiantes no inhibirse a continuar interrogando, hecho que favorece el proceso de aprendizaje donde se toman las respuestas dadas para el desarrollo de las actividades, es decir, se evidencia aplicación de lo aprendido en la solución de actividades.

Por ello, cabe retomar las palabras de Candelas (2011) quien expresa que “desde la escuela no se fomenta la pregunta del alumno, sino que es el maestro el que tiene el poder de preguntar, y se utiliza este poder como coerción, como forma de control” (p.117). Ante ello, se entiende la importancia de no prohibir al estudiante expresar sus dudas e interrogantes, ni tampoco exigirles que deban tener las respuestas. Es así como en las practicas pedagógicas sobre la CMM se prioriza en el acompañamiento del estudiante para resolver sus dudas de forma agradable y cordial, pensando en ello como un atributo positivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

6.5.3.9. Reflexión pedagógica: indispensable en cualquier proceso didáctico

Otro de los aspectos fundamentales dentro de las prácticas pedagógicas, es la capacidad de reflexionar sobre el que hacer pedagógico, es decir, sobre todos los acontecimientos,

acciones y estrategias que se dan en el desarrollo de una práctica educativa. Es por ello que cada práctica pedagógica es sometida a una reflexión permanente, en el caso de las prácticas en el aula de clase cuya herramienta didáctica es la cartilla “una historia que vive en la CMM”, se puede ver se modifican los planeadores de acuerdo a los diferentes contextos escolares que se atienden y por lo tanto ninguna practica se repiten al ser modificadas según las necesidades de cada institución educativa.

Con lo anterior se logra entender, cómo los diversos contextos incitan al maestro a replantearse, examinarse y reflexionar su práctica, lo que a su vez genera la constante creación de elementos didácticos que se dan en el desarrollo de cada sesión. Por ello los elementos generalmente no se repiten en todos los contextos y la implementación de la cartilla permite la construcción de nuevo material didáctico a partir de cada uno.

Por otra parte, es necesario resaltar que la reflexión pedagógica rompe con el tradicionalismo educativo, donde es el docente quien tiene la voz y no le brinda al estudiante la oportunidad de comunicar sus saberes, Ante ello, esta PPI se encamina a la reflexión que, como lo expone Romero (2002) “apunta a alcanzar eventos pedagógicos que rompan, moldeen y reestructuren los imaginarios sociales del profesor y los estudiantes” (p.103).

Por esta razón, se enfatiza en la importancia de reflexionar acerca de las actividades y trabajos que desarrollan los estudiantes, donde a través de la socialización se les brinde la oportunidad de expresar sus pensamientos, aprendizajes, críticas y opiniones de un tema en particular.

Por otro lado, es importante resaltar los procesos de reflexión de los estudiantes durante las prácticas que se llevan a cabo en los dos espacios, especialmente porque en la socialización que realizan de sus construcciones artísticas donde cuentan cómo fue su proceso, se evidencia la creatividad, la recursividad, la originalidad y el trabajo en equipo.

En este punto la creatividad es un elemento que puede ser observado claramente, donde los estudiantes juegan con diferentes formas, texturas, colores y materiales, cada uno de ellos transformados a gusto personal brindando un significado diferente a cada elemento que conforma un escudo de armas por ejemplo, ante el cual se reflexiona en relación a la realidad que enfrenta cada uno.

De esta manera la CMM juega un papel protagónico para que niños y niñas se introduzcan en el mundo del arte donde a través de las prácticas pedagógicas que se desarrollan en el aula de clase y en el museo, se genere la posibilidad de continuar su proceso educativo de manera diferente y ellos sean los artistas en sus propias producciones y miren con otros ojos la historia de Colombia, en una manera más amena, creativa e interesante, creando e imaginando sus propias realidades a partir de las observaciones, experiencias y reflexiones adquiridas ahí.

Por lo anterior se entiende que el deber como maestros y maestras en el área de educación artística esta en recuperar la enseñanza de las artes y permitir aprendizajes significativos que impliquen el desarrollo intelectual, las sensaciones, la subjetividad, los sentimientos, el contacto con las personas y su contexto, la exploración de diferentes materiales y la experimentación de todas las formas de expresión existentes, es decir que el

contenido artístico y el arte sean los principales protagonistas de los procesos educativos logrando una transversalidad en las diferentes expresiones artísticas.

En resumen, es gracias a la reflexión pedagógica donde se logra determinar qué acciones son acertadas o erróneas dentro del proceso de enseñanza, cómo modificar las prácticas pedagógicas, qué elementos didácticos se deben emplear y sobre todo, cómo es el contexto en el cual se desarrolla la práctica, para así tener un mayor grado de significación en el proceso.

6.5.4. Cuarta fase: Fortalecimiento de las herramientas didácticas de la CMM.

6.5.4.1. Cartilla “una historia que vive en el museo”.

La cartilla de la CMM es la herramienta didáctica que se emplea para la planeación y ejecución de las prácticas en el aula de clase, por ello, las respectivas modificaciones que se le realizan son extraídas de los diarios de campo de dichas prácticas pedagógicas. La cartilla inicial está elaborada y diseñada a manera de cuento y presenta actividades para que los estudiantes desarrollen, sin embargo, dentro de este proceso de PPI, se ha determinado que la nueva cartilla debe contener mayor contenido visual.

Por lo anterior, el texto se reduce un poco y aumentan los dibujos, en este caso optando por la caricatura en un diseño basado en la historieta, con la cual se muestran caricaturizados los personajes de la familia Mosquera Arboleda, quienes desarrollan cortos diálogos entre sí que permiten contextualizarse con su historia familiar y por ende con la CMM. Dicho cambio se realiza dado que los estudiantes evidencian pereza al realizar las lecturas y para ellos es más fácil que sea el maestro quien la dirija.

Lo anterior se fundamenta en que la caricatura es un elemento plástico y por su puesto de carácter visual, especialmente una expresión artística que llama la atención de los estudiantes de básica primaria, quienes se caracterizan por preferir este tipo de contenidos, que involucran el juego y lo cómico, por lo que se entiende la caricatura como

Una imagen generalmente unida al grabado o a cualquier otro tipo de reproducción masiva que consiste en una reducción o síntesis visual por medio de líneas de la persona u objeto que se representa; en donde la idea de agresividad, degradación, exageración, juego, fantasía o vertiente humorística están en mayor o menor medida patentes con el fin de crear un código por el que se pueda representar una opinión, una crítica, o en definitiva un contenido que se quiere dar a conocer en relación a una persona, una idea o una situación determinada. (Peláez, 2002, p. 15)

Es así como al entender que fortalecer los procesos didácticos del museo involucra intervenir sus herramientas, la caricatura se convierte es un elemento necesario en este proceso de modificación, gracias a que sus cualidades visuales y fantasiosas son de mayor interés para los niños y niñas, y con ella se propende dar a conocer la historia de la familia Mosquera Arboleda y su papel en la consolidación de la Republica de Colombia.

Otro aspecto a resaltar dentro del proceso de modificación de la cartilla, radica en que la inicial cuenta con actividades muy elementales como sopas de letras, laberintos y completar algunas frases, pero con ello los estudiantes no desarrollan ningún proceso artístico e incluso la elaboración de un escudo de armas se plantea bajo un modelo que condiciona la imaginación y la creatividad. Por lo anterior, en la nueva cartilla, por ejemplo se da la orientación de dibujar un escudo de armas pero sin un modelo preestablecido.

Además se plantean actividades que involucran la percepción visual y la creación plástica como la inclusión de la imagen del fragmento del “apoteosis a Popayán” que se encuentra en el museo, presentada de forma desordenada a modo de puzzle donde los estudiantes deben recortar cada parte y posteriormente organizarla. E incluso otra actividad que se introduce es la realización de un cuadorama como elemento visual y plástico, en el cual los estudiantes a partir de su imaginación recrean una historia en escenas y la plasman enriqueciendo su desarrollo creativo.

Otro aspecto a resaltar en la nueva cartilla propuesta, es que a partir de las vivencias obtenidas en las prácticas pedagógicas, se sugieren algunas pautas o recomendaciones para que los maestros tengan en cuenta en el momento de ejecutar su práctica. Es decir, esta herramienta didáctica ha sido modificada para el maestro al estar íntimamente ligado al desarrollo de las prácticas pedagógicas y sea él quien las desarrolle en el aula fortaleciendo la didáctica de la CMM.

6.5.4.2. *El mapa del tesoro*

El mapa del tesoro de la CMM, es el elemento con que se desarrollan las prácticas pedagógicas en el museo y consiste en cumplir una serie de pistas o misiones que permiten de forma lúdica y en equipo realizar el recorrido por la casa. Sin embargo, estas misiones están un poco desordenadas y no son secuenciales, es decir, no hay un orden por salas de exhibición, por lo cual en su ejecución durante el recorrido se genera un poco de indisciplina.

También es de considerar, que este mapa no dirige a los estudiantes a un sitio específico para encontrar el tesoro sino que plantea una reflexión al cumplir a cabalidad todas las

misiones, lo que genera en ellos cierto sin sabor, porque se interrumpe su proceso exploratorio.

Por las razones expuestas anteriormente, se plantea en el nuevo mapa un orden secuencial por salas para el desarrollo de cada pista, de tal forma que se realice un recorrido coordinado, por lo cual se reestructuran las misiones exigiendo un mayor ejercicio de observación y percepción visual.

Otro de los cambios que se realiza en este mapa, es referente el gran tesoro que guarda la CMM, donde los estudiantes lo puedan encontrar a través de pistas que los lleven al sitio exacto donde se esconde y alrededor de este, se realice una reflexión sobre el legado que este guarda.

A diferencia del anterior, su contenido es menos cargado de texto, más entendible y puntual en sus indicaciones, aunque cabe mencionar que en él se dan sugerencias al maestro, tutor o guía para que antes de iniciar las misiones, rotule las salas para ubicar espacialmente a los estudiantes, además de realizar un conversatorio con ellos que sistematice las ideas generadas acerca de la visita al museo.

7. Hallazgos

A partir del proceso investigativo dentro de la presente práctica pedagógica surgen los siguientes hallazgos:

- Al iniciar el proceso de observación e indagación de la problemática en la CMM, se evidencia que los estudiantes de grado cuarto de las instituciones educativas que la visitan, muestran una actitud de aburrimiento generada por el léxico que utiliza el guía no contextualizado para un público infantil lo que genera se sientan aislados y excluidos del discurso.
- La CMM cuenta con dos herramientas didácticas que son la cartilla y el mapa del tesoro, las cuales fueron implementadas en las instituciones educativas y el museo. Sin embargo eran muy elementales y tenían algunos vacíos, razón por la cual se inicia un proceso de modificación de sus contenidos y con esto se apunta al fortalecimiento de la didáctica del museo.
- Las prácticas pedagógicas abordadas desde las temáticas de un museo, tanto en el aula como en el museo mismo, desarrolla en los estudiantes procesos imaginativos, que se dan desde la riqueza visual
- Los estudiantes de grado cuarto de las diferentes instituciones educativas, al visitar la CMMM demuestran curiosidad por aquello relacionado con el museo, suscitando

interrogantes que generan un diálogo directo entre el guía, los estudiantes y las piezas museísticas.

- Para los estudiantes, la riqueza visual con que cuenta la CMM, específicamente las piezas de exhibición por ser obras antiguas poco cotidianas para ellos, generan interés, sorpresa y admiración evidenciado al realizar en los diálogos con sus pares.
- Los estudiantes realizan procesos imaginativos a partir del contacto con el arte visual, que se manifiestan en la creación de historias, dibujos, construcción plástica, diálogos, comentarios, expresión corporal y obras teatrales.
- En el aula de clase los estudiantes juegan con diferentes formas, texturas, colores y materiales para la construcción de elementos de batalla, lo que produce cierto interés y centra su atención durante el proceso de la práctica pedagógica.
- La CMM adquiere un papel muy importante dentro del rescate de la memoria e identidad de la región, permitiendo construir procesos de aprendizaje en los estudiantes a partir de su interacción.
- Los estudiantes al realizar una observación de manera diferente, pausada y consciente, llegan a comprender, disfrutar y analizar cada imagen de la CMM.

8. Conclusiones

Para finalizar se plantean las siguientes conclusiones que dan respuesta a la pregunta de investigación planteada inicialmente en esta PPI:

- Se evidencia que la didáctica emerge en una articulación entre la escuela y la CMM logrando ser vistas como una unidad, donde las herramientas didácticas son el enlace que permiten llevar a cabo las prácticas pedagógicas al ser diseñadas y pensadas para ser aplicadas en espacios diferentes, la cartilla en la escuela y el mapa del tesoro en el museo, desarrollan procesos didácticos que dan pie a la imaginación.
- La didáctica de la CMM se fortalece cuando se comprende que se deben realizar los dos momentos pedagógicos, es decir, prácticas pedagógicas en el aula que permiten la comprensión de los saberes y prácticas pedagógicas en el museo que trascienden hacia el conocimiento.
- Esta propuesta pedagógica trasciende a otros contextos diferentes a la escuela, logrando así nuevos escenarios para la enseñanza de la Educación Artística.
- La CMM se ha convertido en escenario facilitador de experiencias, donde se desarrollan prácticas pedagógicas que permiten el rescate de la memoria e identidad de la región, a partir de elementos didácticos que favorecen el desarrollo de procesos imaginativos y la construcción de aprendizajes visuales.

- La didáctica implementada desde el arte visual, permite desarrollar un trabajo en equipo al generar un interés por superar los retos y actividades planteadas, logrando en los estudiantes fomentar el respeto, la inclusión y compañerismo que permite un clima de aprendizaje propicio y adecuado para ellos.
- Las herramientas didácticas de la CMM, como los son la cartilla y el mapa del tesoro, al ser propuestas en la realización de prácticas pedagógicas dieron pie a incluir el juego y la observación, a partir de los cuales se desarrollan nuevas dinámicas en la construcción de un conocimiento a partir de las exploraciones y experiencias articuladas entre los saberes del maestro y del estudiante.
- La didáctica de la CMM se fortaleció en la capacidad de entender que el maestro es fundamental para desarrollar procesos didácticos, es decir, cuando ejecuta las prácticas pedagógicas con las herramientas didácticas es quien reflexiona, modifica y genera nuevos elementos didácticos.
- Las practicas pedagógicas son el develo para modificar las herramientas didácticas, por lo tanto en la necesidad de estructurarlas para su desarrollo terminan siendo pensadas para los maestros.
- Finalmente se puede considerar como los museos son escenarios educativos diferentes al aula de clase, con capacidad de construir en ellos propuestas

didácticas nómadas y rizomáticas, que permiten que el conocimiento no sea estático y por el contrario, se construya dependiendo de los diferentes contextos que los visitan.

Referencias bibliográficas

- Alonso, J. y Sandoval, R. (2012). Despliegue de subjetividad como realidad y conocimiento. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/480trabajo.pdf
- Angulo, M. de (2009). Comunicación + educación en un museo. Nociones básicas. Colombia: Ministerio de Cultura y Museo Nacional de Colombia. Recuperado de http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/Manual_de_Comunicacion_educacion.pdf
- Augustowsky, G. (2010) Mirar es una actividad. Digital, para el día a día en la escuela. (Núm.7) pp. 5-9. Recuperado de http://www.academia.edu/8409449/Mirar_es_una_actividad
- Boivin, M. (2016). Relaciones entre pares. Canadá: Enciclopedia sobre el desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado de: <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/relaciones-entre-pares.pdf>
- Candelas, M. (2011). Sobre las preguntas infantiles y su relevancia para el cambio educativo. Escuela abierta (Núm.14) pp. 111-122. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3896785.pdf>
- Cárdenas, R. y Troncoso, A. (2014) Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. Revista Electrónica Educare, (v.18, n.3) pp. 191-202. Costa Rica: Universidad Nacional Heredia. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/1941/194131745011/>
- Colombia, Republica de. (1991). Constitución Política de Colombia. Bogotá, Legis. Recuperado de: www.procuraduria.gov.co
- _____. (1997). Ley General de Cultura, 397 de 1997. Legis. Recuperado de: <http://www.secretariasenado.gov.co/>
- Goodman, N. (1995). De la mente y otros materiales. Madrid: Visor.
- Hernández, Y. (2014). Relaciones interpersonales. Recuperado de <https://prezi.com/pd1tqfimizp1o/relaciones-interpersonales/>
- ICOM. (2007). Estatutos del ICOM adoptados por la 22ª Asamblea general. Viena: Consejo Internacional de Museos.
- Juanola, R. (2008). Importancia de los museos en la educación artística. Diálogos de interpretación y transformación. España: Universidad de Girona. Recuperado de http://www.victorbalaguer.cat/files/arxiu/Presentacion_en_ThyssenRJ1.pdf
- Maceira, L. (2008). Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. Decisio, Saberes para la acción en educación de adultos (núm. 20) pp. 3-13 Recuperado de http://www.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_20/decisio20.pdf
- Mallart. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidad. Madrid: UNED. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0BzN7oiMWYWHpNUtCWHB2b0k5NUU0/edit>
- Marín, R. (2003). Didáctica de la educación artística para primaria. Madrid, España: Pearsons & Prentice Hall

- Maturana, G. y Garzón, C. (2015). La etnografía en el ámbito educativo: una alternativa metodológica de investigación al servicio docente. *Revista Educación y desarrollo social*. Vol. 9 (Núm. 2) pp. 192 - 205. Colombia, Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada. Recuperado de file:///C:/Users/compu/Downloads/954-2171-1-SM.pdf
- MEN, Republica de Colombia. (1994). Ley General de la Educación, 115 de 1994. Legis. Recuperado de: www.mineduccion.gov.co
- _____ (1997). Serie de lineamientos curriculares educación artística. Recuperado de: www.mineduccion.gov.co
- _____. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media. Colombia: MEN. Recuperado de http://www.mineduccion.gov.co/cvn/1665/articulos-172594_archivo_pdf.pdf
- _____. (2014) El arte en la educación inicial. Documento No. 21. Serie de orientaciones pedagógicas para la Educación inicial en el marco de la atención integral. Colombia, Bogotá: Rey Naranja Editores. Recuperado de <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-arte-en-la-ed-inicial.pdf>
- Montaña, A. (2006). Aprender a Investigar “Investigando”. Cuadernillo nº 1. Hacia una perspectiva Epistemológica de la Investigación.
- _____ (2007). Aprender a Investigar “Investigando”. Cuadernillo nº 3. Estrategias y Técnicas de Investigación Cualitativa “El trabajo de campo”.
- Murillo, J. (2011). Métodos de investigación en Educación Especial. Educación Especial. Recuperado de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf
- Nolla, N. (1997). Etnografía: una alternativa más en la investigación pedagógica. Cuba: *Rev Cubana Educ Med Sup*. Vol. 11 (Núm. 2) pp. 107-105. Recuperado de http://www.bvs.sld.cu/revistas/ems/vol11_2_97/ems05297.htm
- Peláez, J. (2002). El concepto de caricatura como arte en el siglo XIX. *Sincromania Primavera*. La laguna: Tenerife.
- RAE. (2017) Definición de dialogo. Tomado de <http://dle.rae.es/>
- Rinari, M. (2000). La práctica de la enseñanza. Análisis de las actividades significativas de aprendizaje. Venezuela: *Revista Candidus* (Núm.9). pp. 1-10. Recuperado de www.quadernsdigitals.net/datos_web/articulos/candidus/candidus1/practica.doc
- Rodrigo, I. y Galera, D. (s.f.) Trabajo voluntario, Didáctica del museo: el descubrimiento de los objetos. (Cuadernillo de estudio). Recuperado de <https://previa.uclm.es/profesorado/irodrigo/Comentario.%20DID%20C1CTICA%20DEL%20MUSEO.pdf>
- Rodríguez, G., Gil, R. y García, E. (1996). Enfoques de la investigación cualitativa. Granda, España: Ediciones Aljibe.
- Romero, C. (2002). Reflexión del docente y pedagogía crítica. Venezuela: *Laurus*, vol. 8, (núm. 14), pp. 92-104. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111334007.pdf>

- Romero, M, (2014): Un museo en el aula. (Tesis de grado). España: Universidad De Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5097/1/TFG-B.427.pdf>
- Sánchez, F. (2014). Estrategia de motivación en educación primaria. (Tesis de grado) España: Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6011/1/TFG-O%20184.pdf>
- Sático, A. (2007). Volar con las alas de la imaginación infantil. España: Crear mundos. Recuperado de <http://www.creamundos.net/pdfsrevista7/5a.pdf>
- Tapia, R. (2015). La plástica en educación infantil: una experiencia en los museos. (Tesis de grado en Educación Infantil) España: Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/12986/1/TFG-B.717.pdf>
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987) Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. México: Ediciones Paidós. pp. 15 – 27. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/1VoHQvqpl_LUHviEMrGjmY0J8Uon5OvNjQHbSmD3FLt8/edit
- Universidad del Cauca. (s.f.).Guion Museográfico del Museo Casa Mosquera.
- Universidad del Cauca (s.f.). Vicerrectoría de Cultura y Bienestar. Información General. Recuperado de <http://www.unicauca.edu.co/vicecultura/patrimonio-cultural>
- Velasco, M. y Mosquera, F. (2010). Estrategias didácticas para el aprendizaje colaborativo. PAIEP. Recuperado de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf