

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño

Área de concentración: **Diseño, Tecnología y Educación**

MUSEO NACIONAL DE ARTE.

Proyecto de Interpretación 2000. Etapa: 1989-2003.

Idónea comunicación de resultados
para obtener el grado de Maestría.

Presenta:

Verónica López Gómez

Tutora: Dra. Martha Isabel Flores Ávalos.

Lectora: Dra. María Isabel Arbesú García.

Coordinador de Área: Dr. Jorge Alberto Pacheco Martínez

CDMX, noviembre de 2022

“Esta tesis fue elaborada con el apoyo económico de CONACYT”

Resumen:

Desde hace más de 25 años el Museo Nacional de Arte (MUNAL de ahora en adelante) y su equipo interdisciplinario, ha sido un referente a nivel nacional e internacional en su programa educativo, a través de los diferentes diseños aplicados en sus proyectos y desde la educación no formal se fomenta el aprendizaje situado y significativo. Las herramientas didácticas utilizadas en dichos proyectos invitan a los diversos públicos que visitan el museo a vivir diferentes experiencias, que les permiten reflexionar e interpretar a través de múltiples estrategias aplicadas dentro del museo y frente a las obras de arte.

El objetivo de la presente investigación es: analizar la propuesta educativa del MUNAL realizada dentro del proyecto de interpretación en el año 2000; con la finalidad de dar a conocer cómo se llevó a cabo y cuál fue el papel del visitante en aquella época.

Es preciso señalar que, en 1989 se crea al área de Servicios Educativos y se inician diferentes programas para diversos públicos, desde la educación no formal. La Maestra Graciela de la Torre, es quien en este año asume la dirección general del museo y constituye esta área encargada de la función educativa en el MUNAL. Termina su gestión en el año 2003, poco tiempo después de reinaugurar este antiguo palacio de comunicaciones y abrir al público visitante la propuesta integral con el que el MUNAL da la bienvenida al siglo XXI.

Hasta donde la que esto escribe, constata que existen algunas investigaciones del Proyecto Maestro MUNAL 2000, pero ninguna de ellas analiza la propuesta y el diseño aplicado en este museo de arte para el aprendizaje y goce del público visitante, que hasta hoy es el actor principal de estos espacios museales.

Palabras clave: Museo, públicos, educación, aprendizaje significativo, programas educativos.

*“Llegar juntos es el principio.
Mantenerse juntos, es el progreso.
Trabajar juntos es el éxito”*

Henry Ford

Gracias a todos los que con su apoyo y
confianza me impulsaron para lograrlo.

Índice

A manera de introducción:

Paradigmas, contexto y particularidades	1
--	----------

Capítulo I.- Referentes teóricos aplicados en el MUNAL

para la educación.....	7
1.- Términos, conceptos y sus significados.....	7
2.- Métodos y teorías aplicadas.....	9
2.1.- El Método creativo en el museo de arte.....	9
2.2.- Inteligencias Múltiples (H. Gardner).....	10
2.3.- Del Constructivismo al Aprendizaje Significativo.....	12
2.3.1.- David Ausubel- Aprendizaje Significativo.....	14
2.3.2.- Experiencia Significativa.....	16
3.- Profesionales en la educación vinculados al arte.....	16
3.1.- Project Zero.....	17
3.2.- de la Inteligencia a través del Arte: Programa DIA.....	18

Capítulo II.- La metodología de estudio aplicada y los

resultados.....	19
1.- Del método al estudio de campo.....	19
2.- De la recopilación de datos.....	22
2.1.- Del Programa de Interpretación 2000.....	26
3. Del análisis de la información a los resultados.....	29
4. De la nueva museología a la experiencia significativa del visitante	33
4.1.- Triangulación de teorías y categorías	55

Conclusiones en el Programa de

Interpretación 2000.....	63
---------------------------------	-----------

Bibliografía / Anexos

Índice Anexos

https://drive.google.com/drive/folders/1RUtdlcnxcrxtSMvGsM73NNspqyD1EJVX?usp=share_link

- Anexo A- Constancia curso y evidencia fotográfica

https://drive.google.com/file/d/1MHDG_MuXGhNHuhirx7A2Hu5kCa6R1XJr/view?usp=share_link

- Anexo B- Notas de campo - Observación participante

https://drive.google.com/file/d/1n9pFgycUHITJvIOsUUETQfJTfYV20YtG/view?usp=share_link

- Anexo C- Formularios de pautas para entrevista a profundidad.

https://drive.google.com/file/d/1RtSISw54VGk2K46zPXYgLfFGhPAubk9U/view?usp=share_link

- Anexo D- Mapas mentales e infografías

https://drive.google.com/file/d/1Z6g8d8-WWO8Q95uJ3XbBA1yCkpxMOcFr/view?usp=share_link

- Anexo E- Cuadros Servicios Educativos 1989-2003 (dirección general)

https://drive.google.com/file/d/1ZLjoVewp0vD0Lkawk8qQaMPi5_E1t5q9/view?usp=share_link

- Anexo F- Notas con fragmentos destacados

https://drive.google.com/file/d/1DGZgeQbGNTE-OgH3o81L6kKaV1cPm74I/view?usp=share_link

- Anexo G- Cuadros Servicios Educativos. Programas y públicos 1989-2003

https://drive.google.com/file/d/1h-cVO7k2zFrU9BxxJfZv53TuKFiQI9bU/view?usp=share_link

- Anexo H- Folletos de mano MUNAL 2000

https://drive.google.com/file/d/112Ni-4xt1y84-1q_7gxIFlkalko9rW4q/view?usp=share_link

- Anexo I- Fotos espacios de orientación, salas monotemáticas, hipertextuales

https://drive.google.com/file/d/1MRtsgngEPLjPuaiOJ9pp0MEgh9H0Xals/view?usp=share_link

Mapas

- Anexo a- Mapa Servicios Educativos y Taller educativo

https://drive.google.com/file/d/13MaK6XxViKXcXs1VFnYZekr_r4oy6M_K/view?usp=share_link

- Anexo b- Mapas Espacios de orientación y Salas Monotemáticas

e Hipertextuales

https://drive.google.com/file/d/1GBBC9b_w6UaU_pFvKfE33Xn745SpunR8/view?usp=share_link

A manera de introducción: Paradigmas, contexto y particularidades

En los últimos años se ha cuestionado el papel del museo dentro de la sociedad contemporánea por varios sectores de la población, aún resulta ser un lugar desconocido y de poco interés. El paradigma hasta hoy, para estos espacios aún considerados decimonónicos, es lograr un discurso congruente, accesible y que invite a todos los públicos a visitar y disfrutar de estos lugares.

Bajo la influencia de los modelos franceses, en México, la cultura y las instituciones museales, se crearon durante varios años bajo el privilegio del Estado. Aunque en las últimas décadas ya se han conformado museos privados, es innegable que desde las políticas culturales de nuestro país se ha impulsado el papel educativo y de deleite en los espacios museales (De la Torre, 1996). En este estudio se ve reflejado el trabajo realizado en una época determinada, a pesar de que fue considerado un proyecto faraónico y de costumbre presidencial. Este proyecto es realizado con el apoyo de las instituciones a cargo de la Cultura en México.

Sin lugar a duda, es muy importante señalar el papel determinante que tiene en esa época el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), bajo la dirección de Rafael Tovar y de Teresa y del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) con Gerardo Estrada, quienes puntualizan que proyecto MUNAL 2000 no se hubiera realizado sin el apoyo del patronato del MUNAL, representada por su presidente Roberto Hernández Ramírez.

Todos estos esfuerzos se conjuntaron para llevar a cabo esta puesta al día de un espacio icónico, en pro de la sociedad mexicana, que tenía como fin último abrir al público el antiguo Palacio de Comunicaciones destinado inicialmente para la función pública y que desde 1982 por decreto presidencial se convirtió en un espacio museal. A partir de ese momento se convierte en el marco ideal para dar albergue a miles de obras maestras de arte mexicano, para el goce y disfrute de visitantes nacionales y extranjeros.

El aprendizaje significativo y el diseño de las estrategias educativas son partes fundamentales de este cambio de paradigma. Esta tendencia va a la par de la evolución de la sociedad contemporánea. Para Néstor García Canclini (1989) en los museos, el patrimonio de un país es interpretado y organizado a través de sus exhibiciones, no es únicamente entrar a un recinto y observar las obras de arte, en este espacio se lleva a cabo una dinámica colectiva, en donde se desarrolla la interacción social y se abre la posibilidad de democratizar la Cultura (p.159).

Desde hace varios años los museos se han transformado y ya no son espacios especializados para el resguardo y la exhibición de objetos y obras de arte ajenas a las minorías. En 1962 los museos norteamericanos lograron alcanzar los 50 millones visitantes, en Europa los museos recibían más de 20 millones de personas por año. Hoy se han convertido en lugares de interés que año con año incrementan sus visitantes, implementan medios de comunicación masiva tradicionales y digitales, por lo tanto, proponen un cambio de paradigma cultural.

Este cambio se concreta en los proyectos de renovación arquitectónica y museográfica que han implementado los museos de arte icónicos en Norte América y Europa como, por ejemplo: el Museo de *Louvre* en París, el Museo *Whitney* en Nueva York o al *National Gallery* de Washington. Su propuesta es reemplazar la plaza pública y se proponen como lugares en donde se puede pasar el día, comer y disfrutar (García Canclini,1989, p.159)

En 1946 inicia un cambio sociocultural y surge el Consejo Internacional de Museos (ICOM), esta organización independiente, mantiene relaciones formales con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Desde 1969 la UNESCO, en su coloquio: sobre los museos dentro del mundo de hoy, propone al museo como un espacio útil, creado por y para la sociedad. Se cambia por completo el concepto del museo tradicional, que al paso de los años se convierte en obsoleto y se abre la posibilidad del museo en sintonía con la evolución social. (Navajas,2008).

Gracias al inicio de este cambio social, surge la Nueva Museología, que da pie en 1972 a la Declaración de Santiago, que propone la museología participativa. Se reconoce al museo como un instrumento dinámico que propicia un cambio social. En dicha declaración, se proponen puntos que hasta hoy son vigentes, enfatiza que el momento que vive la humanidad es crítico y la tecnología ha propiciado un gigantesco adelanto de la civilización, que no va a la par con el desarrollo de la cultura y propicia un desequilibrio social.

Se propone una visión integral y exige la amplia participación de todos los sectores de la sociedad; así es como nace esta práctica sociocultural que conforma el proceso evolutivo en los museos, que abre paso a la democracia participativa, que hasta hoy ha trascendido con el reconocimiento y accesibilidad social, convirtiéndose en un eje de cohesión y desarrollo cultural (Araujo,1995).

Cabe señalar que tal y como se propone en el Antimanual del Museólogo (2013), la museología y la museografía en las últimas décadas se han transformado, y se han creado nuevas propuestas que paulatinamente intentan cambiar el paradigma en los espacios museales. Es muy importante puntualizar que la función educativa del museo está ligada directamente con el diseño del guion museológico- curatorial y diseño museográfico, así se logra crear un espacio que propicie el aprendizaje a través de la experiencia. Se tiene como entendido que, el diseño del programa educativo implementado a través de los expertos y profesionales de la educación en museos fomentan la comunicación, medio por el cual se desarrolla la participación activa que propicia el proceso creativo y finalmente se ve reflejado en la experiencia significativa del visitante que, hoy es considerado el patrimonio más valioso de todo proyecto museográfico (Zavala, 2013).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO propone implementar programas educativos en los museos. Reconoce que no son espacios de aprendizaje formal, pero puede fomentar la construcción de diversos aprendizajes (UNESCO,1996). Se requiere desde entonces diseñar actividades educativas en dichos espacios, que estimu-

len los sentidos y propicien el aprendizaje a partir de la interpretación del espectador y sus reflexiones frente a la obra de arte.

Desde inicios del siglo XX, los conocidos como primeros museólogos mexicanos, el médico y rector de la Universidad Nacional de México, Alfonso Pruneda y el ingeniero e historiador Jesús Galindo y Villa destacan el aspecto educativo del museo y postulan, que la educación puede y debe impartirse por medio de los Museos, refiriéndose a todos. Así es cómo estas instituciones son impulsadas a abrir sus puertas a todo el mundo. (Pérez, 2018). Con el tiempo se conforma el área dedicada a la función educativa en todos los museos del país, y es conocida como: Servicios Escolares, Servicios Educativos o Comunicación Educativa, cada una de estas se nombra acorde a su objetivo central.

El museo de arte es un espacio abierto a los visitantes, por lo tanto, debe de ser accesible a cualquier persona. Sin importar condición social o nivel educativo, se valida la diversidad y la inclusión, como ejes fundamentales de una sociedad en evolución. La función educativa del museo debe diseñar sus programas educativos hacia la excelencia y la igualdad. Actualmente la educación formal y el arte están en posiciones yuxtapuestas, ya que el sistema educativo nacional no reconoce a la educación artística como una materia troncal, por lo que no está considerada como una de las asignaturas esenciales en la currícula formal, es una asignatura opcional que complementa la educación del individuo (Acaso y Megias, 2017).

Desde esta perspectiva podemos aclarar que la función educativa del museo será considerada desde la educación no formal, se tiene como entendido, que es una institución no legislada, que promueve un aprendizaje situado, a través del patrimonio cultural exhibido. Es necesario, que los espacios museales diseñen actividades educativas y vinculen su guion museológico con la experiencia del visitante. Se pretende que el guion museológico se enfoque en el mensaje que emite el museo a través de un discurso, que se utiliza para transmitir conocimientos, compartir información sociocultural y construir reflexiones. Este discurso es la pieza clave para estructurar el conocimiento en

el museo y en consecuencia organiza, interpreta y transmite el patrimonio cultural/histórico de una sociedad determinada en tiempo y espacio. Es entonces una interpretación de la realidad representada en una exhibición. (Galindo, 2018).

En nuestro país, desde la política cultural se le concedió al MUNAL la misión de fortalecer la visión nacionalista, y dada la importancia de dar a conocer nuestro patrimonio a través de sus exhibiciones, que pretenden fortalecer la personalidad de nuestra nación, decidí realizar esta investigación. La pregunta general de la presente investigación se centra en indagar ¿Cómo se llevó a cabo este proyecto desde el ámbito educativo? Y la pregunta particular se enfoca en ¿Qué papel tuvo el visitante en el diseño educativo de este proyecto?

De estas preguntas se deriva el objetivo general que es: dar a conocer cómo se lleva a cabo el proyecto de interpretación desde el ámbito educativo, en el espacio museal y el particular es identificar el papel que tuvo el visitante en el diseño educativo realizado en el proyecto antes mencionado.

El MUNAL desde su apertura al público destaca por su arquitectura mexicana, de principios del siglo XX. Originalmente es edificado como el Palacio de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas. En 1982 por decreto presidencial bajo la gestión del presidente José López Portillo se convierte este icónico espacio, en el Museo Nacional de Arte, prácticamente sin acervo propio y con el 40% del inmueble, abre sus puertas al público.

Es hasta 1999 bajo la dirección de la Maestra Graciela de la Torre que, la Secretaría de Comunicaciones y transportes cede el 100% del espacio y así se inicia la restauración y reacondicionamiento de este palacio; para cumplir en su totalidad la misión para la que fue abierto al público y así ofrecer a todos sus visitantes, la más rica panorámica de nuestro país, a través de las obras maestras creadas desde el siglo XVI hasta la primera mitad del siglo XX (MUNAL, 2001).

Esta puesta al día integral es conocida como proyecto o plan maestro MUNAL 2000, dicha propuesta contemporánea, conforma a un gran grupo de especialistas y profesionales en todas las áreas para desarrollar este ambicioso proyecto interdisciplinario. Durante tres años se realiza dicha transformación museológica, museográfica y de interpretación, que postula al MUNAL, dentro de esta tendencia de los museos icónicos en el mundo; los principios de la Nueva Museología inspiran esta propuesta, la que va acorde a la evolución de la sociedad en nuestro país, tal y como se postula en el documento “El proyecto MUNAL 2000, una respuesta trascendente a la demanda nacional de un proyecto museológico curatorial” (Rosado,2014, p.1).

Es importante recordar que en la presente investigación únicamente se centrará en la función educativa de este museo, desde el ámbito de la educación no formal. Realizada a través del diseño implementado y plasmado en el proyecto de interpretación, materializado en los espacios de orientación y en su programa gráfico, dirigido al público visitante.

A continuación, en el capítulo uno se presentará el marco de referencia que da el fundamento teórico a este estudio. En el siguiente capítulo, el dos, se describe el procedimiento metodológico que se llevó a cabo para el desarrollo y análisis pertinente. Por último, se mostrarán los resultados obtenidos en la investigación de campo y las evidencias encontradas, a través de las particularidades en el diseño del programa educativo.

Se destacarán los hallazgos trascendentales de esta propuesta, que después de veinte años, postulan a este plan maestro, como la primera propuesta museológica, museográfica y de interpretación que implementa la curaduría educativa en nuestro país. Se enriquecerá este estudio con la triangulación de los resultados y la teoría, para finalmente exponer las conclusiones con las que se da por terminada la presente investigación.

Capítulo I.- Referentes teóricos aplicados en el MUNAL para la educación

En este apartado se darán a conocer los términos, conceptos, métodos y teorías a partir de las cuales se desarrolló este estudio, es preponderante explicar la terminología utilizada, comprender los significados y enfoques a través de los cuales se diseña la función educativa en los museos de arte. Se enfatiza en los que se emplearon en el año 2000, fecha en la que se llevó a cabo este estudio.

1. Términos, conceptos y sus significados

En los Estatutos del Consejo Internacional de Museos, ICOM. Aprobados por la 22ª Asamblea General en Viena (Austria) publicada en su página web, postula la definición vigente de un Museo: Es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo. Abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo (ICOM, 2007).

Para llevar a cabo las funciones del museo se requiere de la Museología y Museografía. La Museología se preocupa por la teoría o funcionamiento del museo. El ICOM define la Museología como una ciencia que estudia la historia y razón de ser del museo, su función en la sociedad, los sistemas específicos de investigación, conservación, educación y organización, y las relaciones con el medio físico y la tipología. Define a la Museografía como la figura práctica o aplicada de la museología; es decir, son el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento del museo, la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición (ICOM, 2007).

El patrimonio es el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras. Es un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural, contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades. Es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones.

Además, es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación que generan productos culturales contemporáneos y futuros. (UNESCO, 2021).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) en su página web actualmente postula: La educación les da a niñas, niños y adolescentes las habilidades y conocimientos para alcanzar su máximo potencial y ejercer sus otros derechos.

Acaso y Megias (2017) con su singular propuesta de irrumpir en el aula nos propone como utilizar el arte y la creatividad para revolucionar la forma de enseñar. Enfatiza que estos actos disruptivos se pueden aplicar en los tres ámbitos de la educación. La educación formal se sitúa en el marco legal, que conecta con las asignaturas enfocadas al desarrollo intelectual del ser humano y, a través de su propuesta curricular se implementan los planes de estudio de cada institución a cargo.

Seguido por la educación no formal, que está situada fuera del marco legislativo, pero se desarrolla a través de una institución, organización o unión conformada por un grupo determinado, ellos son quienes dan el fundamento teórico a este plan de estudios. El Museo es parte de esta estructura que, desde la educación no formal postula al grupo de profesionales a cargo, como responsables directos de la función educativa del museo. Es entonces que dichos profesionales diseñan e implementan los programas y proyectos para llevar a cabo la experiencia significativa que se consolidará en el aprendizaje significativo.

Por último, pero no menos importante, está la educación informal que por medio del contexto social da soporte a la educación formal o no formal, esta se desarrolla en cualquier otro lugar como, por ejemplo: la casa, con el contexto de la familia. Es por lo que muchos expertos a cargo de implementar los programas de estudio enfatizan que la educación inicia desde el hogar y en el núcleo familiar (Acaso y Megias, 2017. p.37)

2.- Métodos y teorías aplicadas en el MUNAL

A partir de los conceptos y significados antes mencionados en el MUNAL, se describen los métodos y las teorías aplicadas en el proyecto y programas educativos analizados para el presente estudio, con la finalidad de comprender a detalle el análisis y los resultados más adelante descritos.

2.1.- El método creativo en los museos de arte.

En 1974 en el Museo de San Carlos de la Ciudad de México, Graciela de la Torre bajo el encargo de Felipe Lacouture, director de dicho museo, crea el Departamento de Servicios Educativos, área del museo que se encargará de: diseñar, implementar y evaluar los programas educativos realizados para los diferentes públicos visitantes, incluyendo el diseño de los recorridos guiados para los alumnos, tal y como su nombre lo dice, su objetivo central es brindar un servicio a través de sus propuestas educativas. (Larios y Sadurni, 1996).

En aquella época en el Museo de San Carlos del Instituto Nacional de Bellas Artes a través de las diversas experiencias con el público visitante y bajo los principios de la nueva museología, se reconocen los diversos públicos, su gran variedad de intereses, capacidades y posibilidades para interactuar con las obras de arte expuestas, se capacita a los educadores en la filosofía, principios y estrategias del mencionado método creativo.

En paralelo durante los veranos de finales de los años ochenta, se llevaron a cabo bajo este método actividades pioneras que estimulaban las expresiones artísticas en el público infantil. La maestra Graciela de la Torre (2002) a través del estudio de historia del arte, incorpora las aportaciones de diversas teorías que fomentan el desarrollo creativo y artístico del niño. Diseña y evalúa el método creativo empleado en aquella época en el Museo de San Carlos, es aplicado durante el recorrido museal para todo tipo de públicos, se implementa en todos los programas y talleres diseñados desde el área educativa.

A partir de la experiencia sensorial frente al objeto en exhibición se fomenta la experiencia emotiva, de rechazo, de admiración, etc. con el objetivo de impulsar la reflexión que culmina con la construcción del conocimiento. En el ya mencionado taller de verano “Arte en Vacaciones”, se diseñan las actividades a realizar frente a la obra de arte, así se lleva a cabo el desarrollo de las capacidades individuales del educando al mismo tiempo que se fomenta el aprendizaje significativo (p. 29).

Muy al contrario de las propuestas educativas instauradas en los museos tradicionales, que implementaban las visitas conducidas con una metodología difundida a través de la exposición objetiva del guía, destaca el método creativo aplicado en todos los niveles educativos. Se diseñan las estrategias a seguir en los espacios museales, se logra un efecto multiplicador, que incide en las prácticas de los servicios educativos de todo el país, con la finalidad de estimular y conducir la interpretación, el aprendizaje y la experiencia significativa desde los museos de arte (De la Torre, 2002).

2.2 Inteligencias Múltiples. (H.Gardner)

Varios de los proyectos aplicados en los museos nacionales e internacionales, están diseñados a partir de la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983) quien logró identificar y definir hasta ocho tipos de inteligencia distintas. Postula que cada individuo nace con una inteligencia más pronunciada que las otras y si se trabaja en ella se desarrollarán las demás. Entre ellas tenemos inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia corporal y cinestésica, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal y la inteligencia naturalista.

Gardner (1983) afirma que todas las personas son dueñas de cada una de las ocho clases de inteligencia, aunque cada cual destaca más en unas personas que en otras, ninguna de las ocho es más importante o valiosa que las otras. Generalmente, se requiere dominar gran parte de ellas para enfrentarnos a la vida, independientemente de la profesión o labor que se realice.

La educación tradicional que se imparte en la mayor parte de las aulas en México se empeña en ofrecer contenidos y procedimientos enfocados a evaluar los dos primeros tipos de inteligencia: lingüística y lógico-matemática. No obstante, esto resulta totalmente insuficiente en el proyecto de educar a los alumnos en plenitud de sus potencialidades. La necesidad de un cambio en el paradigma educativo fue llevado a debate gracias a la Teoría de las Inteligencias Múltiples que propuso Howard Gardner (1983).

Los postulados de Gardner, aplicados en el programa *Art Works for Schools* del *Project Zero*, propone desarrollar las inteligencias múltiples a través del arte, mediante la inclusión de estrategias educativas en donde el arte fomenta el aprendizaje a través de una experiencia significativa (Gardner, 2001).

Campbell, Campbell y Dickenson (2000) aseguran que las inteligencias múltiples son "...lenguajes que hablan todas las personas y se encuentran influenciadas, en parte por la cultura a la que cada una pertenece. Constituyen herramientas que todos los seres humanos pueden utilizar para aprender, para resolver problemas y para crear" (p. 12).

Cabe mencionar que el constante desarrollo de la ciencia, la tecnología y la cultura nos exigen estudiar la transformación del hombre actual, desde el enfoque formativo, así nos involucramos en una búsqueda constante que llega a ser tan compleja como el pensamiento del humano, esta tarea sólo se podrá resolver si nos enfocamos en comprender la relación lo social. Lo biológico y cómo conforman el aspecto emocional de cada individuo.

Para entender mejor la teoría de Gardner, hay que mencionar la gran influencia que tuvo Piaget a la hora de proponer esta teoría y se debe de incluir la perspectiva de Vigotsky para determinar cómo es posible generar el aprendizaje significativo a través de las experiencias significativas.

Esta teoría desde el inicio de la función educativa del MUNAL, es utilizada y aplicada en todas sus propuestas educativas como: talleres de expresión artística, actividades paralelas de las exhibiciones permanentes y temporales,

espacios lúdicos, guías infantiles, actividades para jóvenes, entre otros. Incluyéndose los programas diseñados para públicos específicos como: adultos mayores, público con diversas discapacidades, niños de la calle o en situación de riesgo, comunidades vulnerables, maestros y profesores de educación básica, alumnos normalistas, etc.

2.3- Del Constructivismo al Aprendizaje Significativo

Piaget en sus postulados nos explica el desarrollo, enfocándose en la inteligencia, como un proceso en constante evolución y en equilibrio con su medio; utiliza los mecanismos de asimilación y acomodación, encargándose de la transformación de las estructuras operativas; así es como el desequilibrio y contradicción forman parte de un momento determinante en la práctica pedagógica, y la motivación resulta como una consecuencia del impulso hacia el conocimiento que se transforma necesariamente. (Cubero, 2005).

De acuerdo con la tradición piagetiana y con el constructivismo radical, las personas interpretan su experiencia en función de sus propios conocimientos. Todo cambio en la organización cognitiva es una construcción personal, a partir de las experiencias de aprendizaje en las que las personas ponen en juego sus capacidades y las amplían. Lo que hace posible que la experiencia sea interpretable son las relaciones que establece el sujeto entre su organización o estructura cognitiva y las nuevas experiencias. La correspondencia entre conocimiento y realidad se entiende como la adaptación funcional de las personas a un mundo interpretado. El conocimiento es el resultado de la convergencia de elementos del entorno, de los esquemas cognitivos del sujeto, sus motivaciones y su perspectiva del mundo. Sus esquemas, concepciones, o teorías, constituyen un marco de asimilación e interpretación y por ello se dice que el sujeto es el responsable de su aprendizaje y éste deviene en una actividad autoestructurante. (Cubero, 2005).

Vigotsky considera que la participación de los niños en actividades culturales, en las que comparten con compañeros más capaces los conocimientos e instrumentos desarrollados por su cultura, les permite

interiorizar los instrumentos necesarios para pensar y actuar. Esta interiorización es la construcción del plano intrapsicológico del individuo. (Cubero, 2005).

Para Rogoff, el aprendizaje consiste en la apropiación de los recursos de la cultura a través de la participación en actividades conjuntas. Mediante una participación guiada los niños pueden apropiarse de los conocimientos y las herramientas culturales que son propias de la actividad. La apropiación implica una reconstrucción y una transformación de los conocimientos y las herramientas (Cubero, 2005).

Cabe mencionar que actualmente los avances en biología y neurociencia, han demostrado cómo el cerebro y el desarrollo cognitivo de los niños son moldeados por sus experiencias de aprendizaje y su entorno. Ahora la ciencia cognitiva se relaciona con cuestiones fundamentales de la educación, investiga cómo aprenden los individuos y qué se puede hacer para mejorar el aprendizaje.

Francisco Mora, doctor en Neurociencias por la Universidad de Oxford y doctor en Medicina por la Universidad de Granada actualmente es reconocido por sus investigaciones y postulados en Neuroeducación y explica que solo se puede aprender aquello que se ama.

Postula que la neurociencia, es fundamental para quien enseña y para quien aprende. Es así como una de las partes más primitivas del cerebro, se activa con experiencias o eventos que considera importantes o significativos para la supervivencia y así lo consolida como un recuerdo significativo (Mora, 2017).

2.3.1- David Ausubel- Aprendizaje Significativo

Todas estas Teorías fundamentan el aprendizaje significativo, ya que la teoría del aprendizaje verbal significativo, postulada por Ausubel, Novak y Gowin, formula una explicación del aprendizaje en relación con la adquisición de los conocimientos escolares. Afirman que el aprendizaje significativo se produce cuando quien aprende construye, a partir de su experiencia y conocimientos anteriores, el nuevo conjunto de ideas que se dispone a asimilar (Cubero, 2005).

El aprendizaje significativo surge si el visitante, en la visita al museo, construye nuevos conocimientos, a partir de los conocimientos que ha adquirido previamente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Y se le denomina aprendizaje por recepción. También es posible construir el aprendizaje significativo, si el alumno relaciona los nuevos conceptos con los conocimientos que ya posee, o si relaciona estos conceptos nuevos, con la experiencia que ya se tiene, a este se le denomina como: aprendizaje repetitivo (Ausubel, 1983).

El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas. Cabe mencionar que varios autores han realizado del aprendizaje significativo su objeto de estudio, destacamos las siguientes definiciones, para precisar el concepto:

“Proceso a través del cual una misma información se relaciona, de manera no arbitraria (no literal), con un aspecto relevante de la estructura cognitiva del individuo.” (Moreira, 2000, pp. 10-11).

“... es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes” (Díaz – Barriga y Hernández, 2005, p. 39).

Después de identificar estos postulados, es evidente que estamos ante un aprendizaje cuya naturaleza es fundamental en la estructura cognitiva, en donde la preexistencia de éste influirá y facilitará el aprendizaje subsecuente.

Ausubel et al. (1991), postula tres tipos de aprendizaje significativo: representacional, de conceptos y proposicional. El representacional es el más elemental de los aprendizajes significativos, de él dependen los otros dos restantes. “Supone la atribución de significados a determinados símbolos (típicamente palabras) ... Una determinada palabra (u otro símbolo cualquiera) representa o es equivalente en significado, determinados referentes, es decir, significa la misma cosa” (Moreira. 2000, p. 20).

El aprendizaje de conceptos se caracteriza por que los conceptos son representados por símbolos en particular, pero son genéricos o categóricos, ya

que representan regularidades en objetos o eventos, los que son definidos por Ausubel, et al., (1991) como: “objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos criterios comunes y se designan, en una cultura dada, por algún signo o símbolo aceptado” (p.86). Y finalmente el aprendizaje proposicional, no se enfoca en el aprendizaje significativo de lo que representan las palabras en particular o combinadas, como sucede en el aprendizaje representacional, sino que, se enfoca en aprender el significado de las ideas en forma de proposición, es decir, se ha de “aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición” (Moreira, 2000).

Todas las teorías anteriormente mencionadas se han enfocado en el desarrollo del aprendizaje, principalmente en el ámbito formal, como, por ejemplo: en la escuela, pero desde el ámbito no formal, pueden ser aplicadas en los espacios públicos como los museos. Por lo tanto, son en fundamento teórico de las actividades educativas en el MUNAL, diseñadas y aplicadas desde el área encargada de promover la experiencia significativa en el museo de arte.

2.3.2- Experiencia Significativa

La experiencia significativa es determinante en el proceso de la construcción activa del aprendizaje que fomenta la construcción del conocimiento e impulsa el pensamiento divergente, a continuación, se muestra como varios investigadores postulan a la experiencia significativa en algunos de sus estudios:

Desmet y Hekkert, (2007) mencionan que la experiencia estética busca el deleite del producto por medio de diferentes modalidades sensoriales y se centra en la percepción del objeto, la experiencia significativa busca la asociación con diferentes cualidades abstractas y se centra en la cognición del producto. Por último, la experiencia afectiva hace referencia a las emociones causadas por la interacción de las dimensiones estéticas y significativas del artefacto con el usuario (p. 57-66).

También se refieren a la experiencia significativa como: la búsqueda de nuevas sensaciones de distintos tipos, una vivencia que se aleja de lo cotidiano para transformarse en algo memorable, capaz de contribuir a un enriquecimiento personal del individuo que la vive, de referencia única de acuerdo con sus intereses, surge así una búsqueda de nuevas experiencias, si es capaz de ser multisensorial, responsable personal, generar conexión, único y cualitativo emocionalmente. Por lo tanto, una experiencia será significativa cuando la teatralización de experiencias sensoriales hace disfrutar de una serie de sucesos memorables como aquella que relata en su vida habitual, y al recordarla, la verbalizan, entonces se refieren y repiten estas experiencias a nuevos potenciales que, los impulsan a revivir sus propias nuevas experiencias (Otero y González, 2011).

3. Profesionales en la educación vinculados al arte

Para la presente investigación, es muy importante dar a conocer algunos de los proyectos educativos previos, tanto nacionales como internacionales, ya que desde aquella época han inspirado a los profesionales y expertos colaborando dentro de los museos de arte. Han promovido utilizar estas herramientas de enseñanza- aprendizaje desde el diseño, implementación y evaluación de diversos programas educativos. Logrando finalmente inspira al programa de interpretación MUNAL 2000, en el que se centra este estudio.

3.1. Project Zero

Nelson Goodman crea un grupo interdisciplinario de académicos, en donde incluye a David Perkins y Howard Gardner, quienes habían terminado sus estudios de doctorado en MIT y Harvard respectivamente. Juntos inician la misión de comprender y mejorar el aprendizaje, el pensamiento y la creatividad de individuos en las artes. Goodman se retira en 1972, por lo que Perkins y Gardner toman las riendas de Project Zero, actúan como codirectores los próximos 28 años, se enfocan en la investigación y diseño de nuevos proyectos de enseñanza vinculados a las artes (Wilson, 2017).

Hoy, Project Zero ha conformado un grupo de más de sesenta investigadores que, trabajan en veinticinco proyectos y sitios de investigación en diecinueve países. Actualmente se enfocan en desarrollar una perspectiva intercultural en entornos de aprendizaje en línea. Cada proyecto explora la naturaleza de los seres humanos potenciales y se interesa por conocer de primera mano cómo se desarrollan estas propuestas en diferentes contextos contemporáneos (Wilson, 2017).

En México inspirados por el programa “*Art Works for Schools*” del *Project Zero*, desde hace más de 25 años varias instituciones públicas y privadas diseñan proyectos vinculados al desarrollo de las Inteligencias a través del Arte (Grotzer et al. 2002). En el Museo Nacional de Arte (MUNAL) en 1994 se publica “Proyecto MUSE. El Juego genérico” que es la versión en español de “*The Generic Game*” editado en colaboración con la universidad de Harvard y *Project Zero* (Margain, y Kracer, 1994). En esos años es innovador desde la función educativa en el museo de arte. A partir de esta publicación se diseñan diferentes proyectos y programas que utilizaban este método como condición medular de la función educativa del MUNAL.

3.2. de la Inteligencia a través del Arte: Programa DIA

En 1996 La Vaca Independiente, introduce el Arte a las escuelas con la creación del *Programa DIA* -desarrollo de la inteligencia a través del arte-, un modelo de mediación pedagógica que, durante 25 años de investigación, sistematización y práctica ha transformado las prácticas docentes de miles de profesionales de la educación, así como la relación socio-afectiva de los alumnos participantes. Claudia Madrazo su fundadora en mayo 2020 presenta a través de medios digitales su libro “Un camino para ser y trascender: el desarrollo de la inteligencia integral” en donde plasma las experiencias a lo largo de estos 25 años, en esta historia personal comparte como ha trascendido este colectivo que ha creado (Madrazo, 2020).

A lo largo de estos años ha formado educadores y beneficiado a estudiantes en México y adultos en diferentes contextos. El diseño del *Programa*

DIA se enfoca en el proceso de formación y acompañamiento sensible, intencional y reflexivo, orientado a desarrollar la inteligencia integral y las capacidades cognitivas, físicas, afectivas, comunicativas y sociales del ser humano a través del arte y la co-creación.

En los años noventa el Programa *DIA* se difundió en el MUNAL y fue inspiración para el diseño del programa “El Museo y la escuela” que proponía un método para vincular la currícula con el arte. Esta propuesta proponía consolidar el aprendizaje situado, en el museo de arte. En aquellos años se crean diversos programas educativos en colaboración con la Secretaría de Educación Pública (SEP), incluso varias obras de arte del acervo del MUNAL, fueron en aquellos años ilustraciones de las portadas de los libros de texto gratuitos de educación básica. Es así, como esta relación interinstitucional colaboraba con la difusión del patrimonio artístico de nuestra nación en exhibición, dentro del acervo permanente del MUNAL.

Hasta nuestros días el MUNAL cuenta con un programa educativo enfocado a los maestros y profesores de diferentes niveles de enseñanza, continuando con el propósito instaurado desde la creación del área educativa en: Promover la vinculación curricular desde el desarrollo de las inteligencias múltiples a través del arte.

Capítulo II.- La metodología de estudio aplicada y los resultados

A continuación, se describe cómo se realizó la presente investigación, sus fundamentos epistemológicos, las técnicas de estudio realizadas y los resultados obtenidos.

1.- Del método al estudio de campo

El método más adecuado para llevar a cabo esta investigación fue el Estudio de Caso, tal y como lo describe el Dr. Robert Stake (1999) es el ideal para el estudio de programas educativos. Se caracteriza por el enfoque a profundidad y su finalidad es facilitar el hallazgo de los detalles, que le dan la particularidad suficiente para destacar en el ámbito museístico. Es importante reiterar que el

estudio se centrará en el programa de Interpretación realizado en el año 2000 dentro del plan maestro MUNAL 2000.

El enfoque es cualitativo, el Dr. Robert Stake (1999) puntualiza que su particularidad es crucial para la comprensión empática. Se utilizó a favor la descripción que en ocasiones fue minuciosa, para lograr transmitir al lector todo lo que el Museo Nacional de Arte (MUNAL) en el año 2000 propuso para que, el visitante durante su recorrido por este recinto logrará consolidar una experiencia que fuera significativa. Para el investigador cualitativo comprender los sucesos y las experiencias humanas son una cuestión de cronología, más que de causas y efectos. El análisis cualitativo fue lo más adecuado para llevar a cabo este estudio, debido a que la propuesta educativa del MUNAL desde el año 2000, representó un cambio de paradigma en el ámbito de la educación no formal y el museo de arte.

Fue el reflejo de muchos profesionales y expertos interesados en que el museo abriera sus puertas a todos los visitantes. Se impulsó este cambio de paradigma en los museos de arte, se pretende dejar en el pasado la concepción del museo decimonónico. Entonces dicha creación, propuesta y diseño, solo destacarían con el paso del tiempo, y esto sucedería si esta propuesta es destacada en el ámbito museal y sociocultural de nuestro país. Entendiendo que, con el paso de los años, esta propuesta será recordada y se consolidará la propuesta con las evidencias encontradas a más de veinte años de su puesta en marcha.

El presente análisis se iniciará revisando la etapa de la creación del Departamento de Servicios Educativos, área encargada para crear, diseñar y llevar a cabo la función educativa en el Museo Nacional de Arte. Este será el punto de partida, que culmina unos años después de esta ya mencionada puesta al día integral del museo y su programa de interpretación en el año 2000, etapa que se desarrolló bajo la gestión de la Maestra Graciela de la Torre, entre los años de 1989 a 2003.

Esta investigación es: a) De tipo exploratorio porque este suceso en la historia de la función educativa desde el Museo de Arte casi no ha sido documentado ni analizado a profundidad por otros investigadores o expertos. Hasta ahora los estudios que se conocen se centran en la museología, curaduría e incluso en la comunicación y los elementos que se utilizan en los museos, como por ejemplo: los materiales impresos como medios de difusión o para el desarrollo de actividades educativas o incluso como llevar a cabo una visita guiada en un museo de arte, pero hasta donde yo pude corroborar, no se encontraron ni estudios, ni investigaciones, ni artículos publicados del proyecto educativo, centrado en la interpretación desde el ámbito educativo o museal. Tampoco desde el diseño o la pedagogía que podrían representar un primer acercamiento a las teorías, métodos y conceptos aplicados en este objeto de estudio (Sáez y Enrique, 2008).

b) Descriptiva, porque es determinante identificar y describir las particularidades que influyeron en este plan maestro, por lo tanto, se requirió de un enfoque más específico para dar a conocer las principales pautas a seguir dentro del proyecto educativo, que se llevó a cabo dentro de la función museística de nuestro país, casi a finales del siglo XX (Sáez y Enrique, 2008). Su importancia es relevante para la sociedad mexicana, por haber sido una propuesta aplicada en una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial (ICOM, 2022).

De primera instancia el acceso al estudio de campo era incierto, ya que no contaba con algún contacto o referencia personal dentro de la institución. Tal y como mencionan Taylor y Bogdán (1987), para ingresar en alguna institución es necesario la figura de un portero, esta persona conoce el ámbito a estudiar y nos brindará el acceso. Pero gracias a la labor realizada como colaboradora en proyectos ligados con actividades educativas y de diseño varias décadas atrás, contaba con el conocimiento previo del funcionamiento del MUNAL y sabía que varios de mis compañeros de trabajo contratados como empleados de base, continuaban activos en dicho espacio, por lo que alguno de ellos podría realizar

la función de portero. Solo debía contactarlos por algún medio virtual ya que el museo, no estaba abierto al público por la contingencia sanitaria sufrida en el año 2020. Es importante recordar que, debido a la pandemia causada por el nuevo coronavirus, el MUNAL como todos los espacios públicos, se encontraban fuera de servicio y sus colaboradores realizaban algunas de sus labores desde la virtualidad y quedándose en casa.

Era imposible acudir a realizar mi estudio en un espacio público cerrado por las medidas de confinamiento y las medidas sanitarias establecidas. Pero para decidir si transformaba mi estudio a la virtualidad o continuaba con mi objetivo, intenté por medios digitales iniciar con la labor que este estudio me encomendaba. Por lo tanto, ingresé al estudio de campo a través de la virtualidad en el mes de septiembre 2021, y consideré realizar este estudio durante un periodo de seis meses aproximadamente, pero el cierre por la pandemia en MUNAL no tenía fecha de termino.

Como a continuación describiré en la sección sobre las técnicas de recolección de campo, fue evidente que el confinamiento sufrido por la pandemia del coronavirus prolongó este análisis y debido a los preparativos para la celebración del 40 aniversario del MUNAL, este tiempo se extendió hasta el mes de agosto del 2022.

Para la coordinación del área educativa del MUNAL, este estudio en proceso fue considerado como una aportación singular en el recuento histórico de la función educativa en el MUNAL, ya que no se tenía algún registro, ni conocimiento de alguna investigación parecida, por lo tanto, esta propuesta fue atractiva y las evidencias encontradas podrían considerarse para la realización de diversas actividades en torno a la celebración y difusión del área educativa en este 40 aniversario.

2.- De la recopilación de datos

Las técnicas de recolección de datos para este estudio son tres: la observación participante, la revisión de documentos y la entrevista a profundidad

tal y como lo señala el Dr. Robert Stake (1999) y con la triangulación de datos se dará cuenta del análisis minucioso y veraz de este estudio.

Tal y como lo señala el Dr. Robert Stake (1999) a través de la observación participante se obtendrá una mejor comprensión del caso, por lo tanto, este plan se fue perfilando de acuerdo con lo que se fue considerando pertinente, y se eligió la intervención oportuna que nos ayudó a familiarizar de mejor manera con el caso. Es importante mencionar que esta técnica fue aplicada al inicio y únicamente fue aplicada como una fase de acercamiento a la institución museal.

De acuerdo con lo anterior, es preciso enfatizar que la observación participante se realizó a través de la virtualidad. A finales del mes de septiembre del 2021, como se mencionó anteriormente y debido a la pandemia sufrida y el esfuerzo del área educativa del MUNAL, por continuar con su propuesta educativa desde el museo en la virtualidad. Se invitó al público en general a través de sus redes sociales, a participar en el programa de embajadores senior; dirigiéndose al público mayor de 40 años e interesado en los programas educativos desde el museo, a profesionales de la educación, a docentes y pedagogos.

Gracias a esta oportunidad, me inscribí al curso virtual para embajadores senior en el Museo Nacional de Arte, MUNAL. Este curso me brindó la entrada accesible y oportuna al campo de estudio. En este punto es preciso señalar que Taylor y Bogdan (1987) describen que la interacción social involucra al investigador y los informantes, enfatizan que es necesario entrar en el campo de estudio y determinar las líneas adicionales de indagación, que posiblemente sean diversas. De acuerdo con este argumento, la recolección de datos, los hallazgos y las evidencias en la observación participante fueron secundarios y de esta forma logré identificar la viabilidad para comenzar este estudio, en el anexo A se puede encontrar la constancia de participación en el curso virtual para embajadores senior y evidencias fotográficas del ejercicio final realizado.

Desde la virtualidad logré identificar como era posible dar respuesta a mis preguntas de investigación, era importante entender cuáles son las etapas más

ANEXO A:
https://drive.google.com/file/d/1MHDG_MuXGhNHuhirx7A2Hu5kCa6R1XJr/view?usp=share_link

relevantes para museo desde el inicio de la función educativa, cómo sus proyectos y programas habían destacado en el ambiente museal y educativo. Siendo entonces importante conocer de cuales se tenía un antecedente documentado.

En este punto es preciso señalar que durante mi labor dentro del área educativa de 1996 al 2000, se formaron lazos de amistad con trabajadores de base, profesionales y expertos en el ámbito museal. Fue una coincidencia muy fortuita que la coordinadora del área educativa en turno hubiera sido mi compañera de trabajo en aquellos años, por lo que el acceso al Museo y el área educativa, ahora denominada MUNAL + educa, fue posible y determinante para este estudio. Es importante señalar que la Maestra Patricia Torres ha brindado un apoyo invaluable para el desarrollo de la presente investigación, se convierte en este portero que sin duda ha facilitado este estudio.

Después de varios diálogos con los profesionales en educación del museo, con algunos trabajadores de base y entrevistas informales finalmente elegí la etapa significativa a estudiar y el proyecto. La etapa seleccionada fue el periodo de gestión bajo la dirección de la Mtra. Graciela de la Torre. Favoreciendo y enriqueciendo el conocimiento que tenía de la etapa seleccionada.

Este período es considerado un hito dentro y fuera del ámbito museal de nuestro país, ha sido una de las propuestas curatoriales más significativas dentro del ámbito museal contemporáneo en nuestro país, ya que logró destacar en aquella época (Rosado,2014, p.18). Ningún otro museo de arte en México había creado diseños expositivos tan diversos. Se logró consolidar un diálogo entre el museo tradicional y el museo posmoderno, gracias al grupo de asesores curatoriales conformado por destacados académicos y especialistas en su acervo. Se realizó este ambicioso proyecto bajo el privilegio del estado y a la determinación de la dirección a cargo de Graciela de la Torre (Rosado,2014).

En 1982 por decreto presidencial se instaura el MUNAL, esto se debe a la ya tradicional costumbre presidencial y nacionalista de casi todo el siglo XX,

en el sistema político mexicano. En aquella época correspondía al presidente en turno fundar un museo y en el año 2000, nuevamente se confirma esta ya conocida costumbre presidencial, desde entonces el MUNAL se convierte en el único museo del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) que ha formalizado con éxito una reforma integral. (Garduño, 2012).

A pesar de que este proyecto fuera causa de diversas controversias en el ámbito cultural de nuestro país, tal y como se demuestra en el artículo de uno de los periódicos destacados y de circulación nacional. Su crítica a este proyecto lo denuncia y manifiesta que persiste la costumbre presidencial de dar un cierre espectacular de sexenio con un proyecto faraónico, que fue llamado como: el “Louvre de nuestro país”; con un gasto que superó los 14 millones de dólares. Se da a conocer que, después de este hecho, se unirán por siempre los presidentes Ernesto Zedillo Ponce de León y José López Portillo, anunciando que ambos serán recordados como los mandatarios que poco antes de concluir su sexenio dejaron una huella histórica en las columnas de este recinto (Audiffred, 2000).

Con esta nota periodística es evidente que, en aquellos años, este proyecto causó controversia y fomentó que se considerara como un hito, y desde aquella época se postuló al MUNAL, como un museo acorde a los recintos museales icónicos a nivel nacional e internacional.

La interpretación realizada a través de la observación participante puede considerarse una opinión personal, que se verá reflejada desde la particular experiencia en este ámbito y se enriquece con las entrevistas a profundidad realizadas a las personalidades directamente involucradas, con la finalidad de encontrar los mínimos detalles que distinguen a este estudio. Por lo que, es necesario conocer este museo desde su interior. Para realizar la interpretación es indispensable conocer la función histórica y museística de este recinto, su misión, visión y estructura administrativa, así como los paradigmas y las implicaciones desde las políticas culturales.

En esta técnica realice un diario de campo, de septiembre a diciembre del 2021, el cual se analizó y sistematizó, de igual forma se integraron a este estudio varios audios con notas de voz e interpretaciones, en donde se mencionan los hallazgos de la interacción con los profesionales a cargo e incluso otros trabajadores del museo. Esto me dio la pauta para identificar los supuestos e intuiciones iniciales y así fui construyendo el proceso histórico y social de esta etapa, obteniendo así 12 notas de campo que realicé a lo largo de estas sesiones virtuales y se agregó una más como resultado del ejercicio final realizado de forma presencial, en las salas de exhibición del MUNAL, dando un total de 13 notas de campo, se anexa el formato digital y su sistematización en el anexo B. Con estas notas se interpretó la observación realizada y así se logró desarrollar un primer análisis. Tal y como lo menciona el Dr. Robert Stake (1999) así como los significados importantes surgen una y otra vez. Desde las primeras interpretaciones y observaciones surgieron diversos enunciados. Y después de analizar estos enunciados logre identificar tres temas en los cuales debería prestar atención:

- El papel de la **educación** en el **museo de arte**, enfocada a diferentes **tipos de público**.
- La importancia de las **metodologías** utilizadas en los **programas educativos del museo de arte**.
- El enfoque de los profesionales del museo al impartir el curso, que promueve **experimentar** frente a la obra de arte y desarrollar un **aprendizaje significativo**.

A partir de estos enunciados, se enfocaron las otras técnicas aplicadas y se determinó que el objetivo central sería el proyecto de interpretación 2000. En el próximo apartado se mostrará como surgieron las categorías a partir de las evidencias encontradas desde la revisión de documentos y las entrevistas a profundidad.

ANEXO B:
https://drive.google.com/file/d/1n9pFgycUHiTJvI0sUUETQfJTfYV20YtG/view?usp=share_link

2.1.- Del Programa de Interpretación 2000

Para llevar a cabo la técnica de revisión de documentos y las entrevistas a profundidad, se consideraron los enunciados arriba mencionados otorgando un carácter heurístico, principalmente para orientar la búsqueda en la revisión de documentos (Sáez y Enrique, 2008, p.157). Se solicitó el acceso al archivo del área educativa y al archivo de trámite del mismo museo, esta búsqueda se enfocó principalmente en las evidencias y publicaciones, que se llevaron a cabo en el año 2000 y algunos años subsecuentes.

A pesar de que la cantidad de archivos a revisar es diversa, porque se encuentran memorándums, informes, reportes, y semblanzas se tuvo la mente organizada y abierta a encontrar pistas inesperadas. Debido al tiempo transcurrido desde aquella época y a la falta de catalogación del archivo histórico, esta actividad fue compleja y requirió de más tiempo del que se había considerado inicialmente. Se aplicó el mismo carácter heurístico aplicado en los enunciados obtenidos de la observación participante y, gracias a que los entrevistados nos compartieron sus archivos personales, se complementó esta revisión, junto con el archivo personal que conservaba desde que colaboré en el área educativa del MUNAL.

Después de más 20 sesiones de revisión de documentos de tres horas aproximadamente cada una. Se realizó la interpretación de más de cincuenta documentos, y se logró confirmar que en la revisión documental se encontraron las evidencias suficientes para realizar el estudio del Programa de Interpretación.

Esta información obtenida ahora también forma parte de los documentos incluidos en la línea del tiempo realizada en el área de MUNAL + educa, y fue un elemento fundamental en el ciclo de seis mesas de dialogo en torno a la celebración del 40 aniversario del MUNAL y su función educativa, en donde también se nos invitó a formar parte del grupo de moderadores. Es posible consultar esta línea del tiempo en el siguiente enlace y revisar parte de los más de 50 documentos analizados.

ENLACE:
<https://padlet.com/MUNALC/DMX/gu2kbglr-mg88y92e>

Debido a que esta revisión fue compleja, se tuvieron que elegir a discreción los documentos, textos y comentarios más destacados con base en su conocimiento sobre el tema y el objetivo de la presente investigación. En este punto es preciso señalar que la disposición y apoyo de los entrevistados fue de gran ayuda, para recopilar la información necesaria y realizar este estudio con el detalle y profundidad que este caso se merece. Todos y cada uno de ellos no solo me permitieron entrevistarlos, me facilitaron documentos publicados por ellos mismos y hasta textos sin publicar realizados para conferencias y talleres en torno a su gestión al frente del Museo Nacional de Arte y el Plan Maestro MUNAL 2000.

Los hallazgos de la revisión de documentos nos permitieron entender a detalle la etapa de estudio y ya con la mente organizada, se continuo con el enfoque heurístico. Para llevar a cabo las entrevistas a profundidad desarrollé una guía de preguntas, con temas a tratar como el punto de partida. Después de varias revisiones, el cuestionario fue sometido a una prueba piloto. El Mtro. Edgar Guerrero Soto, alumno del Doctorado en Ciencias y Artes para el diseño, participó en dicha prueba. Sus observaciones fueron de gran ayuda, me mencionó que las preguntas no eran la mejor opción porque limitaban el diálogo. Recordé que Peter Woods (1987) menciona que establecer un sentimiento de confianza es determinante en la entrevista a profundidad y un buen formulario de preguntas lo lleva implícito. El principal propósito es fomentar que el entrevistado esté dispuesto a confiarnos su muy personal punto de vista con respecto a los temas a tratar. Entonces, realicé el cambio, de formulario de preguntas a formulario de pautas a seguir.

Cabe señalar que tal como lo recomienda el Dr. Robert Stake (1999) la lista de pautas a seguir va de acuerdo con el sujeto a entrevistar, ya que perfil de entrevistado es único, por lo tanto, desarrollé 3 formularios de pautas, uno para cada seleccionado (p. 64). Se pueden consultar los formularios elaborados en el anexo C.

ANEXO C:
https://drive.google.com/file/d/1RtSISw54VGk2K46zPXYgLjFGhPAubk9U/view?usp=share_link

La entrevista a profundidad nos permite llegar a las realidades múltiples. Su principal característica es que estimula el tráfico de los datos importantes y ofrece una información personal de los actores principales y su opinión es determinante (Stake, 1999, p.65). Dichas entrevistas a profundidad han sido un reto en este estudio, ya que de forma inicial se plantearon tres o cuatro entrevistas, con las personalidades más importantes y destacadas para este análisis, que sin duda incluyen a la dirección general del MUNAL en esta etapa y a las profesionales a cargo del proyecto de Interpretación realizado y puesto en marcha al momento de reinaugar el Museo en el año 2000, representado a través del recorrido alterno.

Finalmente, se logró entrevistar a las cinco personalidades directamente involucradas en la creación, diseño e implementación del Proyecto de Interpretación, representado en las salas de Orientación y el programa de interpretación gráfico, puesto en marcha desde el año 2000.

Las entrevistas realizadas a la Maestra **Graciela de la Torre**, directora del MUNAL de 1989 al 2003 y a la Curadora Educativa de dicho proyecto **Marcia Laríos**, fueron el complemento del video publicado por el mismo museo, en el ciclo de conferencias en torno al festejo del 40 aniversario del MUNAL. Es importante mencionar que en este video se contestan algunas de las pautas que se formularon para las respectivas entrevistas a profundidad y se enriquecen con los comentarios de **Rafael Sámano** y **Claudia Barrón** quienes también asistieron a dicha conferencia y ellos fueron los responsables del proyecto museológico y la coordinación académica del Proyecto MUNAL 2000, respectivamente y ambos pueden considerarse como otras dos personalidades entrevistadas.

Y la última y quinta personalidad entrevistada fue una gran aportación, ya que el estudio de público realizado fue una de las principales pautas para conocer los fundamentos reflejados en el diseño y las particularidades del proyecto de interpretación. La Dra. **Graciela Schmilchuk**, fue quien dentro de la exposición “El Cuerpo Aludido” llevó a cabo dicho estudio cualitativo y dio voz a las necesidades del público visitante, así surgen las consideraciones y

objetivos más importantes a seguir en el diseño, desarrollo e implementación de este proyecto.

Esta investigación, se ha dado a la tarea de compilar la trayectoria, el enfoque y la implementación del programa de Interpretación creado desde el área educativa del museo, así como de todo el material educativo y las evidencias de los programas educativos realizados durante la gestión a cargo de la Maestra Graciela de la Torre.

Es necesario precisar que se incluyeron los videos que me fueron compartidos, mismos que hoy integran parte de esta investigación, siendo un gran aporte para el estudio del Plan Maestro MUNAL 2000, así como el reportaje para canal 11 del año 1990 y la entrevista realizada a la Mtra. Graciela de la Torre, Claudia Barrón, Rafael Sámano y Marcia Larios, en torno al 40 aniversario del Museo Nacional de Arte, dentro del ciclo de conferencias El MUNAL en la voz de sus directores, publicada a través de las redes sociales del propio museo.

Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace.

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

3. Del análisis de la información a los resultados

A lo largo de esta investigación se han desarrollado varios mapas mentales e infografías que ayudaron a identificar las categorías que nos ayudarán a dar respuesta a las preguntas de investigación, en las que centramos este análisis. (anexo D). Después de analizar las oraciones que surgieron de la observación participante e interpretar los hallazgos de la revisión de documentos y las entrevistas a profundidad, se seleccionaron puntualmente las categorías a partir de las cuales se analizaron los temas de interés, con la finalidad de dar congruencia al presente estudio.

ANEXO D
https://drive.google.com/file/d/1Z6g8d8-WWO8Q95uJ3XbBA1yCkpxMOcFr/view?usp=share_link

Tal y como lo señala Coffey & Atkinson (2003) la codificación puede tener varios niveles de complejidad, ya que es un estudio de carácter social y es indispensable encontrar el sentido de los datos obtenidos a través de las técni-

cas aplicadas. Todos estos datos se derivan del mismo conjunto de intereses, que finalmente fueron el aporte central para dar respuesta a los cuestionamientos que dan sentido a la investigación realizada. Es imposible olvidar que la codificación de los datos cualitativos permite reconocer y recontextualizar el estudio de campo, para lograr obtener un panorama más claro del estudio a realizar. Leer y releer los datos nos ayuda a interpretar y comprender todo lo que este estudio implica.

A partir de este análisis se encontraron las categorías que nos ayudarán a exponer el enfoque y los conceptos a contrastar en este estudio, y finalmente se dará respuesta a las preguntas de investigación. Estas categorías y subcategorías son el resultado de las recurrencias que se fueron encontrando a lo largo de la sistematización, interpretación y codificación de la revisión de documentos y entrevista a profundidad.

La primera categoría encontrada es la corriente museológica bajo la que se lleva a cabo el proyecto de interpretación, es denominada como la **Nueva Museología**, su enfoque marca la pauta a seguir dentro de los **espacios públicos**, como los museos de arte y por tal motivo es la primera subcategoría. Para llevar a cabo esta transformación se requiere que el **guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación** sea congruente, por lo tanto, es la segunda subcategoría del estudio y así se termina identificando la tercera subcategoría, ya que, para llevar a cabo esta función en el museo desde la educación, entonces se requiere **transmitir un conocimiento** desde el ámbito de la **educación no formal**.

Para llevar a cabo esta transformación desde la **educación no formal**, es necesario implementar desde la institución museística las **teorías educativas**, y así surge la segunda categoría, ya que esta es la que da sentido y fundamento a los programas educativos y las actividades que se desarrollan en el MUNAL, surgiendo así la primer subcategoría, ya que a través de los **elementos de comunicación** que le proponen al **visitante**, crea su propia **experiencia significativa**, que fomenta el desarrollo del **aprendizaje**

significativo promovido en el museo de arte, siendo así está la segunda subcategoría de análisis bajo este rubro.

A través de estas dos categorías y cinco subcategorías se logrará dar una respuesta a la pregunta general que se ha postulado en el presente estudio. Y para contestar la pregunta particular, se identifico que hay un **visitante** en el que se enfoca este proyecto integral, por lo tanto, surgió la tercer y última categoría de este estudio y se identifica al **visitante activo** como parte fundamental para consolidar esta propuesta desde la **Nueva Museología**. Pero para lograr este objetivo fue necesario realizar diversos **estudios de público** y así identificar puntualmente los **tipos de público o visitantes** que asisten a los museos de arte y se logre fomentar la **experiencia significativa** en cada visita a este **espacio público**.

Las categorías nos aportaran una guía clara y congruente en el reporte de análisis de los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación aplicadas, de igual forma se presentará la triangulación de datos que nos ayudará a contrastar los hallazgos con los sustentos teóricos que finalmente darán el soporte epistemológico para mostrar las conclusiones y limitaciones que finalmente resultaron en el presente estudio.

Debido a que se puede considerar que este estudio es relativista y la interpretación de estos hallazgos son una interpretación personal, que surge a partir de la propia experiencia, entonces las aportaciones podrían ser consideradas como opiniones personales, por lo tanto, la triangulación no debe depender de la subjetividad de esta investigadora, sino de las evidencias encontradas (Robert Stake, 1999).

A continuación, se muestran dos cuadros y se desglosan las categorías y subcategorías de acuerdo con la pregunta de investigación y orden de importancia y sustento arriba mencionado.

Cuadro 1. Categorías para dar respuesta a la pregunta general.

Pregunta General de investigación	Categorías	Subcategorías/Temas de interés
Indagar ¿Cómo se llevó a cabo el proyecto de interpretación 2000 desde el ámbito educativo?	Nueva Museología	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio público - Guion Museológico, museográfico, curatorial y de Interpretación. - Educación no formal
	Teorías Educativas	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de comunicación para los visitantes - Experiencia significativa = Aprendizaje significativo

Fuente: Elaboración propia con base en las categorías como referencia en Coffey & Atkinson, 2003: 54-55

Cuadro 2. Categorías de categorías para dar respuesta a la pregunta particular.

Pregunta particular de investigación	Categoría	Subcategorías/Temas de interés
¿Qué papel tuvo el visitante en el diseño educativo de este proyecto?	Visitante activo	<ul style="list-style-type: none"> - Estudios de público - Tipos de públicos/visitante

Fuente: Elaboración propia con base en las categorías como referencia en Coffey & Atkinson, 2003: 54-55

Para mostrar el contexto propio de la época desde la función educativa del museo, que es necesario apreciar, no es una actividad extra ni independiente, y es una de las funciones esenciales del museo. En el anexo E, se encuentran dos cuadros, que muestran datos que pueden ser consultados. Su importancia va desde la dirección general del Museo, quien da soporte a la misión y visión del Programa Educativo, y enfatiza en el enfoque museológico a seguir, se describen las teorías educativas aplicadas en todos los programas y talleres educativos.

Por ser una parte esencial para desarrollo del proyecto de Interpretación se mencionan los programas educativos realizados en la etapa 1989 al 2003, así como los tipos de públicos que se tenían considerados e identificados. En dichos cuadros se hace una síntesis, que demuestran los datos generales a considerar para el presente estudio; la finalidad es dar a conocer el panorama

ENLACE E:
https://drive.google.com/file/d/1ZLjoVewp0vD0Lkawk8qQaMPI5_E1t5q9/view?usp=share_link

general del área educativa, sus objetivos, el proyecto rector, los programas y públicos que en esa época atendían y su diversidad. En aquella época se crearon una gran diversidad de herramientas de enseñanza- aprendizaje que, tenían como objetivo fundamental lograr que el público visitante experimentara en este icónico espacio museal, una experiencia significativa a través de todos los recursos didácticos diseñados e implementados. Si se desea conocer este material diseñado y publicado por el museo de arte, se puede visitar el siguiente enlace.

ENLACE:
<https://padlet.com/MUNALC/DMX/gu2kbgIrmg88y92e>

Es evidente que, desde el nombre del área educativa se determina el enfoque a seguir en los proyectos rectores, se consideran los diferentes públicos registrados y los programas diseñados para atenderlos, justifican su planteamiento desde los métodos y las teorías pedagógicas aplicadas. Para lograr comprender el proyecto de interpretación era necesario conocer la estructura de esa etapa del área educativa y los cambios realizados después del plan maestro MUNAL 2000.

4. De la nueva museología a la experiencia significativa del visitante

Para el presente análisis se integran los hallazgos más significativos de la revisión de documentos, los videos y las entrevistas realizadas. De igual forma las notas más destacadas y que se consideran preponderantes para este estudio, se pueden consultar en el anexo F.

ENLACE F:
https://drive.google.com/file/d/1DGZgeQbGNTE-OgH3o81L6kKaV1cPm74I/view?usp=share_link

Tal y como se muestra en el siguiente cuadro, las evidencias encontradas bajo la categoría de la Nueva Museología mencionan cómo se plasmaba y llevaba a cabo en la realidad, la influencia de este corriente desde los criterios aplicados en el diseño de este espacio museal. Posteriormente se mostrarán las subcategorías que forman este apartado que son: espacio público, guion Museológico, museográfico y curatorial, así como el fundamento de transmitir conocimientos que en esta época se imparte desde la educación no formal.

Cuadro 3. Evidencias – Nueva Museología.

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL/ MUNAL, 2001. DE LA TORRE, p. 13	- MUNAL 2000 dio cobijo a los postulados de la museología contemporánea redefiniendo la misión del Museo Nacional de Arte como líder en la oferta a la sociedad del conocimiento de la historia visual comprendida en las fronteras de su vocación, y estableciendo estrategias y programas que permitan un diálogo creativo y permanente entre la obra y diversos niveles de audiencia, del que se deriven educación y goce estético.
- DOCUMENTAL/ DE LA TORRE, 2018 p. 122	MUNAL2000: RECORRIDOS ALTERNOS - A nuestro juicio, el programa de interpretación MUNAL 2000 ha sido una de las contribuciones más sobresalientes de la museología actual en México.
- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL Minuto 48:41 / 57:20	Mtra. Graciela de la Torre - No son ocurrencias, hay teorías atrás, no se nos ocurrió...que quede clarísimo...Este proyecto subyace de la Nueva Museología
ENTREVISTA A PROFUNDIDAD/ Mtra. Graciela de la Torre	- Felipe Lacouture como director del Museo de San Carlos y bajo el concepto de la Nueva Museología , me encomienda crear el departamento de Servicios Educativos en el museo de arte, convirtiéndose así, en el primer museo del INBA que creaba esta área educativa.

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en: - MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, DE LA TORRE G. (2018). *Arqueología de la Visita Guiada en la pedagogía Crítica. Donde el corazón late más fuerte*. Educadores de museos en México I, SHCP, 119-124. Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace.

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

El concepto postulado por la Nueva Museología da pie al proceso evolutivo en los museos, como ya se mencionó anteriormente: Su propuesta es que el museo deje de ser este espacio decimonónico y sea accesible para todos, tal y como se llevó a cabo desde los primeros planteamientos del Plan Maestro MUNAL 2000. Se puede analizar que la entonces directora del Museo Nacional de Arte, la Mtra. Graciela de la Torre, era una pionera en abrir estos espacios a diversos públicos, ella es quien crea el área educativa en los museos de arte del Instituto Nacional de Bellas Artes, INBA y quien diseña programas educativos para públicos vulnerables, como discapacitados y niños de la calle.

Es evidente que no solo lleva a cabo la recuperación total del Antiguo Palacio de Comunicaciones. En conjunto con un grupo de asesores se diseña un plan para gestionar dicho Plan Maestro. A través de un análisis y estudio realizado durante tres años, se rescata un inmueble icónico del porfiriato y se abre una propuesta innovadora. Para cumplir con el compromiso de la institución

museística con la sociedad mexicana, se redefine su misión y se propone abrir un diálogo creativo y permanente para los diferentes niveles de visitantes. No solo se rescata el servicio que se brinda; se crean las condiciones óptimas para conservar y estudiar el acervo del museo. También se aprovecha el espacio con el solo propósito de abrir por completo este espacio al público visitante. Cuando hablamos del espacio nos referimos a este espacio físico, que estaba destinado a la administración pública y que fue cedido por mandato presidencial, para albergar diversas obras representativas del arte mexicano, es entonces que entendemos que el espacio público es una categoría por analizar.

Cuadro 4. Evidencias – Espacio Público

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL /MUNAL, 2001 GUTIERREZ, p.25	- Por otra parte, si hemos dicho que este edificio ha resistido a lo largo del tiempo las ideologías y los gobiernos, hasta cumplir aún hoy cabalmente sus nuevas funciones , es porque lo impulsó un deseo de modernidad, pero también una vocación liberal [...]sirvieron para hablar de democracia, libertad, igualdad, progreso, avance cultural y desde luego de modernidad, es decir, revelaban los ideales que todo liberal de la época tenía y, aún hoy, todo ciudadano desea.
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 TOVAR, p.9	- El Museo Nacional de Arte seguirá así abriendo rutas inéditas para la revisión y el estudio del arte mexicano gracias a un recinto que, por sus instalaciones y su concepción , es hoy uno de los mejores ejemplos del compromiso de los mexicanos con su extraordinario legado artístico y cultural.
- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL Minuto: 8:24 / 57:20	Video “El impacto de una propuesta Innovadora: El caso MUNAL 2000” - En 1989 con la actual administración...y desde luego de plantear la recuperación total del espacio para la función museística

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en: - MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace.

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

Este espacio físico es histórico y como se menciona ha sobrevivido diversas transformaciones, desde la instauración del MUNAL, este espacio ya no está destinado a la función pública, finalidad con la que fue creado, pero su papel icónico aún persiste. A través de su diseño arquitectónico se inspiró esta nueva etapa, este inmueble símbolo del porfiriato, se transforma y adecua a las necesidades de una sociedad en evolución, se reafirman los conceptos postulados con los que fue creado y se confirma el discurso de: democracia, libertad, igualdad y progreso, se adhieren a esta nueva propuesta el avance

cultural y la apertura de un espacio al público en general (MUNAL,2001). Nuevamente se resaltan los ideales que a todo liberal y ciudadano inspiran. Es inevitable no reconocer el papel de la política cultural de nuestro país, ya que este espacio fue abierto al público y no solo grupos de élite en función pública pueden disfrutar y gestionar desde este espacio. Gracias al apoyo de CONACULTA al frente de Rafael Tovar y de Teresa, este inmueble es reutilizado bajo el concepto de museo contemporáneo y se postula como la evidencia del compromiso de las instituciones gubernamentales con la sociedad mexicana. La propuesta no solo reacondicionaba el espacio y lo adecuaba a la función museal, a través de diversas mesas de trabajo se diseñó la distribución y adecuación del inmueble, la exhibición de las obras de arte, el recorrido artístico, con la finalidad de aprovechar todo el espacio y que el visitante desde la entrada al recinto se convirtiera en un agente activo y creativo dentro del museo.

Cabe señalar que las condiciones físicas debían permitir y fomentar esta actividad, así el visitante puede diseñar su propio recorrido y apropiarse de casi todo el espacio, ya que las áreas administrativas y para el personal que colabora en el museo son reubicadas en el tercer piso y sótano. Dichas áreas no cuentan con la majestuosidad ni adosamientos de la planta baja, primer y segundo piso. Es evidente que el espacio está diseñado para que el público visitante admire y disfrute esta obra de arte arquitectónica. En este punto es preciso señalar dos aspectos importantes: que antes de este Plan Maestro, el área educativa y sus talleres se encontraban en el tercer piso, por lo que la actividad de los profesionales de la educación que colaboraban en el museo implicaba que el ascenso y descenso fuera tortuoso y disfuncional, entonces las actividades a realizar en los talleres con grupos de 25 o 30 niños se convertían en un verdadero problema, ya que el traslado de grupos por el elevador implicaba mucho tiempo por el difícil acceso; con la nueva propuesta, ahora el área educativa está a la entrada a un costado del lado derecho, lo que facilita la atención de los visitantes. En esta propuesta se incluyen los talleres, que se reubican al fondo del inmueble, en planta baja. Con lo que se abre la posibilidad de crear talleres y actividades educativas durante la visita a este espacio a

todas las exhibiciones. Para su visualización se puede consultar el mapa en el anexo a.

Los espacios denominados como espacios de orientación se encontraban en: la primera sala estaba dispuesta para recibir a los visitantes, se encontraba en la planta baja y se le dio a conocer como el Museo tras bambalinas, la segunda y tercera sala, se encontraban en el segundo piso del MUNAL y estas fueron denominadas con la propuesta que presentaban al público visitante, la primera daba a conocer los lenguajes del arte y la segunda explicaba los significados en el arte. Para su fácil visualización se anexa el mapa de ubicación y fotos de archivo. Para su consulta revisar el anexo b.

El otro aspecto por enfatizar es la creación de dos recorridos el histórico artístico y el alterno, con lo que damos pie al análisis de la siguiente subcategoría: el guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación.

ANEXO a:
https://drive.google.com/file/d/13MaK6XxViKXcXs1VFnyZekr_r4oy6M_K/view?usp=share_link

ANEXO b:
https://drive.google.com/file/d/1GBBC9b_w6UaU_pFvKfE33Xn745SpunR8/view?usp=share_link

Cuadro 5. Evidencias – Guion Museológico, museográfico, curatorial y de interpretación

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 Barrón y Sámano, p. 56-71	- Si bien el museo se concibe como un vehículo de comunicación capaz de reforzar y ampliar tanto los conocimientos como el goce estético del visitante [...] - A partir de estas consideraciones, Angelina de la Cruz y Marcia Larios elaboran el contenido de estos espacios [...]
- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL Minuto: 34:15 / 57:20	Claudia Barrón y Rafael Sámano: - Hemos estado cansados de estos recorridos largos , por ejemplo, en estos museos enciclopédicos europeos en donde ves a hordas de gente caminando, sin ton ni son [...] - El trabajo de equipo fue fundamental, la libertad del equipo interdisciplinario propició la capacidad mística de crear, reflexionar de usar la teoría [...]
- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL	Graciela de la Torre: - Con mi equipo fuimos responsables del proyecto MUNAL 2000 [...], es su proyecto museológico, curatorial y de interpretación . - Propuesta horizontal a partir del usuario y de la sucesión del poder. - Sin hegemonía del curador, del director o del educador. Trabajo en equipo, diálogo abierto [...] -Ofrecer lecturas alternas (recorrido alterno) [...] - El objetivo era que el visitante fuera frecuente y asiduo al MUNAL.
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	-Asimismo, se conformó un equipo interdisciplinario encabezado por la directora del Museo [...] - La incorporación de los espacios de interpretación como parte del recorrido general - Concebir estos espacios dentro del guion alterno [...]es decir, "mirar el arte con nuevos ojos"

ENLACE
 YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

ENTREVISTA A PROFUNDIDAD/ Marcia Larios	- La propuesta del MUNAL 2000 era innovadora, única en su momento, fue el primer esbozo de la curaduría educativa en México, ya que Angelina de la Cruz y la presente, realizamos diversas reuniones y mesas de análisis con Claudia Barrón y Rafael Sámano [...].
---	--

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en: - MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

De acuerdo con las evidencias que se encontraron en la lectura y el análisis a profundidad de la publicación realizada para dar cuenta de este proyecto, la publicación del MUNAL 2001, da voz a diversos colaboradores y expertos. Quienes hacen un recuento del trabajo realizado a lo largo de tres años, dan testimonio de cómo se conformaron grandes equipos interdisciplinarios, centrados en lograr con éxito la labor encomendada a través de la restauración integral y una propuesta museológica contemporánea.

Se postula al Guion Museológico, museográfico, curatorial y de interpretación como la condición medular que se implementa en este espacio museal, a continuación, se enlistan las evidencias encontradas:

- a) **Se promueve el principio del museo participativo.** Se enfatiza la intención de abrir este espacio al público visitante, y esto conlleva una ardua labor de investigación y estudio para crear este discurso que, facilite el diálogo a través de las obras expuestas. El grupo de profesionales a cargo se tomó el tiempo necesario para conocer al público, para entender sus necesidades, para desarrollar este guion se partió desde su propia experiencia, evitan replicar los discursos museológicos de los grandes museos enciclopédicos, en donde el visitante no reflexiona y está sin estar, en el espacio. Para llevar a cabo este proceso con éxito fue necesario hacer estudios previos, evaluaciones, consultar teorías, pero el factor determinante en este punto no solo fue aprovechar el espacio y propiciar el diálogo, o la interacción activa con el visitante y la obra, en realidad se facilitaba este discurso abierto y representativo de nuestra identidad nacional;

fue sin duda un resultado satisfactorio de la ardua tarea de conjuntar esfuerzos.

- b) **Se fomenta un trabajo colaborativo.** Desde la dirección a cargo del proyecto, esto hasta nuestros días es evidente; si analizamos el video de la conferencia para el 40 aniversario de los directores del MUNAL; Para su consulta se adjunta el enlace publicado en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México:

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

Cada conferencia estaba enfocada para la personalidad a cargo de la dirección de cada etapa y la única personalidad que aparece con su equipo de colaboradores es la Mtra. Graciela de la Torre quienes participan junto a ella, en un diálogo abierto, libre y horizontal. Dando muestra y confirmando que desde aquella época y hasta hoy, su gestión en este proyecto icónico propicia el trabajo en equipo y colaborativo desde la colaboración interdisciplinaria, la libertad y la horizontalidad.

- c) **Se sumaron esfuerzos de diversos expertos en diferentes áreas.** Así fue como el Plan Maestro se cobijó bajo la colaboración de un sólido y robusto grupo de asesores. En conjunto se realizaron mesas de diálogo y lo más trascendental es que este trabajo interdisciplinario se llevó a cabo sin luchas de poder, el trabajo se centró en conciliar y llegar a acuerdos. La libertad creativa y la horizontalidad prevaleció en este proyecto colaborativo, que se vio reflejada frente al papel del visitante; el cual se le consideró como el actor principal. Se impulsó al visitante a través de este discurso a diseñar su propio recorrido, en cada sala se le proponía un guion museológico que posibilita interactuar con el espacio, las exhibiciones y las obras. De forma independiente se podía visitar una sola sala o una época determinada, pero también se podía elegir todo el recorrido en orden cronológico y continuo, propuesto en el guion histórico-artístico. El objetivo de

diseñar un recorrido diferente en cada visita era viable y posible; dependía por completo del visitante, sus preferencias y sus elecciones con base en sus gustos, intereses y nivel de conocimientos.

- d) **Se diseñaron dos opciones de recorrido.** A continuación, se describen brevemente. Estos dos recorridos se complementaban. El primero era el recorrido histórico-artístico que era un discurso cronológico y proponía el hilo conductor a través de la historia artística de nuestro país, podía realizarse de forma individual y aleatoria, por tal motivo se adecuó y se dividió en tres grandes módulos: Asimilación de Occidente: La pintura de la Nueva España (1550-1821), Construcción de una Nación (1810-1910) y Estrategias plásticas para un México moderno (1900-1954) y se complementaba con cuatro pequeñas salas acondicionadas para el despliegue de la fotografía y la gráfica, complementando así esta propuesta nacionalista.
- e) **El recorrido alterno** era la segunda propuesta, que incluía el espacio para las exposiciones temporales, las salas monotemáticas, las salas hipertextuales, las salas de colecciones espaciales, y las salas de orientación, conformadas por: el museo tras bambalinas, los lenguajes del arte y los significados del arte. Con esta sólida propuesta el visitante podía complementar libremente su recorrido o seleccionar únicamente alguna de estas salas para su estudio profundo y específico, la intención era motivar una selección orgánica y rizomática, con la libertad de elegir de acuerdo con la época o la colección que más le resultara atractiva o en la que tuviera algún interés en especial. El recorrido alterno estaba diseñado para ser integrado de forma libre y aleatoria, la intención era fomentar o incentivar la experiencia.
- f) **Las salas de orientación.** Reflejaban este postulado que ayudarían al visitante a interpretar la obra expuesta, esta propuesta motivaba al visitante a entrar a una sala del recorrido histórico-artístico y que de ahí continuara con su visita en una sala monotemática o de orientación, incluso podía regresar entrar y salir las veces que lo

desea a cualquier sala, era posible regresar después de conocer o construir un aprendizaje a través de la interpretación de los lenguajes del arte. Esta propuesta sin duda rompía con el tradicional y a veces hasta pasmoso recorrido o guion clásico y obsoleto, se abría la libertad del diseño de una visita única, dinámica que le proponía al visitante un sin fin de opciones, ya que las salas monotemáticas, hipertextuales, de colecciones especiales, y de exposiciones temporales, se actualizarán cada seis meses y esto le brindaría al público una alternativa actual y diferente en cada visita.

En síntesis, todo esto tenía como objetivo diseñar una propuesta acorde a las exigencias y necesidades del público visitante del nuevo siglo que estaba por iniciar. La intención era transmitir a través de esta panorámica nacionalista una idea o concepto, que a través de la comunicación eficaz reforzara o ampliara los conocimientos del visitante, lo que nos lleva a analizar la siguiente y última subcategoría de este núcleo. Este interés por transmitir o reforzar determinado conocimiento, es parte de la función del museo. Entonces ofrecer una experiencia variada para transmitir un conocimiento da como resultado educar desde el ámbito no formal.

Cuadro 6.
Evidencias – Transmitir conocimientos= educación no formal

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	<p>- CARACTERÍSTICAS ESPECIALES Una vez establecidos los conceptos generales de los espacios [...]considerando la circulación y accesos para personas con discapacidad, e incluyendo señalizaciones especiales en el piso, así como el carácter permanente que por sus objetivos educativos y de aprendizaje desempeñarían.</p> <p>- EL MUSEO TRAS BAMBALINAS El objetivo de esta sala es mostrar las principales funciones de un museo de arte [...] Se diseñó una vitrina con la silueta de cada una de las personas que laboran en el Museo con sus respectivas herramientas de trabajo, y un árbol genealógico que ilustra la procedencia de las colecciones de MUNAL.</p> <p>- LOS LENGUAJES DEL ARTE El objetivo de esta sala es explicar al público los diferentes elementos que componen una obra de arte y sensibilizar acerca de los procesos, técnicas, materiales y herramientas de trabajo para su producción. Se crearon cuatro ventanas manipulables, dos dedicadas a la pintura y dos a la escultura. En ellas se explican los diferentes elementos que</p>

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
	<p>las obras pictóricas y escultóricas mediante un sistema de paneles deslizables. También se instalaron nueve monitores en los que se muestran los procesos, técnicas y materiales de distintos medios artísticos: pintura, escultura, fotografía y grabado.</p> <p>- LOS SIGNIFICADOS DEL ARTE</p> <p>El objetivo de esta sala es mostrar al visitante cómo se construyen los significados y valores del arte y cómo esto influye en nuestra percepción, así como la importancia de la historia y crítica de arte. Se produjeron diversos interactivos para cada uno de los temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crítica de arte: este interactivo permite al visitante consultar distintos testimonios y grabar el suyo propio acerca de una obra específica. • Los valores del arte: una balanza manipulable permite equilibrar los valores que hacen que una obra de arte sea importante y significativa. <p>Como recurso paralelo se utilizará un programa interactivo de cómputo para presentar al visitante las diferentes maneras en que se puede interpretar una obra de arte.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA,

Como ya se mencionó el diseño de este guion museológico, museográfico y curatorial estaba enfocado a diferentes tipos de aprendizaje. Los espacios de orientación estaban diseñados para todos los tipos de públicos; toda la museografía era inclusiva y fue diseñada para que, desde los públicos de edades preescolares, experimentaran con las diversas propuestas lúdicas, interactivas y de multimedia. Toda esta propuesta también incluía a las personas con alguna discapacidad; público al que desde 1991 el departamento de servicios educativos atendía a través de su programa “Un Museo para Todos”. Por lo que este público ya estaba incluido en el diseño de todas las actividades educativas. Este programa era un éxito y abrió la posibilidad la participación de estos visitantes desde las instituciones públicas y privadas enfocadas a su atención especializada, incluyendo la participación activa de este público, que se integraba al desarrollo de experiencias significativas desde el Museo. Todos los tipos de públicos visitantes estaban invitados a conocer y aprender las pautas a seguir, para que lograrán frente a la obra de arte expuesta, una experiencia que les permitiera interpretar, reflexionar y finalmente consolidaran de forma individual o grupal la experiencia significativa, que fomentaba la

reflexión, discusión e incluso a veces hasta la crítica, tal y como se proponía en los interactivos diseñados en la sala de los significados del arte.

Es evidente que el estudio a lo largo de tres años y el trabajo multidisciplinario se vio reflejado en lograr solventar las necesidades reales, adecuadas al espacio a través de un canal de comunicación que fuera accesible y comprensible para todos los públicos. Se enfatizó la importancia de mostrar una perspectiva del arte mexicano y evidenciar la importancia de su acervo en resguardo en este antiguo palacio de comunicaciones. Al destacar su importancia, se difunde este discurso histórico- artístico reflejado en las obras de arte que, siempre serán parte de nuestro patrimonio artístico e identidad nacional. En ese entonces se llevó a cabo la función educativa del museo, con un planteamiento diferente, único y excepcional, a través de las salas de orientación, siendo fundamental el interés de transmitir un conocimiento al público visitante.

La intención en cada propuesta diseñada para estos espacios era: dar a conocer, explicar y difundir varios de los conceptos, significados y lenguajes del arte. Fue un reto lograr que el visitante a través de propuestas lúdicas, interactivas, de autoconducción y consulta, lograra interpretar de forma individual o colectiva las obras de arte expuestas, sin olvidar que también era importante impulsar el disfrute y el gozo frente a la obra en exhibición.

Así fue como en esa época, se llevó a cabo la función de educar desde el museo en el ámbito no formal. Para lograrlo, fue indispensable investigar, discutir y formular alternativas fundamentadas en diferentes métodos y teorías pedagógicas, que les permitiera diseñar diferentes herramientas lúdicas, audiovisuales y hasta mecanismos interactivos innovadores. Entonces damos paso a la siguiente categoría: Las teorías educativas y a las subcategorías que la conforman que son: los elementos de comunicación que se diseñaron para los visitantes, con el objetivo de enriquecer su experiencia; enfocada a impulsar una experiencia significativa desde el museo que finalmente fomentaría un aprendizaje significativo desde el ámbito no formal.

Cuadro 7. Evidencias – Teorías Educativas

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / De la Torre, 2018 p. 119-121	- Visionariamente, el método creativo subrayaba que el museo no era el aula y que el deber del facilitador era solamente el de motivar un mayor provecho de la experiencia museal en los niños . - "Ejercitar el poder creativo infantil hasta el nivel más alto posible; hacer del arte una avenida para para que el educando [sic] exprese su imaginación y sentimientos ; desarrollar y ejercitar las capacidades perceptuales infantiles; desarrollar al máximo la individualidad y sensibilidad de cada niño [...]desmitificar el papel del museo como un sitio reservado a los exquisitos y estudiosos, que nada tiene que nada tiene que ver con las experiencias cotidianas del individuo".
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	- Basado en una teoría pedagógica, de inteligencias múltiples y de aprendizaje significativo , el Proyecto de Interpretación se concibió desde un inicio con un doble propósito. Por un lado, con la incorporación de los espacios de interpretación en el recorrido del Museo, y por el otro, con el Programa Gráfico que incluye criterios para la elaboración del cedulario del guion histórico-artístico y del recorrido alterno , [...]diferentes niveles de información, [...]la elaboración de material en braille para las personas con discapacidad visual.
- DOCUMENTAL / Schmilchuk, 1999	- El uso de la polisemia en los dispositivos de interpretación ha demostrado su poder, pero no basta añadir un muñeco, alguna música o una instalación divertida a una exposición [...]El contenido importa mucho a los visitantes, contenido que sorprenda y haga reflexionar .

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, DE LA TORRE G. (2018). *Arqueología de la Visita Guiada en la pedagogía Crítica. Donde el corazón late más fuerte*. Educadores de museos en México I, SHCP, 119-124.

En este punto se recomienda revisar el cuadro en el anexo G, ahí se podrá encontrar el desglose de los métodos y teorías aplicadas desde el área educativa del Museo Nacional de Arte, dentro del periodo de 1989 a 2003. Es importante considerar que el sustento que aportan varios de estos métodos y teorías en el desarrollo del proyecto de interpretación, fueron aplicadas previamente en las múltiples actividades y programas educativos.

Tal y como se menciona en la nota de la entrevista a Marcia Larios en el cuadro 6, su aplicación en las diversas propuestas y actividades paralelas realizadas fueron una gran aportación, ya que todas estas experiencias brindaron un aprendizaje previo a los expertos y profesionales educativos en el ámbito museal. Es importante recordar que, muchas de estas teorías fueron diseñadas para aplicarse desde la educación formal, que está representada por las instituciones educativas como, por ejemplo: escuelas, institutos o universi-

ANEXO G:
https://drive.google.com/file/d/1h-cVO7k2zFrU9-BxxJfZv53TuKFiQl9bU/view?usp=share_link

dades. Y dichas teorías sustentan el diseño de las diversas herramientas de enseñanza aprendizaje en el aula, como, por ejemplo: la teoría del aprendizaje significativo y la teoría de las inteligencias múltiples. La flexibilidad y libertad del diseño de las actividades y herramientas didácticas diseñadas desde el ámbito no formal, como, por ejemplo: la función educativa en el museo de arte permite que se lleve a cabo el aprendizaje situado.

Con la experiencia adquirida desde el diseño hasta su implementación y evaluación, los profesionales y expertos a cargo van perfeccionando dichas herramientas, que a través del tiempo logran con éxito la experiencia significativa en todo tipo de públicos. La verdadera intención desde el museo, no debe ser solo proponer una actividad recreativa o una experiencia divertida, es entonces cuando la aplicación de estas teorías educativas son determinantes para lograr que esta experiencia logre su objetivo primordial, que es sin duda fomentar la experiencia significativa desde el ámbito de la educación no formal y para ello se deben de utilizar diversos recursos, por lo tanto es importante conocer cuáles son esos elementos de comunicación que proponen llevar a cabo la experiencia significativa, que permitirá al visitante conocer, reflexionar y entender el arte.

A continuación, se presentan las evidencias encontradas en la revisión y el análisis documental realizado, que describe los elementos de comunicación estudiados y considerados desde el guion museográfico, museológico, curatorial y de interpretación. Estos materiales fueron diseñados para complementar el programa de interpretación y consolidar la experiencia significativa del visitante, durante toda su visita al museo. Despertando el interés y la curiosidad por visitar este espacio de forma constante.

Cuadro 8. Evidencias – Elementos de comunicación con los visitantes

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
<p>- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105</p>	<p>- La propuesta incluyó, además, la incorporación de material documental y gráfico, como medios para ejemplificar la vinculación del arte con otras disciplinas, problemas o conceptos.</p> <p>- PROGRAMA GRÁFICO DE INTERPRETACIÓN El Programa Gráfico de Interpretación se diseñó con el objetivo de concebir el grupo de cédulas - introductorias, temáticas, subtemáticas, particulares y de grupo -, así como los folletos informativos y de orientación para los diferentes recorridos y las hojas de sala para familias [...] reconociendo que el nivel de comprensión del visitante no es aislado sino una experiencia de la exposición en su conjunto.</p> <p>- USO DEL LENGUAJE El empleo de un vocabulario que no es familiar para el público, [...] principales barreras para el aprendizaje en los museos. Al escribir las cédulas, se debe tener cuidado al utilizar el lenguaje técnico e información subjetiva.</p> <p>-Las cédulas dificulta su lectura y comprensión y provoca que el visitante dedique mayor tiempo a la lectura de información que a la observación de los objetos.</p> <p>Lenguaje subjetivo- El empleo de un lenguaje subjetivo debe estar sustentado en razones objetivas...En cuanto a los contenidos y de acuerdo con los objetivos y necesidades académicas, interpretativas y de comunicación [...]</p> <p>- Simultánea al Proyecto de Interpretación, se desarrolló una propuesta editorial que incluyó la edición de una serie de seis folletos cuyo objetivo es brindar al visitante información de carácter general que lo oriente antes, durante y después de visitar el Museo..</p>
<p>- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 Teuscher Francisco, 2001 p. 106-113</p>	<p>El proyecto de diseño gráfico comprendió la señalización (direccional, de núcleo temático, preventiva y para empleados del museo) y el programa de comunicación en salas (fichas técnicas). Este proyecto se basó fundamentalmente en comunicar al visitante dos tipos de información: 1. comunicación referente a las obras, fuera y dentro de las salas, y 2. señalización para guiarlo en su recorrido por el Museo, indicar su ubicación y cómo dirigirse a la sala de su elección.</p>

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en: - MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA,

Después de revisar las evidencias encontradas es indudable que, en el proceso de estudio y diseño de la propuesta museológica, museográfica, curatorial y de interpretación, se encontró que el público de aquella época tenía diferentes enfoques y visiones. Entonces era necesario crear un canal de comunicación claro y enfocado a informar al público visitante. Los elementos que se diseñaron incluían la señalización del propio museo, para orientar al visitante dentro del museo y también era necesario dar conocer los servicios disponibles para los visitantes. Se crea una identidad gráfica para cada módulo del recorrido histórico-artístico y para las salas que integran el recorrido alterno. Todos los servicios y las salas se mostraban en los directorios del museo.

Se entendía de primera instancia que existían diferentes edades y niveles de públicos, por lo tanto, la creación de estos elementos que conformarán el programa gráfico de interpretación debía estudiarse y someterse a diversas consideraciones.

El discurso de comunicación con el visitante, desde un inicio estuvo considerado como piedra angular del programa de interpretación ya que estaba perfectamente identificado que, el público necesitaba un lenguaje amable que transmite fácilmente el servicio o conocimiento que se pretendía dar a conocer. También se debía priorizar, la majestuosa arquitectura sobre la señalización; la obra expuesta sobre el contenido de la cédula. Entonces se fijan pautas y lineamientos a seguir que describen la importancia del uso de elementos gráficos que faciliten la comprensión de los textos que utilizan un lenguaje de fácil comprensión para los diversos públicos.

La intención primordial en el diseño de todos los recursos expuestos a través de las diferentes cédulas informativas, en los folletos informativos y los diversos recursos aplicados en la señalización del museo, era ampliar la posibilidad de fomentar la experiencia significativa a través de estos elementos de apoyo, que sin duda deben de ser evaluados, y deben de ser actualizados de acuerdo a las necesidades del público visitante. Con esta intención se analiza la siguiente subcategoría que, sin duda, termina por consolidar la misión de las teorías educativas aplicadas, que postulan a la experiencia significativa como este impulso que propicia el aprendizaje significativo en los visitantes.

Cuadro 9. Evidencias – Experiencia significativa =Aprendizaje significativo

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	<p>- Se consideró, además, que el discurso museográfico se concibiera como una experiencia más que como un producto y que el Museo dejará de ser sinónimo de sus colecciones añadiéndole una función de comunicación y servicio capaz de proponer una oferta cultural de calidad.</p> <p>- Así, a la par de ofrecer un espacio de interacción que permita al visitante la reflexión, recreación y el conocimiento de la obra de arte, el discurso museológico y de interpretación sería capaz de: 1. Motivar a los visitantes a involucrarse activamente con los objetos, resolver problemas, analizar y reflexionar sobre diferentes</p>

	situaciones y fenómenos artísticos; 2. fomentar el desarrollo estético visual por medio del enfrentamiento con la obra de arte, y 3. Permitir a los visitantes generar herramientas que puedan aplicar a otros objetos de la colección durante su recorrido por las salas de exposición. - Tener una experiencia de aprendizaje
--	--

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA,

Con base en las evidencias encontradas, se entiende que quien dará sentido al discurso museológico, museográfico y curatorial y en quien se centra la visita al museo es: el visitante; él es quien construye su recorrido, observa la obra, interpreta el acervo y finalmente construye su experiencia que se envuelve en toda su visita al museo. Si se logra que, a través de todos los recursos diseñados en el museo, fuera y dentro de salas, la experiencia del visitante será significativa, y sin duda culminará construyendo un aprendizaje significativo. Es entonces que se entiende porque los elementos de comunicación también son importantes.

En ellos se debe de reflejar todo el trabajo realizado por y para el museo. Desde el director del museo y todo el equipo de profesionales, incluyendo hasta los expertos en los montajes de exhibiciones, deben lograr que el museo cumpla con esta misión, que incluso permea hasta los administrativos y personal de atención al público. Sin olvidar que los custodios del acervo en las salas de exhibición son pieza clave, ya que ellos sin duda son quienes atienden las necesidades, quejas y comentarios del público durante su visita al espacio museal.

Deben existir diversos elementos de comunicación, que permitan al público conocer, entender e interactuar con el acervo y expresar sus ideas, comentarios o sugerencias.

Las cédulas introductorias, por módulo, por sala, las guías de autoconducción, las hojas para vista en familia, para niños jóvenes, incluso los videos, recursos interactivos y todo lo que representa un mensaje hacia el visitante, debe de diseñarse de acuerdo con el objetivo a cumplir y adecuado al

público que va dirigido, es entonces que todos los involucrados deben trabajar en equipo, para lograr consolidar la premisa de la experiencia significativa.

Se diseñaron diferentes elementos de comunicación, cada uno adecuado para los diferentes tipos de aprendizaje. Tomando en consideración el lenguaje con el que se transmite la información y los detalles de la obra, que sin duda facilita el diálogo abierto entre el acervo y el visitante. Priorizando que lo importante no es que, el visitante se enfoque en la información plasmada en cédulas y demás materiales, la intención de este material era dar a conocer datos importantes o significativos de la obra. Para despertar la curiosidad del visitante, guiando su observación, análisis y reflexión, promoviendo entonces que se lleve a cabo la experiencia del visitante frente a la obra de arte. Entonces se abre el diálogo para comprender, interpretar y discutir de forma individual o grupal la obra de arte expuesta y así construir un aprendizaje.

Todas las propuestas se construyeron de acuerdo con los diversos tipos de visitantes ya identificados y atendidos a través de los programas educativos desde del inicio de dicha área en 1989. Por lo tanto, con el transcurso del tiempo, los profesionales y expertos en la educación desde el museo, ya contaban con la experiencia suficiente para entender de qué forma el visitante podría llevar a cabo un aprendizaje y de qué manera se lograba fomentar la experiencia que se pretendía lograr fuera significativa. Para conocer al visitante, fue necesario llevar a cabo diversas propuestas implementadas a través de los programas para públicos vulnerables como, por ejemplo: Niños en situación de Calle, personas con discapacidad, el público de la tercera edad, los docentes frente a grupo, las promociones de verano. Todas estas actividades fueron el preámbulo perfecto para conocer los diversos públicos y diseñar diferentes alternativas para fomentar a través del diseño de las herramientas didácticas la experiencia significativa. Sin lugar a duda, las evaluaciones de dichos programas motivaron la realización de diversos estudios, por lo que a continuación se mostrarán los hallazgos de la última categoría de este análisis de resultados enfocado en el visitante activo y las subcategorías de estudios de público y tipos de públicos.

Cuadro 10. Evidencias – Visitante Activo

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL	Graciela de la Torre,- Dejar de ser un visitante pasivo y se abrió la posibilidad de ser un visitante activo . - Se utilizan dos corrientes hoy comunes: <i>Free choice</i> y <i>do it together</i> , que dan un papel protagónico al visitante . ya que posibilitan la libertad de elegir y que cada individuo desarrolle su propio recorrido .
- ENTREVISTA A PROFUNDIDAD/ Marcia Larios	- Gracias a los estudios de público y al estudio de las propuestas de museos extranjeros, la propuesta diseñada permitía al visitante elegir su propio recorrido , le permitía entrar y salir de las salas, visitar este recorrido alterno que incluía espacios diseñados para diferentes niveles de públicos, que enriquecen su interpretación y reflexión con la obra, permitiendo un diálogo abierto , un visitante activo que podía ir y venir, regresar, reinterpretar, discutir y comentar con los otros su experiencia frente a la exhibición.
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 Barrón y Sámano, p.56-71	CONSIDERACIONES SOBRE EL PROYECTO DE INTERPRETACIÓN Hacer del público en general un participante activo supone generar instrumentos que respondan a inquietudes, no sólo de sentido y contexto histórico, sino también de orden práctico.
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	- De esta manera, y apoyado con recursos complementarios de autoconducción, interactivos y de consulta, el público podrá acercarse a temas, formas de representación y procesos de creación no sólo como espectador sino como participante activo -La interactividad es considerada en los espacios de interpretación como un acto de reciprocidad, es decir, el visitante actúa sobre la exhibición y ésta responde haciendo algo que actúa sobre el visitante. De esta manera, los visitantes se convierten en participantes activos al explorar los diferentes recursos de manera independiente y significativa .
- DOCUMENTAL / Schmilchuk, 1999	- Otro elemento clave en el diseño de políticas de inclusión por parte del museo es el enriquecimiento de una gama de posibilidades para alentar la participación activa de los visitantes. Esto se ha logrado a través de diferentes recursos, como mesas de libros al final de la exposición -donde los visitantes se pueden sentar tranquilamente a leer-, así como algún medio para expresar emociones e ideas respecto de la exposición y del museo al final de la visita.

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

Entonces y de acuerdo con las evidencias arriba mencionadas, la propuesta era propiciar el desarrollo de un visitante que diseñara su propio recorrido, preponderando su protagonismo, para consolidar al visitante activo. Entonces el museo de arte estaría creado por y para el público. Sería congruente con la corriente propuesta desde la nueva museología. Se abrió el espacio museal a la participación activa de diversos públicos desde el guion museológico, museográfico y curatorial.

Se considera por primera vez al visitante, desde que se designa este espacio a la función museística. Se abren por completo las puertas a los visitantes de este antiguo palacio de comunicaciones. Se incluye al recorrido la sala de espera y el salón de recepciones ubicados en el segundo nivel. La visita a este recinto es propositiva e interactiva a través del recorrido alterno. Estas salas complementaban el recorrido histórico- artístico y fueron diseñadas para ofrecer discursos más complejos y detallados. Alternando el acervo incluso hasta con propuestas de arte contemporáneo, con la finalidad de abrir espacios para la reflexión y análisis de públicos más especializados.

Los espacios diseñados para todo tipo de públicos, incluyendo los públicos más jóvenes o de nivel educativo básico, eran los que explicaban al visitante cómo interpretar el arte. Los denominados espacios de orientación presentaban la alternativa que proponía a través de diferentes juegos lúdicos, comprender el arte. También se incluyeron bancas dentro de los dos recorridos museales con la finalidad de que el público pudiera observar la obra, descansar y reflexionar, leer tranquilamente las cédulas que enriquecen su visita y de esta forma invitar al público a apropiarse del espacio museal, siendo un agente activo que en cada visita diseñaría su propio recorrido.

El diseño aplicado en todo el plan maestro MUNAL 2000, incluyendo el proyecto de interpretación, tenía la evidente intención de que a través del participante activo se consolida la experiencia significativa que, permitía construir el aprendizaje significativo al público pero para asegurarse de lograr este propósito, se debía conocer al visitante no solo a través de los estudios y evaluaciones realizadas desde el departamento educativo, fue entonces que se llevó a cabo un estudio de público, lo cual nos lleva a la siguiente categoría de análisis.

Cuadro 11. Evidencias – Estudios de público

Tipo de Fuente / Referencia	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001	Fue indispensable tomar en cuenta las evaluaciones cualitativas - registradas de manera sistemática de 1988 a 1999 en diversos sondeos -, las cuales permitieron reunir, comparar, analizar e interpretar datos sobre el público cautivo y potencial. Algunos de los

<p>- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 Barrón y Sámano, p.56-71</p>	<p>resultados arrojados nos dieron a conocer no sólo las preferencias en el diseño museográfico, sino en los contenidos y temas de la colección.</p>
<p>- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105</p>	<p>Llevar a cabo una primera propuesta, hizo necesario plantear una metodología de trabajo que incluyera un proceso de investigación del desarrollo de audiencias y estudios de público, la consulta de bibliografía especializada y el conocimiento de experiencias similares in situ, visitando museos estadounidenses [...] PROGRAMA GRÁFICO DE INTERPRETACIÓN Atender las necesidades e intereses de los visitantes en su recorrido por el Museo requiere un trabajo de investigación y evaluación en cuanto a las repercusiones que los materiales impresos producen y fomentan para la mejor comprensión de un objeto artístico.</p>
<p>- VIDEO YOUTUBE: ENTREVISTA 40 años del MUNAL Minuto: 38:06 / 57:20</p>	<p>Marcia Larios. - Los estudios de público realizados arrojan que el visitante busca: un lugar para disfrutar las obras, una comunicación clara del guion museológico y de los servicios. Busca una experiencia social a través de actividades en el museo. También buscan una experiencia de aprendizaje.</p>
<p>- DOCUMENTAL / Schmilchuk, 1999</p>	<p>- Asimismo, el MUNAL se ha ocupado de sus públicos como pocos museos de arte en los últimos años, [...] un departamento de servicios educativos que cuenta con mayor apoyo de la dirección que otros museos [...] - Una señalización adecuada forma parte integral de una política de inclusión. Señalizar mejor todos los elementos museográficos es importante para que puedan ser mejor utilizados y comprendidos por los visitantes [...] - Utilizar recursos metafóricos y lúdicos como presentación de una exposición temporal fue muy adecuado, pero también puede serlo respecto del museo en general. - El contenido importa mucho a los visitantes, contenido que sorprenda y haga reflexionar. - Ritmos y necesidades de la visita - La incorporación en la museografía de un espacio de pausa indica que no todos disfrutan una exposición sin interrupciones y brinda a los visitantes la posibilidad de desarrollar su propio ritmo de visita.</p>

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, Para consultar la entrevista publicada en Youtube en el canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, se comparte este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

A través de este estudio de público se confirma que desde el guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación era muy importante conocer el público visitante y sus comentarios. Logrando de esta forma diseñar una propuesta museal acorde a las necesidades del público de aquella época, los primeros ejercicios se llevan a cabo en los primeros años del plan maestro MUNAL 2000. A través de las mesas de diálogo, reuniones y acuerdos, se logra implementar la respuesta que el público visitante ha manifestado a través de los estudios de público realizados y las evaluaciones de los programas educativos.

Se identifica que todo el discurso de comunicación presentado dentro del mismo inmueble incluye y permea a: sus exhibiciones, programas educativos, recursos audiovisuales y hasta los interactivos del museo que se encuentran en los espacios de orientación. Todo en conjunto propone un discurso al visitante y debe ser congruente con el objetivo de invitarlo a participar activamente en el espacio museal. A pesar de que varias de las pautas ya consideradas e implementadas en los diversos programas educativos, era necesario realizar un estudio a mayor detalle, por lo tanto, se requería de un análisis especializado a través de un estudio cualitativo adecuado y enfocado a encontrar esas pautas a seguir para el desarrollo del objetivo central de la propuesta aplicada en el Plan maestro MUNAL 2000. Entonces el visitante se convierte en el sujeto de estudio. Aunque los estudios previos realizados a través de las evaluaciones empíricas realizadas por el área educativa ya daban el primer esbozo de los intereses del visitante, era necesario un análisis enfocado a la diversidad de públicos y a sus intereses.

Se confirmó que el museo podría ser el espacio adecuado para cualquier tipo de visitante, la diversidad de públicos ya había sido considerada y era posible fomentar el aprendizaje significativo en todos ellos, pero esto primero requería conocer los detalles de los tipos de públicos. La observación fue una pieza fundamental en este estudio, se documentó su interacción con la obra de arte, las diferentes formas de conocer y aprender a través del arte, su nivel educativo, su interés por los espacios museales, entre otros.

De esta forma llegamos a la última subcategoría, los tipos de públicos, el principal interés era conocer a esta diversidad de públicos. Quiénes eran los públicos cautivos, los nuevos públicos, los más exigentes y los que participaban en las actividades del museo. Con estos datos se podría realizar una propuesta acorde a la diversidad y las necesidades por cubrir de los públicos de aquella época.

Cuadro 12. Evidencias – Tipos de públicos

Tipo de Fuente / Cita Bibliográfica	Fragmento Destacado
- DOCUMENTAL / MUNAL, 2001 De la Cruz y Larios, p.94-105	- El primer esquema trabajado atendió en sus contenidos y recursos los diferentes estilos de aprendizaje de los visitantes, según sean: <ul style="list-style-type: none"> • imaginativos: aprenden escuchando y compartiendo ideas y prefieren estrategias interpretativas que motiven la interacción social; • analíticos: prefieren la interpretación que les brinde información por medio de hechos secuenciales (cronologías, líneas del tiempo, mapas de ubicación); • de sentido común: les gusta descubrir cosas por ellos mismos, y • experimentales: aprenden por medio de la experiencia, por acierto y error. - Los visitantes, en su diversidad, deben ser motivados a observar, comparar y discriminar los trabajos artísticos, así como a utilizar un lenguaje personal para aplicar sus observaciones.

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la revisión de documentos, con base en:
 - MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA,

Conocer al público visitante era indispensable si se considera que la intención es que se convierta en un agente activo dentro del espacio museal. Terminar con el concepto del museo como templo decimonónico es todo un reto, ya que a través de las generaciones se ha considerado un espacio para grupos de élite o eruditos del arte. Por lo que hacer diversos estudios ayudó a conocer cómo era el público asiduo a estos espacios, que interés los motivaba a asistir a los museos de arte, y que esperaban encontrar en este antiguo palacio de comunicaciones, sin duda los públicos cambian conforme va evolucionando la sociedad, por lo que este estudio cualitativo fue pertinente, y adecuado a la etapa de puesta al día integral del Museo Nacional de Arte (MUNAL), sin duda muchos de estos resultados obtenidos hoy ya no son de interés general, otros pueden seguir vigentes, pero en su momento marcaron la pauta a seguir para el diseño del guion museológico. museográfico, curatorial y de interpretación.

Se observa que la experiencia de los años previos en el diseño, implementación y evaluación de los programas educativos había servido para comenzar a identificar las necesidades primarias. Ya se tenían identificadas las cuatro formas en las que los visitantes podían aprender, ya se utilizaba la teoría de las inteligencias múltiples y la teoría del aprendizaje significativo para desarrollar actividades, talleres y programas educativos; también ya se conocía que los espacios lúdicos ayudaban a interpretar el arte, pero a través de este

estudio se identifica que no hay un interés general, ni de la mayoría de los visitantes en conocer la historia del acervo artístico o la iconografía.

Incluso en este estudio de público se visualiza que hay visitantes que ni siquiera se interesan por leer las cédulas, solo están interesados en observar. Se válida que existe una diversidad de públicos, y con este estudio se entiende que se deben de abrir diversas alternativas para estos públicos diversos, por lo tanto, surge este guion alterno, su mismo nombre lo dice, otorgaba al público visitante una alternativa para interpretar, disfrutar y aprender a través del arte.

Entonces fue necesario abrir espacios para los públicos más enfocados en el análisis de una obra o de un tema, por lo tanto, la propuesta en las salas monotemáticas e hipertextuales era las más adecuada para ellos, también las salas de gabinetes de la estampa o las salas de fotografía estaban diseñadas para otros públicos específicos e interesados en el “Retrato del México independiente” o el “Paisaje del siglo XX”, en estas salas se ofrecían diversos materiales gráficos, entre los que se podían observar diversos grabados, fotografías, entre otros.

Toda esta experiencia se ampliaba con la oferta visual para otra diversidad de públicos, con las exposiciones temporales se enriquecían los discursos establecidos en el museo, a través de otras exhibiciones que mostrarían una lectura alterna para comprender el arte mexicano. De igual forma la sala de colecciones especiales, abriría un diálogo en paralelo y brindar un reconocimiento social a la participación en la conformación de exposiciones dentro el museo, se invitaría a coleccionistas a realizar una selección de las piezas bajo su resguardo y que a través de ellas se permitiera conocer otro universo y visión en particular.

Sin duda esta propuesta considero los elementos de comunicación como parte sustancial del proyecto de interpretación, diseñar de acuerdo con las necesidades del visitante era primordial. Por lo tanto, el material impreso, gráfico, audiovisual e interactivo tenía como propósito fomentar una experiencia que motivaría la interpretación de visitante logrando finalmente complementarse

con el espacio museal, las exhibiciones, las obras de arte expuestas, los recursos audiovisuales, las salas de los recorridos alternos y hasta las bancas diseñadas para reflexionar, logrando así que el visitante fuera el centro de esta experiencia museal.

4.1.- Triangulación de teorías y categorías

A continuación, se contrastan las diversas teorías que conforman un referente teórico aplicado en el MUNAL para la educación y las propuestas teóricas contemporáneas que han surgido después de la puesta en marcha del Proyecto de Interpretación 2000 y sus diversos referentes epistemológicos. Se realizará la triangulación de las evidencias encontradas a partir de las tres categorías de estudio.

Tal y como se muestra en el cuadro 3, **la primera categoría, que nos ayuda a dar respuesta a la pregunta general es: La Nueva Museología.** Esta corriente museológica es impulsada en México por el maestro Felipe Lacouture, museólogo mexicano quien poseía un amplio panorama de los museos de nuestro país. Es inspirado por George Henri Rivière para impulsar esta propuesta que cambiaba por completo la visión del museo decimonónico y abría las puertas de estos espacios a la participación social (Vázquez, 2003)

En uno de sus últimos mensajes el maestro Felipe Lacouture se cuestiona: si el Museo cuenta con la capacidad de transmitir ciencia y cultura, y si es posible lograr mediar a través de los recursos emotivo- racionales y los objetos simbólicos; enfatiza que es urgente el desarrollo social y cultural. Finalmente concluye y cuestiona si en verdad el público es indispensable para cambiar al museo. Invita a todos los profesionales y expertos de museos a conocer al público visitante y clasificarlo. Les propone integrarlo a la gestión museística y enfatiza su postulado del museo diagonal.

Destaca a los museos comunitarios, como los espacios que más han desarrollado el concepto de museo participativo, y han permitido el desarrollo de

la propuesta del museo diagonal que, ha permitido plantear una ruta vivencial hacia el futuro (Singer, 2003).

El maestro Felipe Lacouture reitera el compromiso de todos los profesionales y expertos a continuar con el cambio, desde el museo diagonal. Propone al público como el centro del espacio museístico, quien da sentido a las exhibiciones y los acervos. Con esta reflexión entendemos que la postura de García Canclini va de acuerdo con la propuesta del Maestro Felipe Lacouture, ambos proponen que el museo interprete su acervo a través de sus exhibiciones y se desarrolla la interacción social, que abre la posibilidad de democratizar la Cultura a través de sus espacios y sus propuestas.

Lo expuesto anteriormente me permite afirmar que, el Plan maestro MUNAL 2000, estaba fundamentado en la corriente de la **Nueva museología**. Como podemos observar en las evidencias presentadas en el cuadro 4, la Maestra Graciela de la Torre, es fundadora de los Servicios Educativos en el Museo de San Carlos que, estaban bajo la dirección del Maestro Felipe Lacouture, por lo tanto, su influencia ideológica en el Plan Maestro MUNAL 2000 es evidente.

En este proyecto, se logra ceder el poder. Tal y como lo postulan Acaso y Megias (2017), proponen que el arte y la educación colaboren cada uno desde su ámbito, pero cediendo el poder y concluyen que un arte sin educación es una arte incompleto y la educación sin arte también lo es, por lo tanto, postulan que uno de los principales fundamentos es que se trabaje horizontalmente, a través de grupos interdisciplinarios.

Es importante destacar que en el desarrollo del **Guion Museológico, museográfico, curatorial y de interpretación**. Todos los colaboradores de dicho plan investigan, planean, discuten, diseñan y acuerdan con base en abrir este espacio al público. Este trabajo horizontal sin hegemonías de curadores, de museólogos o de educadores, es ratificado por todos ellos en sus comentarios. Conforman un equipo con diversos enfoques, pero centrados en una misión, abrir este espacio al público visitante.

Si **la Nueva museología** abre este espacio museal, para en realidad ser un **espacio público**, un lugar abierto a todos los públicos. Por lo tanto, es un museo que no propone barreras para la interacción social o para el desarrollo del aprendizaje significativo. Steinfeld (2012) con su propuesta de diseño universal, nos habla de las barreras que muchas veces pueden interferir con la interacción social en un espacio público y las barreras imposibilitan que este espacio lleve a cabo la función para lo que fue creado. Por lo tanto, propone utilizar las barreras a favor del visitante en el espacio museal, ya que el diseño del espacio permite que se lleve a cabo la interacción sociocultural, pero que también las barreras son las que dan cauce y movimiento a la experiencia en este espacio (p.4-5).

Entonces entendemos que la propuesta museográfica en el proyecto de interpretación abría estos espacios a la reflexión, pero también permitía que este recorrido alternativo se llevara a cabo de manera lúdica. Los recorridos libres permitían que el visitante decidiera su propia ruta, reflejada en esta propuesta diseñada desde el guion museológico, museográfico y curatorial, que integraba por completo al programa de interpretación.

Lauro Zavala (2013) propone el espacio museal con una definición dinámica, abierta, que postula al visitante como el centro de este espacio, descalifica a las musas, a las colecciones de objetos y a los productores de la exposición. Propone el paradigma en la educación y el museo a través de varios puntos que considera emergentes, en el siguiente cuadro se menciona cada uno de estos puntos.

Lo que postula Zavala me permite afirmar que cada uno de los puntos propuestos es considerado dentro del **guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación** del plan maestro MUNAL 2000, propone al igual que el proyecto de interpretación, al visitante como el actor principal de las experiencias que transmiten un conocimiento que finalmente impulsa la educación desde el ámbito no formal, tal y como lo clasifican Acaso y Merigas (2017), ya que el museo es una institución no legislada, pero diseña sus propuestas educativas a partir de teorías educativas.

Cuadro 13. El Paradigma emergente en la educación y el Museo

Paradigmas en educación y museos (Jean Sebeok, 1996)	
Paradigma Emergente	
1.	El museo ofrece una experiencia educativa independiente de la educación formal
2.	El objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta
3.	Lo esencial de una exposición es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita
4.	El museo debe mostrar el contexto social que produce el significado
5.	El museo debe dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad
6.	La experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita
7.	La experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales
8.	La experiencia educativa se apoya en la participación activa del visitante
9.	El museo ofrece al visitante la construcción particular de una realidad simbólica autónoma
10.	La experiencia museográfica consiste en dirigir una mirada museográfica a cualquier espacio natural o social

Fuente: ZAVALA, Lauro. (2013). ANTIMANUAL DEL MUSEÓLOGO. Hacia una museología de la vida cotidiana. UAM. México DF, México.

Las **teorías educativas** aplicadas en los proyectos y programas dentro del museo representan una base sólida, tal y como podemos constatar en el cuadro de evidencias 7, las teorías y métodos en el área educativa del museo, fueron consideradas y aplicadas desde la instauración del Departamento de Servicios Educativos en el año 1989, El método creativo proponía el desarrollo creativo de los niños que participaban en talleres y actividades dentro del museo.

Posteriormente los Programas educativos del Museo, se fundamentaron en **la Teoría de las inteligencias Múltiples** (Howard Gardner, 1983), inspirándose en las propuestas desarrolladas por Project Zero, se reproduce el “Juego genérico” que a partir de diversos cuestionamientos enfocados a las ocho inteligencias; el público abre un diálogo con la obra e iniciaba la interpretación, que finalmente impulsaba la experiencia significativa.

Al impulsar las actividades sensoriales y centrar la percepción en el objeto, el visitante asocia los símbolos y se enfoca en conocer y comprender la obra de arte, entonces surgen las emociones, las vivencias y los recuerdos. Tal y como se propuso en varios de los ejercicios interactivos de los espacios de orientación (Desmet y Hekkert, 2007).

Al buscar nuevas sensaciones o despertar la curiosidad de lo cotidiano, se impulsa lo excepcional. Por ejemplo: María Acaso y Clara Megias (2017) proponen crear actos irruptivos fuera del aula; en un espacio como el museo y a través de esta singular dinámica se sorprende o se rompe con las actividades establecidas, dentro de este espacio. Así surge el momento memorable, al ser sorprendente se determina como una **experiencia significativa** y al recordarse impulsa a que se revivan nuevas experiencias (Otero y González, 2011). Entonces se fomenta un aprendizaje significativo tal y como lo plantea Ausubel, Novak y Gowin, quienes explican que el aprendizaje se relaciona con la adquisición de conocimientos. Aseguran que se convierte en significativo a partir de la experiencia que impulsa al sujeto a construir o comprender un nuevo conjunto de ideas (Cubero, 2005).

Ya sea que el aprendizaje suceda por recepción o por repetición (Ausubel, 1983), los visitantes del museo construyen **el aprendizaje significativo** cuando sus acciones son congruentes con el aprendizaje subsecuente. A través de las actividades propuestas en el espacio de interpretación, se fomentan los tres tipos de aprendizaje significativo: representacional, de conceptos y proposicional. Se implementa el representacional en las actividades más elementales como, por ejemplo: al realizar las actividades que sugieren la búsqueda de símbolos e iconos en las obras de arte. Y si se sugiere que se identifiquen objetos o eventos que representan a determinada cultura o sociedad como por ejemplo en las escenas histórico-artísticas, entonces se fomenta un aprendizaje de conceptos. Finalmente, cuando el visitante aprende que, el significado está más allá de la suma de los significados, palabras o conceptos, entonces ya realiza un aprendizaje proposicional (Ausubel et al., 1991).

Para llevar a cabo esta **experiencia significativa** entonces será necesario apoyarse en diferentes herramientas, como por ejemplo los elementos de comunicación con los visitantes que propician y dan soporte a esta ya nombrada experiencia. (Zavala, 2013). Es entonces cuando el arte necesita al diseñador que, se presupone tiene una preparación muy particular y a veces

superior a la del artista, es especialista en el manejo de las formas con fines utilitarios y masivos, por lo que su función en un museo abierto al público es fundamental, ya que implica el uso de herramientas tecnológicas, audiovisuales o icónico verbales, siendo así el diseñador quien a través de efectos persuasivos transmite al público el mensaje que, fomenta la experiencia significativa en el museo (Acha, 2009). Tal y como se propuso desde el Plan Maestro y se vio reflejado en el programa de interpretación a través de: la señalización del museo, los materiales impresos y en los espacios de orientación, en donde a través de diferentes ejercicios interactivos, maquetas y elementos lúdicos se daban a conocer los lenguajes y los símbolos en el arte (De la Torre, 2017, p.121).

Es entonces cuando es evidente que el diseño utilizado e implementado desde la museografía hasta los folletos de mano, llevaron a cabo un proceso centrado en el usuario, tal y como lo propone Alastair Fuad-Luke (2009) en cualquier propuesta de diseño se debe elaborar un perfil del usuario y en este caso debían de ajustarse a las necesidades, limitaciones, capacidades, preferencias, emociones, sentimientos y expectativas del público visitante al museo. Otorga el papel protagónico al usuario y menciona la importancia de que colabore en el diseño, ya que el será quien lo utilice (p. 147). El estudio de público realizado permitió dar voz a los visitantes y de esta forma fue posible conocer cuáles eran las necesidades del visitante en el MUNAL, y debido a su gran diversidad se diseñan seis modelos diferentes Los folletos pueden observarse en el anexo H.

ANEXO H:
https://drive.google.com/file/d/112Ni-4xt1y84-1q_7gxIFkalko9rW4q/view?usp=share_link

Fue necesario conocer a este público que se pretendía invitar a convertirse en un **visitante activo**, entonces fue importante diseñar e implementar todas las facilidades para que esto fuera posible. Sin lugar a duda el antiguo Palacio de Comunicaciones fue todo un reto, pero la propuesta se llevó a acabo de acuerdo a los resultados obtenidos a través del análisis de otras propuestas implementadas en museos del extranjero y de los estudios de público, tal y como se muestra en las evidencias del cuadro 11.

Conocer al **público visitante** y desarrollar criterios que agruparan los comportamientos no ha de haber sido una tarea fácil, pero la propuesta de Lauro Zavala (2019), casi 20 años después de realizado el proyecto de interpretación, nos brinda un enfoque claro de la diversidad de públicos visitantes en un museo.

Cuadro 14. Tipología de las Estrategias de Recorrido

(Adaptado de Eliseo Verón y Jean Umiker-Sebeok)
<p style="text-align: center;">Visitante Hormiga: Ritual, lento, memorioso, verbal y crítico. Orientado a la experiencia de análisis</p>
<p style="text-align: center;">Visitante Chapulín / Visitante Pez Lúdicos, interactivos, auditivos, emocionales y vertiginosos Orientados a la experiencia empática</p>
<p style="text-align: center;">Visitante Mariposa Pragmático, visual, táctil, sistemático y utilitario Orientado a la experiencia pedagógica</p>

Fuente: Zavala, L. 2010, Seminario de Narrativa Museográfica,

Como se puede observar, existe una relación entre las tipologías arriba descritas y los hallazgos mostrados en el cuadro de evidencias de tipos de públicos. Si analizamos a detalle las evidencias y se cruza la información de los dos cuadros, entonces es posible concluir que: los imaginativos que se identificaron como los que aprenden escuchando, comparten ideas y prefieren estrategias interpretativas que motiven la interacción social, estos junto con los analíticos, que son los prefieren la interpretación que les brinde información por medio de hechos secuenciales (cronologías, líneas del tiempo, mapas de ubicación). Coinciden con el visitante pez y con el visitante Chapulín en ambos casos son lúdicos, interactivos, vertiginosos, auditivos, pero su enfoque esta orientado hacia la experiencia empática y emocional.

En cambio, los de sentido común les gusta descubrir cosas por ellos mismo coinciden con la visitante hormiga que gustan por los rituales, son verbales, críticos y se orientan a la experiencia de análisis. Y por último los experimentales que aprenden por medio de la experiencia, por acierto y error y están representados con la visitante mariposa que son visuales, táctiles y van orientados hacia la experiencia pedagógica.

Los expertos y profesionales de la educación en museos, con el paso de los años y diversos estudios realizados, han aceptado la necesidad de diseñar para el público visitante, siendo una de las primeras propuestas desde el ámbito museal el programa de interpretación, en el que se enfocó esta investigación. En esta propuesta se eliminaron las preconcepciones y las posiciones tradicionales que, permitían al curador o museólogo enfocar este discurso centrado en sus ideas y deseos. De acuerdo con Victor Papanek (2009), a veces resulta complicado enfocarse en las necesidades de las personas y no en sus deseos. Es indispensable comenzar a diseñar los discursos con base en las necesidades reales para resolver los verdaderos problemas, que finalmente apoyaran las experiencias para generar la experiencia significativa, en el museo de arte (p.219).

En aquella época el estudio de público fue realizado por la Dra. Graciela Schmilchuk, fue determinante y ayudo a que este proyecto de interpretación se realizará de acuerdo con las necesidades, y los comentarios de los visitantes; quienes finalmente serían los usuarios de este espacio. Sus comentarios fueron la inspiración para el diseño de las herramientas creadas para interpretar el arte.

Sin duda en el ámbito museal, este cuadro de tipologías ha sido considerado para el diseñar las propuestas adecuadas a los diferentes públicos visitantes. Sin olvidar que el visitante activo debe de ser el centro de las exhibiciones.

Conclusiones en el Programa de Interpretación 2000

Finalmente podemos concluir que la pregunta general de la presente investigación que se centró en indagar: ¿Cómo se llevó a cabo este proyecto desde el ámbito educativo? Fue contestada. Después de todos los hallazgos mostrados en los cuadros de evidencias, que muestran cómo se postuló al proyecto de interpretación a través de la propuesta integral realizada, desde el diseño aplicado en la rehabilitación de este espacio museal, hasta el propósito que fomentaba la experiencia significativa del visitante activo a través de la

educación no formal. Logrando una propuesta acorde a los principios de modernidad y libertad con los que este icónico espacio fue creado.

A partir de ello el MUNAL, podía ser considerado como un Museo de tiempo didáctico, ya que era el lugar propicio para la investigación, que mostraba el funcionamiento del espacio museal y despertaba el interés con sus obras, colecciones o bibliotecas y se proponía como un centro de aprendizaje (Zavala, 2013). Se consolidaba el aprendizaje situado, a través de la propuesta de John Dewey con el aprender haciendo en un contexto fuera del aula, en donde la participación activa del visitante era primordial para llevar a cabo la experiencia significativa (Díaz-Barriga, 2006), que proporcionaría el aprendizaje significativo en sus tres tipos (Ausubel, 1983).

Y para dar respuesta a la pregunta particular que se enfocó en ¿Qué papel tuvo el visitante en el diseño educativo de este proyecto? Fue posible evidenciar a través de este estudio, los detalles y particularidades para entender, cómo se llevó a cabo en el año 2000 este proyecto de interpretación. Se confirmó como el estudio de público realizado, fue determinante para que esta propuesta, se diseñará enfocada en las necesidades un público real y en evolución. Lo que me permite confirmar que el papel del visitante fue preponderante y considerado como el centro de la experiencia museal.

Las aportaciones de esta investigación.

Este proyecto fue innovador desde el ámbito educativo en el museo de arte. Puntualizando que la innovación implica crear una nueva propuesta, en algo que ya existe. Es una nueva etapa en la que se puede modificar la función, la apariencia o la utilidad (Hernández M. et al, 2012).

Entonces se puede considerar que el proyecto de Interpretación del Museo Nacional de Arte del año 2000 diseñó esta nueva propuesta que modifica la función educativa del museo, y proponía crear una experiencia útil para el visitante. A través del guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación, se le daba a conocer al visitante una panorámica nacionalista, a

través de las obras artísticas expuestas, se le impulsaba como un agente activo y libre de diseñar su propio recorrido, y por medio de la interacción con el inmueble y el acervo, lograba consolidar la experiencia única y significativa. Interpretaría el arte a través de los recursos gráficos, visuales, lúdicos e interactivos que se encontraban en los espacios de orientación. Se facilitaba el diálogo con el visitante a partir de una estrategia de comunicación accesible y gráfica. Se fomentaba la democracia social y la apropiación de este espacio público a través del diseño de la propuesta educativa, enfocada en las necesidades del visitante.

Sin importar el tipo de público, porque desde aquella época el Museo Nacional de Arte, ya proponía en este espacio museal la inclusión y la diversidad, a través de sus programas educativos para públicos vulnerables como “El Museo y los niños de la Calle” o como el programa de “Un museo para todos.” Este museo ya era innovador y marcaba una tendencia, en la atención de diversos tipos de públicos, basta con recordar que, en aquel entonces ni en las plazas públicas era obligatorio contar con rampas de acceso para sillas de ruedas. Es hasta el año 2011 que en México es proclamada “Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad” (DOF 30-05-2011).

Otro dato importante y que se debe considerar es que, el Consejo Internacional de Museos (ICOM), en la asamblea que se llevó a cabo en el mes de agosto en Praga, postula el nuevo concepto que regirá a los museos a partir del 2022 y queda formalmente proclamado que un Museo es: Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.

Debido a la diversidad de perspectivas, era necesario actualizar la definición para lograr entender la función del museo y el resultado es esta

propuesta abierta, dinámica y creativa, ahora se adapta a la evolución de la sociedad. Entonces es hasta este postulado, que se propone al museo como un espacio público que ofrecerá experiencias con el fin de educar; se complementa la educación con el disfrute, que es un objetivo fundamental para se lleve a cabo el aprendizaje significativo desde la neuroeducación (Mora,2017) y menciona a la reflexión e intercambio de conocimientos tal y como se postula en la teoría sociocultural de Vigotsky (Cubero, 2005). Todas estas teorías fueron aplicadas dentro del programa de Interpretación del año 2000.

Dicho programa, rompía el paradigma del museo instalado en un espacio público, lleno de gabinetes de conservación a la espera de un público, que sólo acudía para recibir información del acervo en exhibición. Ahora a este tipo de enseñanza se le denomina como: educación bancaria y postula al receptor o visitante, como un sujeto estático e inerte en el que se debe depositar el conocimiento y posteriormente lo repita o recuerde, sin razonamiento alguno, por lo tanto, no se lleva a cabo el aprendizaje (Freire, 2015).

La propuesta diseñada en el dentro del guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación es integral y se proponían por primera vez en nuestro país, dos recorridos que se complementaban y facilitaban que el visitante se convirtiera en el centro de la experiencia museal. Se le permitía elegir los temas de su interés y así surgía la interpretación a partir de su conocimientos y perspectivas. Actualmente aún se propone este discurso en los museos de arte tradicionales, que insisten en conservar sus estructuras establecidas, imponiendo la jerarquía del curador o del museólogo, negándose desde la dirección del propio museo a ceder el poder desde las instituciones museísticas de nuestro país.

El proyecto de interpretación es el reflejo de la experiencia y el trabajo de vanguardia realizado a partir de los diferentes programas educativos, talleres, actividades y visitas guiadas realizadas desde al área educativa, para diversos tipos de visitantes del Museo Nacional de Arte en la etapa de 1989 al 2003. Esta experiencia se consolida a través del estudio de públicos realizado por la Dra. Graciela Schmilchuk, quien hace un análisis cualitativo que transmite las

necesidades reales del público visitante y da voz a la sociedad de aquella época dispuesta a la modernidad con la llegada de un nuevo siglo XXI.

En este proyecto se integró a un gran grupo interdisciplinario de especialistas, el guión museológico fue una labor de varios años de estudios, por un grupo de asesores, curadores y especialistas en educación. En definitiva, era la etapa propicia para esta investigación de la función educativa desde el museo de arte. Como ya se mencionó, el Plan Maestro MUNAL 2000, se lleva a cabo dentro de la gestión a cargo de Graciela de la Torre, como directora del museo, se destaca por ser el proyecto con mayor trascendencia dentro de su gestión al frente del museo. Ha sido la única directora en función pública en este espacio, por más de 14 años; lo que permite la continuidad y el desarrollo de proyectos a largo plazo. Cabe destacar que el enfoque de la misión del museo se determina desde la dirección general de este espacio; incide directamente en el objetivo a seguir dentro de los programas educativos realizados y los recursos otorgados para cada uno de ellos. Por lo tanto, la directriz general al frente del Museo, es quien incentiva el enfoque social de las propuestas a realizar bajo su gestión.

Por primera vez en el ámbito museal, el área educativa se incluye y colabora desde la horizontalidad con el grupo de asesores, expertos, curadores, museólogos, y museógrafos; es el punto de partida para que el área educativa de los museos de nuestro país sea considerada como uno de los ejes centrales del museo. Ahora se puede entender, como uno de los primeros ejercicios museales en los que se lleva a cabo la curaduría educativa en el museo de arte.

Entonces la Nueva Museología da pie a que esta transformación se lleve a cabo al paso de los años, por lo tanto, este estudio de caso da cuenta de este suceso, cronológicamente tal y como lo postula el Dr. Robert Stake (1999) es un proceso de evolución que únicamente al cabo de los años podrá verse, analizarse y comprenderse.

Las políticas culturales de aquella época contribuyeron junto con la sociedad civil a través del patronato del dicho museo, a que este proyecto se

realizara. Se confirman en este espacio abierto al público, los principios de modernidad y nacionalismo, con los que fue construido el antiguo Palacio de Comunicaciones. Se logró diseñar un espacio adecuado para el público heterogéneo de nuestro país.

Este ambicioso proyecto fue la muestra palpable de que el estado y la iniciativa privada representada a través del patronato del mismo museo, pueden colaborar en un proyecto a beneficio de la sociedad de nuestro país. Se distingue el año 2000, por ser la etapa en la que este icónico palacio es abierto por completo al público. Remodelado y reacondicionado para que, en su totalidad, el público visitante disfrute y goce a través de sus exhibiciones, y se promueve una panorámica nacionalista desde nuestro patrimonio artístico cultural, a partir de dos diferentes lecturas, la primera propone un recorrido histórico que es cronológico y la segunda es un recorrido alterno que es propositivo e innovador.

Los límites del estudio.

Lamentablemente las limitaciones de este análisis fueron la falta de documentos para describir con mayor profundidad el diseño implementado, los recursos didácticos, el mobiliario interactivo y demás folletos y cédulas que se diseñaron para llevar a cabo este proyecto de interpretación. Se puede constatar su diseño y existencia porque en los cuadros de evidencias se mencionan de forma general pero no a detalle y en el siguiente enlace se puede observar esta innovadora propuesta puesta en marcha. Es publicado en la conferencia de Graciela de la Torre en el ciclo del MUNAL en la voz de sus directores, en torno a la celebración del 40 aniversario. Se compartió el enlace a través del canal digital #ContigoEnLa Distancia, de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México.

Es posible asegurar que se realizaron, pero al paso del tiempo, solo se cuenta con algunas muestras palpables de los folletos de mano y los textos que se elaboraron para estas seis variantes impresos. Con estos folletos se informaba al visitante de los servicios y los recorridos del museo, se incluían

ENLACE
YOUTUBE
<https://www.youtube.com/watch?v=KlugLfdj2s0>

mapas y una breve descripción para que el público conociera las dos las alternativas de recorridos. Los textos encontrados y las imágenes pueden revisarse en el anexo H. Ahí se encontrará el diseño de cada folleto y la explicación de los recorridos de forma general o en específico. La elección de dicho folleto iba de acuerdo con el interés del visitante.

ANEXO H:
https://drive.google.com/file/d/112Ni-4xt1y84-1q_7gxIFIkalko9rW4q/view?usp=share_link

También se incluyen algunas fotos de los espacios de orientación, y de las salas monotemáticas e hipertextuales, recuperadas de los archivos personales de varios de los entrevistados de esta innovadora propuesta (ver anexo I).

ANEXO I:
https://drive.google.com/file/d/1MRtsgngEPLjPuaiOJ9pp0MEgh9H0Xals/view?usp=share_link

Debido a que no se encontró evidencia alguna, se cree que ninguna de las gestiones subsecuentes de dicho museo, realizó alguna evaluación del proyecto de interpretación. Se precisa que no se encontró dentro de los archivos del Museo Nacional de Arte, algún documento o texto de algún estudio de público formal de este recorrido alterno, realizado en los años posteriores a su apertura al público. Ni tampoco está documentado cuando desapareció dicho recorrido que estaba integrado al guion museológico, museográfico, curatorial y de interpretación. Tampoco existen informes u oficios que mencionen la fecha o la época en las que fueron cerradas las salas de orientación, monotemáticas o hipertextuales diseñadas dentro del Plan Maestro MUNAL 2000, que hasta hoy es considerado como un parteaguas en la historia de dicho museo (MUNAL, 2020).

Actualmente solo queda como testigo este icónico edificio que por momentos muestra algunas evidencias de este proyecto de interpretación del año 2000, y la muestra más contundente, es que el área educativa continua a la entrada en el costado derecho y también permanece abierto el espacio para los talleres de la planta baja. Gracias a la memoria colectiva de muchos de los entrevistados, de forma empírica, sus comentarios fueron un testimonio que propicio que esta investigación se llevara a cabo. Sus contribuciones y evidencias documentadas fueron sustanciales para este estudio.

Por la falta de evaluaciones realizadas a esta propuesta, no se puede analizar ni concluir que el Proyecto de interpretación de MUNAL 2000, fue una propuesta con aciertos o errores, ni que el público se convirtió en un visitante activo dentro del espacio museal. Aunque con el devenir del tiempo, es mencionado y recordado en el ámbito museal, por profesionales y expertos como un parteaguas significativo. Siendo así el tiempo y las referencias mencionadas los únicos testimonios que dan cuenta de el hito que marco en aquella época.

Las posibles líneas de investigación.

La intención de esta investigación es que se enfatice la importancia del estudio de dos áreas que pueden considerarse ajenas, pero que en la actualidad es evidente que el arte no está completo sin la educación y la educación no puede prescindir del arte (Acaso y Megias, 2017). Hasta esta investigación, veinte años después se documenta y se pretende comenzar a llenar este vacío de estudio, tomando en consideración que este ambicioso proyecto fue considerado con un hito dentro del ambiente museal y postulando al MUNAL como un parteaguas en la función educativa de los museos de arte en nuestro país. Por lo tanto, es necesario continuar con los estudios enfocados en las propuestas y programas educativos desde los espacios museales. Ya que en México existe una gran diversidad de museos y muy seguramente cada uno diseña, implementa y evalúa sus propias propuestas educativas.

Entonces es importante que se dé a conocer la historia de la función educativa desde los museos, sus propuestas pedagógicas, las teorías y conceptos de aprendizaje aplicados, los proyectos de éxito y fracaso. En definitiva, debemos estar conscientes de que el museo difunde el patrimonio tangible e intangible que se construye con el tiempo y se representa a través de diferentes momentos, pensamientos, sucesos y expresiones de una sociedad demandante y en evolución. Por lo tanto, los testimonios serán una gran portación para las futuras propuestas y profesionales de museos. Se evita que la historia se repita y los errores sucedan.

Para futuras líneas de investigación se debe visualizar al museo de arte como el factor de cambio en nuestra sociedad, que pretende crear un antes y un después en la vida de sus visitantes, quienes deben de salir con más preguntas que con las que entraron (Wagensberg, 2017). El museo puede ser la pieza clave para llevar a cabo el cambio de paradigma individual que transforme socialmente a la diversidad, con un enfoque crítico y dirigido hacia la democracia social.

Existe en nuestro país una gran oferta de museos públicos y privados, cada uno de ellos cuenta con un área de servicios o comunicación educativa. El nombre denomina el enfoque que determina su función en el museo, y varios de ellos se inspiraron a través de los programas realizados en el MUNAL, que hasta nuestros días es considerado como uno de los museos pioneros en el desarrollo de programas educativos innovadores, es reconocido a nivel nacional por diseñar proyectos educativos innovadores, inclusivos y diversos.

El proyecto de interpretación marcó una pauta a seguir que debe ser documentada y abre la posibilidad de diversos estudios enfocados a la evolución de la educación en museos. En la triangulación de la información se da cuenta de que el espacio museal es un lugar vivo, en constante evolución y pretende estar a la par de sus visitantes. Por lo tanto, los profesionales y expertos en museos de arte están innovando, reinventando. Conscientes de que el museo es un espacio social, donde se conserva la memoria colectiva y este registro de experiencias educativas debe ir acorde a sus visitantes y a la diversidad de públicos. Sus experiencias, proyectos y programas deben ser documentados, para que exista un precedente y que al paso del tiempo forme parte de la historia que se escribe a la par de nuestra sociedad.

El museo debe crecer de acuerdo con la sociedad actual, sus intereses e inquietudes, ya que está a su servicio. Hoy la sociedad dejó de ser una realidad estable, sólida y estática. Ahora estamos frente a una nueva realidad lejos de los conceptos tradicionales, ahora el constante cambio, propició una sociedad líquida, que es variable, fluida y cambiante. Por lo tanto, el museo ya no puede ser un espacio rígido, estable y monolítico, debe convertirse en una propuesta

fluida, dinámica, abierta y en constante proceso de cambio, abriendo paso a una participación más activa y comprometida de las personas que lo visitan. El museo ahora obliga a los profesionales y expertos a afrontar de diversas formas la realidad museológica acorde a la sociedad líquida posmoderna (Hernández, 2021).

Silvia Singer en su semblanza publicada en memoria del Maestro Felipe Lacouture repite sus palabras e inspira a muchos para crear espacios museales abiertos al público, pensados en el visitante, por lo tanto, esta propuesta permea todo el Proyecto de Interpretación, pero en realidad permea todo el Plan Maestro MUNAL 2000, desde la dirección a cargo. Y tal como inspiro en su momento a estos profesionales y expertos en espacios museales, su legado y propuesta del museo dialogal ha seguido inspirando a muchos otros, por lo que será necesario abrir líneas de investigación hacia diversos enfoques, como por ejemplo: los museos comunitarios, en los que también el Maestro Felipe Lacouture tuvo una gran influencia (Singer, 2003)

La gran diversidad de alternativas en una sociedad en constante evolución abre pautas a seguir y nuevas líneas de investigación desde el museo de arte clásico hasta el museo de arte contemporáneo o museo comunitario, pero para entender, conocer y aprender de su evolución debe investigarse, documentarse y sobre todo publicarse a través de medios tradicionales y digitales, para que sea consultado por la diversidad de públicos nacionales e internacionales. Entonces solo así, será posible inspirar a futuros profesionales del museos, expertos, educadores e investigadores, quienes conocerán, reflexionarán y aprenderán del trabajo realizado desde varias décadas atrás, por los profesionales del museo que fundaron el área educativa en el museo de arte en nuestro país, bajo la influencia de la Nueva Museología que a su vez también ha evolucionado y ha sustentado la museología participativa, social y crítica. Es imprescindible conocer desde la historia e inicio de estas áreas, dedicadas al quehacer educativo desde el museo de arte. De esta forma no se repetirán errores, ni se invertirá un presupuesto en un proyecto sin fundamento educativo y ni social.

Bibliografía

- ACASO M. y Megias C. (2017). *Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Barcelona, España: Paidós.
- ARAUJO, M., Bruno, M. (1995). *Memoria del Pensamiento Museológico Contemporáneo: documentos e deposiciones* [en línea]. Consultado, 20 de Septiembre de 2020, http://www.ibermuseum.org/wp-content/uploads/2014/07/copy_of_declaracao-da-mesa-redonda-de-santiago-do-chile-1972.pdf
- AUDIFFRED, M. (10 de mayo de 2000). *Persiste la costumbre presidencial del cierre espectacular de sexenio*. La Jornada. Recuperado <http://www.jornada.unam.mx/2000/05/10/cul6.html>
- AUSUBEL, D. P. (1983). *El aprendizaje significativo*. México DF, México: Trillas.
- BARRÓN C. y Sámano R. (2001). *Proyecto Museológico MUNAL 2000. Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, p.56-71.
- CAMPBELL, L., Campbell, B. y Dickenson, D. (2000). *Inteligencias múltiples. Usos prácticos para la enseñanza y el aprendizaje*, Buenos Aires, Argentina: Editorial Troquel.
- CUBERO, R. (2005). *Perspectivas constructivistas. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- COFFEY A. & Atkinson P. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Medellín, Colombia: Editorial Universidad de Antioquía.
- DIAZ Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México DF, México: McCraw-Hill.
- DIAZ Barriga F. (2018). *Nuevo modelo educativo: una mirada desde los estudios del currículo*. Gaceta INEE, Vol. 11, 11-17.
- DÍAZ-BARRIGA, F. y Hernández, G. (2005). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. (2ª Ed.) México DF, México: Mcgraw-hill.
- DE LA CRUZ, A. y Larios M. (2001). *Proyecto de Interpretación. Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, p. 94-105
- DE LA TORRE, G. (1996). *Conferencia: Los ¿Profesionales? de la educación en el Museo de Arte*. Elaborado para el Encuentro Internacional de Servicios Educativos de los Museos, Julio 1996, Museo Dolores Olmedo, Sin publicar.

- DE LA TORRE, G. (2001). *Preliminares. Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, p.12-15
- DE LA TORRE, G. (2002). *La Educación en los Museos de Arte: Recuento de experiencias y perspectivas actuales. Gaceta de Museos*, CONACULTA INHA, 26 y 27, Segunda Época, 28-33
- DE LA TORRE G. (2018). *Arqueología de la Visita Guiada en la pedagogía Crítica. Donde el corazón late más fuerte. Educadores de museos en México I*, SHCP, 119-124
- DESMET, P., y Hekkert, P. (2007). *Framework of Product Experience*. International Journal of Design, 1 (1), 57-66.
- FREIRE P. (2015). *Pedagogía del oprimido*. CDMX, México: Siglo XXI Editores
- FUAD-LUKE A. (2009). *Design Activism, Beautiful strangeness for a sustainable world*, Earthscan. UK.
- GARCÍA N. (1990). *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México DF, México: Grijalbo.
- GALINDO L. (2018). *El Guion Museológico, una herramienta para la seducción*. Revista de Museología, 71, Madrid. España. Asociación Española de Museólogos. 1-14
- GARDNER, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York. U.S.A: Basic Books.
- GARDNER, H. (2001). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona, España: Paidós.
- GARDUÑO, A. (2012). *El MUNAL y su colección de arte. Antecedentes, vigencias y realidades. Transformaciones del paisaje urbano en México. Representación y registro visual*, MUNAL-INBA, 16-23
- GUTIÉRREZ J. (2001). *Un edificio para la modernidad. Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, p.18-31
- ICOM. 2007. *Definición de museo* [Página web], consultado septiembre 2021, <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- HERNÁNDEZ, F. (2021): *El significado polisémico del concepto de museo*. Complutum, 32(2): 417-425.
- INSTITUTO DIA. (2021). *Catálogo de elementos centrales de la mediación DIA*. octubre 2021, de Instituto DIA Sitio web: <https://institutodia.mx/catalogo-de-elementos-centrales-de-la-mediacion-dia/>

- LARIOS, M. y Sadurni, N. (1996) *Servicios Educativos en el Museo de San Carlos 1992-1994 (Reporte de trabajo para obtener la licenciatura en Historia del arte, UIA)*
- MADRAZO Claudia. (2020). *Un camino para ser y trascender*: CDMX, México: La Vaca Independiente.
- MANTECON A. y Schmilchuk G. (2006) *Exponer comunicando. Evaluación de dispositivos de interpretación de la exposición. El cuerpo aludido (Museo Nacional de arte, 1999)* México, D.F, México: INBA
- MARGAIN G. y Kracer D. (1994). *Proyecto MUSE, el juego genérico*. México D.F, México: CONACULTA- INBA, Patronato del Museo Nacional de Arte.
- MORA F. (2017). *Neuroeducación: Solo se Puede Aprender Aquello que se ama*. Madrid, España: Alianza.
- MUNAL (2001). *Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA
- MOREIRA, M. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid, España: Visor.
- OTERO, A. y GONZÁLEZ R. (2011). *Reflexiones sobre la generación de experiencias Significativas como clave de la competitividad de destinos turísticos*. Revista CECIET, año I volumen I. Universidad Nacional del Comahue. Buenos Aires.
- PÉREZ, L. (2018). *Entre la dimensión estática y dinámica de la educación en los museos. Donde el corazón late más fuerte. Educadores de museos en México I*, SHCP, 91-94
- ROSADO J. (2014). *El proyecto MUNAL 2000, una respuesta trascendente a la demanda nacional de un proyecto museológico curatorial*. Distrito federal, México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, SEP.
- SÁEZ, A. & ENRIQUE, H. (2008) *Cómo investigar y escribir en Ciencias Sociales*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 1ra edición.
- SINGER S. (2003, Abril- Septiembre).a nombre del ICOM. Gaceta de Museos, Número 30-31, 9-11.
- STEINFELD E. y Maisel J. (2012). *Universal Design, creating inclusive environments*. John Wiley & Sons. USA.
- STAKE, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata, Madrid, España
- TAYLOR, S. & Bogdan, R. [1984] 1987, *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Barcelona, España: Paidós.

- TOVAR, R. (2001). *Presentaciones. Memoria MUNAL 2000*, México DF, México: CONACULTA-INBA, p. 9
- UNESCO (1996). *La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI* (compendio) [en línea]. Consultado, 18 de Octubre de 2020, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa
- UNICEF. (2021). Educación y aprendizaje. septiembre 2021, de UNICEF Sitio web: <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>
- UNICEF. (2021). Educación y aprendizaje. septiembre 2021, de UNICEF Sitio web: <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>
- WILSON D. (2017). *From Zero to Fifty Marking a half-century of Project Zero's impact in education. Creative Teaching & Learning, Volume 8.4*, 8-13.
- WOODS, P. (1987). *La escuela por dentro: la etnografía en la investigación educativa*. Barcelona, España: Paidós.
- ZAVALA, L. (2013). *ANTIMANUAL DEL MUSEÓLOGO Hacia una museología de la vida cotidiana*. México DF, México: UAM.