

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**MATERIAL LÚDICO PARA LA VALORACIÓN
Y CONOCIMIENTO DE LA INDUMENTARIA
DE LA RESERVA ETNOGRÁFICA EXPUESTA
EN EL MUSEO PUMAPUNGO, PARA NIÑOS
DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA

AUTORES:
JESSICA ELIZABETH REYES CARPIO
JORGE LUIS CARDENAS VEGA

DIRECTORA:
DIS. SILVANA AMOROSO. MGST.

CUENCA-ECUADOR
2018



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE**
FACULTAD



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE**
FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**MATERIAL LÚDICO PARA LA VALORACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LA IN-
DUMENTARIA DE LA RESERVA ETNOGRÁFICA DEL MUSEO PUMAPUNGO,
PARA NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA

AUTORES:

**Jessica Elizabeth Reyes Carpio
Jorge Luis Cardenas Vega**

DIRECTORA:

Dis. Silvana Amoroso. Mgst.

CUENCA-ECUADOR

2018

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres, Ángel y Susana, a mi hermano, Ángel, y a todos mis seres queridos y amigos que han estado junto a mí apoyándome de alguna manera a lo largo de toda mi carrera y en especial en este proceso.

Jessica Reyes



Dedico esta tesis a mis padres Jorge y Victoria, por el apoyo incondicional brindado a lo largo de mi carrera, los mismos que han sido mi mayor motivación.

Jorge Cardenas

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a Dios y a María, por darme la sabiduría necesaria para llegar hasta esta etapa y ser siempre quienes guían mis pasos y me iluminan en todo momento.

A mis padres y hermano por estar siempre pendientes de mí e inculcarme valores y alentarme a lograr lo que me propongo.

A mi tutora Silvana, por su paciencia, sabiduría y buena vibra al momento de guiarme en este largo camino.

Finalmente y no menos importante al Museo Pumapungo, por brindarme todas las herramientas necesarias y darme apertura para el desarrollo del presente proyecto.



Jessica Reyes

El presente proyecto de tesis va dedicado a aquellas personas que están y estuvieron en mi vida inculcando valores que hoy en día han hecho lo que soy, por darme amor, fuerza y palabras de aliento en todo momento.

A Dios y María por guiar mi vida y permitirme terminar mi carrera.

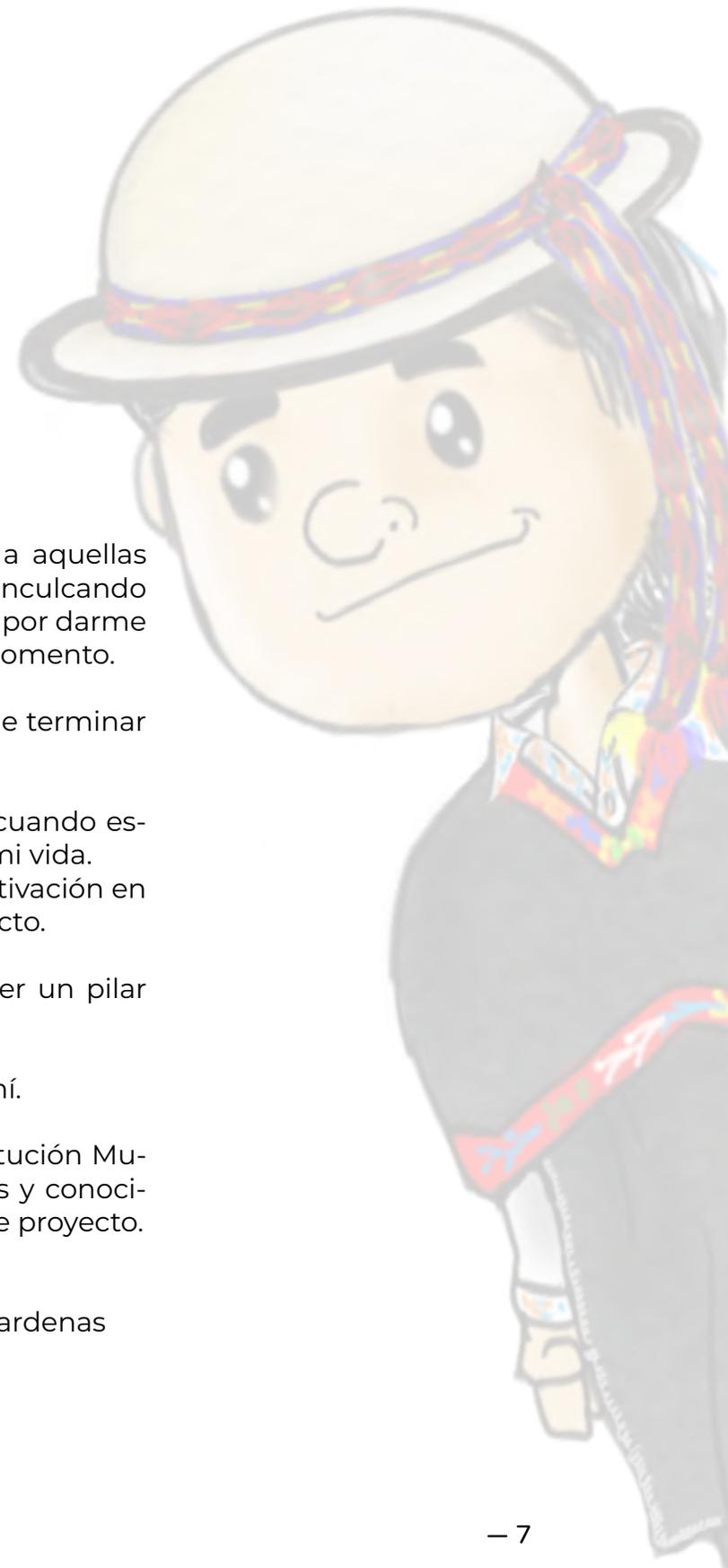
A mis padres, porque siempre siento alivio cuando están conmigo y por ser el mayor ejemplo de mi vida.
A Emilia por brindarme amor, felicidad y motivación en todo el transcurso de mi carrera y este proyecto.

A mis hermanos Belén, Juan y Josué por ser un pilar fundamental en mi vida.

A mi abuela Mariana por velar siempre por mí.

A la Diseñadora Silvana Amoroso y a la institución Museo Pumapungo por compartir experiencias y conocimientos y por todo el apoyo brindado en este proyecto.

Jorge Cardenas



ÍNDICE

Dedicatoria	4
Agradecimientos	6
Índice	8
Índice de contenidos	8
Índice de imágenes	10
Índice de figuras	10
Índice de tablas	12
Índice de gráficos	13
Índice de cuadros	13
Resumen	14
Introducción	16



CAPÍTULO 1

1.- Museo	21
1.1.- Interpretaciones entorno al museo	21
1.2.- Museo etnográfico	24
1.2.1.- Museo Pumapungo	26
1.3.- Mediación en museos	28
1.3.1.- Bases conceptuales de la mediación	28
1.4.- Mediación pedagógica en museos	30
1.5.- Mediación en museos de indumentaria	33
1.5.1.- Museos de indumentaria	33
1.5.2.- Actividades de mediación en museos de indumentaria	35
1.6.- Mediación en el Museo Pumapungo	38

CAPÍTULO 2

2.- Enseñanza Aprendizaje	45
2.1.- Aproximaciones a los debates contemporáneos sobre enseñanza-aprendizaje.	45
2.2.- Introducción aprendizaje escolar	48
2.2.1.- Aprendizaje cooperativo	50
2.2.2.- Breve introducción sobre características, comportamiento y desarrollo de niños de 8 a 10 años.	51
2.2.3.- Aprendizaje escolar en nuestro contexto	52
2.2.4.- Aprendizaje escolar en museos	54
2.3.- Métodos y Estrategias de enseñanza-aprendizaje escolares	57
2.3.1.- Métodos de enseñanza-aprendizaje	57
2.3.2.- Estrategias de enseñanza aprendizaje	58
2.4.- Lúdico	59

CAPÍTULO 3

3.- Indumentaria Indígena en la Exposición Etnográfica del Museo Pumapungo	65
3.1.- Indumentaria Indígena.	65
3.1.1.- Indumentaria de la reserva expuesta en el Museo Pumapungo	65
3.1.1.1.- Coltas	66
3.1.1.2.- Chimbos	67
3.1.1.3.- Chola Cuencana	68
3.1.1.4.- Kañaris	69
3.1.1.5.- Otavalos	71
3.1.1.6.- Salasaka	72
3.1.1.7.- Saraguro	73



CAPÍTULO 4

4.- Proceso de diseño	79
4.1.- Definición del usuario	79
4.1.1.- Target	79
4.2.- Proceso creativo	79
4.2.1.- Puntos clave obtenidos como resultado de la investigación bibliográfica y de campo	80
4.2.2.- Referentes de actividades lúdicas para niños de 8 a 10 años de edad	81
4.2.3.- Conceptualización y estrategias creativas	82
4.2.3.1.- Conceptualización	82
4.2.3.2.- Estrategias creativas	82
4.2.4.- Ideación	82
4.2.4.1.- Cromática	84
4.2.5.- Bocetación	85
4.2.6.- Fichas técnicas	97

Referencias

Bibliografía	146
Bibliografía imágenes	153
Bibliografía tablas	160
Bibliografía gráficos	161
Anexos	162

CAPÍTULO 5

5.- Resultados	111
5.1.- Prototipos finales	111
5.2.- Validación	123
5.2.1.- Validación en el Museo Pumapungo	123
5.2.1.1.- Conclusiones y recomendaciones de la validación	137
5.2.2.- Participación en el III Congreso Internacional de Educación UNAE	137



ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Instalaciones del museo El Papalote Museo del Niño.	23
Imagen 2: Instalaciones del Museo Etnográfico de Castilla y León, colección de sombreros y accesorios.	25
Imagen 3: Museo Pumapungo.	26
Imagen 4: Exposición Etnográfica - Museo Pumapungo- Kañaris.	27
Imagen 5: Mediación en el Museo de Antioquía con jóvenes de 12 años.	29
Imagen 6: Mediación Pedagógica en el Museo Guggenheim, en la cual se procura la conexión de los estudiantes con la exposición.	31
Imagen 7: Museo de la Indumentaria tradicional Leonesa. Indumentaria y joyería de las mujeres de León.	33
Imagen 8: Museo Provincial del Traje Popular. Vestido soriano.	35
Imagen 9: Museo de traje. Vestimenta del majismo del siglo XIX.	36
Imagen 10: Smithsonian. Museo de aviones, vestimenta y objetos relacionados.	37
Imagen 11: Mediación en el Museo Pumapungo con niños de 6 años de edad.	38
Imagen 12: Enseñanza aprendizaje, profesora aplicando el método simbólico a niños escolares.	47
Imagen 13: Educación escolar. Escuela Luis Cordero Crespo.	49
Imagen 14: Aprendizaje Cooperativo, niños de 7 años de edad.	50
Imagen 15: Niños 8 años / desenvolvimiento físico.	52
Imagen 16: Unidad Educativa Santa Ana. Aprendizaje escolar.	53
Imagen 17: Museo Amparo.	54
Imagen 18: Museo Nacional del Prado, visita académica de niños de 10 años.	56
Imagen 19: Actividades lúdicas en el Parque Temático "La Liga de la Justicia."	60
Imagen 20: Coltas, breve descripción e indumentaria.	66
Imagen 21: Chimbos, breve descripción e indumentaria.	67
Imagen 22: Chola Cuencana, breve descripción e indumentaria.	68
Imagen 23: Kañari Femenino, breve descripción e indumentaria.	69
Imagen 24: Kañari Masculino, breve descripción e indumentaria.	70
Imagen 25: Otavalos, breve descripción e indumentaria.	71
Imagen 26: Salasaka, breve descripción e indumentaria.	72
Imagen 27: Saraguro Femenino, breve descripción e indumentaria.	73
Imagen 28: Saraguro Masculino, breve descripción e indumentaria. .	74
Imagen 29: Puntos claves a considerar para el diseño de las propuestas de material lúdico.	80
Imagen 30: Juego: Construir el cuerpo humano.	81
Imagen 31: Juego: Construir el cuerpo humano	81
Imagen 32: Juego: Cinco Agujeros. B.	81
Imagen 33: Juego: Talbat. B.	81
Imagen 34: Ilustración Saraguro,	83
Imagen 35: Ilustración Chola Cuencana	83
Imagen 36: Paleta de color "La diversión".	84
Imagen 37: Boceto 1	85
Imagen 38: Boceto 2	87
Imagen 39: Tarjetas comodín	88
Imagen 40: Boceto 3	89
Imagen 41: Tarjeta de instrucciones	90
Imagen 42: Boceto 4	91
Imagen 43: Tablilla de culturas	92
Imagen 44: Tarjeta comodín	92

Imagen 45: Boceto 5.	93
Imagen 46: Tarjeta para descifrar los nombres de las prendas.	94
Imagen 47: Boceto 6.	95
Imagen 48: Juego "Viste al personaje texturado".	111
Imagen 49: Juego "Viste al personaje texturado".	112
Imagen 50: Juego "Pescando Indumentaria".	113
Imagen 51: Juego "Pescando Indumentaria".	114
Imagen 52: Juego "Descifra, muévete y apunta".	115
Imagen 53: Juego "Descifra, muévete y apunta".	116
Imagen 54: Juego "Los aros locos".	117
Imagen 55: Juego "Los aros locos".	118
Imagen 56: Juego "Los agujeros del saber".	119
Imagen 57: Juego "Los agujeros del saber".	120
Imagen 58: Juego "El dado de la suerte vestimentario".	121
Imagen 59: Juego "El dado de la suerte vestimentario".	122
Imagen 60: Validación "Los Aros Locos".	123
Imagen 61: Validación "Viste al personaje texturado".	124
Imagen 62: Validación "Descifra, muévete y apunta".	124
Imagen 63: Validación con la Unidad Educativa "La Alborada".	125
Imagen 64: Validación "El dado de la suerte vestimentaria".	125
Imagen 65: Participación UNAE.	138
Imagen 66: Participación UNAE.	138
Imagen 67: Participación UNAE.	139
Imagen 68: Participación UNAE.	139
Imagen 69: Participación UNAE.	140
Imagen 70: Indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	171
Imagen 71: Cinturón de la indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	171
Imagen 72: Indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	171
Imagen 73: Blusa de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	171
Imagen 74: Tupu de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	172
Imagen 75: Chumpi de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo).	172
Imagen 76: Indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo).	172
Imagen 77: Chumpi de la indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo).	172
Imagen 78: Indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo).	173
Imagen 79: Pollera y bolsicón de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo).	173
Imagen 80: Zapatillas de la Indumentaria Femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo).	173
Imagen 81: Candongas de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo).	173

Imagen 82: Indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo).	174
Imagen 83: Sombrero de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo).	174
Imagen 84: Ushuta de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo).	174
Imagen 85: Camisa de la Indumentaria Masculina de Otavalo (Museo Pumapungo).	174
Imagen 86: Indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo).	175
Imagen 87: Chumpi de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo).	175
Imagen 88: Bayeta de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo).	175
Imagen 89: Wallka de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo).	175
Imagen 90: Indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo).	176
Imagen 91: Cinta para cabello de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo).	176
Imagen 92: Chumpi de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo).	176
Imagen 93: Manga bordada de blusa de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo).	176
Imagen 94: Sombrero de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo).	177
Imagen 95: Indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	177
Imagen 96: Sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	177
Imagen 97: Cinta del sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	177
Imagen 98: Bordado del poncho de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	178
Imagen 99: Pantalón de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	178
Imagen 100: Chumpi de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	178
Imagen 101: Detalle de camisa de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo).	178
Imagen 102: Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas	179
Imagen 103: Chumpi de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo).	179
Imagen 104: Detalle de Blusa Bordada de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo).	179
Imagen 105: Tupu de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo).	179
Imagen 106: Pollera con Filos Bordados de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo).	180

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Criterios considerados para la propuesta "Viste al personaje texturado".	86
Tabla 2: Criterios considerados para la propuesta "Pescando Indumentaria".	88
Tabla 3: Criterios considerados para la propuesta "Descifra, muévete y apunta".	90
Tabla 4: Criterios considerados para la propuesta "Los Aros Locos".	92
Tabla 5: Criterios considerados para la propuesta "Los Agujeros del Saber".	94
Tabla 6: Criterios considerados para la propuesta "El Dado de la Suerte Vestimentaria".	96
Tabla 7: Registro del puntaje obtenido en el juego "Viste al personaje texturado"	126
Tabla 8: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Viste al personaje texturado"	127
Tabla 9: Registro del puntaje obtenido en el juego "Pescando Indumentaria"	128
Tabla 10: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Pescando indumentaria"	129
Tabla 11: Registro del puntaje obtenido en el juego "Descifra, muévete y apunta"	130
Tabla 12: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Descifra, muévete y apunta"	130
Tabla 13: Registro del puntaje obtenido en el juego "Los aros locos"	131
Tabla 14: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Los aros locos"	132
Tabla 15: Registro del puntaje obtenido en el juego "Los agujeros del saber"	133

Tabla 16: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego “Los agujeros del saber”	134
Tabla 17: Registro del puntaje obtenido en el juego “El dado de la suerte vestimentario”	135
Tabla 18: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego “El dado de la suerte vestimentario”	136
Tabla 19: Resultados de asimilación de conocimientos en general de las 6 propuestas	136

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Viste al personaje texturado”	126
Gráfico 2: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Viste al personaje texturado”	127
Gráfico 3: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Pescando Indumentaria”	128
Gráfico 4: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Pescando indumentaria”	129
Gráfico 5: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Descifra muévete y apunta”	130
Gráfico 6: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Descifra, muévete y apunta”	130
Gráfico 7: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los aros locos”	131
Gráfico 8: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Los aros locos”	132
Gráfico 9: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los agujeros del saber”	133
Gráfico 10: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Los agujeros del saber”	134
Gráfico 11: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “El dado de la suerte vestimentario”	135
Gráfico 12: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “El dado de la suerte vestimentario”	136

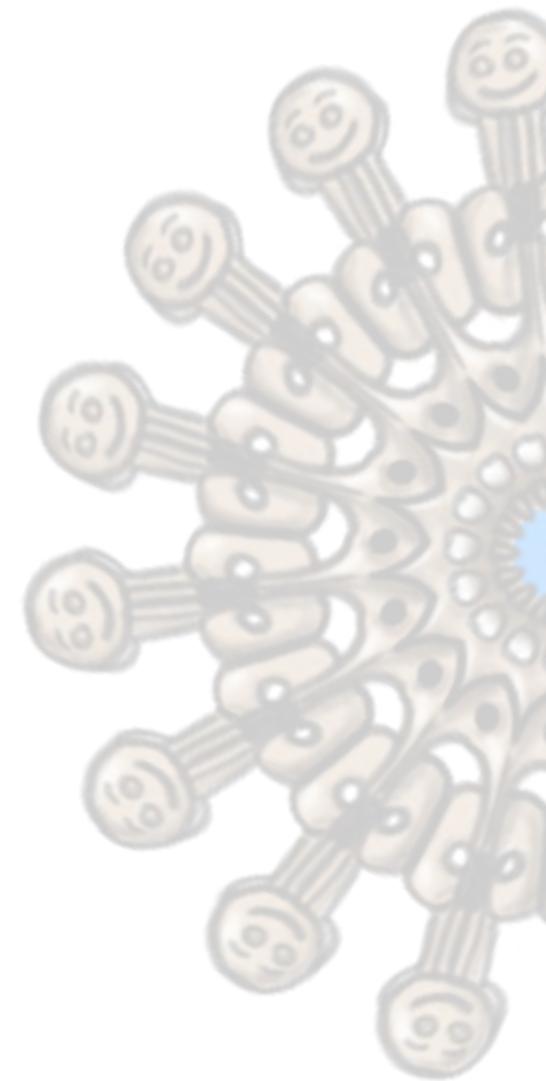
ÍNDICE DE CUADROS

Cuadros 1: Promedio de estatura niños (Organización Mundial de la Salud, 2012)	83
--	----

RESUMEN

El levantamiento de información sobre la transmisión del conocimiento a los visitantes de los diferentes museos de la ciudad de Cuenca, develaron que la información que ahí se transmite no fue discernida óptimamente, especialmente por el público infantil; desde esa problemática esta investigación, tomando como caso el Museo Pumapungo, contribuyó al aprendizaje del público infantil, sobre la indumentaria indígena de la Exposición de la Reserva Etnográfica. Se creó seis propuestas de material lúdico, considerando métodos contemporáneos de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en un aprendizaje cooperativo.

Palabras Claves: Estrategias de enseñanza-aprendizaje, aprendizaje infantil, Museo Pumapungo, vestimenta indígena de la Sierra, material lúdico, mediación en museos, aprendizaje cooperativo..



ABSTRACT

Title: Interactive material for the evaluation and knowledge of the clothing of the ethnographic reserve exhibited in the Pumapungo Museum, for children between 8–10 years of age

The gathering of information on the transmission of knowledge to visitors at the different museums of Cuenca revealed that the information transmitted there was not optimally discerned, especially by children. In order to address this issue, a study was undertaken at the Pumapungo Museum which contributed helped children to learn about the indigenous clothing at the Exhibition of the Ethnographic Reserve. Six types of interactive material were created, taking into account contemporary teaching-learning methods and focusing on cooperative learning.

Keywords: teaching-learning strategies, children's learning, Pumapungo Museum, Sierran indigenous clothing, interactive material, museum mediation, cooperative learning

Ver anexo N° 3

INTRODUCCIÓN

Hoy en día los Museos tienen como uno de sus ejes centrales el de proyectarse como entidades de apoyo a la educación, de ser lugares de encuentro con el conocimiento pero desde un ámbito no formal, desde un enfoque que se aleja de una educación reglada pero que a la vez la complementa y la respalda. Sin embargo, lograr este propósito en el Ecuador y específicamente en Cuenca, es todavía algo en lo que se debe trabajar. Ante esto surge la problemática central de esta tesis, puesto que tras realizar un levantamiento de información sobre la transmisión de conocimientos al público visitante en los diversos museos de Cuenca, develó que la información ahí transmitida no es discernida de una manera óptima por quienes visitan estos lugares. Tomando como caso específico el Museo Pumapungo y enfocándonos en un público infantil se desarrolló esta investigación con el fin de contribuir al aprendizaje de la indumentaria de la Reserva Etnográfica expuesta en el museo, tras respondernos la pregunta de investigación ¿Qué clase de material interactivo se puede proponer para que niños, de 8 a 10 años de edad, asimilen de mejor manera la información de la indumentaria expuesta en los museos?, para lo cual se plantea seis propuestas de material lúdico, basados en métodos contemporáneos de enseñanza aprendizaje obtenidos como resultado de la investigación, los mismos que se cimientan en un aprendizaje cooperativo y constructivista, constituyéndose estos en un apoyo para su educación integral.

Para poder desarrollar ésta investigación se debe tener presente el objeto de estudio de la misma, siendo esta la indumentaria indígena, de la cual su uso no solo se remite al hecho de cubrir el cuerpo, sino que a la vez trasciende hacia otros horizontes, a convertirse en un mediador cultural, a ser el reflejo del diario vivir, de las costumbres, de las tradiciones; es decir, a proyectarse como una representación cultural. Ante esto y partiendo de la problemática hallada se ha considerado de gran importancia aportar desde el diseño al aprendizaje de esta indumentaria en las nuevas generaciones, las mismas que forman parte de la identidad cultural del Ecuador y que a la vez son elementos de representación de la

multietnicidad y multiculturalidad del país.

El afán investigativo de este trabajo se centra en buscar y proponer alternativas lúdicas que aporten al aprendizaje de la indumentaria de los grupos étnicos de la región Sierra expuestos en el Museo Pumapungo, como un aporte integrativo, participativo y social.

Para desarrollar esta investigación se planteó un objetivo general, el mismo que fue:

Contribuir al aprendizaje, en niños de 8 a 10 años de edad, sobre la indumentaria expuesta en museos; a partir de la creación de material lúdico. Caso: Reserva Etnográfica exhibida en el Museo Pumapungo.

De igual manera se planteó cuatro objetivos específicos en relación al objetivo general, los mismos que se fueron desarrollando a lo largo de esta investigación, siendo el primer objetivo el identificar estrategias de enseñanza-aprendizaje en niños de 8 a 10 años, aplicables al contexto local, para lo cual se desarrolló el capítulo de enseñanza – aprendizaje.

El segundo objetivo se basó en analizar la información existente sobre la indumentaria de la Reserva Etnográfica que se exhibe en el Museo Pumapungo, para lo cual se planteó el capítulo de Indumentaria indígena.

De igual manera el tercer objetivo que consistió en proponer material lúdico a partir de la indumentaria de la Reserva Etnográfica que se exhibe en el Museo Pumapungo se aborda en el capítulo de Proceso de Diseño

Y finalmente el cuarto objetivo que consistió en validar el material lúdico planteado, en un grupo de niños de 8 a 10 años se evidencia en el capítulo de resultados.

La parte de investigación se llevó a cabo en base a los objetivos planteados, para lo cual se abordó las diversas temáticas mediante el método bibliográfico con una revisión y análisis de documentación escrita, además se

realizó una investigación de campo en la que se analizó y recolectó información en el Museo Pumapungo, para lo referente a las propuestas del material lúdico se acudió a un método bibliográfico y proyectual siendo el análisis de documentos escritos y visuales, experimentación y prueba y error las herramientas que sirvieron como sustento para la obtención de las propuestas. Finalmente se acudió al método de entrevistas en un grupo focal en el que el análisis de información obtenida nos sirvió para la validación de las propuestas.

El contenido que se desarrolla en cada capítulo es el siguiente: en el capítulo uno se aborda sobre las interpretaciones contemporáneas entorno a museos, en la que se habla de una función educativa, de un enfoque de transmisión de conocimientos y de donde se deriva la parte de mediación pedagógica como herramienta para lograr dicha función. En el capítulo dos se toca el tema de enseñanza aprendizaje en la que se ahonda en la parte de métodos y estrategias aplicables al contexto local, para finalmente abordar el aspecto lúdico en su amplitud. El capítulo tres muestra una descripción del sistema indumentario de los grupos étnicos de la Sierra de la Exposición Etnográfica del Museo Pumapungo, en la que se presenta fichas de descripción por culturas. Seguido a esto en el capítulo cuatro se presenta la parte de diseño de las propuestas del material lúdico debidamente argumentado desde la parte investigativa desarrollada y finalmente en el capítulo cinco se presenta los resultados de la validación de las propuestas y sus debidas recomendaciones.

Todo esto nos ayudó a respondernos la pregunta de investigación con la cual fue planteado el presente proyecto: ¿Qué clase de material interactivo se puede proponer para que niños, de 8 a 10 años de edad, asimilen de mejor manera la información de la indumentaria expuesta en los museos?, siendo esta respondida desde el ámbito del diseño y la integración de otras ramas como la de educación en la que el aporte de métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje fueron las bases para funda-

mentar las propuestas concretadas, sin dejar de lado la parte de mediación pedagógica y los aspectos psicológicos, desarrollo y comportamiento de niños de 8 a 10 años, con lo que se pudo proponer material interactivo en el que el aprendizaje de indumentaria indígena fue su principal objetivo.

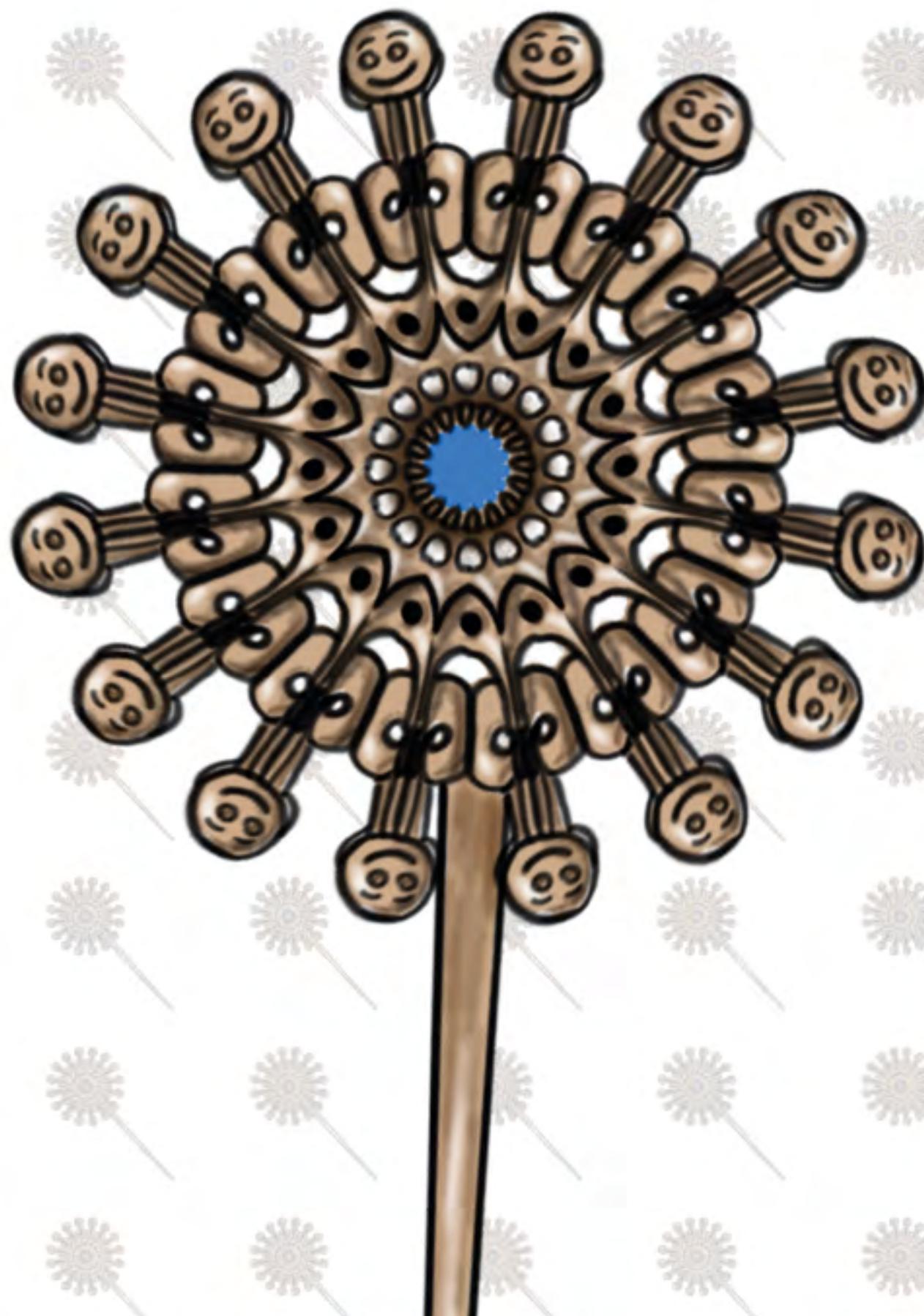






Capítulo 1

Museos



1.- MUSEO

1.1.- INTERPRETACIONES ENTORNO AL MUSEO

Las interpretaciones de hoy en día sobre los museos son muy abundantes como también diversas según los distintos puntos de vista y análisis. Los museos han ocupado desde el Renacimiento un lugar importante dentro de la sociedad en desarrollo, proyectándose como instituciones que defienden y tratan de conservar el patrimonio y la identidad, redefiniéndose constantemente y abarcando un amplio abanico de dudas e interrogantes. Etimológicamente la palabra museo, de acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (2014), proviene del latín *musĕum* que hace referencia a un 'lugar consagrado a las musas', transportándonos a sus inicios, en los que estos eran lugares sagrados y enfocados únicamente a la conservación de la memoria, más tarde fueron abriéndose al público poco a poco, pero no a cualquier público sino a familias poderosas y en las que primaba el enfoque hacia una preservación exhaustiva de los objetos, seguido a esto fueron creciendo y ampliando sus contenidos, sin embargo seguían cargando con ellos el hecho de mantener una determinada distancia con relación al público que podía acceder a los mismos. Con el paso de los años estos lugares fueron evolucionando y enfocándose en diversos aspectos, dejando de lado la visión clasicista y segmentada que los caracterizaba para pasar a proyectarse de una forma distinta hacia el mundo, surgiendo así en 1793, durante la Revolución Francesa, el primer museo para el pueblo: El Louvre. De acuerdo con los autores Cartagena y León (2014), los cimientos en los que se asentaba históricamente el museo han ido evolucionando debido a los incesantes cambios sociales, políticos, culturales, entre otros., trayendo consigo incertidumbres de lo que antes estaba claro y conciso. Todos estos procesos de modificación e influencia han generado una crisis de autoridad con relación a la ejercida por los museos sobre la sociedad. Ante esto, diversos países han respondido, a manera de defensa, con varias acciones tales como: una reingeniería de la institución enfocada a relacionarse con distintos aspectos que esta vincula, cambios en sus enfoques, etc.

Adicionalmente es necesario mencionar lo que Montebello (2010) expresa:

(...) no fue hasta pasada la Segunda Guerra Mundial cuando los museos empezaron a cambiar respecto a lo que venían siendo desde hacía más o menos un siglo, esto es, repositorios de obras de arte básicamente pasivos, cuya principal función era investigar y publicar, y elitista por el mínimo esfuerzo que dedicaba a abrirse al mundo exterior (...) (pp.13)

Así muestra que estos lugares cada vez tratan de definirse hacia un enfoque más amplio, dejando de un lado la perspectiva de lo que venían siendo anteriormente, lugares de almacenaje de objetos que solo servían para ser

investigados y no proyectados hacia una comunidad, es decir hacia un público exterior, hacia una perspectiva que vincule lo que ellos tratan de mostrar con la concurrencia que quieren abarcar.

Las nuevas miradas sobre museo, se enfocan hacia una institución multidisciplinar, que genere diálogo, interconexión, construcción de culturas que no oculten ningún aspecto sino por el contrario que sean lugares en donde éstas puedan llegar a expresarse y hacerse conocer, todo esto como respuesta al paradigma moderno por el cual estamos pasando, haciendo mención a: la globalización, el avance en las telecomunicaciones, el auge de lo digital, entre otros.

Las interpretaciones de museo cada vez tratan de redefinirse en función a los cambios que se dan en la sociedad y al enfoque al que se apoyan para mostrarse como una institución que cada vez abarca nuevos ámbitos, siendo una de las importantes a ser mencionada la establecida por la ICOM (Consejo Internacional de Museos) en el 2007 en la 22° Conferencia General de Viena (Austria), siendo esta la última de las publicadas por esta comunidad, expresando que: “El museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo” (pp.7); en la que ya se puede apreciar una visión más amplia entorno al hecho de lo que un museo contempla, incorporando diversos aspectos e introduciendo el ámbito de patrimonio, diferenciándose de la versión anteriormente publicada por la misma organización en la que solo se hablaba de evidencia material:

El museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que realiza investigaciones relativas a los testimonios materiales del hombre y de su medio ambiente, los adquiere, los conserva, los comunica y especialmente los exhibe con fines de estudio, educación y delectación (Estatutos de 1974)

Este cambio es un enfoque de lo que hoy en día un museo comprende en uno de sus tantos ámbitos, amplian-

do la concepción de una simple colección por lo que abarca el término patrimonio, haciendo que dicha institución deje de girar en torno a las colecciones para dar paso a lo que verdaderamente es una herencia cultural tanto material como inmaterial.

Seguido a esto Morente del Monte (2007) señala que hoy en día los museos son entes culturales de confluencia y están muy alejados a lo que antiguamente eran, mencionando que: “el museo se ha transformado en un referente de la gestión cultural, una institución con vocación de lugar de encuentro, en el que las colecciones son ya no sólo objetivo sino medio para la creación de relatos” (pp.18), llevándonos hacia el hecho de concebir a estos lugares como sitios en los que el encuentro que ahí se genera está direccionado hacia el hecho de proyectar a estos lugares como generadores de conocimientos, pero no de conocimientos estáticos e inflexibles, sino dinámicos y a la vez generados a partir de la interacción del público y la cultura, sirviendo esto como medio para la creación de descripciones y saberes, resultando ser un producto cultural por excelencia.

De acuerdo con Desvallées & Mairesse (2010) el término museo es interpretado desde varios enfoques, en una primera instancia desde una visión general el término museo “puede designar tanto a la institución como al establecimiento o lugar generalmente concebido para proceder a la selección, el estudio y la presentación de testimonios materiales e inmateriales del individuo y su medio ambiente” (pp.85), refiriéndose a un enfoque multidisciplinar con un fin educativo, el de proyectar información y transmitirla a los demás.

Así mismo la perspectiva propuesta por Scharer (2007) es una de las que también se las debería mencionar, en la que se alude que el museo es “un lugar donde las cosas y los valores relacionados con ellas, son salvaguardados y estudiados, como así también comunicados en tanto signos, a fin de interpretar hechos ausentes” (Citado en Desvallées & Mairesse, 2010, p.53), recalcando que lo referente a “hechos ausentes” no son únicamente hechos del pasado sino también del presente, que si bien, no se los puede vivir en esos momentos de una manera directa, estos no son inexistentes en la actualidad o propios y únicos de dicho espacio.

Ampliando aún más las perspectivas entorno a museo es necesario mencionar a este como “herramienta”, denominado así por Desvallées & Mairesse (2010), en el que el museo es visto como un medio que ayuda a conseguir un fin, en este caso el de proyectar y transmitir conocimientos a un colectivo de manera no formal, sobre lo que es, lo que fue y lo que ha venido siendo, es decir es un medio que trata de llegar al público con una interrelación entre el presente, pasado y la incertidumbre del futuro, valiéndose de diferentes métodos para conseguirlo. En este mismo ámbito Deloche (2007) alude que el museo también podría presentarse como:

Una función específica que puede tomar o no la figura de una institución, cuyo objetivo es asegurar, por medio de la experiencia sensible, la clasificación y la transmisión de la cultura, entendida como el conjunto de adquisiciones que hacen de un ser genéticamente humano, un hombre (...) (Citado en Desvallées & Mairesse, 2010 pp.54),

Así, se muestra una visión en la que, en un museo, el principal enfoque no se configura específicamente en el de ser una institución sino en el hecho de transmitir

cultura a un colectivo general.

Finalmente, la frase del programa Ibermuseos (2007) es digna de mencionar, puesto que presenta a estas instituciones como lugares que involucran aspectos variados pero a la vez en conjunto hacen de estos sitios ricos en conocimientos, en la que se expone que los museos son:

(...) instituciones dinámicas, vivas y de encuentro intercultural, como espacios que trabajan con el poder de la memoria, como instancias relevantes para el desarrollo de las funciones educativa y formativa, como herramientas adecuadas para estimular el respeto a la diversidad cultural y natural, y valorar los lazos de cohesión social de las comunidades y su relación con el medioambiente. (p. 2)

Esta idea nos muestra un panorama hacia lo variado, lo activo, lo existente, lo intercultural, lo educativo y hacia el respeto y valoración de lo cultural y natural, siendo instituciones que se relacionan y definen directamente como un producto social que se vincula y relaciona además con lo medioambiental.



Imagen 1: Instalaciones del museo El Papalote Museo del Niño. Recuperado de: <http://www.garuyo.com/ninos/papalote-museo-del-nino-navidad>

1.2.- MUSEO ETNOGRÁFICO

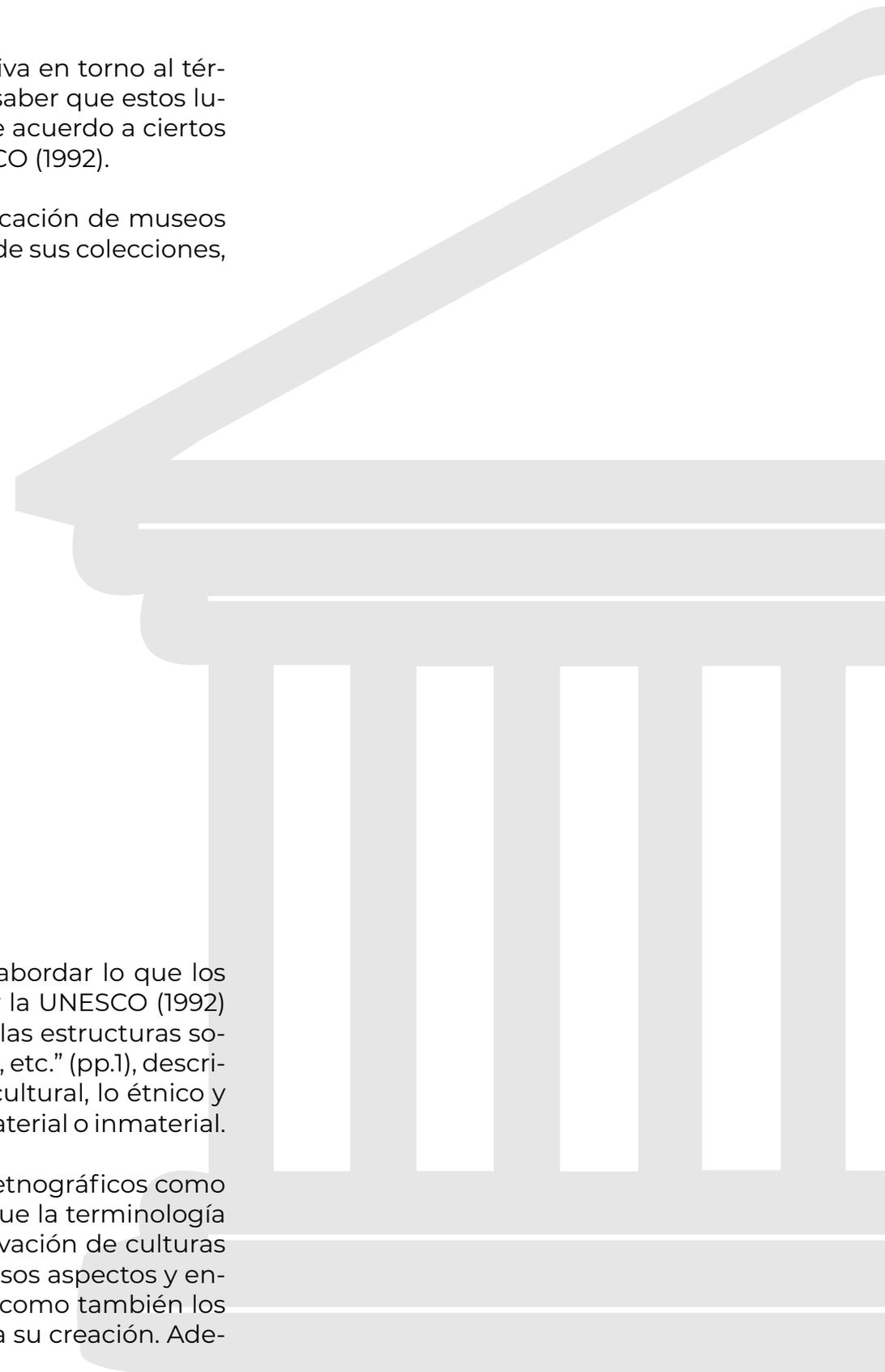
Al tener una aproximación hacia la polisemia interpretativa en torno al término museo y su enfoque multidisciplinar, es necesario saber que estos lugares no son todos del mismo tipo, habiendo distintos de acuerdo a ciertos parámetros que los definen, mencionándolo así la UNESCO (1992).

Es necesario mencionar para esta investigación la clasificación de museos según la naturaleza predominante de sus exposiciones y de sus colecciones, siendo parte de esta:

- Museos de arte.
- Museos de arqueología y de historia
- Museos de historia y ciencias naturales
- Museos de ciencia y tecnología
- Museos de etnografía y de antropología
- Museos especializados
- Museos regionales
- Museos generales
- Otros museos
- Monumentos y sitios

Al tener noción de esta clasificación, es imprescindible abordar lo que los museos etnográficos abarcan, siendo descritos estos por la UNESCO (1992) como “museos que exponen materiales sobre la cultura, las estructuras sociales, las creencias, las costumbres, las artes tradicionales, etc.” (pp.1), describiendo que estos museos se especializan en mostrar lo cultural, lo étnico y todo lo que esto trae consigo, sea tangible o intangible, material o inmaterial.

Sumado a esto la UNESCO (1983), describe a los museos etnográficos como los encargados de la representación y proyección de lo que la terminología ethonos abarca, siendo esta la relacionada con la conservación de culturas materiales vivas que están siendo influenciadas por diversos aspectos y encaminándose hacia vías de desaparición apresurado, así como también los conocimientos, saberes y técnicas que han aportado para su creación. Ade-



más se hace alusión que estos museos se enfocan hacia el fortalecimiento de la comprensión conjunta entre la gran variedad de culturas y así la representación de las múltiples y diversas identidades culturales, que son el cimiento de cada pueblo, nación o estado. Sumado a esto es necesario profundizar más sobre lo que estos museos son, para así tener una visión más clara del lugar en donde se va a trabajar, siendo imprescindible analizar el término etnografía como vocablo separado, el mismo que es interpretado por Martínez (2005) como aquella rama de la antropología enfocada al estudio descriptivo y social de las diversas culturas.

De acuerdo con lo planteado por el diccionario de la Real Academia Española (2014), etnografía proviene de dos vocablos ethno “tribu” y “grapho “escribo”, siendo en conjunto “descripción de pueblos”; por tanto este término no solo abarca el análisis de una nación, pueblo, grupo lingüístico o étnico, región o comunidad sino también hace referencia a cualquier conjunto de individuos que conformen una entidad en la que las relaciones estén reguladas por costumbres, derechos, etc.; siendo el objetivo de esta y en general de los museo inmersos en este grupo, el de construir una imagen o representación realista y fidedigna del grupo estudiado en la mente de quién visita estos lugares.

Así mismo, la etnografía desde el ámbito antropológico hace referencia al estudio descriptivo del modo de vida y todo lo que esto traiga consigo de un determinado grupo humano, en el que la observación, el registro, la descripción y el análisis de lo que las personas hacen son sus bases primordiales, al igual que sus formas de comportarse, compartir e interactuar hacen que se pueda identificar sus costumbres, tradiciones, valores y motivaciones, como diría Martínez (1994): “la etnografía describe las múltiples formas de vida de los seres humanos” (p. 10), abarcando todo lo que en el diario vivir se contempla.



Imagen 2: Instalaciones del Museo Etnográfico de Castilla y León, colección de sombreros y accesorios. Recuperado de: <https://www.turismocastilla-leon.com/es/arte-cultura-patrimonio/museos/museo-etnografico-castilla-leon>

1.2.1.- Museo Pumapungo

El museo Pumapungo, el cual es un museo etnográfico, nace en el año de 1979 tras la adquisición de una colección etnográfica realizada en el año de 1975 por personas especializadas en la valoración de colecciones de este tipo, siendo encargado de llevar a cabo esta acción el personal del Instituto Azuayo del Folclore.

EL Banco Central, aplicando su concepto carmeniano¹ forma y crea sus museos a nivel nacional, siendo en Quito su primera incursión. El museo de esta entidad en Cuenca se inaugura con la adquisición de la muestra etnográfica, en términos de hacienda, de Luis Moscoso Vega, haciendo de esta ciudad la primera en tener una colección etnográfica a nivel nacional, la misma que con el tiempo se complementa con el Museo de Sitio Arqueológico y de Arte de la región.

En la década de los 90, el Banco Central, se especializa en el ámbito de museos y hace recaer sobre el Museo

Pumapungo el primer Museo Nacional de Etnografía, trayendo las colecciones de otros museos y formando uno más especializado y enfocado a este tema, ocurriendo esto en el año de 1997.

En relación a la exposición etnográfica que posee este museo y según el Licenciado Sempértegui “esta se crea ante la necesidad de visibilizar a los diversos grupos étnicos del Ecuador” (M. Sempértegui, comunicación personal, 9 de enero de 2018), por lo que ésta se enfoca a promover la participación de los diversos grupos humanos, es decir de los diversos grupos culturales del Ecuador, los mismos que intervinieron para la concreción y ambientación de las diferentes escenas expuestas en el museo, en las que se puede apreciar su indumentaria de uso diario y de fiesta así como también sus accesorios, adicionalmente en esta se puede observar viviendas a escala y elementos característicos y representativos de los pueblos de cada región del Ecuador. Esta exposición



Imagen 3: Museo Pumapungo. Recuperado de: <http://hotelmajestic2.ec593.com/2015/01/04/museo-y-parque-arqueologico-pumapungo/>

Carmeniano¹: cultura y economía a la par.

es la que articula al museo en general, la misma que abarca cerca de 11000 bienes, los cuales están en constante investigación para su posterior difusión; adicionalmente a esto cabe mencionar que existe una reserva en donde se almacenan los bienes que no están en exposición, los mismos que pasan por un proceso de investigación, conservación y posteriormente se los lleva a exhibición, ante esto es necesario acotar que los mismos no pueden estar por largos periodos expuestos al público, puesto que se malogran por los distintos factores del medio como polvo, luz, medio ambiente cambiante, etc. Esta exposición etnográfica está abierta a todo público y la reserva también, sin embargo para el acceso a esta última es necesario una autorización previa, puesto que la misma tiene apertura únicamente para fines de investigación.

En el ámbito tecnológico, los aportes son casi nulos, sin embargo la Antropóloga Landívar afirma que “están trabajando para poder incorporarlo, no como innovación pero si como un elemento de apoyo” (T. Landívar, comunicación personal, 9 de enero de 2018), puesto que para ella la innovación no es sinónimo de tecnología sino por lo contrario es sinónimo de investigación, es decir en la forma de atraer al público, de generar aprendizaje, etc.; además menciona que la tecnología está en todo lado y lo que el Museo quiere es ser un lugar de desconexión y deleite.

La exposición etnográfica trae consigo un trabajo colaborativo multidisciplinar y horizontal, que empieza con un curador que es custodio de la colección, quien realiza la investigación de acuerdo a las necesidades y realidades de la misma, como también de lo social, cultural y político; luego pasa al proceso museológico en el que el museólogo la materializa y posteriormente pasa nuevamente al curador quien escoge los bienes y genera el proceso de museografía, o sea, materializa con bienes el recorrido y genera la exposición, haciendo partícipes a varios departamentos, entre ellos el educativo.

De acuerdo con lo comentado por la Antropóloga Landívar: “el museo está abierto a todo público” (T. Landívar,

comunicación personal, 9 de enero de 2018), mostrando una visión inclusiva, no cien por ciento pero si con miras de lograrlo en su totalidad. Su enfoque es hacia el hecho de propiciar momentos de desconexión, de enriquecimiento en cuanto a conocimientos, de crear un lugar de relajación y de encuentro, de generar otras formas dinámicas de atraer al público, mencionando que éste trata de afrontar constantemente diversos retos en torno al tema, puesto que interactúa con grupos humanos vivos, acogiendo a cerca de 11000 visitantes mensualmente.

Finalmente es necesario mencionar sus principales objetivos, siendo estos los de apoyar en la educación formal, buscar investigaciones que aporten en los procesos de aprendizaje y relación con la sociedad actual, ya que estos no están ajenos a la realidad contemporánea, sino que están a la par con las necesidades y con el espacio contemporáneo educacional y social.



Imagen 4: Exposición Etnográfica - Museo Pumapungo- Kañaris.
Autoría propia.

1.3.- MEDIACIÓN EN MUSEOS

1.3.1.- Bases conceptuales de la mediación

Los museos son instituciones que responden a diversas necesidades del público, constituyéndose como un lugar al que las personas acuden por motivos que varían desde consultas de información hasta el disfrute de un momento que sea distinto al de un día común y corriente; sin embargo un museo se enfoca hacia el hecho de ofrecer recursos que ayuden a satisfacer intereses de ámbito educativo, emocional y de descubrimiento. El museo es un lugar que se proyecta hacia el hecho de generar atracción y a la vez conocimientos y relaciones con lo expuesto, tanto con la temática como con los objetos materiales que ahí se muestran; en suma una de las funciones de un museo es la de construir conocimientos y presentar el patrimonio material e inmaterial al público en general, para que conjuntamente con estos participantes se fomente y se construya el saber y la cultura, es por eso que las actividades que realiza un museo deben estar enfocadas hacia el público y su educación.

En torno a esto surge la necesidad de encontrar vías o medios que ayuden a poner en relación el material expositivo de los museos con los visitantes, siendo la mediación el camino para generar esta conexión. De acuerdo con el Diccionario de la Lengua Española (2014), la palabra mediación proviene del latín *mediation* y hace alusión al hecho de “intervenir en algo”. En este mismo ámbito, los autores Desvallées & Mairesse (2010), mencionan que este término desde su etimología, antes planteada, hace relación a un “medio/centro”, en la que esta se relaciona con la idea de una posición intermedia entre dos instancias que deben relacionarse, enfocándose hacia el hecho de generar un acercamiento o aproximación entre las colecciones y el público.

En torno a lo que la mediación comprende, es necesario citar lo expuesto por Desvallées & Mairesse (2010), los mismos que establecen que:

(...) la mediación procura hacer compartir entre los visitantes las experiencias vividas en el momento de sociabilidad de la visita, así como el surgimiento

de referencias comunes. Se trata de una estrategia de comunicación de carácter educativo que moviliza, alrededor de las colecciones expuestas, diversas tecnologías y pone al alcance de los mismos los medios para comprender mejor la dimensión de las colecciones y participar de sus apropiaciones. Se materializa en las intervenciones humanas (interpersonales) y en soportes que se ajustan a la simple mostración (*display*) de los objetos expuestos para sugerir sus significados y su importancia (pp.47)

Ante esto una mediación no comprende solo el hecho de explicar la colección expuesta, sino que va más allá, hacia el hecho de generar diálogos participativos y de interacción en los que las experiencias formen parte de esta construcción e intercambio de conocimientos. Esta interpretación nos dirige hacia el hecho de ver a la mediación como una “revelación” que hace que el visitante se encamine inicialmente hacia la comprensión, luego hacia la apreciación y finalmente hacia la asimilación de información e interpretación de la misma.

La mediación representa una base fundamental para la comprensión de sí mismo por parte de los distintos públicos durante el recorrido en los museos, la misma que se enfoca a ofrecer un contacto con el mundo cultural de sus colecciones y a generar una comprensión global de su realidad como la que se genera en conjunto con el museo.

Así mismo la mediación cultural según Morales (2015) es la que “se enfoca en los procesos de construcción, representación, transmisión y recepción” (pp.120), en la que interviene un conjunto de acciones que llegan a un mismo fin, el de crear una interacción conjunta para generar e intercambiar información. La mediación “sirve de articulación entre el mensaje y el receptor, quien a su vez crea otro mensaje, produce otro lugar distinto al de la ubicación del emisor” (Morales, 2015, p. 120), siendo esta la base para crear otros relatos y a la vez relacionarlos, en la que los elementos que intervienen en dicha acción son:

emisor, mensaje, media, receptor e intérprete.

En este mismo ámbito, cabe mencionar que el estudio enfocado a las mediaciones en la contemporaneidad se proyecta a interrogar, reflexionar y actuar sobre cómo se debería organizar los diálogos sociales en el contexto actual, convirtiéndose por lo tanto en “el estudio de las transmisiones o transferencias, de las prácticas de apropiación y recreación de los imaginarios sociales” (Morales, 2015, p. 121).

Adicionalmente a esto la Licenciada Vega supo mencionar que la mediación no es un proceso regido o estático, sino por lo contrario “es un proceso que involucra gran variedad de aspectos que hace de esta una actividad activa y participativa” (J. Vega, comunicación personal, 21 de diciembre de 2017), acotando que es un diálogo participativo, un proceso que no repite lo mismo con todos los públicos, que se enfoca a romper prejuicios y auto prejuicios, que no utiliza solo el lenguaje verbal, sino el de imágenes y acciones para llegar al público, partiendo de la vida cotidiana de las personas y generando empatía en ellas, basándose en el hecho de preguntar, escuchar y dialogar, conectando así a las audiencias con las colecciones del museo.

Finalmente es necesario aludir lo que Martorell (2014) menciona sobre la mediación, en la que se dice que esta conlleva a:

- (...) crear zonas de relación entre lo que sabe el visitante y lo que sabe el museo. Es tender puentes entre estos dos saberes, es crear zonas de intercambio, de dudas, de conflictos. (...) Es tener en cuenta sus saberes, y a partir de ahí es conectar y hablar, es que ellos cuenten algo y después los mediadores también compartan sus historias, y desde ese encuentro, desde esa zona intermedia, ir avanzando, descubriendo, aprendiendo, reflexionando. No se trata de transmitir información, sino de dialogar, de establecer un diálogo entre el museo (personalizado en la figura del mediador) y las personas que lo visitan (Citado en Vidaga, 2016, p. 72),

Así, la mediación es vista como una actividad que no se muestra como un medio de transmisión de conocimientos inamovible y fijo, sino más bien como una acción de participación conjunta, en la que el diálogo es el generador de respuestas.



Imagen 5: Mediación en el Museo de Antioquía con jóvenes de 12 años. Recuperado de: <https://boletineducacionartistica.wordpress.com/2015/08/19/entrevista-a-jhon-jairo->

1.4.- MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN MUSEOS

El museo se encamina hacia varios ámbitos relacionados con la difusión de conocimientos, entre uno de ellos es la contribución de un valor extra a la educación formal que se desarrolla en las escuelas, siendo un lugar de adquisición de conocimientos de tipo no formal en el que la distracción, la discusión y los saberes son sus bases primordiales. Al hablar de educación no formal es preciso mencionar lo que esta contempla y así poder entender el desarrollo en el que se ve inmiscuido el museo, siendo Pastor (2001) quien menciona que este es:

(...) todo proceso educativo diferenciado de otros procesos, organizado, sistemático, planificado específicamente en función de unos objetivos educativos determinados, llevado a cabo por grupos, personas o entidades identificables y reconocidos, que no forme parte integrante del sistema educativo legalmente establecido y que, aunque esté de algún modo relacionado con él, no otorgue directamente ninguno de sus grados o titulaciones (pp.536)

Este tipo de educación, a pesar de no ser reglada, es una forma de instruir, que de igual manera abarca procedimientos y técnicas organizadas y enfocadas al ámbito de generar aprendizaje, transmitir conocimientos y ser un ente de apoyo a la educación. En suma podemos decir que uno de los enfoques que abarca un museo, entre tantos que posee, es el de la educación, adquiriendo un rol de suma importancia como dispositivo pedagógico en colaboración, y a la vez independientes, con la casa, la escuela y la calle.

De acuerdo con Orozco (2005) un museo concebido como un escenario enfocado a la exploración, descubrimiento y crecimiento cultural, intelectual y humano debe poseer un proyecto educativo integral, que haga del museo un espacio de aprendizaje innovador, creativo y que genere resultados significativos. Adicionalmente a esto se menciona que el museo debe poseer y además sustentar un ámbito pedagógico que lo cimiente y dote de una proyección educativa a los diversos elementos que lo constituye, tales como: imágenes, objetos, instrumentos, etc.

Ante esto, la educación en museos y la mediación educativa que ahí se genera, protagoniza la práctica de inducir al público asistente a usar la institución y las colecciones para generar procesos de aprendizaje a través de su exploración, deconstrucción, análisis y posible re-dirección hacia otro enfoque; por tanto lo que ahí se expone debe poseer un análisis profundo con la finalidad de elegir y usar los programas pedagógicos más adecuados y pertinentes.

De acuerdo a lo expuesto por Cevallos y Macaroff (2009), en la actualidad se ha podido diferenciar cuatro discursos de educación y medicación en museos desde una visión institucional, siendo estos: el discurso afirmativo, el reproductivo, deconstructivo y el transformativo; en el que los más comunes son el afirmativo y el reproductivo, haciendo alusión a que el afirmativo es el que asigna a la parte educativa y de mediación un enfoque de comunicación efectiva, de seguir lo establecido por la ICOM, haciendo referencia a coleccionar, investigar, cuidar, exponer y promocionar el patrimonio, atribuyendo a que el arte sea entendido como un agente de dominio especializado que atañe sobre todo a un público especializado y experto. Las prácticas que se relacionan generalmente con esta perspectiva son las conferencias, programas de cine, visitas guiadas, catálogos de exposición, entre otros; siendo estos desarrollados por personas





Imagen 6: Mediación Pedagógica en el Museo Guggenheim, en la cual se procura la conexión de los estudiantes con la exposición. Recuperado de: <https://www.educacionperu.org/intercambio-los-museos/>

expertas propias de la institución; por otro lado el reproductivo hace referencia a un enfoque basado en educar al público del mañana y atraer a las personas que no los visitan por temores que se han ido forjando durante décadas. Las actividades que este abarca son de tipo taller, tales como talleres escolares, programas para niños, profesores y familias, etc. En estos dos enfoque y según Cevallos y Macaroff (2009) los profesores y alumnos experimentan un posición estática, sin intervención, constituyéndose en agentes pasivos, ante esto se hace una reflexión sobre el hecho de abrirse hacia nuevos panoramas en los que existan nuevas modalidades para llegar a generar momentos de felicidad, deleite, participación y aprendizaje dentro de estas instituciones.

Sadurni (2014) menciona que dentro de los museos los visitantes deben ser vistos como co-creadores de conocimientos y no como receptores estáticos y pasivos de un alegato proveniente del mediador, es decir la práctica de la mediación pedagógica debe cimentarse en el hecho de que el público debe ser el que empiece a crear sus propios relatos en lugar de solo ser meros apreciadores de lo expuesto; además acota que la educación que se da en los museos y la mediación que ahí se genera debe estar enfocada a “generar conexiones experienciales, teorizar la educación en exposiciones a través de la práctica reflexiva e intentar abrir espacios de discusión sobre la exposición y las obras” (pp.47), haciendo énfasis en que debe haber una relación activa de ambas partes, una conexión participativa y de intervención conjunta.

Por lo general las prácticas de mediación educativa en los museos suelen ser vistas como meras actividades que suplementan el hecho de exponer, colgar o mostrar un objeto de una colección, como también se relacionan a actividades enfocadas a entretener al público asistente; sin embargo una mediación educativa va más allá de esto, se enfoca en constituirse como facilitadores para el diálogo entre la gente de distintas edades, culturas, intereses, valores, etc., siendo medios para generar y activar la curiosidad, el deseo y el descubrimiento entre sus asistentes.

En un taller dictado en el 2016 por Luis Camnitzer² quien fue uno de los curadores pedagógicos más representativos de la Sexta Bienal del Mercosur, titulada “El arte como educación”, comenta que para que una mediación produzca resultados favorables y salga de los estándares tradicionales que se han venido dando hasta nuestros tiempos, ésta debe inducir a que el “público se active”, es decir que quien visita dicho lugar pueda explorar y deducir, por cuenta y medios propios, sobre los temas que ahí se muestran; adicionalmente el mediador debe ser quien encamine al público hacia las colecciones u obras, pero no de una manera reglada y fija, sino por lo contrario debe estar abierta a la interacción e intercambio de saberes con el público, enfatizando que la mediación debe estar basada en una totalidad, es decir que debe lograr transmitir todo lo que una obra es, lo que está a su alrededor, lo que está detrás y lo que ésta proyecta, dejando de lado la premisa de que los objetos de la colección son lo más importante y enfocándose en el entendimiento de lo que hay detrás del mismo, constituyéndose esto en lo esencial.

Una mediación debe estar proyectada hacia el hecho de permitir que el espectador interactúe conjuntamente con el mediador, que le permita buscar caminos para llegar al entendimiento de manera independiente, haciendo de la mediación una actividad direccionada a “pensar con el público más no pensar para el público”.

Camnitzer (2016) enfatiza que la mediación debe estar cimentada en proyectar el presente sobre el presente, para que de ahí se pueda desglosar que es lo que condujo a dicha realidad y así entender el pasado, es decir en lugar de trabajar con un relato lineal falso que comienza en el pasado, se debe iniciar con el presente para luego transportarse hacia hechos pasados, lo cual da la ventaja de estar a la par de quienes buscan respuestas en dichos lugares. El presente es un instrumento pedagógico imprescindible en la mediación museística, en la que es el visitante quien inicia el hecho de crear y buscar las interrogantes precisas para construir un relato de lo que ahí se expone, y recalando que no es tarea del mediador resolver con explicaciones las interrogantes que surgen sino ayudar a que dicho público sea capaz de hacer su

propia búsqueda y su propia explicación, es decir, la tarea del mediador es la de ayudar a acceder a la información.

Ante esto es necesario mencionar al constructivismo, el mismo que según Camacho (2007) es una forma de construcción de saberes en el que el aprendiz genera conocimientos por sí mismo de forma individual y social, a través de experiencias construidas por él mismo, en el que la experimentación es su base de desarrollo, siendo el constructivismo el cimiento en la mediación museística que se debería practicar, mirando a los hechos y teorías no de una forma aislada sino como un complemento y una relación con lo que ya sabemos del mundo.

Por ende en el ámbito de mediación se debe tener en cuenta varios aspectos, siendo algunos de ellos: la selección de estímulos a ser empleados según la meta concreta de la mediación, establecer y desarrollar estrategias educativas para entablar diálogos e interacciones con el público y las colecciones, resolver dudas de manera creativa, conocer al público al que se está proyectando, generar alternativas diferentes para una interacción conjunta y participativa, etc.

En suma, lo que una mediación pedagógica actual quiere abarcar es un cambio de enfoque tradicional, es decir llevar al visitante a generar su propio aprendizaje, a generar diálogo conjunto, a valerse de las experiencias, de las emociones y sensaciones para conseguir que este no sea un ente receptor pasivo de conocimientos sino por lo contrario activo y participativo.

Luis Camnitzer²: Curador pedagógico, personaje representativo de la VI Bienal del Mercosur.

1.5.- MEDIACIÓN EN MUSEOS DE INDUMENTARIA

1.5.1.- Museos de indumentaria

La indumentaria son artículos cargados de historia, de identidad y en general de datos e información relevantes de grupos humanos, es decir:

(...) los elementos para el adorno personal nos cuentan, efectivamente, la historia de la humanidad. En la jerga académica contemporánea, estos artefactos constituyen la cultura material de naturaleza personal. Incluso en un mundo cada vez más homogéneo, la vestimenta expresa con extraordinaria y definida precisión la singularidad cultural. (Ann, 1993, pp. 4)

Hoy en día los museos se enfocan en diversas temáticas, exponiendo y albergando en sus reservas colecciones de diversas índoles, tales como: objetos históricos, indumentaria, piezas arqueológicas, de arte, etnográficas, de diseño, etc.

Al hablar de museos de indumentaria nos referimos a instituciones enfocadas en dar a conocer al público lo que las prendas traen consigo y lo que estas representan dentro de lo que fueron y lo que ahora son los colectivos sociales. El vestuario está atado a la vida del ser humano y son elementos que proporcionan una variada e importante información. De acuerdo con Alvarado (1993): “los trajes no fueron pensados como una obra de arte; con el tiempo, el hombre, con su afán de coleccionar objetos que representaran el testimonio de una época pasada, los convierte en piezas de museo, reconociendo así su importancia” (pp.28), mostrando de esta manera que la indumentaria, independientemente de la época a la cual pertenezca, fue pensada como objeto utilitario mas no como pieza para ser admirada, sin embargo estas fueron convirtiéndose en elementos que cuentan la historia, la identidad y la im-



Imagen 7: Museo de la Indumentaria tradicional Leonesa. Indumentaria y joyería de las mujeres de León. Recuperado de: <http://concapayestilo.blogspot.com/2012/07/el-mittlemuseo-de-la-indumentaria.html>

portancia de los pueblos, comunidades, naciones y de la sociedad en general. La indumentaria refleja una serie de signos y símbolos que representan a quien lo lleva, constituyendo un lenguaje visual que permite diferenciar al uno del otro, es por eso que la indumentaria en los museos es vista como transmisora de mensajes expresivos del pasado, de épocas y culturas desaparecidas o que están en proceso de desaparición, de grupos actuales, etc.

De acuerdo con Llonch (2010) la indumentaria es un elemento transversal existente en los pueblos y culturas de todos los tiempos, por lo que son elementos de igual importancia para ser expuestos en museos que las obras de arte, objetos arqueológicos, etc.; acotando adicionalmente que:

(...) la indumentaria, en sus distintas manifestaciones, constituye, además, un objeto significativo que permite interpretar aspectos relativos a la técnica, la moral, la estructura económica y social e incluso las ideas estéticas de los distintos periodos. La indumentaria, es, pues, un elemento indicador del tiempo, aspecto que la capacita como herramienta útil para ámbitos didácticos y de enseñanza (pp.5)

Proyectando a la indumentaria como un objeto más de estudio y de investigación que genera aprendizaje, con igual importancia como cualquier otro objeto portador de información, historia y representación.

La indumentaria como objeto, y debido a su gran variedad, ha generado la creación de museos especializados, dedicados a investigar, exponer y proyectar todo lo relacionado a lo que esta trae consigo, formándose museos del vestido, de moda, de accesorios, de maquinaria textil, entre otros; recalando que cada uno de estos muestran características diversas pero a la vez con ciertas similitudes de género.

Con respecto a las prendas que se exponen en los museos de indumentaria en sus diversos ámbitos, estas requieren de cuidados y condiciones especiales de conservación y de exposición debido a su delicadeza y fragilidad. Entre las misiones de los museos de este tipo está la de preservar de los diversos agentes que puedan deteriorarlas, por lo que deben siempre velar por mantenerlas en condiciones óptimas, involucrando además los diversos aspectos que implican exponerlas al público.

De acuerdo con Ann (1993), los museos han reconocido a lo largo del tiempo que la indumentaria es un tema serio que debe ser estudiado, es por eso que en la actualidad existen más de cien museos enfocados en el vestido, trajes, moda, etc.

Asimismo se ha creado un comité para museos y colecciones de indumentaria denominado COSTUME, el mismo que se proyecta como un foro para profesionales enfocados en el estudio, interpretación y protección de todo lo relacionado a esta temática (indumentaria). Es una organización, de 250 miembros, que buscan desarrollar proyectos de investigación, de exposiciones y de experiencias que ayuden a descifrar cada aspecto de la indumentaria, reflejando que hoy en día es un tema que también está dentro de los ámbitos de investigación y descubrimiento museístico.

1.5.2.- Actividades de mediación en museos de indumentaria

La mediación en los museos trae consigo un programa estratégico y pedagógico diseñado y programado con anterioridad, de acuerdo con los objetivos y metas a las cuales se quiere llegar. Estos programas se planifican en todos los museos desde una Área Educativa, en la que se plantea diversas actividades que permitan al visitante conectarse con lo que se expone, explorar, general diálogo, etc.

A continuación ciertos ejemplos de programas educativos implantados en museos de indumentaria:

- **Museo Provincial del Traje Popular:** Es un museo que se encuentra ubicado en el Palacio de los Huertos de Mendoza (Soria), en el que se exponen y conservan trajes y objetos que representan la valiosa herencia cultural de dicha provincia, siendo una expresión material de su tradición, la misma que es poseedora de una rica información que permite reconstruir, recuperar y conocer como fue el pasado de este lugar y por consiguiente entender el presente en el que se desarrollan. Se exponen diversos trajes ancestrales de los habitantes de este lugar (sorianos), desde las vestimentas de los hombres más adinerados y de poder hasta de los aldeanos más humildes de esta región, siendo un conjunto de cerca de 500 piezas, todas donadas por sorianos en miras de mantener viva su cultura y su pasado.



Imagen 8: Museo Provincial del Traje Popular. Vestido soriano. Recuperado de: <http://www.sorianitelaimaginas.com/patrimonio/museo-provincial-del-traje-popular-moron-de-almazan>

Este museo ofrece al público visitante diversas actividades para su conexión con la colección, desarrollando programas educativos para diversos públicos. Este programa educativo abarca a los diversos niveles educa-

tivos, cada uno con actividades particulares para cada nivel, siendo este:

- **Educación infantil:** El Museo del Traje y los cuentos: asociar objetos o trajes vistos en el Museo con cuentos tradicionales (Bella Durmiente y el huso, Cenicienta, etc.), relación y diferenciación entre prendas de antes y de ahora (saya/falda, capote/abrigo, alforja/mochila...), ¿quién lo lleva? ¿Dónde está? actividad que consiste en encontrar y descifrar las diversas prendas y objetos de acuerdo con lo pedido.
- **Educación primaria:** Relación de prendas de antes y de ahora: (saya/falda, capote/abrigo, alforja/mochila...), ¿quién lo lleva? ¿dónde está? actividad que consiste en encontrar y descifrar las diversas prendas y objetos de acuerdo con lo pedido, trajevulario: vocabulario para enseñar a los padres o “competir” con los abuelos.
- **ESO, bachillerato y ciclos formativos:** “Puntadas con hilo”: se abordan las temáticas de indumentaria desde diversos ámbitos tales como: tecnológico, histórico, literarios, etc.; seguido a esto y durante la visita se hacen preguntas de deducción y reflexión para que se pueda generar una asimilación de información desde la propia interpretación de los visitantes y en torno a esto generen sus propias colecciones y a la vez conecten los objetos con lo que ellos fueron sacando como conclusiones.

Museo del Traje: Es un museo ubicado en Madrid, España, el cual conserva, protege y promueve colecciones de indumentaria que muestren la evolución histórica de la misma en España, analizando las diversas implicaciones técnicas, ideológicas, creativas y sociales que estas traen consigo, a partir de la variedad y cambios continuos en el vestir, y proyectando para ello las evidencias materiales, a manera de información, de lo que fue en tiempos pasados hasta la actualidad.

El museo ofrece a sus visitantes diversas actividades que apoyan a la guianza y a la apropiación de la información que ahí se transmite, abarcando diversos niveles educativos (cada uno con sus actividades a fin) tales como:

- **Educación infantil:** “Cuento con mucha tela”: se



Imagen 9: Museo de traje. Vestimenta del majismo del siglo XIX. Recuperado de: <https://offmagazine.es/2016/11/08/recorriendo-el-museo-del-traje-iii-afrancesados-y-burgueses-1789-1833/>

desarrollan y se narran cuentos, conjuntamente con la indumentaria de las diversas salas, para captar la atención y generar interés hacia lo que ahí se expone acompañada de diversas actividades (canciones, exploración de distintos objetos, etc.), terminando con un taller en el que los niños, en base algún aspecto que les haya llamado la atención, lo abordan de manera práctica y a su manera.

- **Educación primaria:** “Entretejidos”: los contenidos y formas de proyectarlos engloban cualquier período histórico, los mismos que son llevados a las diversas prácticas en la que los niños trabajan conjuntamente con la maestra, el educador del museo

y las colecciones, descifrando motivos decorativos de las prendas y plasmándolas al crear sus propios estilos a manera de taller, además crean trajes ideales para situaciones que ellos elijan tras conocer los diversos elementos básicos del diseño y sus formas de utilizarlos en la indumentaria.

- **ESO, Bachillerato y Ciclos formativos:** “Puntadas con hilo”: se abordan las temáticas de indumentaria desde diversos ámbitos tales como: tecnológico, histórico, literarios, etc.; seguido a esto y durante la visita se hacen preguntas de deducción y reflexión para que se pueda generar una asimilación de información desde la propia interpretación de los visitantes y en torno a esto generen sus propias colecciones y a la vez conecten los objetos con lo que ellos fueron sacando como conclusiones.

Educación especial y diversidad funcional: “Sastrerías de sueños”: este conjunto de actividades tratan de llevar al público hacia el camino del interés y la curiosidad en torno a lo expuesto, proponiendo narrativas de cuentos y fusionándolas con talleres de aplicación, en la que se fomenta las actividades grupales y una mirada de cooperación.

- - **Smithsonian:** Es el conjunto de museos más grande del mundo, los mismos que se enfocan a la edu-

cación e investigación, abarcando 19 museos y un zoológico nacional, el mismo que se basa en el lema de preservar el patrimonio, descubrir conocimientos y compartirlos con el mundo. Al hablar del Smithsonian, es hablar de un laboratorio para el aprendizaje y la innovación. Esta asociación posee una plataforma que se proyecta hacia una visión interdisciplinaria, en la que la ciencia, la historia, el arte y la cultura se valen de los museos, de la educación y de la investigación para llegar a las nuevas generaciones, en especial, al hecho de generar conocimientos y plasmar nuevos y más amplios enfoques.

El Smithsonian presenta su programa educativo basado en tres enfoques para los diversos niveles educativos, siendo estos: “Descubrir”, en el que les brindan diversos recursos para incentivar el deseo de conocer más sobre lo que ahí se expone valiéndose de diversas actividades de interacción tanto física como digital; “Crear”, en la que la imaginación y la creatividad son el ámbito primordial para generar diversión y a la vez aprendizaje, creando colecciones personales, artísticas y valiéndose de los recursos que este proporciona; y finalmente “Compartir”, en la que se fomenta a un aprendizaje conjunto y participativo, en el que éste se genere mediante un compartir de conocimientos y habilidades y así se construya e intercambie saberes.



Imagen 10: Smithsonian. Museo de aviones, vestimenta y objetos relacionados. Recuperado de: <https://airandspace.si.edu/multimedia-gallery/web11494-2010hjpg>

1.6.- MEDIACIÓN EN EL MUSEO PUMAPUNGO



Imagen 11: Mediación en el Museo Pumapungo con niños de 6 años de edad. Recuperado de: <https://www.facebook.com/145267055535049/photos/a.906212052773875.1073741825.145267055535049/1838905336171204/?type=3&theater>

Al hablar de mediación en el Museo Pumapungo, se debe hacer una breve introducción sobre el Departamento Educativo que es el que genera y desarrolla esta actividad, el mismo que lleva trabajando desde hace diez años en torno a la generación de aprendizaje en el público que lo visita, sus inicios se basaron en dar a conocer la oferta informativa que este Museo ofrecía a la comunidad, especialmente a las diversas escuelas del Azuay.

El Departamento de Educación y Comunicación de este museo está conformado por dos personas que se encargan de la parte de mediación y guianza, recibiendo ayuda constante de estudiantes que realizan pasantías y así tratando de ofrecer la mejor experiencia en dicho Museo.

Al hablar de mediación en este Museo, la Licenciada

Vega comenta que es una actividad que se viene desarrollando hace unos 3 años atrás, complementando a la guianza que siempre se la ha venido realizando. Esta mediación “se base en no ver al público como un colectivo general” (J. Vega, comunicación personal, 21 de diciembre de 2017), sino en verlo como una diversidad, lo cual es el punto de partida de la misma, en la que conocer a dicho público es su mayor desafío. Para generar una mediación adecuada es necesario establecer las estrategias a ser utilizadas, las mismas que se generan de acuerdo con la edad y variedad del grupo asistente.

La mediación implantada en el Museo Pumapungo, está basada en un método constructivista, en el que el diálogo es un elemento imprescindible dentro de esta actividad. Esta mediación empieza por el hecho de conocer al público con el que se está trabajando, su origen, sus capacidades, etc.; posteriormente se enfoca en extraer

las experiencias de dicho público para hacerse una idea desde donde se está trabajando, y finalmente se implanta las estrategias a fines. Lo que la mediación en este Museo trata de proyectar es, el de hacer que el mediador sea visto como un medio de conexión entre las colecciones y el público, evitando proyectarse como alguien que está por encima de quien visita estos lugares, en la que estos tratan de compartir con la gente y desarrollar múltiples estrategias que les permitan proyectarse como uno más de la visita, que si bien conocen un poco más de lo que se expone, siempre tratan de que sea la gente la creadora de sus propios relatos, en la que las estrategias corporales, auditivas, actividades de interacción, cuentos, etc., sean su herramientas para generar lo antes planteado.

Según la Licenciada Vega para poder generar mediación es importante “fijarse en todos los aspectos que se puedan generar dentro de las salas de exposición” (J. Vega, comunicación personal, 21 de diciembre de 2017), puesto que es lo que permitirá apreciar los errores que se están generando y trabajar en ello para generar una mejora.

La mediación manejada en este lugar está basada en la honestidad del saber, en ser conscientes de cuanto se sabe y cuanto no, puesto que en los museos los mediadores no son profesores formales de lo que ahí se expone, no son personas que saben más y que están por encima de los demás, simplemente son medios de conexión que permiten acercar a los públicos a las colecciones, es decir, acercarlos desde su realidad social, económica, cultural, etc.; esta mediación está concebida desde el ámbito de generar conocimientos desde la vida cotidiana de las personas.

Al hablar de mediación es necesario direccionarse hacia el hecho de los programas educativos que estos ponen al servicio de la sociedad, ante esto la Licenciada Vega comenta que para poder llegar a proponerlos, en los diversos museos del mundo, “se ha tenido que pasar por un proceso de evolución a nivel general” (J. Vega, comunicación personal, 21 de diciembre de 2017), puesto que en sus inicios estos estaban enfocados hacia un público ilustrado, luego hacia un ojo conocedor, posteriormente hacia un ojo asociado hasta llegar a lo que hoy en día es, enfocarse hacia un ojo autor y actor, en el que es el público el que crea los procesos y los modifica de acuerdo a su percepción, surgiendo así el área educativa, la misma que no solo trabaja dentro del museo sino también fuera de él. El Museo Pumapungo posee un programa educativo especialmente para niños, puesto que el público que más acude a este lugar son escolares, haciendo una relación de un 60%, por ende el Museo trata de desarrollar actividades que conecten y generen aprendizaje tales como: talleres de cerámica, pintura, arqueología, paseos, picnics, fogatas, etc.; las mismas que tratan de encaminarse hacia un sistema constructivista, es decir de trabajar y construirse conjuntamente con el público.

En torno a las actividades y estrategias de mediación que se han venido dando en el Museo, estas han traído consigo buenos resultados, sin embargo necesitan cada vez ser trabajadas desde una perspectiva más amplia y conjunta. La Licenciada Vega comenta que, de acuerdo con su experiencia en el Museo, “la mediación en dicho lugar aún no es vista como una opción llamativa” (J. Vega, comunicación personal, 21 de diciembre de 2017), puesto que Cuenca todavía tiene un pensamiento muy tradicionalista de lo que un museo es y como este se proyecta, en el que prefieren que la enseñanza se de forma tradicional, es decir, en la que intervenga un guía y sea él el único interventor.

La mediación en el Museo Pumapungo se basa en tratar de resolver lo que la gente quiere construir, de difundir la información que trae consigo las colecciones del museo, de que la gente acceda y decodifique esta información, que lo relacione con su vida cotidiana y que finalmente lo valoren y se conviertan en conocedores de las maravillas que posee nuestro país. Si algo hace la mediación es visualizar las construcciones de poder institucionales, en la que el departamento educativo muestra una horizontalidad y plasma los derechos humanos y culturales que tiene toda persona.

Al hablar de mediación en niños en etapa escolar, esta es implantada en el museo desde un enfoque procesual, en la que se genera un ambiente de confianza con los niños, siendo el diálogo el medio para la generación de conocimientos, en el que el eje central es hacer que sea el propio niño quien se pregunte y se responda de manera constructivista en base a sus propias experiencias.

Dentro de este mismo departamento, el ámbito de la guianza es un servicio que el museo ofrece, la misma que es muy diferente a lo que la mediación abarca, puesto que esta maneja un tiempo determinado y tiene un orden concreto, en la que se trata de ser claros y concisos con la información implantada. “En la guianza también existe un diálogo con el público y estrategias para cada uno de estos” (E. Ulloa, comunicación personal, 19 de diciembre de 2017), puesto que esta actividad no está alejada de la mediación sino por lo contrario la complementa y trata de ser lo más interactiva posibles, en el que sean los visitantes quienes emitan sus criterios, experiencias y comentarios, generando así un aprendizaje conjunto.

En el ámbito de la guianza lo que el Museo ofrece son recorridos explicativos por las diversas salas y al final una puesta en común de lo aprendido mediante preguntas y una determinada interacción entre el guía y el visitante.

Al hablar de la guianza para un público escolar, y específicamente para niños de 8 a 10 años, el Licenciado Ulloa comenta que “lo que se trata es de proyectar información de una manera más puntual, más concreta” (E. Ulloa, comunicación personal, 19 de diciembre de 2017), puesto que este público ya cuenta con ciertos conocimientos previos que hace que la guianza busque otros medios para poder llegar a generar un aprendizaje más específico.







Capítulo 2

Enseñanza aprendizaje



2.- ENSEÑANZA APRENDIZAJE

2.1.- APROXIMACIONES A LOS DEBATES CONTEMPORÁNEOS SOBRE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Muchos autores contemporáneos, han puesto en debate al aprendizaje como parte del desarrollo potencial del conocimiento del ser humano, siendo los más relevantes: Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner, Punset y Robinson.

Hidalgo (2007) interpreta a Piaget, mencionando al aprendizaje como un sistema de construcción, de un canje activo de conocimientos entre un individuo que pretende solventar una duda y una realidad a descubrir. Según se menciona, se inicia el aprendizaje mediante una interrogante planteada, a partir de alguna realidad “que le plantea al individuo un conflicto cognitivo” (p.15), el mismo que sirve de partida para que dicho sujeto inicie su proceso de descubrimiento y posterior aprendizaje. Adicionalmente a esto, se describe al aprendizaje como una búsqueda constante de respuestas a diversas interrogantes, el cual permite al individuo llegar a nuevos conocimientos y material que resuelva su cuestionamiento.

Vigotsky (2003) menciona que “el aprendizaje es desarrollo”, por el cual el individuo mediante la estimulación genera una determinada evolución en conocimientos, en el que “el aprendizaje es más que la adquisición de la capacidad de pensar: es la adquisición de numerosas aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas” (pp.128-129), mostrando al aprendizaje como una acción que va más allá de lo tradicional y que engloba otras habilidades y capacidades a desarrollar.

Seguido a esto, es necesario mencionar lo que Ausubel (2002) interpreta en torno al tema, en el que se dice que el aprendizaje significativo se da a partir de que el individuo comienza a mezclar información nueva con la que posee, en la que la enseñanza y el aprendizaje son fases muy independientes una de la otra, pero que tienden a relacionarse de una manera conjunta.

Bruner (1972), resalta que la excelencia dentro de la educación es el principal objetivo de la misma, y que esta debe estar relacionada tanto con la enseñanza como con el aprendizaje en cada individuo, puesto que este ayuda a alcanzar un estado “óptimo” en su formación, acotando además que para cualquier proceso debe existir una relación especial entre la mente del ser humano y la cultura.

Para complementar lo anteriormente dicho es necesario mencionar a Robinson (2015), el cual define al aprendizaje como un “proceso” que el ser humano desarrolla para obtener conocimientos, y por consiguiente, nuevas destrezas. Los seres humanos por naturaleza contemplamos el descubrir cosas para aprender, ante esto Robinson (2015) menciona a la etapa de nacer, como la chispa para el arranque de la adquisición de conocimientos, llamándola “sed de aprendizaje inagotable”, la cual induce a mantener viva la curiosidad en el aprendizaje durante todo el transcurso de la vida desde que se es un infante hasta la adultez.

Es importante ver al aprendizaje desde el ámbito social, pues es así como Punset (2012) afirma, expresando que los niños y las niñas a través de las acciones del entorno que les rodea aprenden reproduciendo lo que observan, siendo esto demostrado, a través de experimentos científicos, en los que muestran que los niños aprenden mucho mejor, siendo capaces de reformar una operación, cuando esta es desarrollada por una persona antes que por una máquina.

Según Molerio, Otero, & Nieves (2007), “el aprendizaje es siempre un proceso interactivo, mediado por la existencia de una cultura que se va haciendo propia, la existencia de los otros y de uno mismo” (pág. 3), mostrando así la relación del aprendizaje con el desarrollo del ser humano, siendo el aprendiz, a lo largo de su vida, un ente para desarrollar sus propios conocimientos, abriéndose paso en cada etapa de su desarrollo. Para estos autores el aprendizaje se direcciona hacia dos enfoques basados en el sujeto, al primero lo señalan como el que orienta al individuo a vivir consigo mismo, a pensar, crear, relacionarse, etc.; es decir a todo aquello que engloba valorarse; y el segundo que se rige a la sociedad, el cual tiene que ver con todo lo que pueda relacionarse con el sujeto, es decir: pareja, matrimonio, convivencia, cooperación, entre otros.

Por otra parte, la enseñanza es el medio para llegar al aprendizaje, siendo esta una actividad que se interrelaciona con distintos elementos, la misma que es desarrollada por una persona o varias, abarcando a: mediadores o facilitadores, receptores de información, objeto de estudio y lugar educativo donde interactúan los individuos.

Es de suma importancia esclarecer el término enseñanza, ya que muchas veces puede ser confundido con educar, pues estos dos términos son distintos en la práctica. Educar se refiere a cualquier actividad dirigida por un educador, con la característica de que no genera ningún tipo de aprendizaje, mientras que el término enseñar, se caracteriza por generar aprendizaje mediante un determinado sistema, a través de un educador, por este motivo se les relacionan a los términos enseñanza-aprendizaje. El aprendizaje nace con el ser humano como lo menciona Robinson (2015), y es producto del desarrollo del individuo en un espacio.

Baranov, Bolotina y Slastioni (1989) mencionan a “un proceso bilateral de enseñanza y aprendizaje”, en el que si no hay aprendizaje es imposible que exista enseñanza, y como manifiesta Neuner (1981) “la línea fundamental del proceso de enseñanza es la transmisión y apropiación de un sólido sistema de conocimientos y capacidades duraderas y aplicables.” (pp.254), siendo éstas medios para la difusión de conocimientos y saberes que se esperan sean perdurables y significativos.

Punset (2012), afirma que “es imprescindible situar la gestión de las emociones en el centro mismo de los programas de enseñanza” (pág. 68), abriendo paso a la importancia de generar recuerdos agradables, para que la memoria sea capaz de fusionar el conocimiento con las sensaciones y emociones que se generan en el individuo.

Para generar una buena enseñanza, esta debe estar correctamente estructurada y con visión enfocada al desarrollo del aprendiz; por lo tanto, no se debe establecer límites, que ofusquen el desarrollo continuo de la calidad de enseñanza, debido a que afecta por completo al

desarrollo de su personalidad, por este motivo es importante conjugar la institución, la educación y el desarrollo. Sumado a esto, es necesario mencionar lo que Punset (2012) establece, el mismo que expone la importancia de la pasión y placer que debe tener un educador por la enseñanza y que deben tener los alumnos por el aprendizaje, dejando a un lado un sistema que solo se rige por competencias y obtención de calificaciones, por un programa que se enfoque a generar emociones y experiencias perdurables.

Finalmente, para dar sentido a la relación entre enseñanza-aprendizaje, conjuntamente con las interpretaciones mencionadas anteriormente, se debe tomar en cuenta que esta alianza dual aporta al desarrollo personal, en el que la importancia de la misma radica en la participación activa e integrativa del aprendiz, dirigido hacia su expresión en libertad, sus capacidades y a su apreciación de la vida, es decir “se trata en última instancia de su constitución como sujeto” (Molerio, Otero, & Nieves, 2007, pp.4).



Imagen 12: Enseñanza aprendizaje, profesora aplicando el método simbólico a niños escolares. Recuperado de: <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/partnering-with-childs-school/instructional-strategies/11-methods-for-teaching-reading>

2.2.- INTRODUCCIÓN APRENDIZAJE ESCOLAR

Es importante entender al aprendizaje desde un enfoque escolar, puesto que este constituye una parte imprescindible en el desarrollo de todas las personas, en el que el aprender es mucho más que la información emitida por los profesores o textos, el mismo que se debe caracterizar, según Woolfolk (2010), por la participación de los alumnos de una manera activa para edificar su propio conocimiento, en el que el ambiente para un buen aprendizaje debe caracterizarse por ser efectivo, es decir, que “la escuela debe crear entornos donde los estudiantes construyan activamente su propia comprensión profunda, para ser capaces de razonar acerca de problemas reales y transferir su aprendizaje escolar a su vida fuera de la escuela”(p.341), siendo el pilar fundamental el razonamiento a generar en el aprendiz.

Freile (2014) habla sobre la importancia del profesor en el aprendizaje escolar, denominándolo como el principal canal para hacer llegar al alumno conocimientos de diversas índoles, el cual no solamente debe hacer llegar los conocimientos de manera objetiva para que quede grabado en la mente del alumno, sino que debe ir más allá, es decir, ser el encargado de hablar con claridad sobre el tema a tratar y a la vez hacerlo interesante para el aprendiz, valiéndose de todos los materiales facilitados y proyectándose a hacer posible la comprensión clara y significativa de la información impartida.

Parte del proceso de aprendizaje escolar, es el alumno, el cual se encuentra en una etapa primordial y esencial para su vida académica, haciendo referencia a la etapa del aprendizaje escolar, trazando consigo rutas para su éxito o el fracaso en un futuro, afirmándolo así Entwisle & Alexander (1998): “el desempeño de los estudiantes en los grados de primaria es más importante para su éxito futuro que su desempeño escolar en cualquier otra época” (p.354), en la que la alta autoestima es muy importante para generar una experiencia escolar más productiva, tanto en lo social como en lo académico, ya que el alumno va desarrollando su esquema con estándares personales y externos (sociedad).

El aprendizaje escolar no solo conlleva un proceso impartido en la escuela y por una persona en específico de manera pasiva, sino: “implica procesos cognoscitivos que ocurren dentro de cada individuo, la motivación para aprender también depende de la participación del estudiante en una red de relaciones sociales que fomente el aprendizaje” (Woolfolk, 2010, p.383), es decir para que un estudiante se sienta motivado y comprometido, este debe estar influenciado por el apoyo que reciba de las personas que lo rodean, el cual debe ser de manera efectiva, concisa y confiable; por lo tanto, si existe este apoyo, mejoraran las relaciones entre el alumno y su entorno, mejorando el aprendizaje y los resultados obtenidos.

Para una buena enseñanza-aprendizaje escolar es importante identificar y generar una relación cálida entre el alumno y el profesor, ya que generará mejores resultados en el desempeño escolar, especialmente en el aprendiz, ya que este al enfrentarse a los desafíos que trae consigo el aprendizaje se sentirá más a gusto con una relación afable con el maestro; por lo tanto, el profesor debe mostrar confianza e interés hacia el alumno, para que sus conocimientos lleguen de tal manera que se impregnen en su memoria y se produzca un aprendizaje significativo y duradero, en el que el alumno se interese por descubrir cosas nuevas y vea al maestro como un apoyo para conseguirlo.



Imagen 13: Educación escolar. Escuela Luis Cordero Crespo. Recuperado de: <http://www.sportlife.es/entrenar/ninos/articulo/circuito-de-fitness-para-ninos-de-8-a-10-anos>

De acuerdo con Pérez (2008), el aprendizaje escolar contemporáneo presenta varios enfoques en su contexto en desarrollo, planteando al primero como la “pedagogía tradicionalista”, la cual se enfoca solo en el docente como director de los objetivos del aprendizaje, no permitiendo el desarrollo emocional, físico e intelectual de los alumnos, pues es así como los mismos, asimilaban el conocimiento desde tiempos pasados, sin debatir la teoría que indiscutiblemente transmite el profesor, regidos a un sistema interdisciplinario y horarios impuesto; seguido a esto presenta a “la escuela nueva”, la misma que tiene como finalidad que el alumno adquiera conocimientos prácticos y útiles permitiendo la participación crítica del individuo como parte del aprendizaje; y finalmente el “aprendizaje significativo”, el cual conduce a la interacción del alumno y el maestro para la generación de conocimientos, siendo estos compartidos entre ambos partícipes.

Finalmente, Scardella (2018) describe al aprendizaje escolar como un “un proceso o acontecer que es pedagógico, entendiéndose éste por el producto de los intercambios sociales, afectivos y cognitivos” (pp.4), en el que el enseñar y aprender deben ser subjetivos, los mismos que deben enmarcarse en el infante y estar al servicio de sus posibilidades y necesidades, para facilitar su desarrollo con estrategias flexibles y dinámicas que capten su interés y atención.

2.2.1.- Aprendizaje cooperativo

Dentro del aprendizaje es común apreciar el individualismo y la competitividad por conseguir mejores resultados que los demás, en el que se hace lo que sea por conseguir la victoria, ante esto el aprendizaje cooperativo es su contraposición, el mismo que de acuerdo con Jhonson D, Jhonson R & Holubec (1999) se desarrolla mediante “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (pp.36), contrarrestando así con el hecho de trabajar en torno a un objetivo en contra de los demás o de manera individual, desvinculándose del resto de personas. Lo que el aprendizaje cooperativo trata es de deslindarse del hecho de que el aprendiz desarrolle destrezas individuales, que se enfoque únicamente en la memorización y no en la reflexión y en la competencia por ser el mejor del grupo, sin desarrollar habilidades sociales, de interacción conjunta y participativa y sin desarrollar un pensamiento reflexivo.

En lo que este aprendizaje se basa es en la cooperación, en actividades en las que no se pueden realizar si no es con una colaboración grupal, fomentando así la alianza para obtener un éxito común, promoviendo de esta manera, según Vera (2009) la relación entre estudiantes, el desarrollo de habilidades grupales y estrategias para resolver problemas, el compañerismo, el respeto, el fortalecimiento de habilidades para opinar y escuchar, el diálogo, el compromiso hacia los demás, la ayuda, la mo-

tivación de asegurarse, por parte de los miembros del grupo, de que todos sus integrantes hayan comprendido el material y hayan interactuado. Lo que se quiere lograr con este tipo de aprendizaje es el de, por una parte generar un aprendizaje significativo y transmitir conocimientos y por otro lado fomentar una convivencia y cooperación grupal entre los niños, generando relaciones positivas en las que las capacidades individuales son utilizadas para generar un aporte que se desvincule de una perspectiva egoísta y con fines únicamente propios, proyectándose hacia situaciones grupales en las que puedan adaptarse y sacar el mejor provecho.

Dentro de este aprendizaje se pueden plantear actividades de “equipo-juegos-torneos” en los que se desarrollen torneos participativos colaborativos entre grupos, habiendo una gratificación para el grupo que muestre mejores resultados, puesto que esto “acrecienta la calidad de la cooperación pues inculca en los alumnos las ideas de que: (a) juntos han logrado algo superior a lo que cualquiera de los miembros podría haber hecho solo, (b) el esfuerzo de cada miembro ha contribuido al bien común, (c) el esfuerzo de cada miembro es valorado y (d) cada miembro es respetado como individuo.” (Jhonson D, Jhonson R & Holubec, 1999, p. 34), haciendo que el reconocimiento del esfuerzo grupal promueva el compromiso de un rendimiento firme de cada uno de los integrantes de dicho grupo.



Imagen 14: Aprendizaje Cooperativo, niños de 7 años de edad. Recuperado de: <http://www.revistacarrusel.cl/que-es-el-aprendizaje-cooperativo/>

2.2.2.- Breve introducción sobre características, comportamiento y desarrollo de niños de 8 a 10 años.

Al llegar a esta edad, en los niños y niñas se produce un cierto aquietamiento y concentración. A partir de esta etapa, el infante entrará a la asimilación neta del conocimiento y a la capacidad de ejecutar nuevos procesos y formas de llegar al aprendizaje, siendo este más decisivo y significativo. El niño tendrá que enfrentarse a la realidad en la que está inmerso, adaptándose mediante su comportamiento a las condiciones que se le presenten, pues es así como reemplazan la familia con los compañeros y amigos.

En el ámbito del desarrollo intelectual Moderna (2013) describe al infante como “capaz de razonar y comprender objetivamente dentro de los límites de lo concreto” (pp.4), siendo los niños en esta etapa capaces de utilizar la lógica abstracta, aumentando la capacidad de razonar, mediante el análisis y la crítica, conociendo a esta etapa como la de la “edad de la razón”.

Según el Psicólogo Vega, en el ámbito cognitivo, el infante ve al mundo materializado, y entorno a esto “siente la necesidad de descubrir todo lo que le rodea, manifestándose en él la curiosidad y el interés insaciable” (L. Vega, comunicación personal, 26 de enero de 2018), mostrándose como un ser activo y con sed de aprendizaje. En esta etapa el niño se siente atraído por todo, llevando a sus bolsillos cualquier cosa que le parezca interesante. Acotando a esto, Saquisela (2011) y Jaume (2008) coinciden que los niños de ocho a diez años, están en la etapa de operaciones, en la que ya son capaces de discernir con mayor exactitud ciertos aspectos. Saquisela (2011) describe al desarrollo cognitivo, en esta edad, como “una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad de centrarse en más de un aspecto de un estímulo” (p.54) y Linares (2008) lo interpreta como “la etapa de la utilización de las operaciones mentales y lógicas para reflexionar los hechos y objetos de su ambiente” (pp.12), es decir los niños ya no buscan centrarse en un solo símbolo u objeto, sino buscan usar a la lógica para poder descifrar los hechos que viven en su vida cotidiana.

En el ámbito de desarrollo físico, se regula el crecimiento en cuanto a talla y peso. A finales de esta etapa, a los 10 años, las niñas entran a la pre pubertad, comenzando a sentir cambios corporales, mientras que los niños todavía no experimentan cambios tan significativos.

En el ámbito del juego los niños disfrutan más con la velocidad y la fuerza grupal, mientras que las niñas son apegadas a actividades de movimiento, sirviendo todo esto, como descarga de energía y, adicionalmente generando un apego al trabajo en grupo, aprendiendo a soportar la rivalidad, a conseguir destrezas y a ser tolerantes.



Imagen 15: Niños 8 años / desenvolvimiento físico. Recuperado de: <http://www.sportlife.es/entrenar/ninos/articulo/circuito-de-fitness-para-ninos-de-8-a-10-anos>

Los infantes a esta edad son capaces de controlar sus impulsos, y de estos, sacar conclusiones que les permitan descubrirse, potenciado su reflexión e imaginación; adicionalmente a esto disminuyen su egocentrismo y convierten su mundo subjetivo, en el que vivían en etapas anteriores, en un mundo con una mayor objetividad, en la que los adultos son su eje modelo, ante esto la Psicóloga Álvarez menciona a “la importancia de los adultos, en especial de los padres, en dar directrices al infante para crear valores que direccionan al niño” (A. Álvarez, comunicación personal, 26 de enero de 2018), mostrándole e incentivándole caminos en los que puedan desenvolverse como personas cargadas de valores y enfocadas a un bienestar común y de desarrollo, en la que los padres son sus ejes formadores.

Por último, con relación al desarrollo social es importante el papel de la escuela tanto como el de la familia, ya que en estos dos espacios son en donde el niño se relaciona con otras personas, siendo la escuela el lugar, que aparte de ser un espacio en donde adquiere conocimientos, va a encontrar personas adultas y compañeros con quien relacionarse, por lo tanto su vida social pasara a ser relevante, llamando la atención de sus semejantes e independizándose de los adultos, buscando relacionarse y formar parte de grupos que compartan sus aficiones y actividades de entretenimiento.

2.2.3.- Aprendizaje escolar en nuestro contexto

La enseñanza - aprendizaje en las escuelas según la Licenciada Luna es una actividad en la que “se trabaja de una manera práctica, utilizando juegos, imágenes, historias y sobre todo la experiencia de los niños” (C. Luna, comunicación personal, 7 de enero de 2017), es decir en esta se trata de utilizar la parte sensorial de los niños y niñas, permitiendo relacionar directamente al maestro y al alumno. Por otra parte la Licenciada Montoya añade que la enseñanza-aprendizaje debe ser proyectada con “calidad y calidez” (C. Montoya, comunicación personal, 7 de enero de 2017), es decir, a los niños no solo se les debe enseñar, sino es importante relacionarse con ellos y conocer su mundo.

La enseñanza-aprendizaje en niños, en el ámbito local, se practica de una manera activa, inclinándose al lado creativo de los infantes, ante esto la Licenciada Montoya señala que “el lado creativo hace referencia a las destrezas” Montoya añade que la enseñanza-aprendizaje debe ser proyectada con “calidad y calidez” (C. Montoya, comunicación personal, 7 de enero de 2017), las cuales previamente son planificadas por los docentes según la clase a dictar. En este ámbito, es de suma importancia, la previa preparación de la información a impartir por parte del docente, ya que no se busca que la clase sea una oratoria por parte del profesor, sino que sea un diálogo y un compartir mutuo con los alumnos. El profesor, además de su conocimiento, debe asegurarse que su clase de frutos, por lo que antes de introducirse en su papel de profesor primero se debe fomentar una relación de confianza entre las dos partes, tratando de conocer más sobre el alumno y así generar ambientes en los que la atención se pueda fijar de una manera más amistosa.

De acuerdo con lo mencionado, las estrategias de aprendizaje-enseñanza generalmente aplicadas en escuelas de nuestra localidad se basan en tres aspectos:

Las actividades iniciales o de anticipación: que tratan de dar una introducción al tema que se va a tratar en clases, exponiendo los objetivos e interactuando con los

niños, realizando preguntas sobre sus conocimientos y experiencias en torno al tema.

Las actividades de construcción del conocimiento: comprende la parte de conceptualización del tema a tratar, la cual se realiza mediante imágenes, videos, teoría, lectura comprensiva, juegos, entre otros.

Las actividades finales o consolidación: en la que se analiza el conocimiento adquirido por los niños mediante evaluaciones, trabajos, deberes, entre otros.

Por otra parte, se considera importante, dentro de la enseñanza, para poder generar un aprendizaje duradero en los niños, la forma de proyectar el conocimiento a los mismos, debiendo ser activa, participativa y que procure mantener una concentración constante de los alumnos

hacia el tema a tratar, con el fin de obtener una mejor comprensión y asimilación de conocimientos, evitando que los alumnos caigan en el desinterés, siendo una recomendación la realización de dinámicas como una opción para hacer de las clases algo más ameno. En torno a esto, en el aspecto de lo lúdico, las Licenciadas Montoya Luna, concuerdan en que esta es una buena estrategia al momento de enseñar y aprender, tanto en niños de primero de básica como en los de séptimo de básica, mencionando que son más productivos los juegos grupales antes que individuales, debido a que la interacción entre personas permite resolver problemas con más facilidad y dejar experiencias que luego, por medio del recuerdo, traen a la mente del niño conocimientos aprendidos en dichas dinámicas, generando así resultados factibles.



Imagen 16: Unidad Educativa Santa Ana. Aprendizaje escolar. Recuperado de: <https://ww2.elmercurio.com.ec/2018/03/10/la-ue-santana-innova-campus-metodo-educativo/>

2.2.4.- Aprendizaje escolar en museos

Padró (2014) describe al museo como un potencial educativo, ya que es una herramienta estratégica para las instituciones educativas, es así como muchos de los programas educativos de las principales áreas de las escuelas, se relacionan con investigaciones científicas en los museos, tanto en la investigación del patrimonio cultural como en la de la historia natural, constituyendo así un suplemento esencial en dichos programas; además propone una educación activa, la mismas que se enfoca en generar un movimiento renovador entorno a la museología, en el que se defiende a la educación como un complemento no formal, continuo y voluntario que impulsa estrategias como las experiencias y la sociabilidad para la generación de aprendizaje en el público escolar, la misma que debe permitir mirar, tocar, escuchar, leer y hablar, a través de actividades interactivas para llevar al aprendizaje por experiencias inmediatas.

Zabala (2006), mira a las visitas a museos como una experiencia netamente educativa, en la que el visitante adquiere múltiples conocimientos, considerando a estos

como una anécdota nueva que formará parte de su vida. Señala que para lograr esto, es importante la forma de llegar del museo al público, de generar diálogo entre la exposición y el visitante, de fomentar relaciones con el contexto social y de generar conocimientos en el público asistente, proponiendo un enfoque de un museo abierto a la subjetividad en sus visitas, en las que se satisfaga de manera activa y atractiva las expectativas que tienen los escolares, involucrando a las emociones y sensaciones de cada uno de estos para activar la participación conjunta y consolidar en los aprendices, una experiencia museográfica dirigida a cualquier espacio social.

De la Jara (2013), menciona que el aprendizaje escolar en museos es un proceso de intercambio de conocimientos, “en este sentido, el mundo cultural del museo no sólo es leído, interpretado, querido o desechado por la infancia, sino también modificado por ella a partir de sus intervenciones”(p.52), mostrando así, que el museo es un lugar en donde los niños son los que, mediante su participación activa, generan sus propias experiencias y



Imagen 17: Museo Amparo

conocimientos, como también son ellos mismo los que lo reforman para poder obtener una mejor comprensión de la misma. Adicionalmente, acota que para lograr generar aprendizaje en los niños que acuden a estos lugares, este debe estar basado en una propuesta, que para ella, genera resultados factibles al momento de hablar de aprendizaje, el mismo que se conforma por un marco conceptual que contempla un tipo de didáctica y un sistema de evaluación concreto, describiendo a cada uno de estos de la siguiente manera:

- **El marco Conceptual:** es la parte central del proceso de enseñanza-aprendizaje en el museo, que abarca un cuerpo de ideas y definiciones que sustentan este proceso, el cual contempla a la ludicidad, participación, mediación y significado.

- **Ludicidad:** Según De la Jara (2013), este es un ámbito en el que el juego y la creatividad constituyen un papel indispensable en la parte del aprendizaje en los museos, haciendo mención de que la creatividad es una características inherente en los individuos y la que permite transformar su realidad y adaptarla a su diario vivir. El ser creativo dentro del museo es un punto a favor para generar aprendizaje en dichos lugares, puesto que esto ha venido siendo el cimiento de todo lo que se ha creado desde la antigüedad, por lo que esta debe ser trabajada desde la niñez. El juego relacionado con la creatividad dentro del aprendizaje constituye una de las formas más representativas de generación de conocimientos, puesto que “además de transformar y reinventar el mundo objetual e ideal, implica coordinar y alinear la energía interna en el rumbo esperado por el niño o niña” (p. 27), en la que la dirección que sigue el aprendizaje está controlado por el interés que el niño genera en torno a lo que se está implantando, combinado la creatividad inmersa en el juego con el interés del infante, en la que el individuo interviene a su manera, para adaptarse al medio y permitirse expandir en sus conocimientos.

- **Participación/ interactividad:** Es una actividad que dentro del enfoque de generar aprendizaje en niños en los museos se basa en fomentar una participación entre lo expuesto por el museo y el visitante, pero no solo desde un enfoque físico, sino

también emocional, social y cognitivo; es decir no solo debe involucrar una interactividad directa, sino también una interactividad reflexiva, en la el niño no solo debe ser encaminado hacia el hecho de estar en contacto con determinados objetos sino también debe ser orientado hacia una actividad que conjugue tanto lo anteriormente mencionado con el hecho de procesar información y generar conclusiones desde sus propios enfoques, recursos, experiencias, etc. Esta interactividad se enfoca hacia el hecho de encontrarse consigo mismo, con emociones propias de su ser y que, en ciertos casos, son hasta desconocidas, siendo estas promovidas mediante actividades didácticas y lúdicas, las mismas que deben emitir información de fácil interpretación, permitiéndole al niño generar su propio conocimiento por medio de una experiencia que perdure en sus recuerdos.

- **Mediación:** De la Jara (2013) plantea a este ámbito como un medio o puente que permite a todos enseñar y aprender de una manera conjunta, es decir plantea que tanto en el visitante como en el mediador se da el proceso de deconstrucción y construcción de conocimiento de una manera paralela, el mismo que se vale de diversas herramientas para conseguir resultados favorables, acotando que “la mediación es un acto plurilateral, dinámico, ético, emocional, político, histórico, social y biológico” (p.42), en el que las personas, y en este caso los niños, se relacionan con el museo desde un enfoque multidisciplinar. Dentro de una mediación infantil, existen aspectos que ayudan a generar una mejor apropiación de la información por parte de los niños, siendo estas: la muestra de una claridad en los propósitos desde el enfoque del museo, la focalización del estímulo (proposición de réplicas de lo expuesto en el museo a manera de alternativas innovadoras que ayuden a llamar la atención del infante), repetición de la información, verbalización, significado de objetos para cada niño, trascendencia de emociones como resultado de la visita, recuerdos concretos, etc.; enfocándose en el hecho de generar que el cerebro recuerde mediante situaciones emocionales generadas a lo largo del proceso.

- **Significado:** En este se propone el hecho de planificar y re-direccionar las diversas actividades que se realizan en la mediación con los visitantes, con el fin de que puedan inmiscuirse en la exhibición y hacer suya las colecciones, relacionando lo que ellos conocen con lo que para ellos es desconocido, de relacionar lo nuevo con lo viejo, etc., sin dejar de lado el hecho de presentar la realidad de una manera clara que permita su fácil comprensión.
- **La Didáctica:** son metodologías y estrategias, que buscan captar la atención del infante, en la que se plantea un esquema que involucra un orden progresivo que va desde la puesta en común de los conocimientos previos, la implantación de la información nueva, la creación de un conflicto y finalmente la solución del mismo mediante la práctica de las diversas estrategias y metodologías planteadas.
- **Los Sistemas de Evaluación:** De la Jara (2013) lo llama "sistema evaluativo", el mismo que se compone de técnicas semi-formales (refiriéndose a la generación de tareas), de técnicas formales (haciendo referencia a interrogantes de exploración, a conver-

saciones, observaciones, etc.), de evidencia (resultados verificables de todo el proceso) y el instrumento (soporte que reúne la información final). Para el caso de los infantes, los relatos son la herramienta más factible en la que estos pueden hacer notar su palabra, siendo conjuntamente equivalente a esta la técnica de preguntas exploratorias como medio de evidencia de la misma, generando información de suma importancia para los museos, ya que en base a esto se proponen otras opciones para mejorar cada vez más las experiencias en el mismo.

Ante lo descrito, el hecho de generar aprendizaje en los museos pasa a ser proyectado hacia un enfoque en el que esta actividad abarca una amplia y completa planificación basada en una interacción conjunta de visitante – museo, la misma que debe enfocarse hacia el hecho de crear lazos emotivos y de pertenencia entre ambos, mostrando así, que el aprendizaje en estos lugares, a pesar de fomentar una educación no formal, también tiene un proceso a seguir con estrategias y metodologías a fines para poder llegar de mejor manera a sus públicos.



Imagen 18: Museo Nacional del Prado, visita académica de niños de 10 años. Recuperado de: http://www.casareal.es/VA/Actividades/Paginas/actividades_actividades_detalle.aspx?dat=13235

2.3.- MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ESCOLARES

2.3.1.- Métodos de enseñanza-aprendizaje

Antes de describir a los métodos de enseñanza aprendizaje que se utilizarán en este proyecto, es necesario iniciar describiendo lo que abarca el término método y para ello lo expuesto por el Diccionario de la Real Academia Española (2014) es algo digno de mencionar, en el que se dice que este es el “modo de decir o hacer con orden”, el cual se basa en una forma sistemática, organizada y estructurada de realizar una operación, acción, deber, hecho, tarea, etc.

En torno a esto existen más de setenta métodos de Enseñanza-aprendizaje que Hidalgo (2007) describe, los mismos que son un apoyo central para lograr un determinado desarrollo del alumno. Los más pertinentes y los que han sido obtenidos como resultado tras una investigación de bibliográfica y de campo son:

Método simbólico: es un método que combina la realidad con símbolos, en la que se trabaja con objetos, figuras y simbologías que representan a determinado tema y son el cimiento del mismo. Se basa en un enfoque verbal-ilustrativo, el mismo que se basa en tomar como punto partida y de apoyo a las ilustraciones gráficas, objetos, experimentaciones, observaciones, entre otros.

Método deductivo: va de lo general a lo particular, de las causas a los efectos, de la ley a las consecuencias. Los principales procedimientos de este método la lógica, la reflexión, la relación y el reconocimiento.

Método de descubrimiento: este método crea destrezas en los aprendices, que por medio del profesor se inducen al descubrimiento de los conocimientos, mediante capacidades intelectuales como el razonamiento, la creación, la participación, los procesos sociales y culturales, transfiriendo esta experiencia a la vida cotidiana. Se diferencia de los demás métodos, ya que este se relaciona directamente con la filosofía educativa, sentado en la base de la educación constructivista.

Método lúdico o de juegos de enseñanza: es un método que se cimienta en lograr un aprendizaje significativo a través del juego, es decir este método se proyecta hacia el hecho de generar conocimientos, en el que intervenga la diversión y el goce, generando así experiencias gratas y de aprendizaje.

2.3.2.- Estrategias de enseñanza aprendizaje

La palabra estrategia, desde sus inicios, ha sido consolidada en el ámbito militar, como la proyección, ordenanza y dirección de movimientos militares, con el fin de ganar una batalla, por lo tanto, si a esta palabra se la relaciona con la educación, sería la capacidad de proyectar y direccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia la generación de un fin, en este caso el de proyectar conocimientos.

Moreno, Castelló, Clariana, Palma y Pérez (1999), define a las estrategias como “actividades consistentes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje” (pp.12), en otras palabras, es una guía para dirigir las actividades que hay que seguir, para que el educando logre un aprendizaje preciso.

Por otra parte, Hidalgo (2007) describe a las estrategias de enseñanza como “procedimientos o recursos flexibles y adaptativos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos.” (pp.170), es decir, son las alternativas que el educador utiliza para hacer llegar el conocimiento a sus estudiantes, describiendo que este debe generar un “campo de aprendizaje estratégico, a través del diseño de modelos de intervención, cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el aprendizaje, así como el mejoramiento de áreas como la comprensión y composición de texto, solución de problemas, etc.”(Hidalgo 2007, pp.170), en el que el educador debe escoger cuidadosamente las mejores estrategias a implantar en sus clases, las cuales deben ser efectivas en la mayoría de campos posibles, tales como: comprensión, deducción, razonamiento, etc.

De acuerdo con Hidalgo (2007) las estrategias de enseñanza-aprendizaje abarcan a: los objetivos, el resumen, el organizador gráfico, las analogías, las preguntas intercaladas, pistas tipográficas y discursivas, mapas conceptuales y redes semánticas, estructuras textuales e ilustraciones; de las cuales el proyecto se centrará en tres de estas estrategias las cuales son:

Los objetivos: hace referencia al hecho de generar expectativas en el aprendiz, a ser una guía para conocer la finalidad del material a plantear, ayudando al infante a saber lo que se espera de él, a contextualizar sus conocimientos y a darle sentido a lo que va a aprender.

Las ilustraciones: es la coordinación visual de la información, mediante la representación de los conceptos, objetos (indumentaria) o temas específicos, mediante fotografías, dibujos, esquemas, gráficos, dramatizaciones, etc.

Post preguntas intercaladas: son preguntas referentes al tema, las mismas que se proyectan a generar interés en los estudiantes y retención de información relevante. Esta es la mejor manera de consolidar y cimentar el conocimiento en los aprendices.

Para emplear cualquier tipo de estrategia es importante para el educador, conocer el momento de aplicabilidad y preparación de las mismas, proponiendo así Hidalgo (2007) las siguientes etapas de acuerdo con las estrategias a utilizar:

Las estrategias pre instruccionales: Estas se ubican en una etapa previa a la de transmitir la información como tal, alertando al aprendiz de la manera de cómo se va a impartir el conocimiento, mediante la interacción y el compartir de experiencias pertinentes al tema, de tal manera que le permita inmiscuirse previamente.

Las estrategias co-instruccionales: Se realizan durante el aprendizaje y son las encargadas de apoyar e intervenir en el tema que se está tratando, siendo su función la de descubrir la información principal mediante la conceptualización, manteniendo la atención y motivación de los aprendices, siendo ejemplos de estas: la ilustración, los relatos, etc.

Las estrategias post-instruccionales: se caracterizan por estar presente después de impartir la información a ser asimilada, las mismas que hacen al alumno criticar, valorar e integrar el conocimiento adquirido.

En torno a esto, este proyecto de investigación ambiciona un aprendizaje significativo, es decir, que no fracase cayendo en un aprendizaje restringido, poco perdurable y difícil de relacionar con la cotidianidad, sino que perdure en las mentes de los niños, a través de los recuerdos que se llevan durante el proceso.

2.4.- LÚDICO

Huizinga (2007), señala que el juego “traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido, en el cual en el juego algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo” (pp. 12), mostrando que el juego no es otra cosa que algo desinteresado, pero con un fin determinado y totalmente lleno de sentido, que trata de transformar lo que se piensa en realidad. Este autor hace énfasis en que el juego es una actividad llena de sentido, en la que se llega a crear una propia estructura social, considerando que “el juego es más viejo que la cultura”.

Delgado (2011), describe al juego como una actividad inmersa y adaptativa del ser humano y algunos animales, menciona que es una ayuda para quien lo practica, debido a que el sujeto comprende de una mejor manera todo lo que les rodea mediante una determinada interacción con la misma, en la que la diversión y la algarabía son los cimientos de la misma. El juego es una diligencia compleja y abarcadora, debido a que engloba muchas conductas en niveles diferentes como: físico, social, psicológico, mental, entre otras; siendo este un medio generador de aprendizaje indirecto, en el que inconscientemente se asimilan conocimientos de una manera multilateral.

“J. Moragas dice que el juego es una actividad que subsiste por sí misma y que al niño le da una seguridad de equilibrio y estancia en el espacio conquistado, que le permite una distinción entre su persona y las cosas.

Para Piaget el juego es la forma en el que el sujeto participa del medio que le rodea y lo asemeja con la realidad.

Según Papalia D. el juego es “una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño”

Norbeck defiende que existe una tendencia innata a jugar y que el juego es una acción voluntaria y claramente diferenciada de otras actividades que no lo son.”

(Citado en Delgado, 2011. p.4-5)



Imagen 19: Actividades lúdicas en el Parque Temático “La Liga de la Justicia” Recuperado de: <http://unidea.com.br/produto/importancia-do-ludico-nas-series-iniciais/>

Por lo tanto, se puede decir que el juego es una actividad libre y de carácter espontáneo que se desarrolla en un tiempo y espacio determinado. Por su contexto, el juego es la mejor vía para el aprendizaje en los niños, el cual llegara a ser significativo al relacionarse con todo lo que tiene a su alrededor, utilizando como recurso valioso su creatividad y autonomía.

García y Llull (2009) caracterizan al juego como “una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues añade un interés, una noción y una dimensión simbólica que resulta placentera” (pp.15), mostrando al juego como un método compatible para el aprendizaje, que mediante determinados objetivos didácticos puede transformar algo tedioso en algo que llame la atención y sea divertido. Sumado a esto mencionan que la actividad lúdica contribuye al desarrollo de las personas en seis aspectos siendo estos: el físico-motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural, mostrando que el juego no es simplemente una mera actividad de disfrute, sino que trae consigo varios aspectos que contribuyen en general al individuo.

De la Jara (2007) menciona que en el juego el papel del tiempo y el espacio son factores que inciden de manera crucial, puesto que estos son representados de forma distinta a la real, los mismos que se relacionan y conforman una atmósfera en la que los elementos que forman parte de esta son transformados de acuerdo a la naturaleza del juego. Además menciona que en el juego, la realidad mantiene una relación de dependencia tanto de carácter emocional como racional al momento de elegir con que jugar y a que jugar, siendo un vínculo entre lo que abarca un colectivo racional y un sensible. Tras el juego existe una mirada que lo concibe como un instrumento generador de saberes y no solo como motivador del mismo, puesto que este permite, de una manera libre y sin restricciones, experimentar, investigar, probar, interactuar, recrear, crear, etc.; como también manifestar estados de ánimo, ideas, deseos, entre otros.

Seguido a esto, lo lúdico en el ámbito pedagógico es interpretado como una metodología que “puede contribuir para desarrollar el potencial de los alumnos, adecuando la pedagogía e información” (Martínez, 2013, pp.1), contribuyendo así al proceso educativo a través de

diversas actividades que proporcionen un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo del niño. Ante esto García y Llull (2009) propone que para desarrollar una metodología basada en lo lúdico, ésta debe cimentarse en un modelo planificado en el que las actividades que se propongan deben tener cierta conexión con los diversos aspectos involucrados en el desarrollo infantil como con el hecho de impulsar la autonomía personal y aptitudes de los infantes en el momento de encontrar soluciones a los diversos problemas.

Para plantear actividades lúdicas se debe tener presente un aspecto que servirá de base para obtener resultados factibles siendo estos los centros de interés, ya que estos harán del juego algo atractivo a partir de sus curiosidades, deseos, etc.; los mismos que consisten en implantar una idea que sirva como punto de partida y a la vez como atractivo motivador en los niños, en los que las actividades planteadas estén estrechamente relacionadas con elementos simbólicos, imaginativos o medioambientales, generando así actividades con mayor sentido y mayor atracción. Los puntos de interés pueden apoyarse de varios facilitadores que permitan a estos cumplir su objetivos, tales como: el uso de elementos simbólicos, música, elementos del diario vivir, etc.; así todo conjuntamente hará al niño vivir una experiencia emocionante, sobre todo si el centro de interés está cimentado en lo mágico y fantástico. Las actividades basadas en centros de interés pueden desarrollarse de diversas formas como: agrupando actividades de un mismo tema o inventando unas que se relacionen con el mismo, ambientando el espacio de juego de acuerdo a la temática y con objetos llamativos y vistosos, presentando al punto de interés como algo misteriosos y de descubrimiento y con actividades que formen parte directamente de los juegos planteados.

Finalmente para el planteamiento de proyectos lúdicos García y Llull (2009) proponen tener en cuenta las siguientes fases:

Fases de diagnóstico: es una fase en la que se identifica los problemas y necesidades de un grupo de niños en específico.

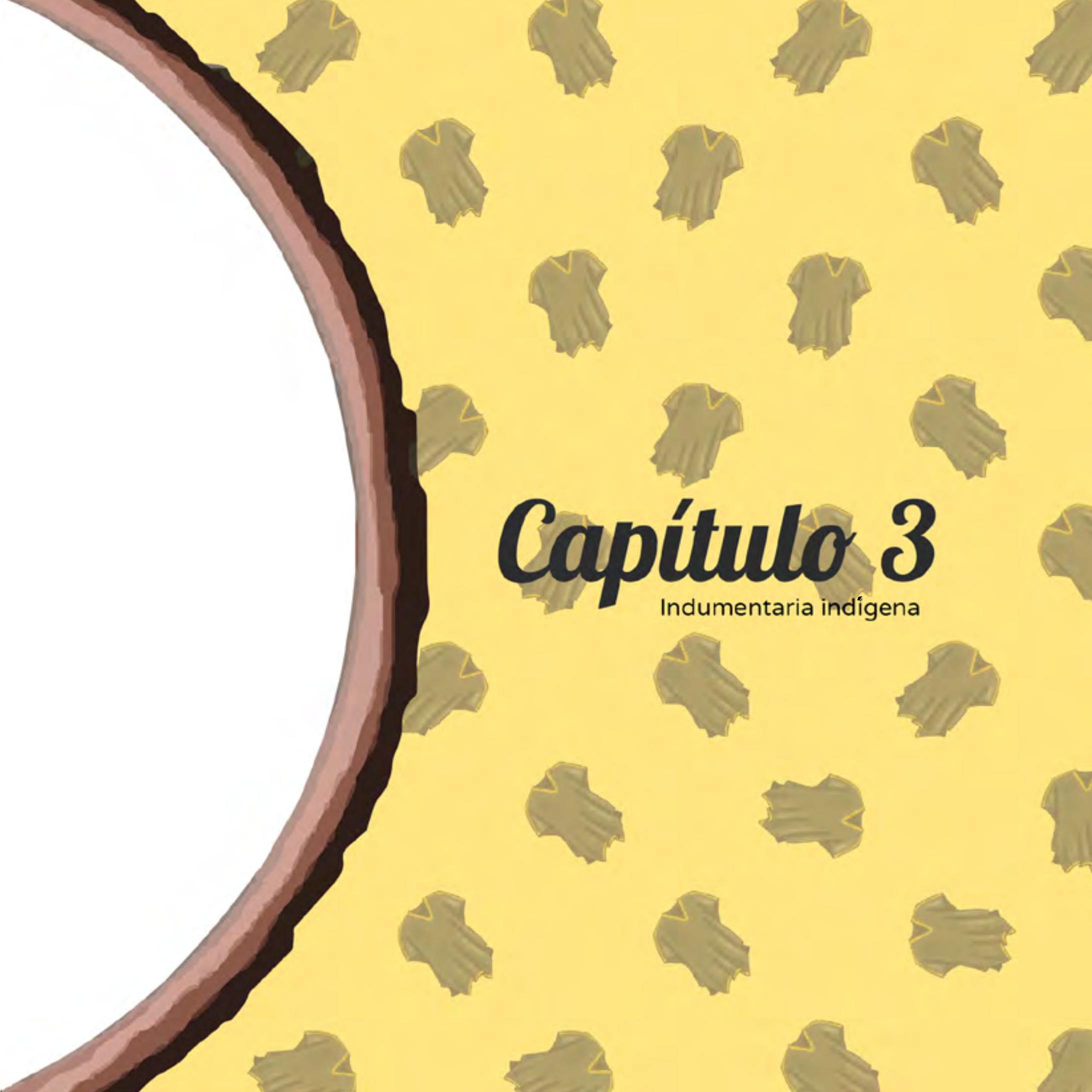
Fase de planificación: esta abarca el programa de actuación, donde se define los recursos, objetivos, métodos y estrategias necesarios para llevar a cabo el proyecto.

Fase de ejecución y puesta en marcha: en esta se pone en acción lo anteriormente planteado.

Fase de evaluación: en donde se evalúa todo el proceso y los resultados obtenidos.

Mostrando así que los proyectos que engloban actividades lúdicas tienen por detrás una gran planificación como ocurre con el proceso de enseñanza aprendizaje formal.





Capítulo 3

Indumentaria indígena



3.- INDUMENTARIA INDÍGENA EN LA EXPOSICIÓN ETNOGRÁFICA DEL MUSEO PUMAPUNGO

3.1.- INDUMENTARIA INDÍGENA.

La indumentaria hoy por hoy no solo cumple con la función de cubrir el cuerpo de las inclemencias climáticas, sino que va más allá de esto, involucrando a otros aspectos como los de representación, distinción, etc.

Datos de tipo etnográfico permiten darnos cuenta que ya desde tiempos remotos la indumentaria tiene significados propios relacionados con las costumbres, simbologías y tradiciones de los pueblos que los usaban. CIDAP (1982) menciona que la “la indumentaria depende, entonces, de las condiciones específicas de cada grupo, su estructura social, sus rasgos culturales y, por supuesto, de los materiales que pueden obtenerse directamente del medio ambiente local” (pp.4) haciendo de esta una tipología propia del lugar de donde se origina y representa.

De esta manera, la parte a la que esta investigación toma como objeto de estudio es la de la indumentaria indígena de nuestro país, específicamente de la región Sierra, y lo que esta trae consigo, llevándonos a comprender de una manera más amplia y completa al ser humano y despertando inquietudes que conllevan a inmiscuirse aún más en el conocimiento de su verdadero sentido, es decir a lo que cada una de estas representa para cada grupo étnico, haciéndolos diferentes e identificables.

La indumentaria indígena trae consigo una representación a manera de respuesta a las diversas circunstancias sociales, económicas e históricas que se ha tenido que atravesar para conservar lo tradicional de su etnicidad.

De acuerdo con CIDAP (1942) son muy pocos los grupos étnicos que muestra una vestimenta tal cual como la que se utilizaban en las épocas precolombinas, mencionando que “la mayor parte de ellos incorporan, a través de procesos de interrelación, rasgos de vestimenta hispánica, creándose una serie de formas claramente mestizas en las que se observa la utilización de materiales, formas y sistemas decorativos aborígenes y españoles de manera combinada” (p.7), mostrando una mezcla de aspectos que los representan y los hacen diferentes y únicos.

3.1.1.- Indumentaria de la reserva expuesta en el Museo Pumapungo

El Museo Pumapungo posee una serie de vestimentas propias de los grupos étnicos del Ecuador, abarcando a los de la región Sierra, Costa y Amazonía, en donde se puede apreciar la indumentaria que usan para las festividades más populares y las que utilizan en el diario vivir.

Para esta investigación se optó por elegir a los grupos étnicos que habitan en la región Sierra del Ecuador, debido a la disposición casi total de las prendas que conforman el sistema indumentario de estas culturas, para lo cual se elaboró fichas en las que se describió de manera puntual ciertos aspectos generales tales como: lugar de residencia, número aproximado de habitantes y una descripción detallada de las prendas que utilizan, siendo necesario mencionar que se trabajó únicamente con las prendas que se encuentran expuestas en el Museo.

3.1.1.1.- Coltas

Coltas

Breve descripción

Son un pueblo indígena ubicado en la provincia de Chimborazo.

Sus idiomas son el kichua y español.

Consta de una población alrededor de los 47'600 habitantes.

Se caracterizan por ser un pueblo dedicado a la agricultura, comercio informal y ganadería.

Su cosmovisión se basa en la mezcla de tradiciones cristianas e incaicas.

Su fiesta más relevante es el Inti Raymi y la festividad en honor a la Virgen de Balbanera.

Indumentaria Femenina

La mujer usa una blusa bordada que por lo general es de color blanco, un anaco de colores oscuros y una bayeta sujeta con un tupu de metal, adicionalmente usan un chumpi para sujetar el anaco. En su cabeza utilizan una cinta para cabello y un sombrero de lana blanca adornado con cintas de colores. Como calzado utilizan la ushuta.



Imagen 20: Coltas, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.2.- Chimbos

Chimbos

Breve descripción

Son un pueblo indígena ubicada en la provincia de Bolívar.

Su idioma es el kichua y español.

Consta de una población alrededor de los 17'000 habitantes.

Se caracterizan por ser un pueblo laborioso artesanal dedicado a la armería, pirotecnia, alfarería, agricultura y ganadería.

Su cosmovisión se basa en la mezcla de tradiciones cristianas e incaicas.

Su fiesta más relevante es el carnaval.

Indumentaria Femenina

Su vestimenta se encuentra confeccionada para un clima frío, las mujeres utilizan grandes anacos, que son faldas que se sostienen con un chumpi bordado en la cintura. Usan una bayeta con bordados orgánicos sostenida por un tapu metálico. Adicionalmente utilizan accesorios como aretes, wallkas y anillos.



Imagen 21: Chimbos, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.3.- Chola Cuencana

Chola Cuencana

Breve descripción

La Chola Cuencana es la representación de las mujeres campesinas de las zonas rurales de la provincia del Azuay, en cantones como Gualaceo, Cuenca, Chordeleg, Sigsig y Paute, generalmente este término representa a una mujer campesina dedicada a las actividades de campo como la agricultura.

Indumentaria

Viste una blusa de estilo bombacho, por lo general de color blanco con bordados, encajes y vuelos, sobre esta utilizan una makana con diseños obtenidos mediante la técnica del ikat. Usan dos faldas una interna que lleva bordados en su borde inferior y es de colores vistosos y otra superior conocida como bolsicón de colores llamativos y con sesgos de la misma tela en el borde interno inferior (esta no lleva bordados). Usan zapatillas de plástico o zapatos de charol, adicionalmente usan aretes largos conocidos como candongas y un sombrero de paja toquilla.



Imagen 22: Chola Cuencana, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.4.- Kañaris

Kañari

Breve descripción

Son un pueblo indígena ubicado mayormente en la provincia de Cañar.

Sus idiomas son el kichua y español.

Consta de una población de 150.000 habitantes aproximadamente.

Se caracterizan por el comercio de productos con cuero, ganadería y agricultura.

Sus ritos y tradiciones se basan en la cosmovisión andina y el cristianismo.

La fiesta del Inti Raymi es muy importante para los kañaris, al igual que el Tayta Carnaval.

Indumentaria Femenina

Su vestimenta se conforma por una pollera de colores cálidos y oscuros; su blusa es blanca y consta de bordados inspirados en la naturaleza. Usan una wallkarina de lana negra que se sostiene por un tupu, que generalmente es de cobre. El chumpi sostiene a la pollera y la falda de la blusa y consta de bordados referentes a la cosmovisión andina e inspirados en la fauna y flora. En su cabeza utiliza un sombrero hecho de lana de borrego de color blanco y semiesférico faldeado por una trenza o cinta bordada.



Imagen 23: Kañari Femenino, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

Kañari

Indumentaria Masculina

Su vestimenta consta de un poncho de paño o lana de color negro con finos bordados, a esto se le complementa con la camisa de color blanco de tela fina con bordados inspirados en su cosmovisión, en especial la Chakana o cruz andina. Usan un pantalón que es de lana negra de borrego, adicionalmente un sombrero de lana blanca que también es del mismo material, el cual lleva una cinta bordada, y finalmente un chumpi bordado para sostener el pantalón y camisa.



Imagen 24: Kañari Masculino, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.5.- Otavalos

Otavalo

Breve descripción

Son un pueblo indígena ubicado en la provincia de Imbabura, en mayor número en la ciudad de Otavalo.

Sus idiomas son el kichua y español.

Consta de una población de 65'000 habitantes organizada en alrededor de 157 comunas.

Se caracterizan por el comercio nacional e internacional de productos artesanales.

Su cosmovisión se basa en el tiempo, naturaleza y agricultura.

La fiesta de la Chicha Yamor es muy importante para los otavaleños.

Indumentaria Masculina

Su vestimenta está hecha para el frío, debido al lugar en donde residen, la misma que consta de un poncho inspirado en las montañas andinas, que por lo general es de paño o lana y de colores oscuros, a esto le complementa una camisa de color blanco de tela fina. Adicionalmente usan un pantalón blanco, el mismo que se encuentra confeccionado a base de lienzo, que fue introducido a finales del siglo XX. Finalmente como calzado usan a la ushuta, la misma que es hecha a base de liencillo.



Imagen 25: Otavalos, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.6.- Salasaka

Salasaka

Breve descripción

Habitando mayoritariamente a 14 Km al oriente de la ciudad de Ambato, es una población dispersa ubicada en la provincia de Tungurahua, cantón San Pedro de Pelileo, parroquias García Moreno y Salasaka. Su población es de alrededor de 12000 habitantes y se caracteriza por su actividad agraria y artesanal, siendo su principal producto el tapiz salasaka.

El pueblo de Salasaka es muy rico en costumbres, tradicionales, leyendas y festividades, siendo uno de los más importantes el Caporal

Indumentaria masculina

Visten una camisa generalmente de color blanco, por encima de esta llevan un poncho de color negro hecho a base de lana de borrego; además usan un pantalón de color blanco, el cual por lo general es de liencillo, con unas alpargatas y un sombrero de ala ancha elaborado a base de lana.



Imagen 26: Salasaka, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

3.1.1.7.- Saraguro

Saraguros

Breve descripción

Habitán en el cantón Saraguro, el mismo que se encuentra ubicado al nor-oriente de la Provincia de Loja, con un número de habitantes de entre 37 000 y 60 000, distribuidos en cerca de 183 comunidades.

La vestimenta de los saraguros están elaboradas a base de lana de oveja, la misma que tiene un tratamiento y pintado especial que generan sus colores y texturas propias.

Indumentaria femenina

Usan un anaco que llega casi hasta los tobillos, la misma que es de color negro (a base de lana antiguamente y ahora la hacen a base de orlón), la misma que posee plisados verticales. Además usan una pollera, la cual se fija a la cintura con una faja de colores vistosos llamada champi. Usan una blusa con bordados en el cuello y puños, la misma que puede ser de colores: blanca, verde, azul, lila, rosa, entre otros. Adicionalmente utilizan un paño llamado bayeta, que cubre su espalda desde los hombros, asegurándola con un prendedor llamado tupu, que por lo general es de plata. Como accesorios utilizan collares de mullos de diversos colores y un sombrero a base de paño o lana de borrego.



Imagen 27: Saraguro Femenino, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

Saraguros Masculino

Indumentaria masculina

Generalmente usan un sombrero negro puntado a mano de color blanco-negro, visten una kushma que se dobla sobre los hombros, por dentro de esta poseen una camisa generalmente de color blanco, adicionalmente usan un zamarro de color blanco y un pantalón corto o cuto, los mismos que se sujetan a la cintura mediante un grueso cinturón de cuero que suele estar adornado con botones o remaches de plata u otro metal, el mismo que es utilizado solo en ocasiones especiales.



Imagen 28: Saraguro Masculino, breve descripción e indumentaria. Autoría propia.

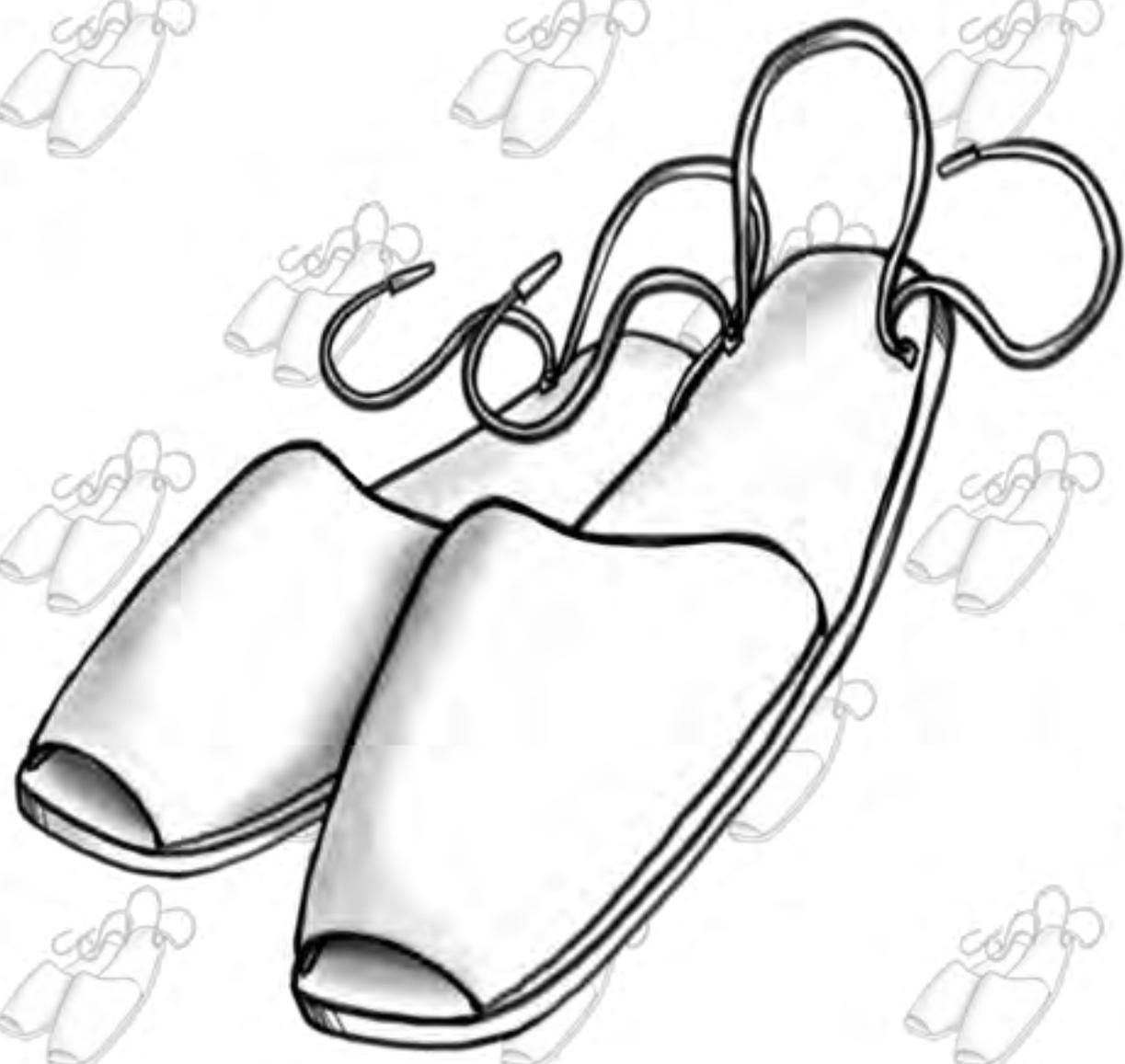






Capítulo 4

Proceso de diseño



4.- PROCESO DE DISEÑO

4.1.- DEFINICIÓN DEL USUARIO

Los usuarios a los que van dirigidas las seis propuestas de materia lúdico son niños de 8 a 10 años de edad que visitan el Museo Pumapungo y específicamente la exposición etnográfica, puesto que estas fueron planteadas con el objetivo de servir de apoyo para el aprendizaje de la indumentaria indígena expuesta.

4.1.1.- Target

Género: Masculino, Femenino

Edad: 8 a 10 años de edad.

Producto: Material lúdico

Ubicación: Museo Pumapungo, Cuenca, Ecuador.

4.2.- PROCESO CREATIVO

Para poder proponer el material lúdico que contribuya al aprendizaje de la indumentaria de la exposición etnográfica del Museo Pumapungo, el proceso creativo abarcó en primera instancia la especificación de los puntos claves que se obtuvieron como resultado de la investigación bibliográfica y de campo. Posteriormente se siguió con el proceso de ideación en el que se trabajó en base a los resultados obtenidos y los que se espera obtener al concluir el proceso investigativo.

4.2.1.- Puntos clave obtenidos como resultado de la investigación bibliográfica y de campo

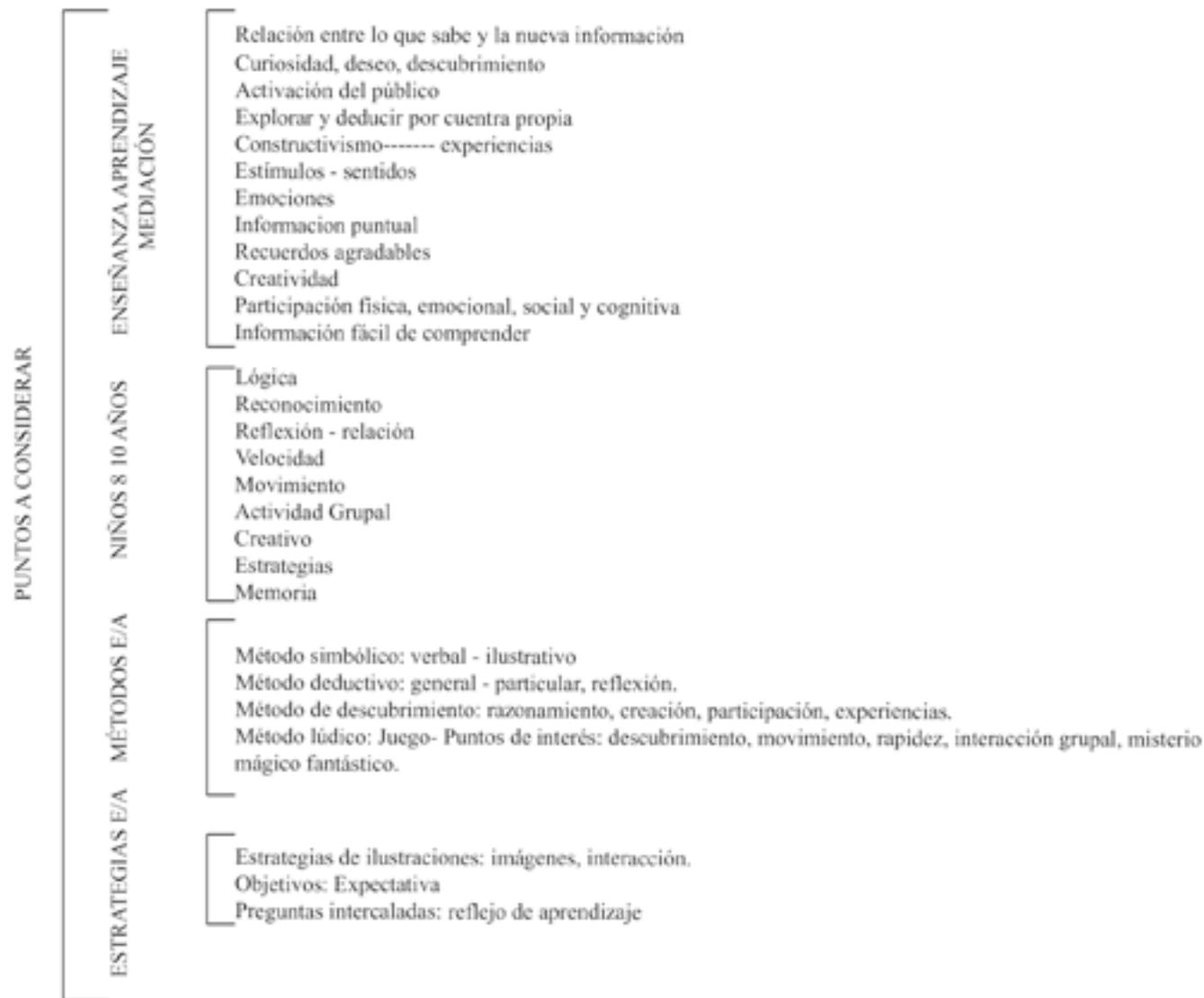


Imagen 29: Puntos claves a considerar para el diseño de las propuestas de material lúdico. Autoría propia.

Al tener como punto de partida estos aspectos se seguirá con los siguientes temas:

Primero: Búsqueda de referentes en cuanto a actividades lúdicas para niños de 8 a 10 años de edad.

Segundo: Conceptualización y estrategias creativas

Tercero: Ideación en cuanto a propuestas a plantear

Cuarto: Bocetación

4.2.2.- Referentes de actividades lúdicas para niños de 8 a 10 años de edad

Para poder empezar a proponer ideas con relación al material a concretar se buscó actividades lúdicas ya planteadas para niños de 8 a 10 años de edad, para tener como referentes y a la vez para conocer la forma de trabajo en dichas propuestas.

Se vio importante buscar actividades enfocadas a obtener un resultado específico de aprendizaje en áreas establecidas, ante esto se encontró una compilación de juegos planteados para niños Scout, en los que ayudados por la lógica, la deducción, el descubrimiento, el trabajo grupal y cooperativo aprenden, reflexionan y a la se divierten al ser actividades lúdicas y de esparcimiento.



Imagen 30: Juego: Construir el cuerpo humano. Recuperado de: Oficina Scout Interamericana.

Es una actividad lúdica en la que los niños tienen que construir su conocimiento a partir acertijos y deducciones entorno a lo que el cuerpo humano abarca. Es una actividad en la que adicionalmente a esto deben reconocer la ubicación de cada parte y órgano del ser humano.



Imagen 31: Juego: Construir el cuerpo humano, Recuperado de: Oficina Scout Interamericana.

Es una actividad en la que los niños mediante la lógica, la reflexión y la interacción conjunta deben construir y descifrar cada país que se encuentra en América, adicionalmente se incluye el aspecto de participación sensible y física.

A si mismo se buscó juegos populares en los que los niños realizan actividades grupales donde las estrategias, la habilidad, la destreza y el desenvolvimiento conjunto se enfocan a obtener un fin y a generar ventajas sin dejar de lado la diversión.



Imagen 32: Juego: Cinco Agujeros. B. Jaume, 2002.

Es una actividad lúdica en la que los niños, formando grupos deben apuntar e introducir la mayor cantidad de piedras en agujeros previamente establecidos antes de empezar el juego. La habilidad, la destreza y la concentración son los puntos clave para obtener la victoria.

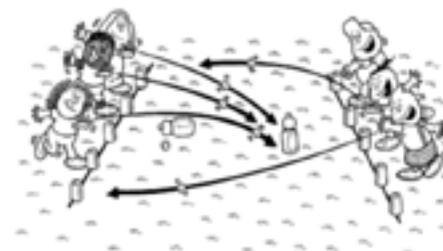


Imagen 33: Juego: Talbat. B. Jaume, 2002.

Es un juego en el que se conforman dos grupos de niños el cual el uno se enfrenta al otro con el fin de derribar los elementos previamente establecidos antes de empezar la actividad. La destreza, la puntería y el trabajo en grupo son los principales aspectos inmiscuidos en este juego.

4.2.3.- Conceptualización y estrategias creativas

4.2.3.1.- Conceptualización

El mostrar, divulgar y enseñar al mundo, y en especial a los niños, la pluriculturalidad y la multiétnicidad que el Ecuador posee, nos lleva por el sendero de proponer nuevas alternativas que hagan de esta información algo valioso para quien la recepta. Las vestimentas representativas, los materiales que los conforman y el gran bagaje terminológico que estas abarcan, son los cimientos de este grupo de propuestas de material lúdico enfocado a transmitir conocimientos sobre la vestimenta de los grupos étnicos de la región Sierra de la exposición etnográfica del Museo Pumapungo, en el que la lógica, la reflexión, la observación, la relación, la participación física, social, emocional, cognitiva y sobre todo el compartir hagan de esta una experiencia provechosa.

4.2.3.2.- Estrategias creativas

Para proponer el material lúdico que contribuya al aprendizaje de indumentaria en museos, se tuvo presente ciertos aspectos, entre ellos el de originar ideas que se acoplen a generar un aprendizaje constructivista en el que se dé opciones para que el usuario pueda construir su propio conocimiento mediante alternativas que produzcan experiencias y conlleve a generar un aprendizaje significativo y duradero.

Así mismo otro punto a considerar para proponer este material fue el de considerar el espacio para el cual se estaba diseñando, en este caso el Museo Pumapungo y su área educativa, teniendo presente que es una institución pública que recibe aportes económicos reducidos por lo que el capital a invertir en estos tipos de proyectos es muy limitado lo cual se debe considerar como aspecto clave para la parte de la elección de materiales y tecnologías a utilizar.

4.2.4.- Ideación

Para estas seis propuestas de material lúdico se pensó en productos que por un lado involucraran y relacionaran todos los aspectos antes mencionados obtenidos como resultados de la investigación y por otra parte las necesidades y la realidad de la institución para la cual se está diseñando, por este

motivo la elección de materiales es de suma importancia al momento de proponer el material lúdico. Ante esto se pensó en la parte de reutilización de ciertos materiales y el empleo de materia prima que se acople a estas limitantes. Entre los materiales usados tenemos: madera mdf, palos de escoba (reutilización), cajas de madera contenedoras de frutas (reutilización), superficies textiles, cintra, plumón, pintura (no tóxica – por el usuario para el que está dirigido el producto), cáncamos, adhesivo, sogá, cartulina y cabuya.

Para la parte de la representación gráfica del sistema indumentario de los grupos étnicos a trabajar, se optó por una ilustración lo más cercana posible a obtener una representación similar a la de cómo se muestra en la exposición, puesto que el objetivo es que los niños relacionen directamente a estos juegos con lo que aprendieron de la exposición.



Imagen 34: Ilustración Saraguro,
Autor: Daniel Sánchez



Imagen 35: Ilustración Chola Cuencana,
Autor: Daniel Sánchez

Así mismo para la parte de propuesta en el ámbito de dimensiones a utilizar y específicamente con relación a la altura de estos, las propuestas están basadas en un promedio obtenido de las alturas establecidas por la OMS³ en niños y niñas de una edad comprendida entre los 8 y 10, siendo la siguiente:

Años	Estatura promedio niñas (cm)	Estatura promedio niños (cm)	Promedio por edad (cm)	Promedio general a trabajar (cm)
8 años	128	128	128	133 cm
9 años	133	134	133.5	
10 años	138	139	138.5	

Cuadros 1: Promedio de estatura niños (Organización Mundial de la Salud, 2012)

4.2.4.1.- Cromática

La cromática a usar para las propuestas se basó en una paleta denominada por Heller (2004) “La diversión”, la cual está constituida por los colores: rojo, amarillo, naranja, cian y verde. Dentro de este quinteto de colores se encuentra inmiscuida la triada del entretenimiento, denominada así por la misma autora, la misma que se forma por los colores: rojo, amarillo y naranja.

Ante esto es necesario mencionar lo que cada color significa y genera en los seres humanos, siendo:

- **Naranja:** Es el color de la diversión, de la sociabilidad y de lo alegre. Es un color que se relaciona con la juventud y con la vitalidad, además es equilibrado, vibrante y enérgico. Generalmente funciona de manera positiva si se complementa con el azul.
- **Amarillo:** Es el color del optimismo, de la iluminación, del entendimiento, de la diversión y a la vez se lo asocia con la amabilidad. Es un color estimulante que junto al naranja y al rojo forman una triada relacionada al gozo, a la actividad y a la energía.
- **Rojo:** Es el color asociado a la energía, generalmente combate la depresión en el ser humano y estimula a la acción, además es el color de la fuerza, de la actividad y de la vida.
- **Azul (cian):** Es un color que se lo asocia con la relajación, además es sedante, generalmente produce relajación, es un color analgésico y regenerador. Estimula a la reflexión, genera confianza y se relaciona con la amistad, simpatía y fantasía.
- **Verde:** Es un color que se lo relaciona con el equilibrio, la relajación, el descanso, armonía y la serenidad. Generalmente transmite un efecto natural en el ambiente y genera seguridad.



Imagen 36: Paleta de color “La diversión”, Autoría propia.

4.2.5.- Bocetación

Propuesta 1: "Viste al personaje texturado"

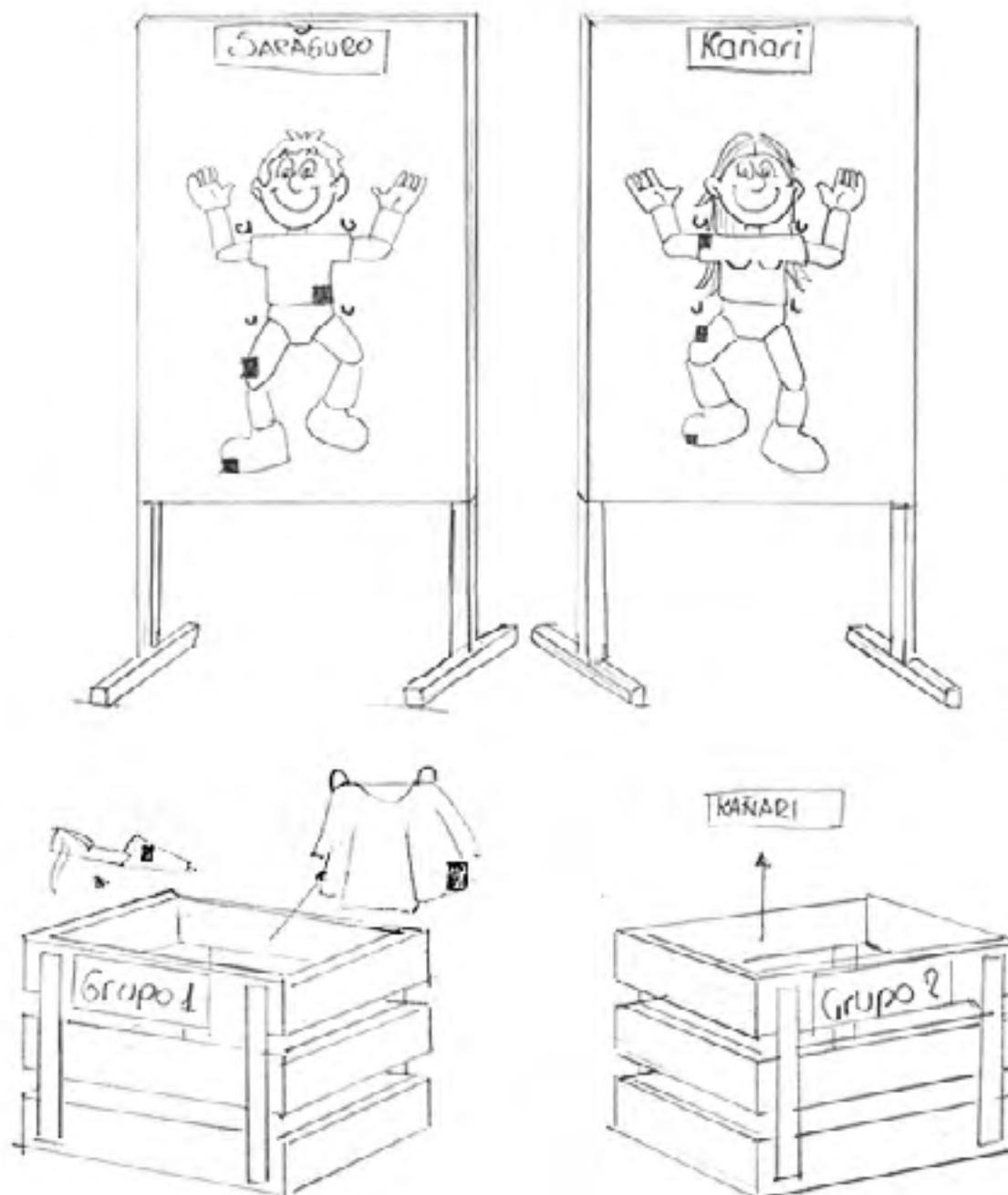


Imagen 37: Boceto 1, Autoría propia.

Instrucciones de juego:

- 1- Se debe conformar dos grupos de niños (2 jugadores cada/uno).
- 2- A cada grupo se le debe entregar una caja con piezas de prendas y nombres de grupos étnicos, de los cuales en primera instancia cada uno buscará una ficha con el nombre de una cultura.
- 3- Una vez hallado el nombre del grupo étnico, el integrante del grupo tiene que acercarse al tablero y colocar dicha ficha (el grupo contrario ya no podrá jugar con el mismo nombre sino que deberá buscar otro).
- 4- Seguido a esto el grupo debe buscar todas las prendas que pertenezcan a dicho grupo étnico y vestir al personaje. Si no recuerdan o reconocen estas prendas podrán guiarse mediante texturas que están en cada grupo de prendas de la cultura mediante el tacto.

Consideraciones:

Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje:
Relación Reflexión Interacción Exploración Descubrimiento	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Sentidos – Tacto Cognitivo	Deductivo Descubrimiento Lúdico
Estrategias de enseñanza aprendizaje	
Ilustración Preguntas intercaladas	

Tabla 1: Criterios considerados para la propuesta "Viste al personaje texturado". Autoría propia

Propuesta 2: "Pescando indumentaria"

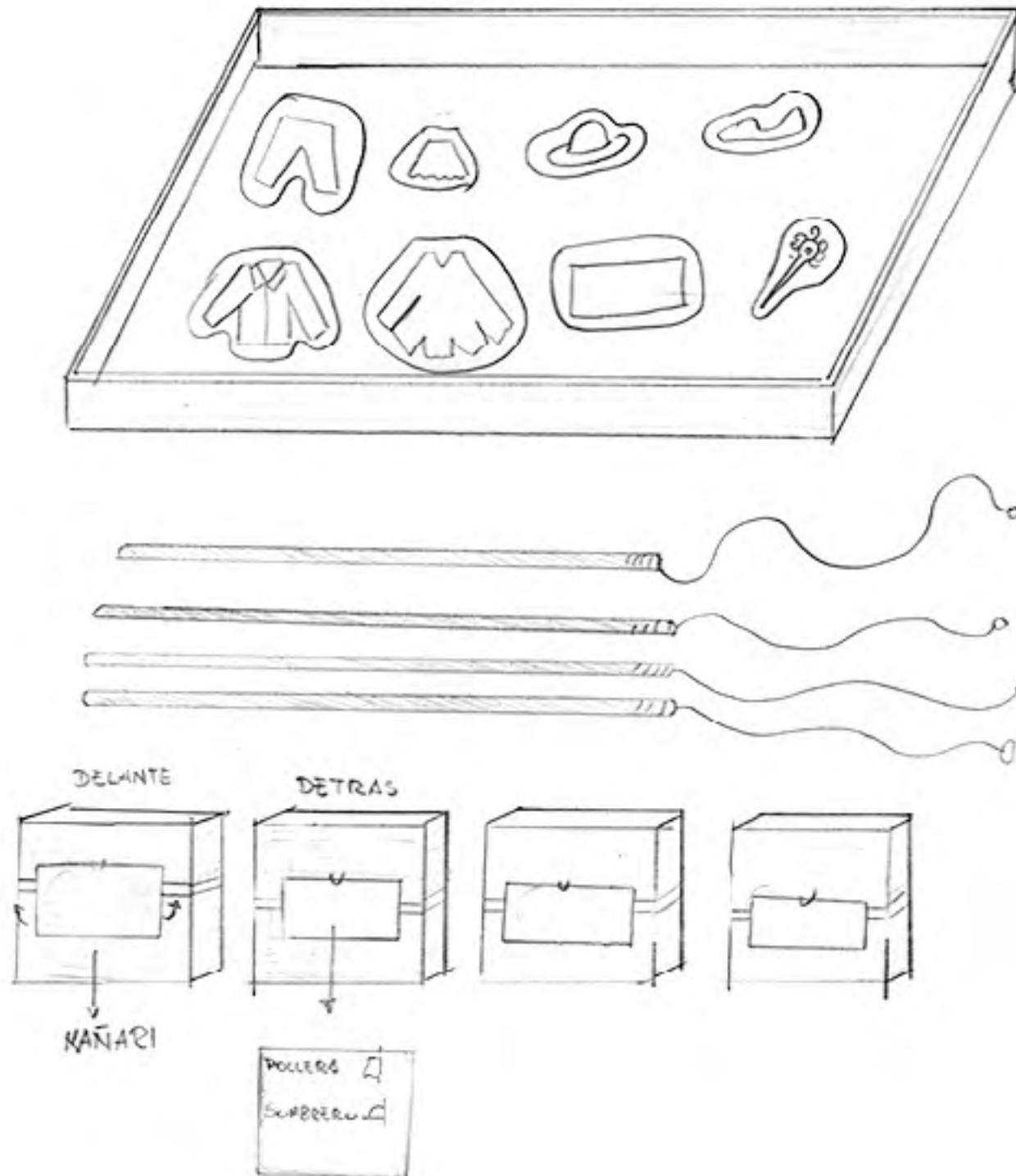


Imagen 38: Boceto 2, Autoría propia.

Instrucciones de juego:

- 1- Se debe formar dos grupos de niños (2 jugadores cada/ uno).
- 2- Cada grupo tiene que elegir una caja con la cual jugará, las cuales poseen dos tarjetas, una en la parte delantera y otra en la parte posterior.
- 3- Una vez elegida la caja deben descubrir en la tarjeta delantera de la misma, qué grupo étnico les toco y deberán empezar a pescar cada una de las prendas que pertenecen al mismo, utilizando las cañas de pescar.
- 4- Si desconocen las prendas pueden utilizar la tarjeta de la parte posterior de la caja, la cual posee pistas tanto gráficas como escritas sobre las mismas.



Imagen 39: Tarjetas comodín. Autoría propia

- 5- Si se pesca una prenda que no pertenece al grupo étnico con el cual se está trabajando, se tiene que volver a poner las piezas en la pecera y empezar de nuevo.

Consideraciones:

Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje:
Relación Lógica Observación Deducción Descubrimiento	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Cognitivo	Deductivo Descubrimiento Simbólico
Estrategias de enseñanza aprendizaje:	
Ilustración Preguntas intercaladas	

Tabla 2: Criterios considerados para la propuesta "Pescando Indumentaria". Autoría propia

Propuesta 3: “Descifra, muévete y apunta”

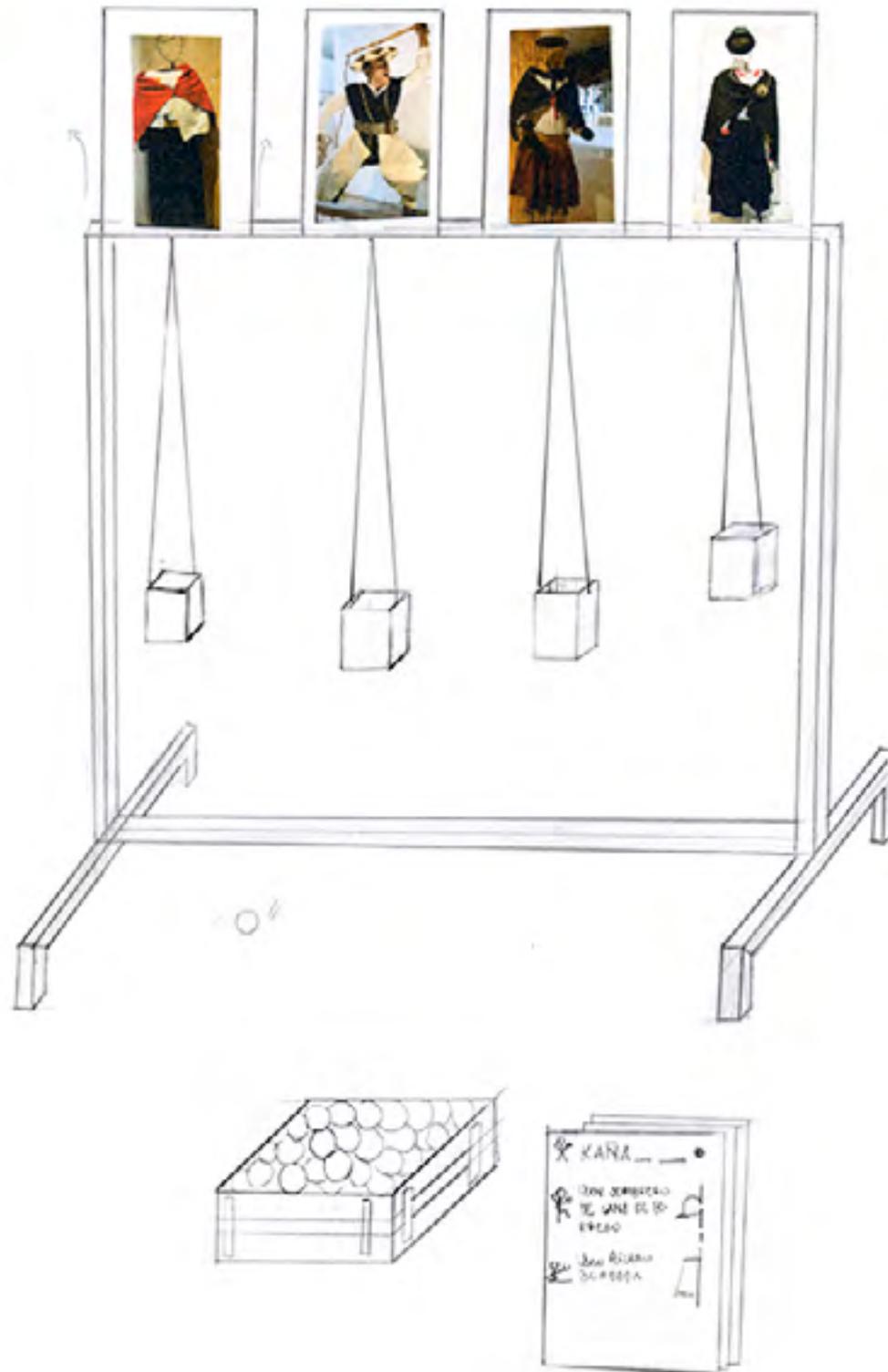


Imagen 40: Boceto 3, Autoría propia.

Instrucciones de juego:

1- Se debe conformar dos grupos de niños (2 jugadores cada/uno).

2- Cada grupo tiene que elegir de la caja una tarjeta, la misma que establece la posición en la que se debe lanzar la pelota y el color, además de una especificación que se debe descifrar mediante un gráfico que está junto al mismo.



Imagen 41: Tarjeta de instrucciones. Autoría propia

3- Una vez descifrado todo cada jugador, por turnos, debe buscar el color de pelota establecida, adoptar la posición que se establece y lanzar hacia el grupo étnico que pertenece (el objetivo es que la pelota se introduzca en el contenedor)

4- Cada grupo tiene 2 oportunidades para lograr que la pelota entre al recipiente, de no ser así pierde el turno y seguido a eso debe insistir nuevamente hasta que la pelota ingrese en el contenedor.

Consideraciones:

Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje:
Movimiento Observación Relación Deducción Lógica Participación física-cognitiva	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Cognitivo	Deductivo Descubrimiento Simbólico Lúdico
Estrategias de enseñanza aprendizaje:	
Ilustración Preguntas intercaladas.	

Tabla 3: Criterios considerados para la propuesta "Descifra, muévete y apunta". Autoría propia

Propuesta 4: "Los aros locos"

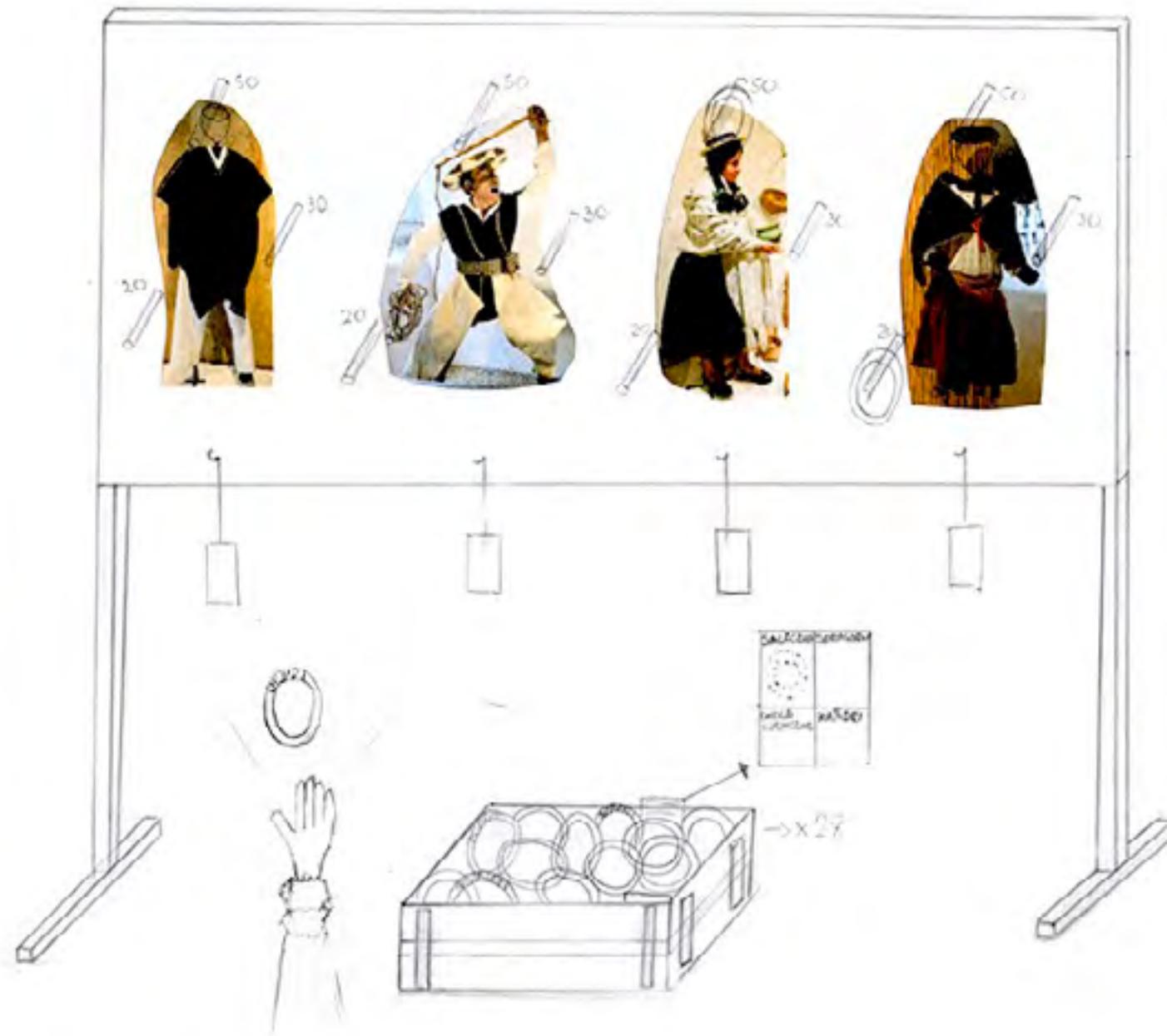


Imagen 42: Boceto 4, Autoría propia.

Instrucciones de juego:

- 1- Se debe formar dos grupos de niños (2 jugadores cada/ uno).
- 2- Cada grupo debe elegir de una caja una tablilla y 5 aros con los cuales jugará.
- 3- Una vez elegido todo tienen que identificar los nombres de las prendas que están en los aros y a colocarlos sobre la tablilla, dependiendo al grupo étnico al cual pertenescan.



Imagen 43: Tablilla de culturas. Autoría propia

- 4- Si desconocen los nombres y a que grupo pertenecen pueden acercarse por máximo dos veces al tablero y mirar las tarjetas comodín para memorizar los nombres y poder acertar en la tablilla.



Imagen 44: Tarjeta comodín. Autoría propia

- 5- Al tener ya reconocidos los nombres deben proceder a lanzar por turnos los aros al tablero (se tiene que incentivar al máximo puntaje). Cada grupo tiene 3 tiros para acertar, de no ser así perderá un turno y deberá intentar nuevamente con el mismo aro.

Consideraciones:

Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje:
Memoria Relación Observación Movimiento Reconocimiento	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Cognitivo	Deductivo Simbólico
Estrategias de enseñanza aprendizaje:	
Ilustración Preguntas intercaladas	

Tabla 4: Criterios considerados para la propuesta "Los Aros Locos". Autoría Propia

Propuesta 5: "Los agujeros del saber"

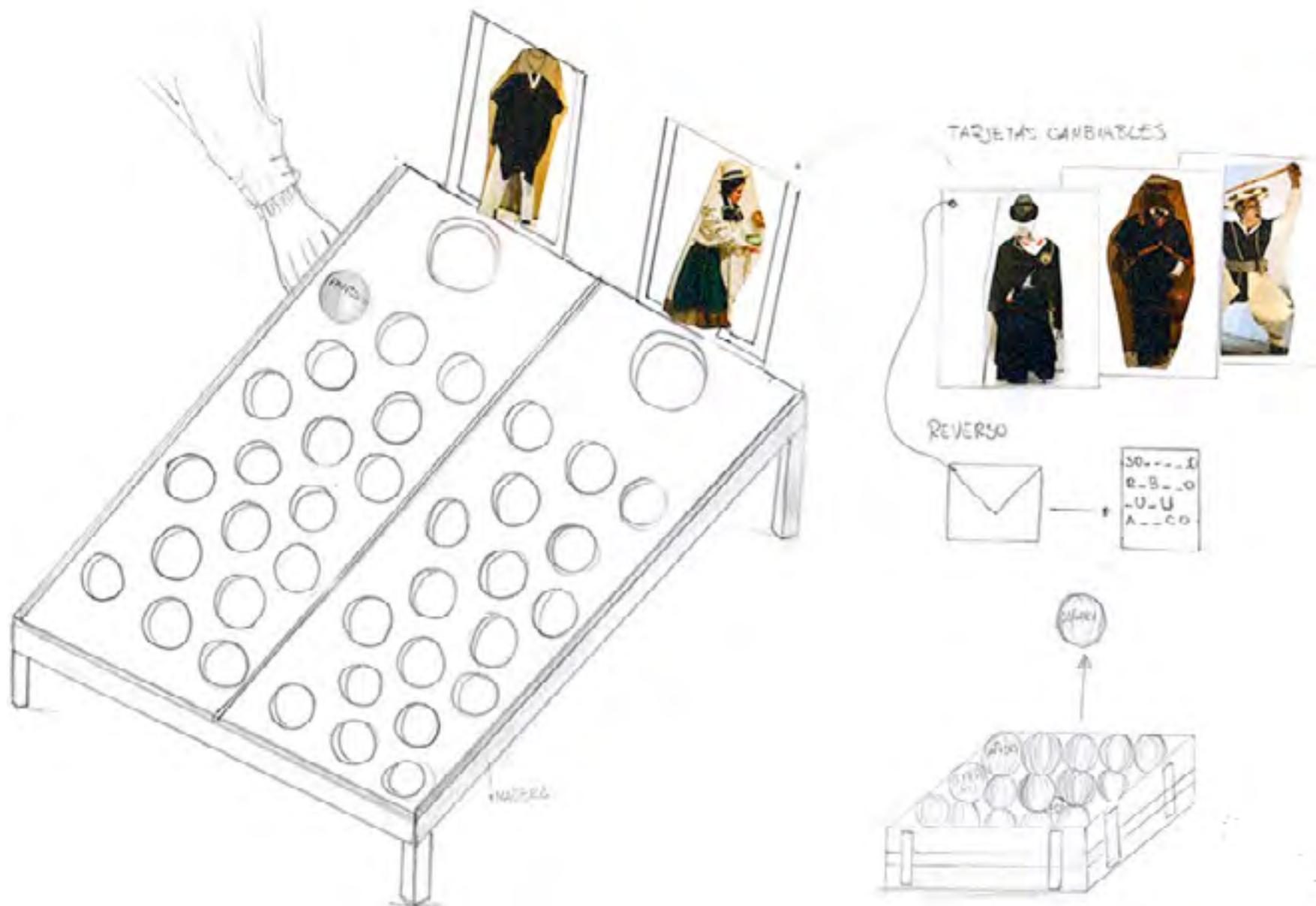


Imagen 45: Boceto 5, Autoría propia.

Instrucciones de juego

- 1- Se debe conformar dos grupos de niños (2 jugadores cada/ uno).
- 2- Cada grupo tiene que elegir de una caja una tarjeta y colocarla en la parte frontal de la mesa con agujeros.
- 3- Una vez elegida la tarjeta debe reconocer qué grupo étnico es y qué prendas le pertenecen, si no recuerdan puede utilizar una tarjeta comodín que se encontrará en la parte posterior de la tarjeta principal que hallaron, en la que se encuentra el conjunto de nombres de las prendas que debe descifrar para hallar las pertenecientes a dicho grupo étnico.



Imagen 46: Tarjeta para descifrar los nombres de las prendas. Autoría propia

- 4- Posteriormente tienen que buscar en la caja todas las pelotas que lleven dichos términos.
- 5- Cada grupo debe, mediante su habilidad motriz, llevar la pelota desde la parte delantera de la mesa hasta la final metiendo sus dedos por los agujeros (en la parte final la pelota caerá al vacío).

Consideraciones:

Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje:
Deducción Reflexión Estrategia Participación Física-Cognitiva Destreza	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Cognitivo	Deductivo Descubrimiento Simbólico Lúdico
Estrategias de enseñanza aprendizaje:	
Ilustración Preguntas intercaladas	

Tabla 5: Criterios considerados para la propuesta "Los Agujeros del Saber". Autoría Propia

Propuesta 6: “El dado de la suerte vestimentaria”

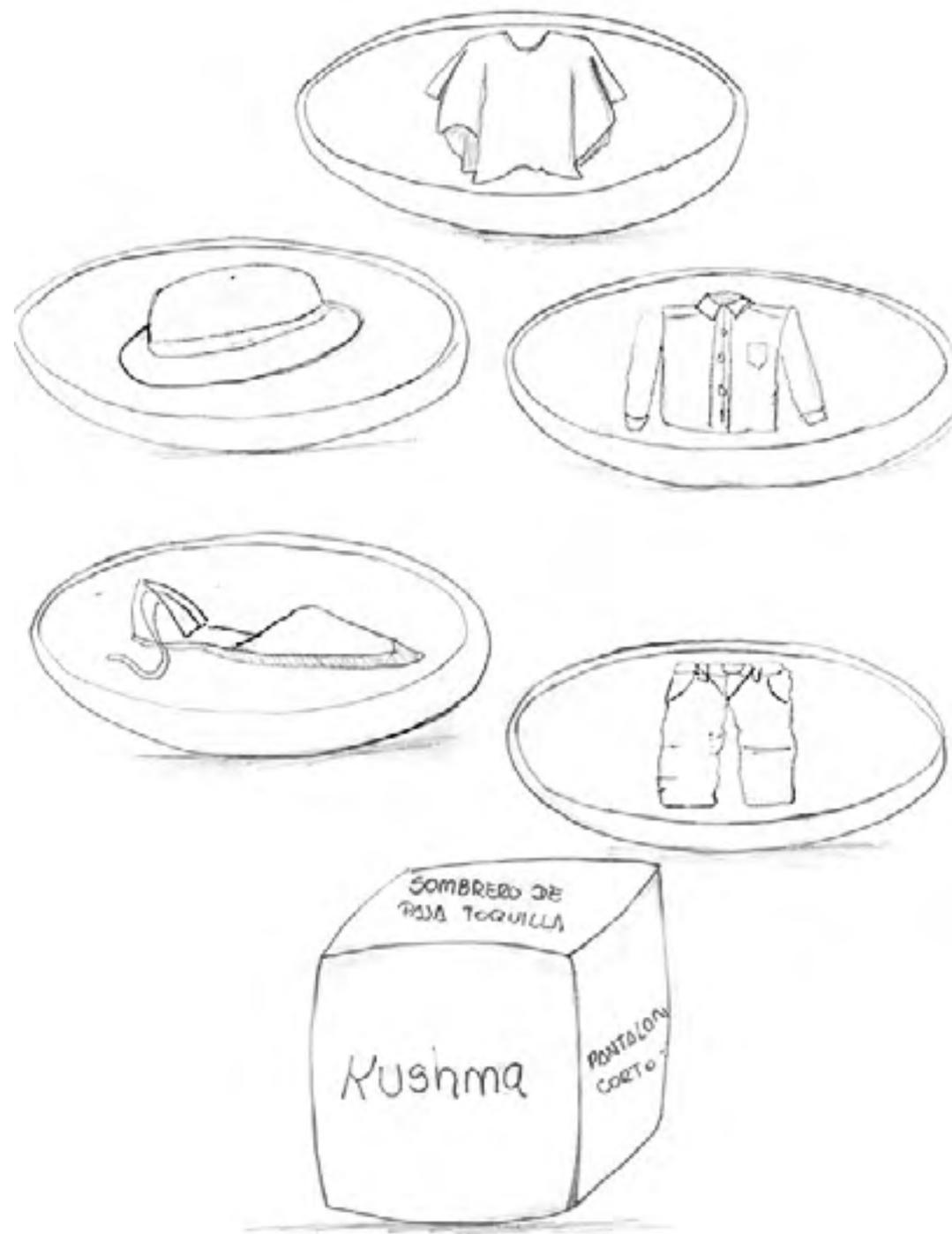


Imagen 47: Boceto 6, Autoría propia.

Instrucciones de juego:

- 1- Se debe formar un grupo de 5 jugadores.
- 2- Cada jugador por turnos tiene que lanzar el dado al aire.
- 3- Una vez que el dado caiga al suelo todos los jugadores deben estar atentos al nombre de la prenda que quede en la cara superior.
- 4- Al leer el nombre de la prenda tienen que relacionarla y reconocerla en las imágenes de los puffs, para luego sentarse sobre esta.
- 5- El jugador que se sienta en un puff que no corresponde debe salir del juego.

Consideraciones:

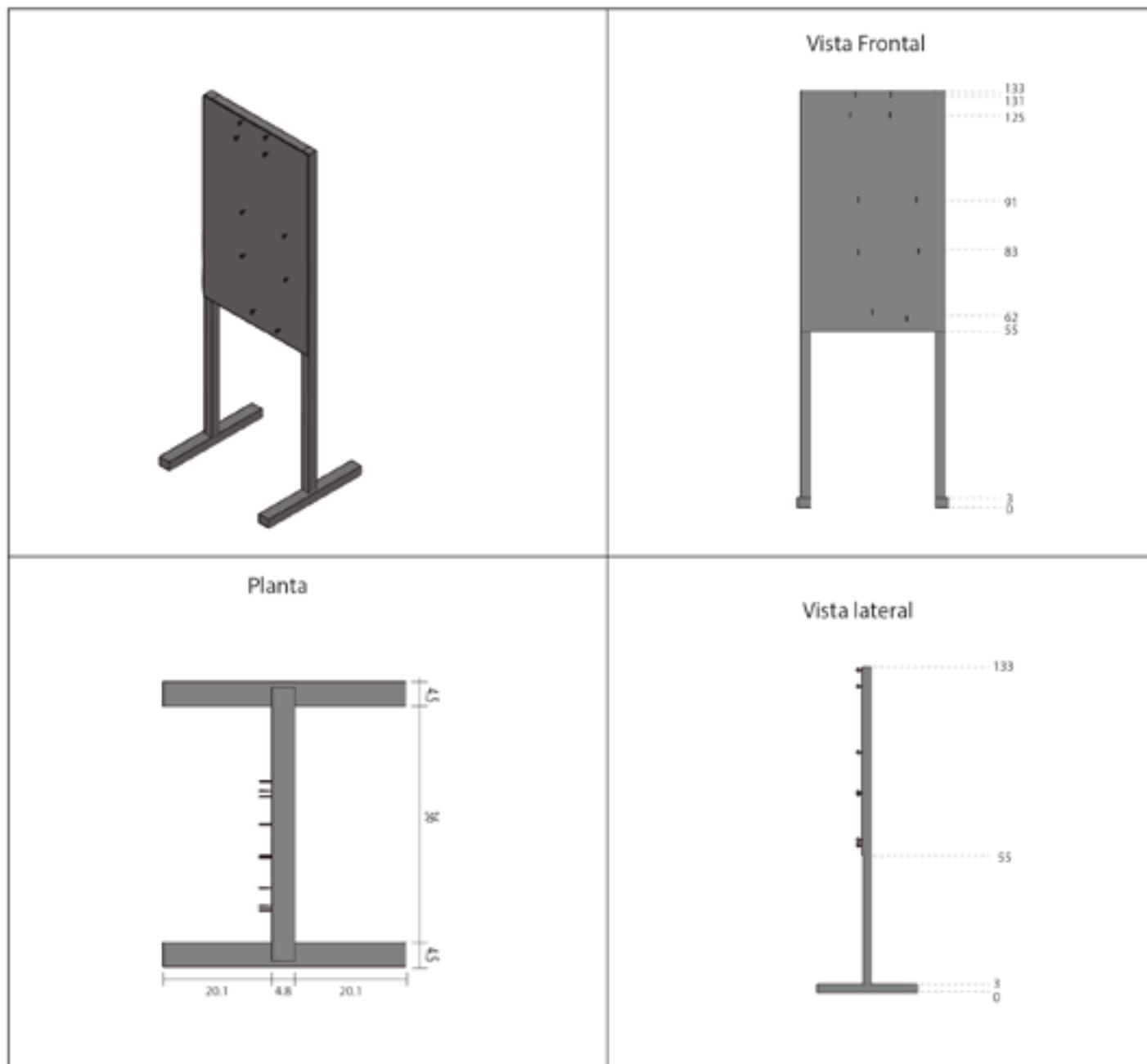
Criterios pedagógicos utilizados:	Aprendizaje de desarrollo :
Movimiento Observación Lógica Participación física- cognitiva Velocidad Reconocimiento	Constructivista Cooperativo
Área de desarrollo:	Métodos de enseñanza aprendizaje:
Cognitivo	Deductivo Simbólico Lúdico
Estrategias de enseñanza aprendizaje:	
Ilustración Preguntas intercaladas	

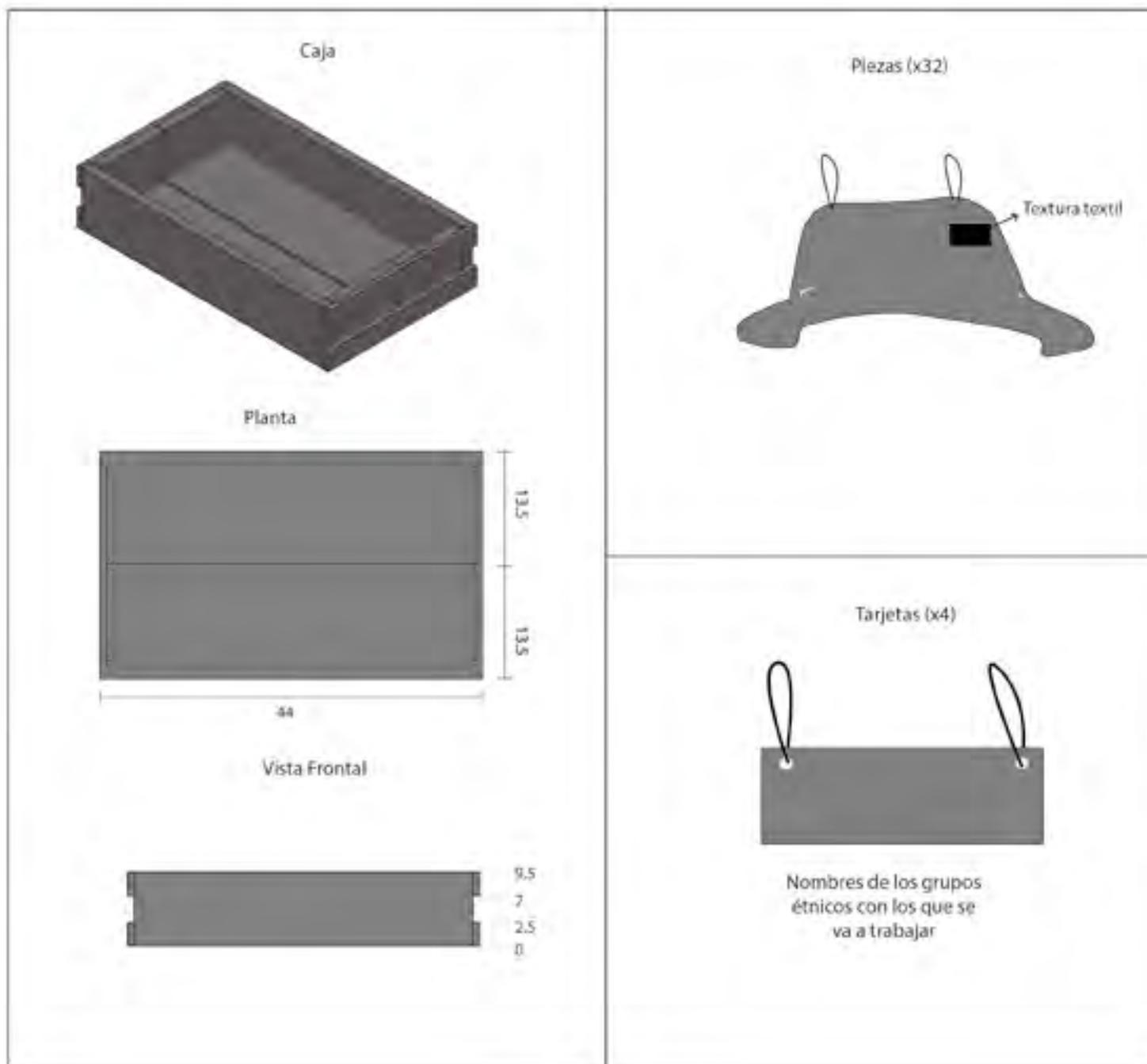
Tabla 6: Criterios considerados para la propuesta "El Dado de la Suerte Vestimentaria".

4.2.6.- Fichas técnicas

Ficha N°1

Tema: Viste al personaje texturado		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	Cromática: 
Código: 002		Tecnologías utilizadas: Impresión a láser	
Espacio requerido: 250 cm x 300 cm		Materiales: -Madera MDF 3mm -Pintura -Agujas -Tela -Cintra -Caja Reci. -Cabuya -Papel adhesivo - Cáncamos	
Lote: 22 22	Escala 1:12 Unidad de medida: cm		

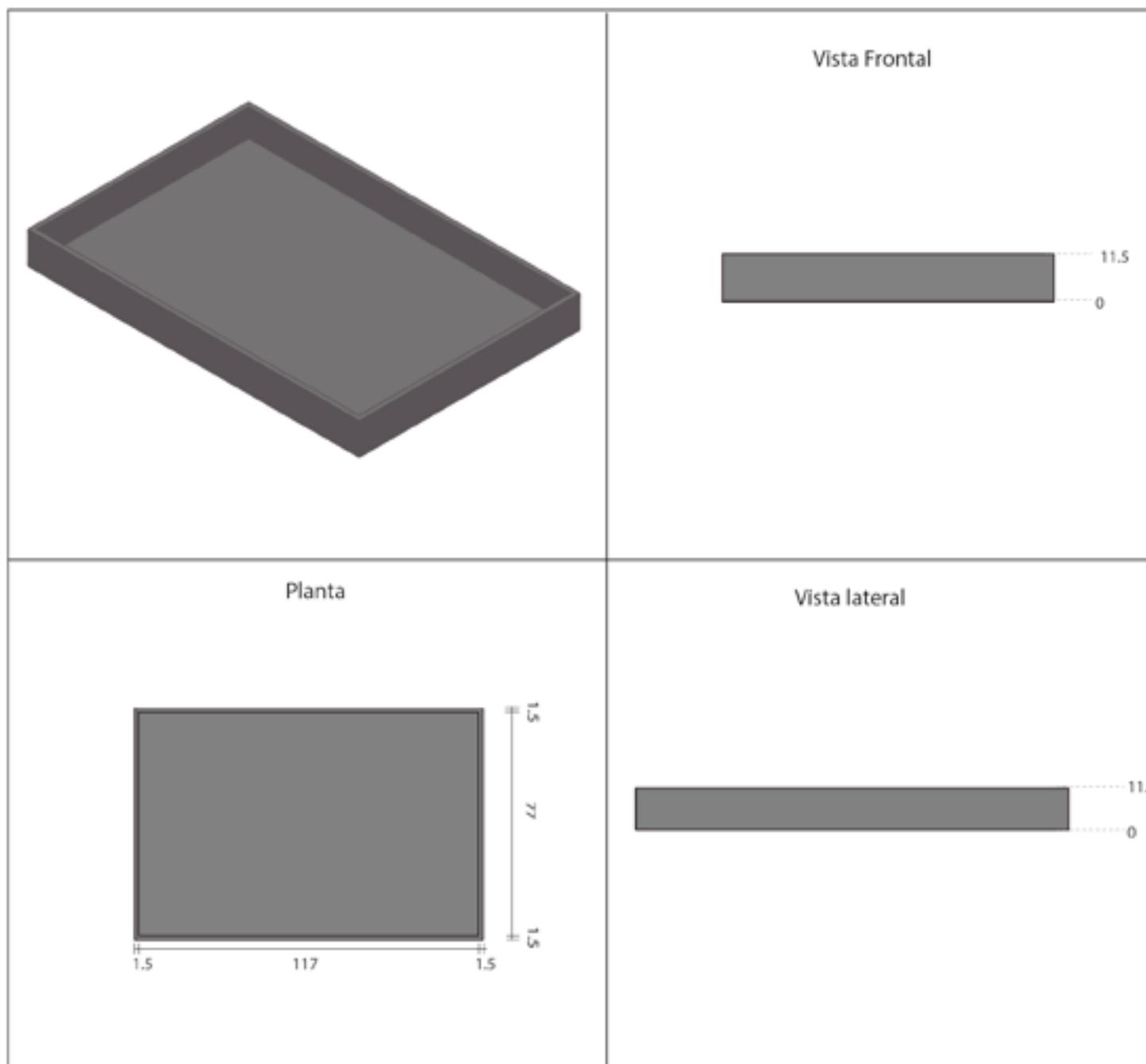


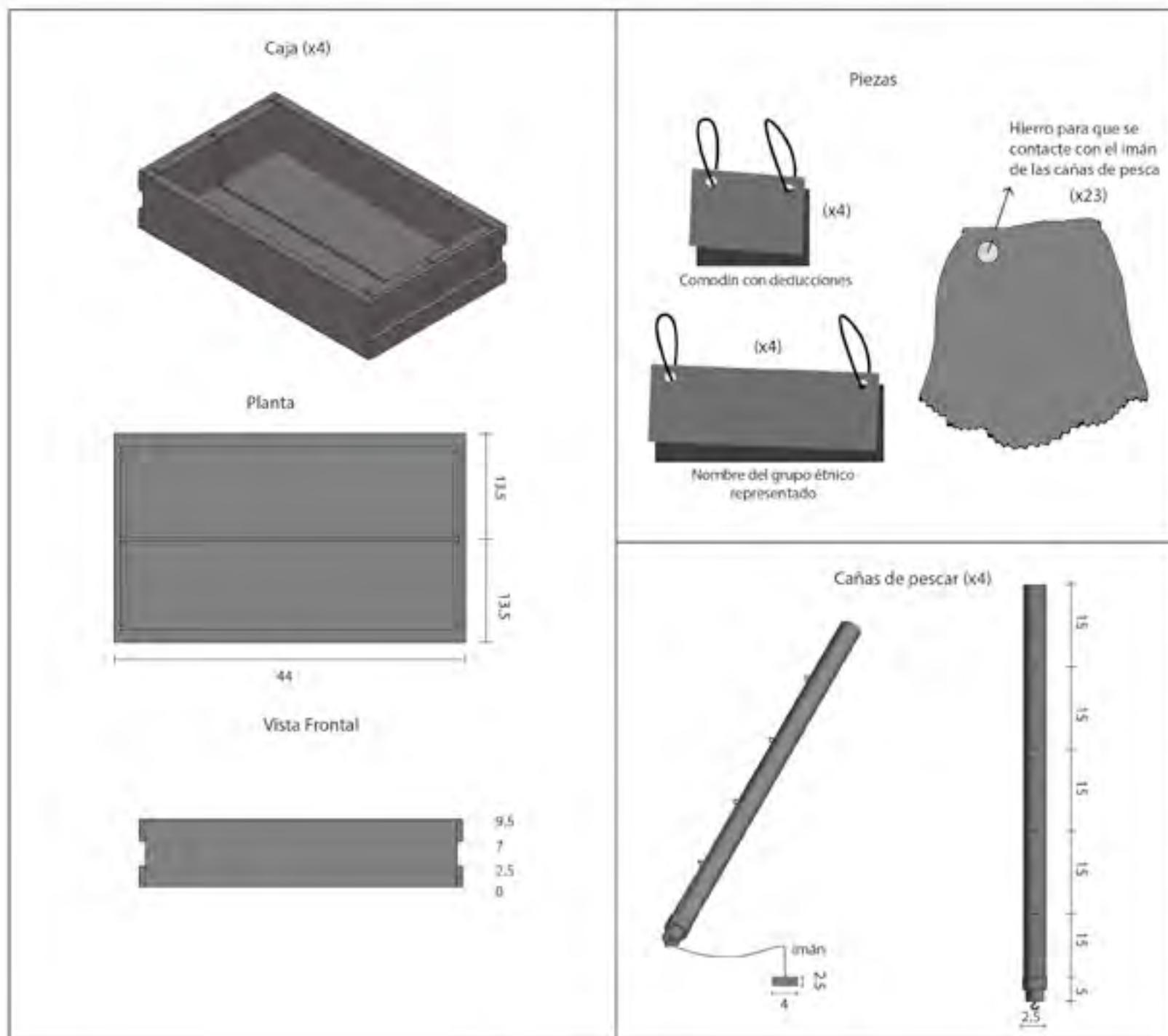


- Contiene:
- 2 tableros
 - 32 piezas
 - 2 cajas

Ficha N°2

Tema: Pescando Indumentaria		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	Cromática:		
Código: 003		Tecnologías utilizadas: Impresión a laser			
Espacio requerido: 300 cm x 300cm		Materiales:			
Lote: 22 33	Escala 1:12 Unidad de medida: cm	-Madera MDF 3mm -Tela -Cabuya -Palos de escoba	-Hilo -Cintra -Cáncamos	-Pintura -Cajas recicladas -Imanes	

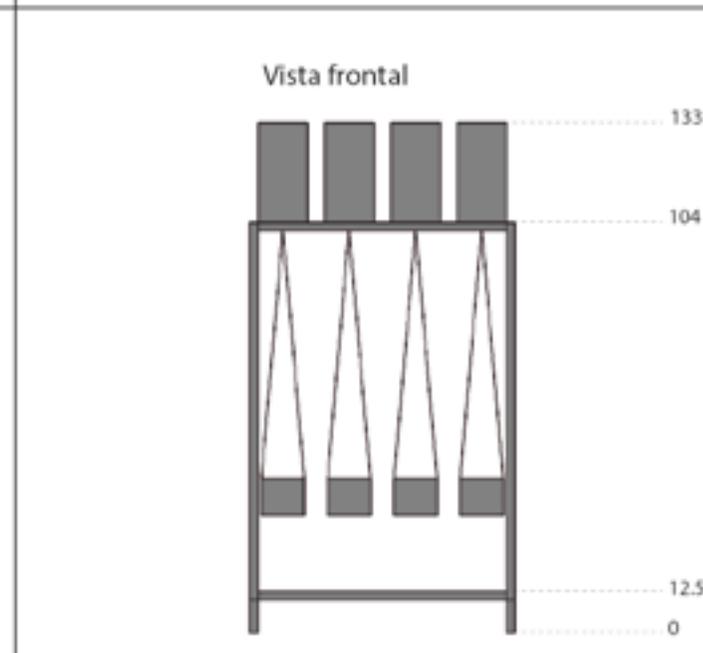
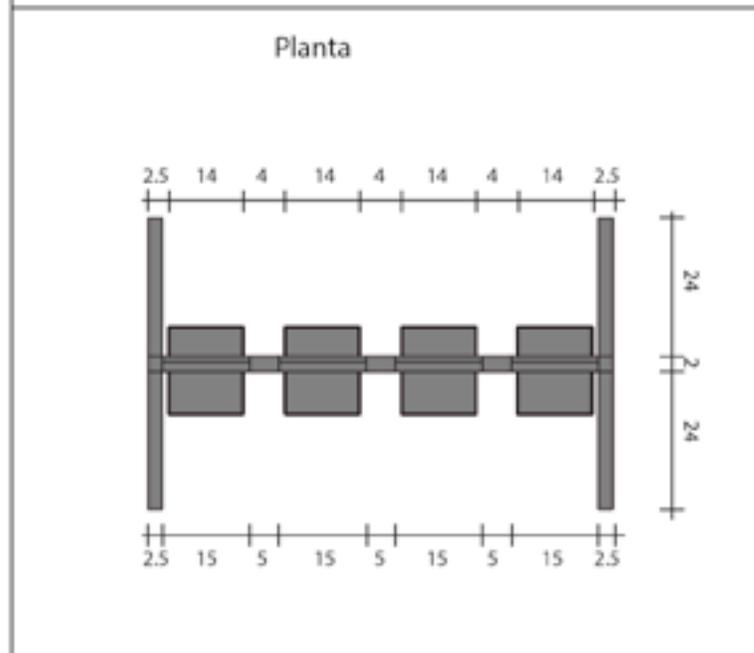
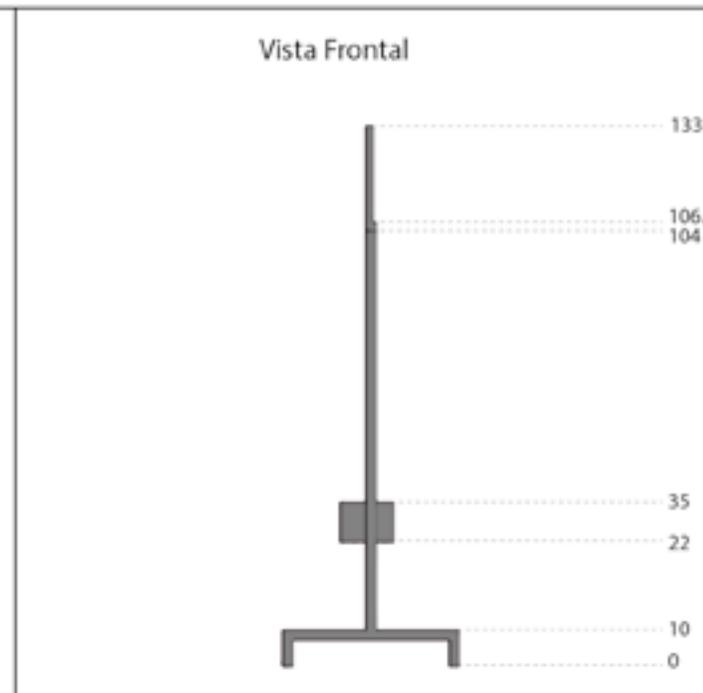


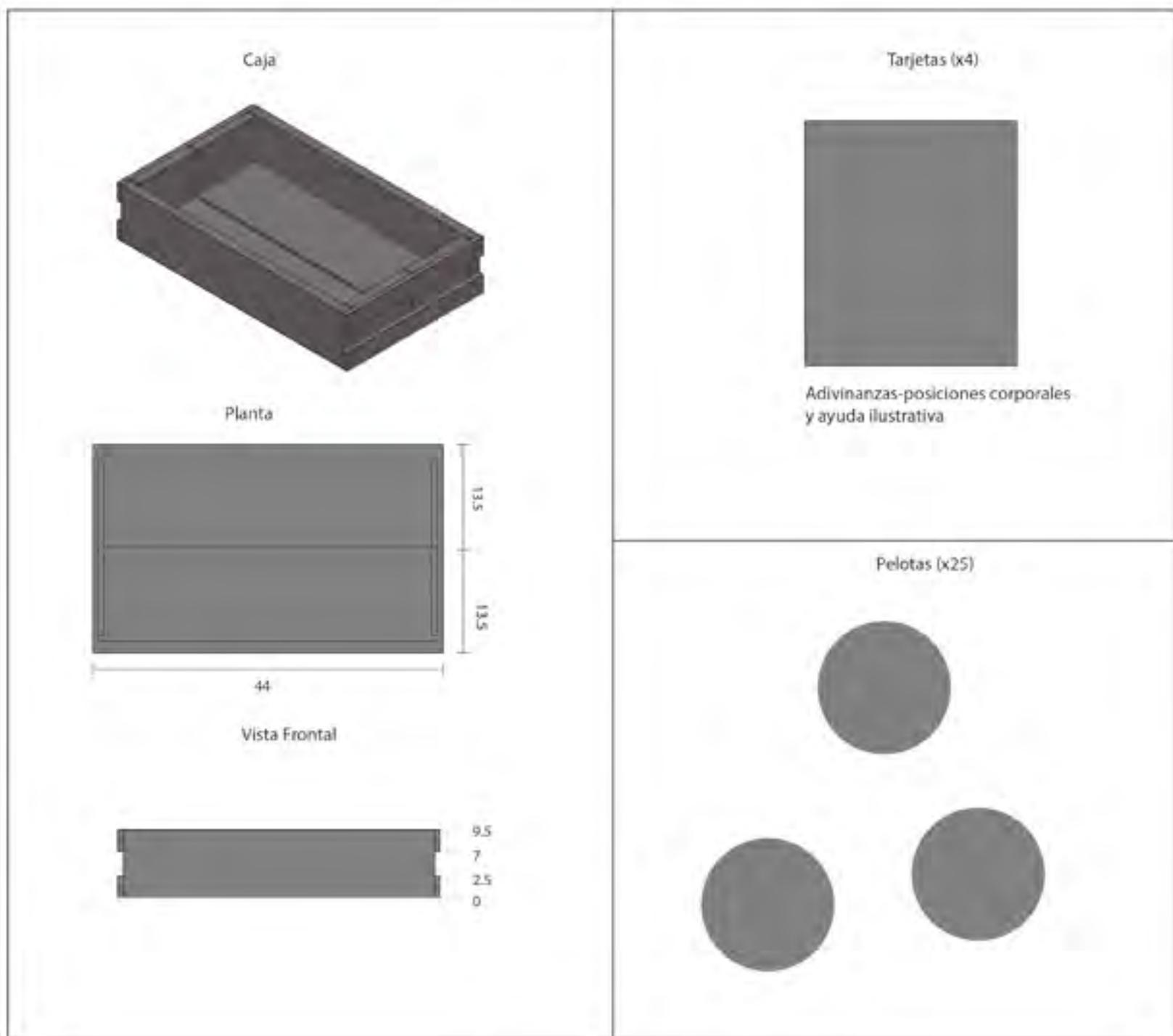


- Contiene:
- 1 pecera
 - 4 cañas de pescar
 - 4 cajas con sus respectivas tarjetas
 - 23 piezas

Ficha N°3

Tema: Descifra, muévete y apunta		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	Cromática: 
Código: 006		Tecnologías utilizadas: Impresión a láser	
Espacio requerido: 300 cm x 300cm		Materiales: -Madera MDF 3mm -Hilo -Pintura -Tela -Papel adhesivo -Cintra -Cabuya -Plumón -Caja Reciclada	
Lote: 22 66	Escala 1:12 Unidad de medida: cm		

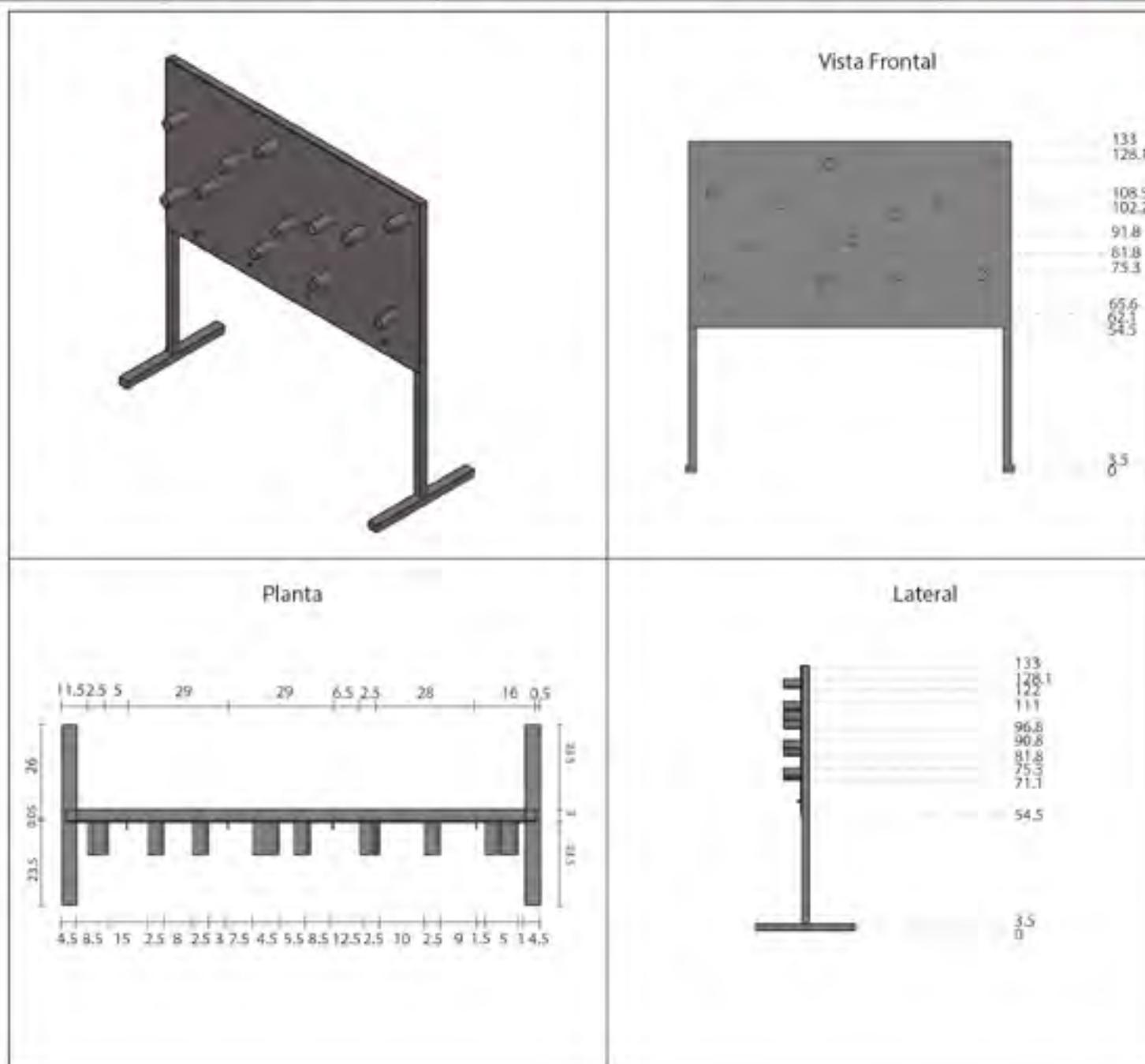


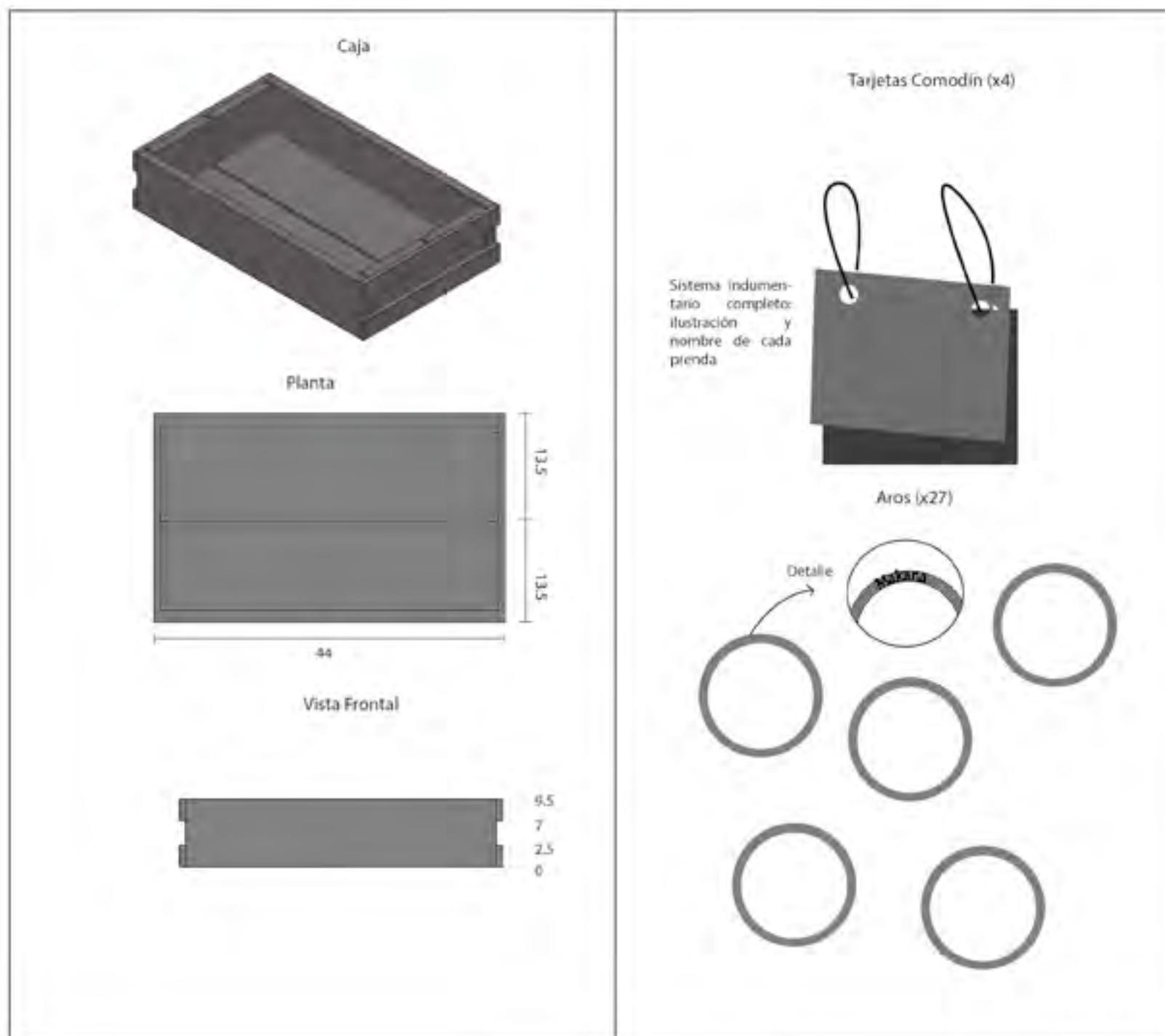


Contiene:
-1 mueble
-4 tarjetas
-25 pelotas
-1 caja

Ficha N°: 4

Tema: Los aros locos		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	Cromática: 
Código: 004		Tecnologías utilizadas: Impresión a láser/ sublimación	
Espacio requerido: 130 cm x 150cm		Materiales: -Madera MDF 3mm -Hilo -Pintura -Tela -Papel adhesivo - Palos de escoba -Cabuya - Cáncamos - Soga	
Lote: 22 44	Escala 1:12 Unidad de medida: cm		

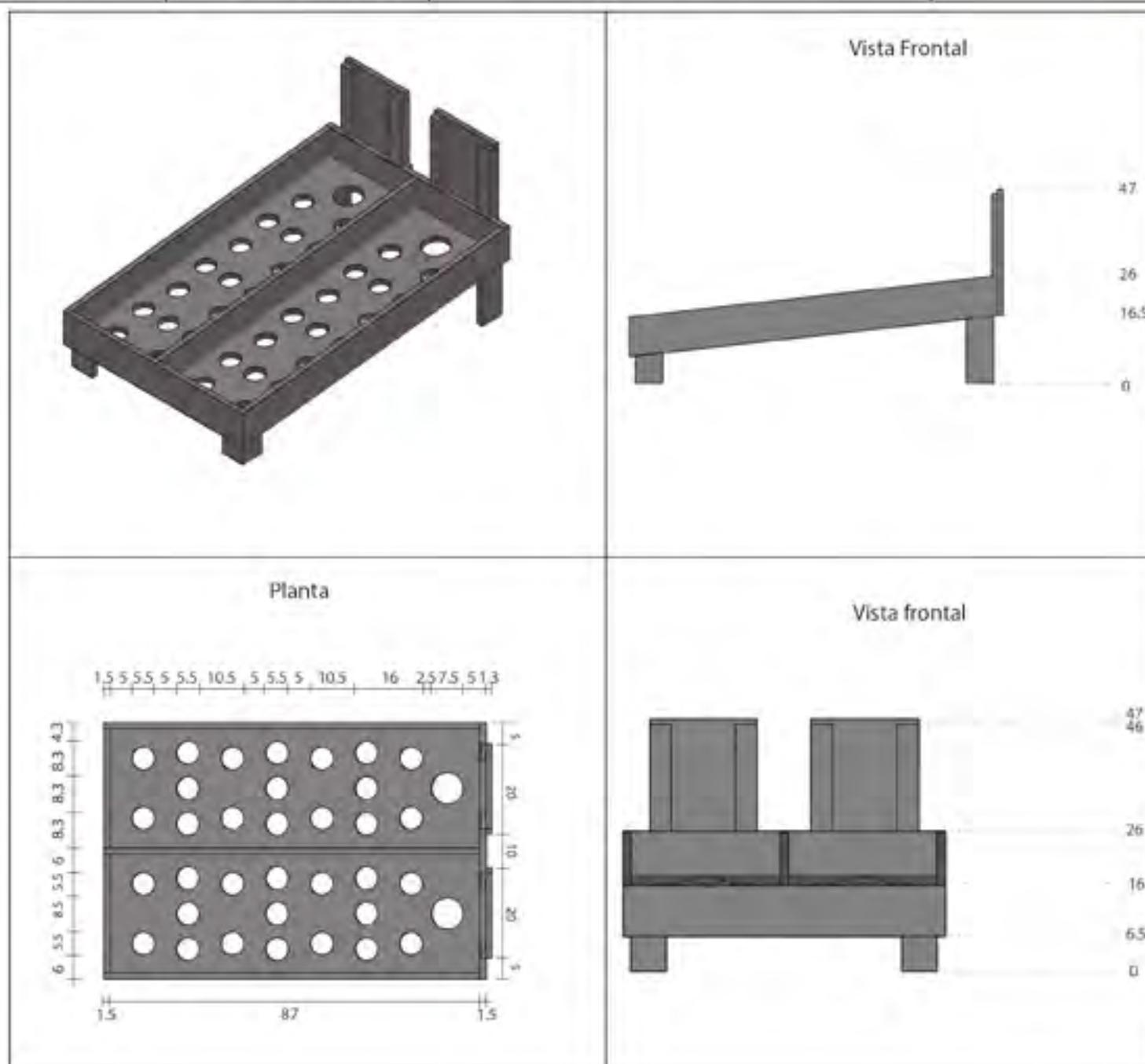


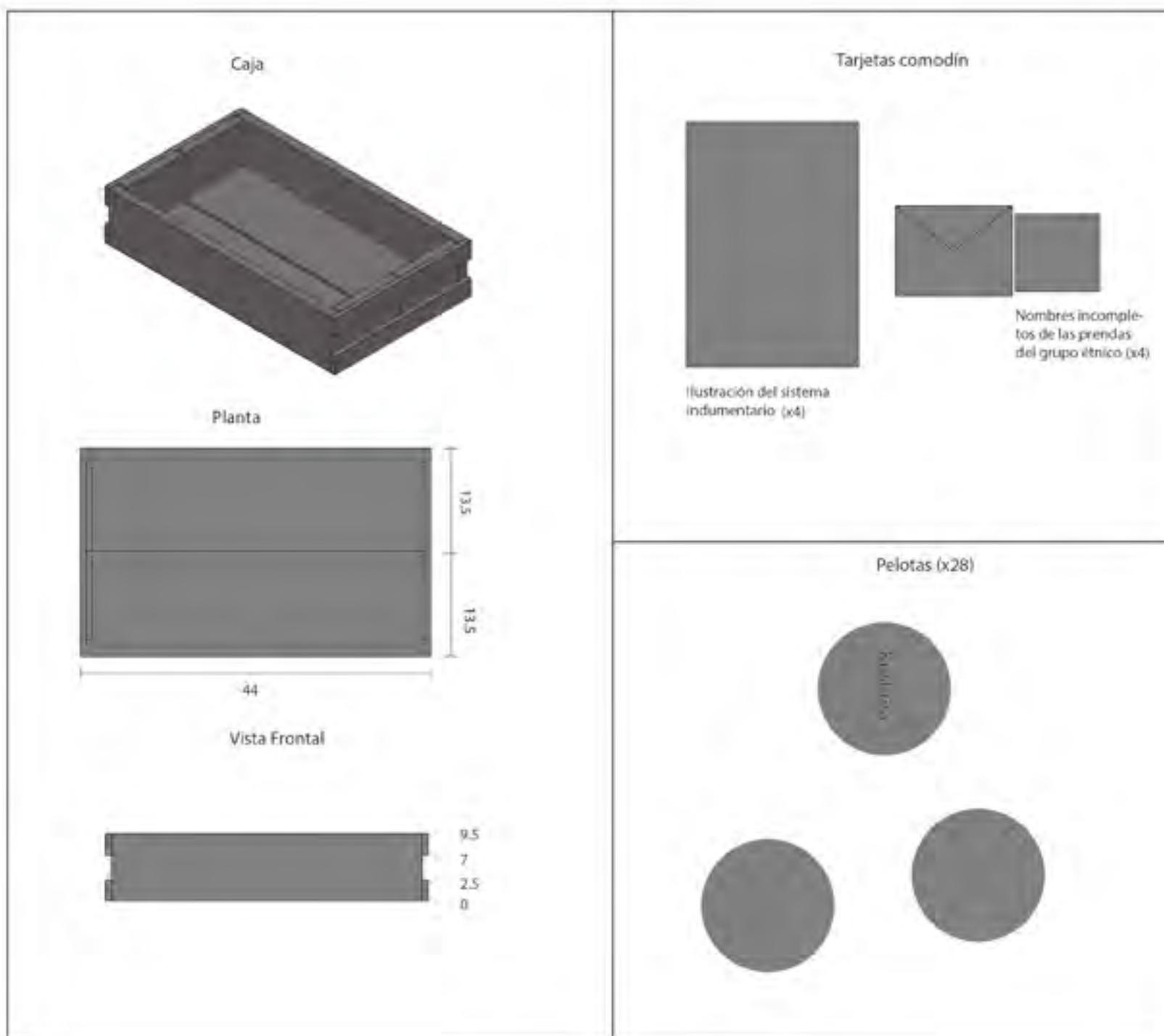


Contiene:
 -1 Tablero (4 tarjetas comodín)
 -27 Aros
 -1 Caja

Ficha N°5:

Tema: Los agujeros del saber		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	Cromática:	
Código: 005		Tecnologías utilizadas: Impresión a láser / sublimación		
Espacio requerido: 200 cm x 200 cm		Materiales:		
Lote: 22 55	Escala 1:12 Unidad de medida: cm	-Madera MDF 3mm -Tela -Cabuya	-Hilo -Papel adhesivo -Plumón	-Pintura -Cintra -Cartón

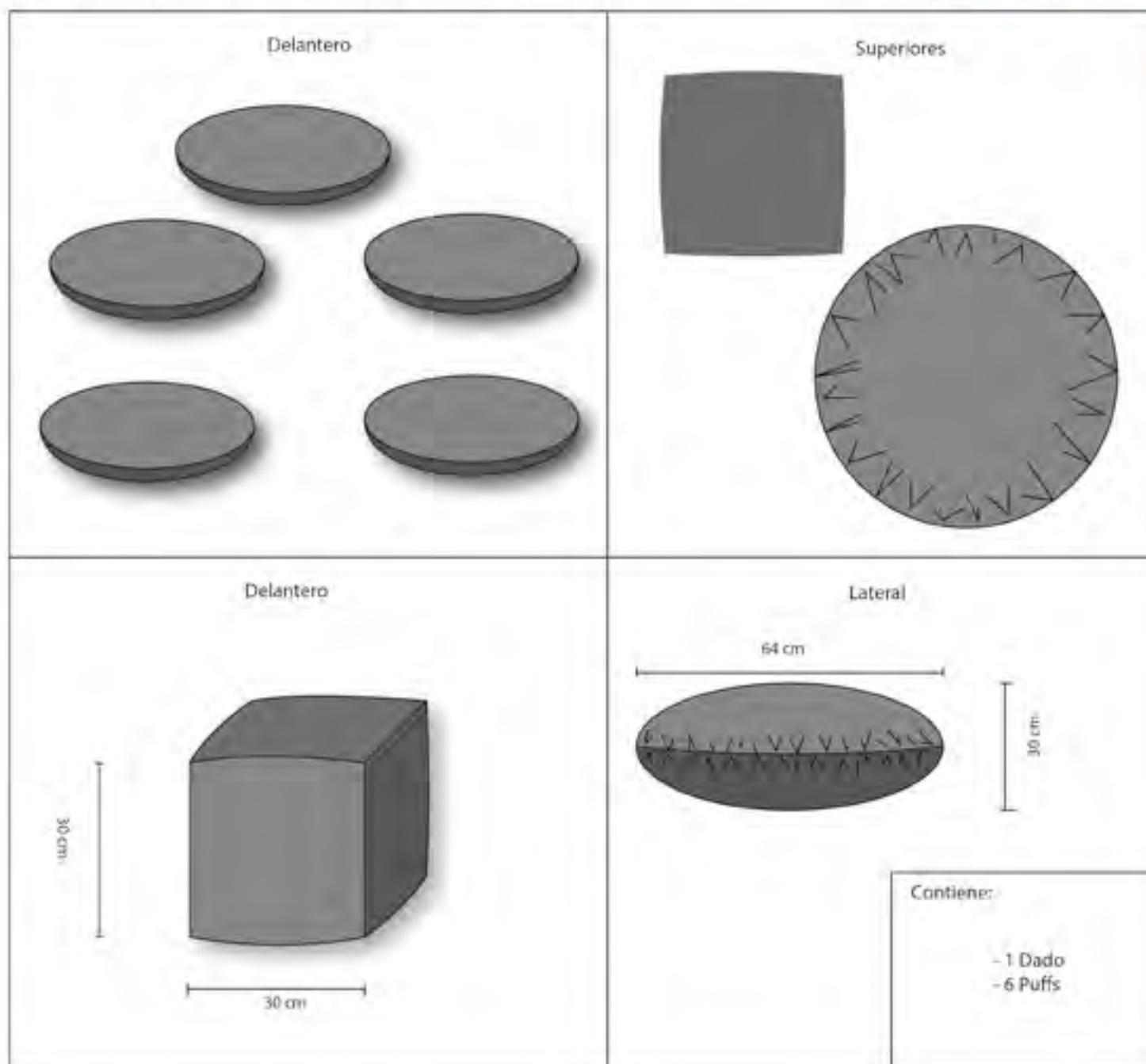




- Contiene:
- 1 agujero-mesa
 - 28 pelotas
 - 4 tarjetas (con 4 tarjetas comodín)
 - 1 caja

Ficha N°6:

Tema: El Dado de la suerte vestimentaria		Fecha de Elaboración: Abril-Mayo 2018	<p>Cromática:</p>
Código: 001		Tecnologías utilizadas: Sublimación	
Espacio requerido: 400 cm x 400cm		<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tela pacific -Cintra -Lona 	
Lote: 22 11	<p>Escala 1:12</p> <p>Unidad de medida: cm</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Esponja 10 cm espesor -Plumón -Hilo 	







Capítulo 5

Resultados



5.- RESULTADOS

5.1.- PROTOTIPOS FINALES

“Viste al personaje texturado”



Imagen 48: Juego “Viste al personaje texturado”. Fotógrafo: Rubén Ordoñez



Imagen 49: Juego "Viste al personaje texturado". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

“Pescando indumentaria”



Imagen 50: Juego “Pescando Indumentaria”. Fotógrafo: Rubén Ordoñez



Imagen 51: Juego "Pescando Indumentaria". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

“Descifra, muévete y apunta”



Imagen 52: Juego “Descifra, muévete y apunta”. Fotógrafo: Rubén Ordoñez



Imagen 53: Juego "Descifra, muévete y apunta". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

“Los aros locos”



Imagen 54: Juego “Los aros locos”. Fotógrafo: Rubén Ordoñez



Imagen 55: Juego "Los aros locos". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

“Los agujeros del saber”



Imagen 56: Juego “Los agujeros del saber”. Fotografía: Rubén Ordoñez



Imagen 57: Juego "Los agujeros del saber". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

“El dado de la suerte vestimentario”



Imagen 58: Juego “El dado de la suerte vestimentario”. Fotógrafo: Rubén Ordoñez



Imagen 59: Juego "El dado de la suerte vestimentario". Fotógrafo: Rubén Ordoñez

5.2.- VALIDACIÓN

5.2.1.- Validación en el Museo Pumapungo

Para la validación del material lúdico planteado se acudió al método de entrevistas y a tests de asimilación de conocimientos en un grupo focal para obtener los resultados en cuanto a discernimiento de información, en este caso en cuanto al reconocimiento y relación del sistema indumentario y términos propios de las prendas de los grupos étnicos de la región Sierra expuesto en el Museo Pumapungo.

A través de una invitación realizada por el Museo a un curso de 20 alumnos del cuarto año de educación básica de la escuela “La Alborada”, se realizó la validación de las propuestas, en la que el grupo en su totalidad jugó en cada uno de las propuestas planteadas y posteriormente se sometieron a un test de validación, los mismos que fueron estructurados en base a la información que se utilizó para cada uno de estos, es decir, en relación con los grupos étnicos que intervinieron en cada propuesta, realizándose preguntas de reconocimiento de prendas específicas como también del sistema indumentario en general y el nombre del grupo étnico al que pertenecía, sin dejar de lado los términos que estos involucran.



Imagen 60: Validación "Los Aros Locos". Autoría propia



Imagen 61: Validación "Viste al personaje texturado". Autoría propia



Imagen 62: Validación "Descifra, muévete y apunta". Autoría propia



Imagen 63: Validación con la Unidad Educativa "La Alborada". Autoría propia



Imagen 64: Validación "El dado de la suerte vestimentaria". Autoría propia

Tras tabular los datos se obtuvo los siguientes resultados:

Juego: “Viste al personaje texturado”

VALIDACIÓN DEL JUEGO “VISTE AL PERSONAJE TEXTURADO”		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 8 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	8	100%
Niño 2	7	88%
Niño 3	6	75%
Niño 4	6	75%
Niño 5	8	100%
Niño 6	5	63%
Niño 7	6	75%
Niño 8	8	100%
Niño 9	7	88%
Niño 10	8	100%
Niño 11	7	88%
Niño 12	7	88%
Niño 13	6	75%
Niño 14	7	88%
Niño 15	6	75%
Niño 16	6	75%
Niño 17	4	50%
Niño 18	7	88%
Niño 19	7	88%
Niño 20	8	100%

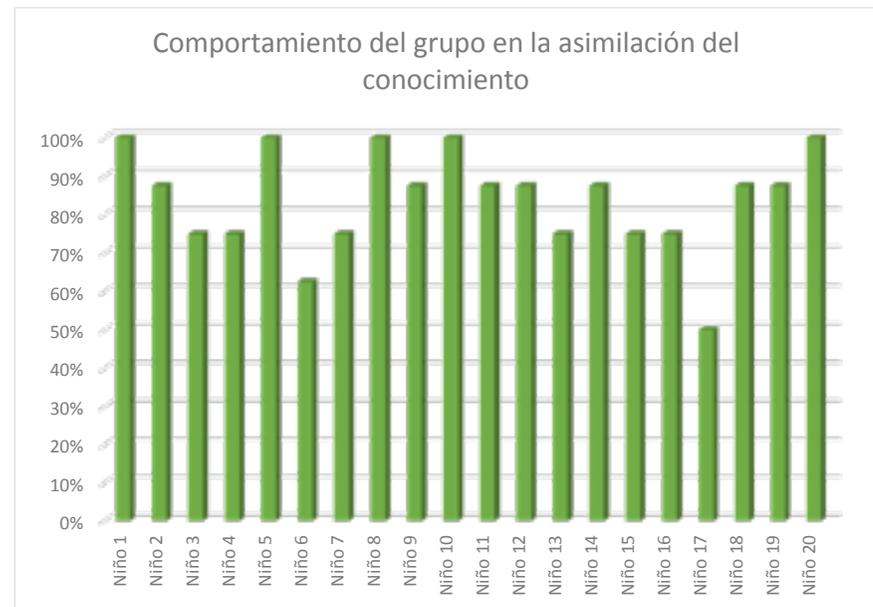


Gráfico 1: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Viste al personaje texturado”

Tabla 7: Registro del puntaje obtenido en el juego “Viste al personaje texturado”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	N° niños	%
Baja	0	0	0%
	1	0	0%
	2	0	0%
Media	3	0	0%
	4	1	5%
	5	1	5%
Alta	6	6	30%
	7	7	35%
	8	5	25%
Asimilación:	Baja	Media	Alta
	0%	10%	90%

Tabla 8: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Viste al personaje texturado"



Gráfico 2: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego "Viste al personaje texturado"

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 90% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 10% alcanzó un nivel medio y un 0% una asimilación baja o escasa.

Juego: “Pescando indumentaria”

VALIDACIÓN DEL JUEGO “PESCANDO INDUMENTARIA”		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 6 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	6	100%
Niño 2	5	83%
Niño 3	6	100%
Niño 4	5	83%
Niño 5	4	67%
Niño 6	5	83%
Niño 7	2	33%
Niño 8	3	50%
Niño 9	6	100%
Niño 10	5	83%
Niño 11	6	100%
Niño 12	5	83%
Niño 13	5	83%
Niño 14	5	83%
Niño 15	6	100%
Niño 16	4	67%
Niño 17	2	33%
Niño 18	5	83%
Niño 19	5	83%
Niño 20	6	100%



Gráfico 3: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Pescando Indumentaria”

Tabla 9: Registro del puntaje obtenido en el juego “Pescando Indumentaria”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	N° niños	%
Baja	0	0	0%
	1	0	0%
	2	2	10%
Media	3	1	5%
	4	2	10%
Alta	5	9	45%
	6	6	30%
Asimilación:	Baja	Media	Alta
	10%	15%	75%

Tabla 10: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Pescando indumentaria"

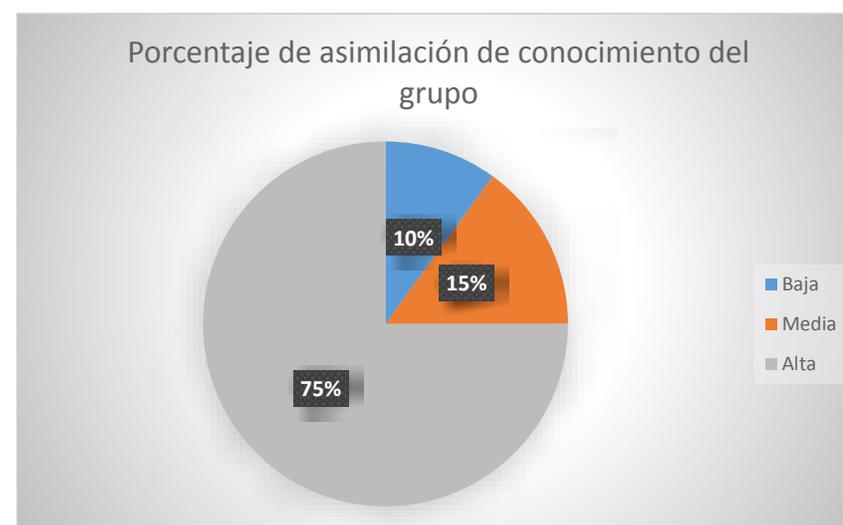


Gráfico 4: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego "Pescando indumentaria"

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 75% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 15% alcanzó un nivel medio y un 10% una asimilación baja o escasa.

Juego: "Descifra, muévete y apunta"

VALIDACIÓN DEL JUEGO "DESCIFRA, MUÉVETE Y APUNTA"		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 5 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	5	100%
Niño 2	1	20%
Niño 3	5	100%
Niño 4	4	80%
Niño 5	5	100%
Niño 6	4	80%
Niño 7	4	80%
Niño 8	4	80%

VALIDACIÓN DEL JUEGO “DESCIFRA, MUÉVETE Y APUNTA”		
Niño 9	5	100%
Niño 10	4	80%
Niño 11	4	80%
Niño 12	4	80%
Niño 13	5	100%
Niño 14	4	80%
Niño 15	4	80%
Niño 16	3	60%
Niño 17	4	80%
Niño 18	2	40%
Niño 19	2	40%
Niño 20	3	60%

Tabla 11: Registro del puntaje obtenido en el juego “Descifra, muévete y apunta”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	N° niños	%
Baja	0	0	0%
	1	1	5%
Media	2	2	10%
	3	3	15%
Alta	4	9	45%
	5	5	25%
Asimilación:	Baja	Media	Alta
	5%	25%	70%

Tabla 12: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: “Descifra, muévete y apunta”

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 70% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 25% alcanzó un nivel medio y un 5% una asimilación baja o escasa.

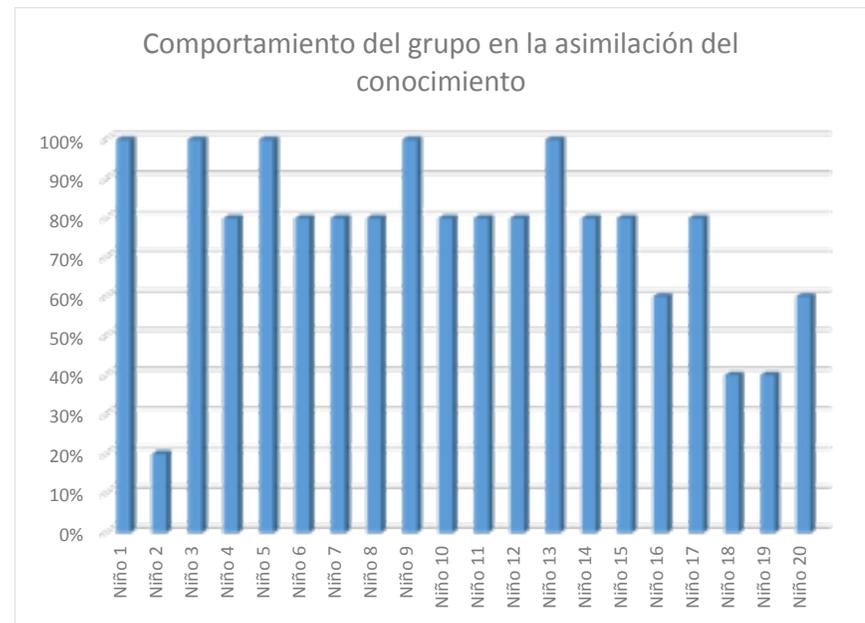


Gráfico 5: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Descifra, muévete y apunta”

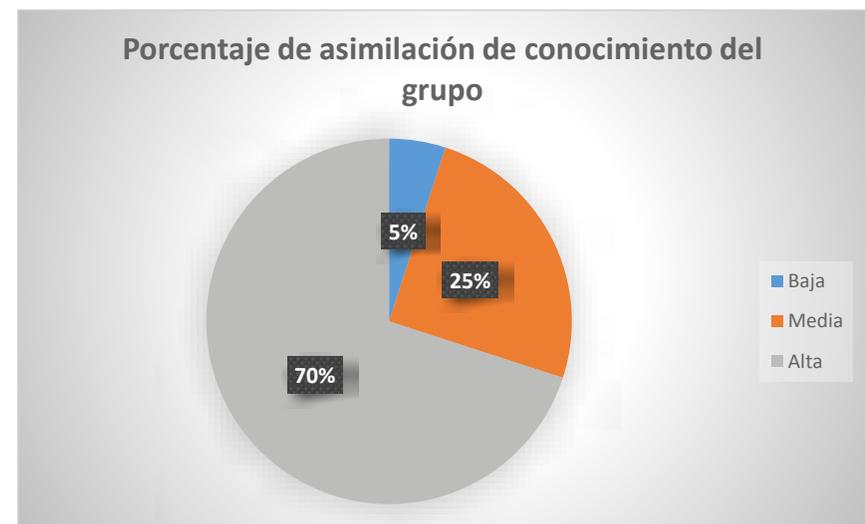


Gráfico 6: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Descifra, muévete y apunta”

Juego: “Los aros locos”

VALIDACIÓN DEL JUEGO “LOS AROS LOCOS”		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 12 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	10	83%
Niño 2	12	100%
Niño 3	8	67%
Niño 4	10	83%
Niño 5	12	100%
Niño 6	9	75%
Niño 7	10	83%
Niño 8	7	58%
Niño 9	11	92%
Niño 10	10	83%
Niño 11	11	92%
Niño 12	4	33%
Niño 13	11	92%
Niño 14	10	83%
Niño 15	9	75%
Niño 16	11	92%
Niño 17	11	92%
Niño 18	8	67%
Niño 19	7	58%
Niño 20	12	100%

Tabla 13: Registro del puntaje obtenido en el juego “Los aros locos”

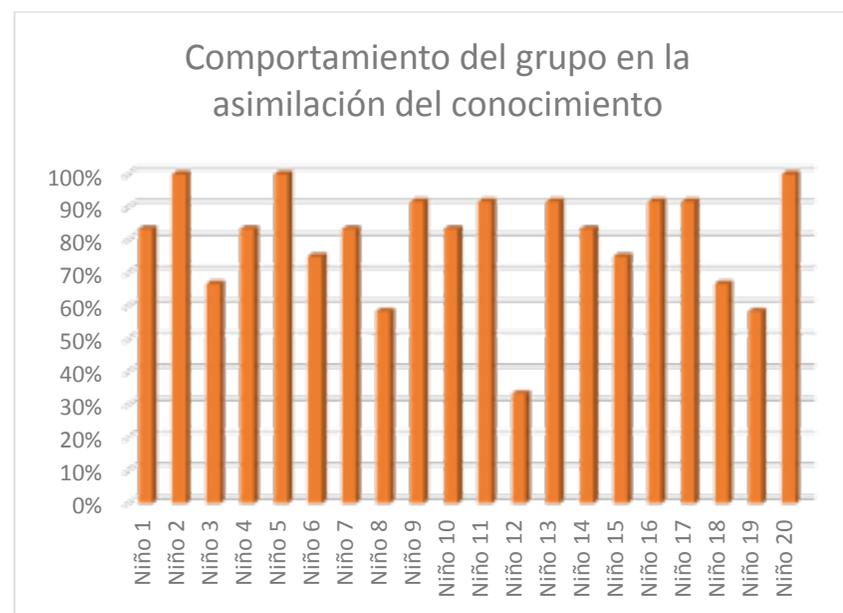


Gráfico 7: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los aros locos”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	Nº niños	%
Baja	0	0	0%
	1	0	0%
	2	0	0%
	3	0	0%
	4	1	5%
Media	5	0	0%
	6	0	0%
	7	1	5%
	8	2	10%
Alta	9	2	10%
	10	5	25%
	11	6	30%
	12	3	15%
Asimilación:	Baja	Media	Alta
	5%	15%	80%

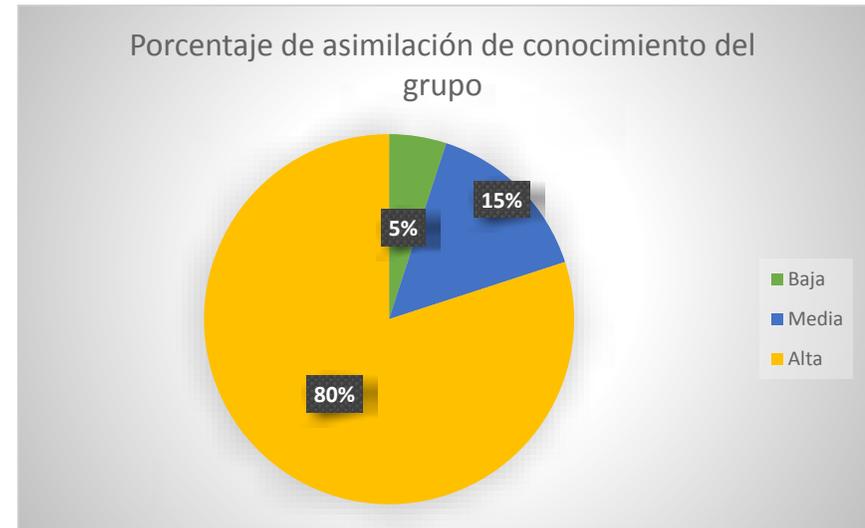


Gráfico 8: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego "Los aros locos"

Tabla 14: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: "Los aros locos"

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 80% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 15% alcanzó un nivel medio y un 5% una asimilación baja o escasa.

Juego: “Los agujeros del saber”

VALIDACIÓN DEL JUEGO “LOS AGUJEROS DEL SABER”		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 13 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	13	100%
Niño 2	13	100%
Niño 3	12	92%
Niño 4	3	23%
Niño 5	13	100%
Niño 6	5	38%
Niño 7	13	100%
Niño 8	13	100%
Niño 9	11	85%
Niño 10	7	54%
Niño 11	13	100%
Niño 12	10	77%
Niño 13	11	85%
Niño 14	13	100%
Niño 15	9	69%
Niño 16	11	85%
Niño 17	9	69%
Niño 18	9	69%
Niño 19	13	100%
Niño 20	10	77%

Tabla 15: Registro del puntaje obtenido en el juego “Los agujeros del saber”



Gráfico 9: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los agujeros del saber”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	N° niños	%
Baja	0	0	0%
	1	0	0%
	2	0	0%
	3	1	5%
	4	0	0%
Media	5	1	5%
	6	0	0%
	7	1	5%
	8	0	0%
	9	3	15%
Alta	10	2	10%
	11	3	15%
	12	1	5%
	13	8	40%

Asimilación:	Baja	Media	Alta
	5%	25%	70%

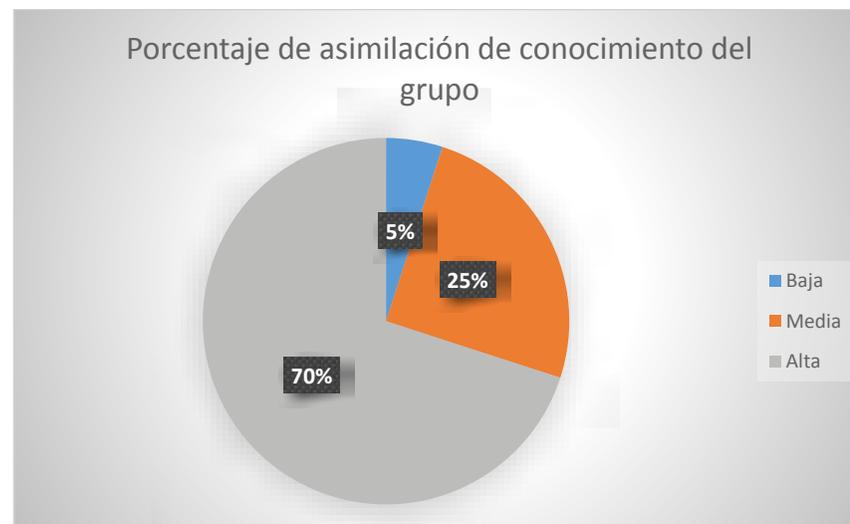


Gráfico 10: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego "Los agujeros del saber"

Tabla 16: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego "Los agujeros del saber"

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 75% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 20% alcanzó un nivel medio y un 5% una asimilación baja o escasa.

Juego: “El dado de la suerte vestimentaria”

VALIDACIÓN DEL JUEGO “EL DADO DE LA SUERTE VESTIMENTARIA”		
Registro de puntajes obtenidos		
	Prueba / 5 puntos	Porcentaje del puntaje obtenido
Niño 1	5	100%
Niño 2	5	100%
Niño 3	5	100%
Niño 4	3	60%
Niño 5	5	100%
Niño 6	4	80%
Niño 7	5	100%
Niño 8	5	100%
Niño 9	5	100%
Niño 10	5	100%
Niño 11	5	100%
Niño 12	4	80%
Niño 13	5	100%
Niño 14	5	100%
Niño 15	5	100%
Niño 16	4	80%
Niño 17	4	80%
Niño 18	4	80%
Niño 19	5	100%
Niño 20	3	60%

Tabla 17: Registro del puntaje obtenido en el juego “El dado de la suerte vestimentario”



Gráfico 11: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “El dado de la suerte vestimentario”

Tabulación de datos y resultados:

Asimilación de conocimiento	Puntaje	N° niños	%
Baja	0	0	0%
	1	0	0%
Media	2	0	0%
	3	2	10%
Alta	4	5	25%
	5	13	65%
Asimilación:	Baja	Media	Alta
	0%	10%	90%

Tabla 18: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego "El dado de la suerte vestimentario"

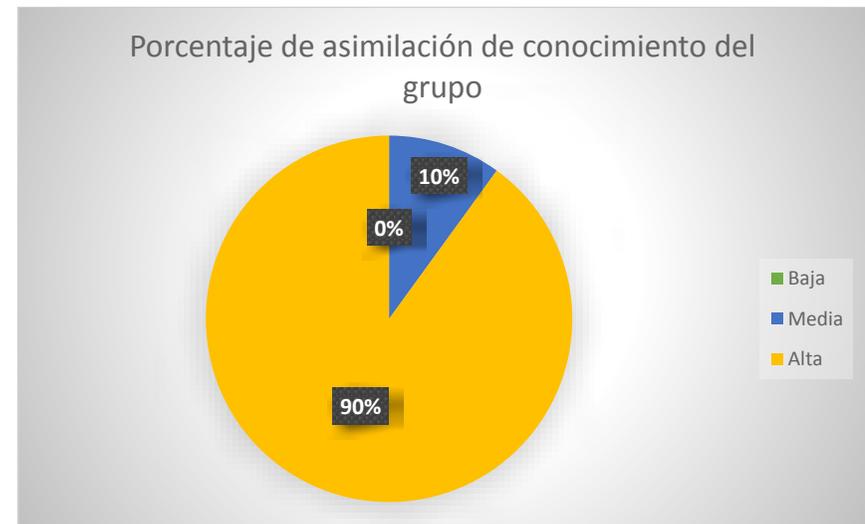


Gráfico 12: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego "El dado de la suerte vestimentario"

Conclusión: En un grupo de 20 niños invitados a la validación del material lúdico se pudo determinar que el 90% de estos mostró una asimilación de conocimiento alta, mientras que el 10% alcanzó un nivel medio y un 0% una asimilación baja o escasa.

Resultados generales:

Resultados de asimilación de conocimientos en general de las 6 propuestas			
Nombre del Juego	Porcentaje de asimilación		
	Baja	Media	Alta
Agujeros del saber	5%	25%	70%
El dado de la suerte vestimentaria	0%	10%	90%
Pescando Indumentaria	10%	15%	75%
Los aros locos	5%	15%	80%
Viste al personaje Texturado	0%	10%	90%
Descifra, muévete y apunta	5%	25%	70%
Promedio	4.17%	16.67%	79.17%

Tabla 19: Resultados de asimilación de conocimientos en general de las 6 propuestas

Conclusión: Al realizar una tabulación de los datos obtenidos por cada juego y a la vez un promedio general se puede observar que, con relación a las seis propuestas de material lúdico, la asimilación de conocimientos en los niños del grupo fue provechosa, reflejando un 79.17% con relación a una asimilación alta, un 16.67% con relación a una asimilación media y un 4.17% en asimilación baja, proyectando resultados favorables al momento del aprendizaje.

5.2.1.1.- Conclusiones y recomendaciones de la validación

Tras realizar la validación del material lúdico y tabular los datos obtenidos se pudo apreciar que las propuestas planteadas, tanto individualmente como en grupo, generaron resultados positivos en los niños con relación a la asimilación de información impartida, cumpliendo así con el objetivo con el cual fueron mentalizadas, siendo este el de contribuir con el aprendizaje sobre la indumentaria expuesta en museos, recalcando que además de esto, el material lúdico fue puesto a prueba con un público de edad superior y de conocimientos a fines, en el que también se obtuvo resultados satisfactorios, llegando incluso el proyecto a ser parte del III Congreso Internacional de Educación desarrollado el 21, 22 y 23 de mayo de 2018 en la Universidad Nacional de Educación (UNAE)

La validación nos permitió darnos cuenta que es de suma importancia controlar que el material sea utilizado y entendido de la forma en la que se planteó, puesto que de ser lo contrario estas no funcionarían y generaría resultados diferentes, trayendo como consecuencia una interpretación desfavorable del material.

Como recomendaciones para la parte de validación se aconseja ayudarse de un número apropiado de personas que permanezcan estables en cada juego y puedan explicar y controlar el uso correcto del material lúdico, puesto que por naturaleza los niños a esta edad atraviesan una etapa en la que la algarabía y el deseo de esparcimiento incesante hacen que no se concentren e interactúen conscientemente en cada actividad.

Adicionalmente se recomienda disponer de un espacio considerable y provisto de cámaras en puntos estratégicos para poder captar como es el comportamiento de los niños frente a las propuestas, para que de esta manera además de obtener resultados cuantitativos en cuanto a discernimiento de conocimiento se pueda analizar cómo ellos reaccionan al momento de jugar.

5.2.2.- Participación en el III Congreso Internacional de Educación UNAE

Adicionalmente a la validación en el Museo Pumapungo las propuestas del material lúdico participaron, en conjunto con el Museo Pumapungo, en el III Congreso Internacional de Educación desarrollado en la UNAE el 21-22 y 23 de mayo de 2018, los mismos que tuvieron una gran acogida por parte de profesionales en el ámbito de educación. El material lúdico fue puesto a prueba por parte de personas de diversas edades, grupos étnicos e incluso de diferentes países.



Imagen 65: Participación UNAE. Autoría propia



Imagen 66: Participación UNAE. Autoría propia



Imagen 67: Participación UNAE. Autoría propia



Imagen 68: Participación UNAE. Autoría propia



Imagen 69: Participación UNAE. Autoría propia

Los comentarios sobre los juegos planteados fueron positivos y gratificantes, puesto que a más exponer los resultados obtenidos tras este proceso investigativo se pudo compartir e intercambiar aspectos y puntos de vista entorno a los mismos, haciendo de esta experiencia algo significativo.

Asimismo con relación a los términos de la indumentaria de los grupos étnicos, se pudo dar fe del buen uso de los mismos en los juegos planteados, puesto que estos fueron analizados de manera detenida por los compañeros indígenas que interactuaron con el material.

Con relación a los aspectos pedagógicos utilizados y ya desde una visión de profesionales en el área nos pudieron recomendar que para propuestas futuras se juegue con más métodos de enseñanza-aprendizaje, para ya no solo proponer material lúdico para instituciones como los museos sino para otros como: escuelas, colegios e incluso como alternativa para personas con capacidades diferentes, adultos mayores, orfanatos, etc.

Conclusiones

El museo por su naturaleza de ente de apoyo a la educación formal y por su enfoque de institución viva, dinámica y encaminada a apoyar a la formación integral de los individuos debe estar siempre atento a generar y proponer nuevas alternativas que ayuden a lograr su objetivo de responder a las diversas necesidades del público que los acuden, teniendo presente el hecho de generar propuestas creativas en las que se involucre un trabajo horizontal de integración disciplinar, en el que se tenga una meta común bien establecida, siendo esta la de ofrecer herramientas, medios y alternativas para que el público pueda conectarse con las colecciones, construir su propio conocimiento y apropiarse del mismo.

Tras finalizar este proyecto de investigación se ha podido ratificar la hipótesis con la cual fue planteado: “la creación de material lúdico permite a los niños de 8 a 10 años de edad tener una mejor asimilación de información sobre la indumentaria expuesta en los museos”, en el que tras realizar una investigación bibliográfica y de campo se obtuvo información valiosa y certera para poder comprender cómo se puede aportar desde el diseño textil al ámbito del aprendizaje de la indumentaria expuesta en museos, el mismo que integró a la rama de la educación y la mediación pedagógica.

Al identificar las estrategias de enseñanza-aprendizaje en niños de 8 a 10 años de edad, que sean aplicables al contexto local, se pudo constatar que para poder obtener resultados positivos en el aprendizaje, no únicamente se debe elegir estrategias que sean aplicables a niños de esta edad, sino que a la vez estas se deben relacionar y familiarizar con las que se utilizan en las escuelas del contexto en el que se desenvuelven, sin dejar de lado la gran importancia que tiene el hecho de combinarlas con los métodos de enseñanza aprendizaje que generalmente son las bases para poder aplicar las estrategias a utilizar. Los métodos simbólico, deductivo y de descubrimiento aplicados como puntos claves para la creación del material lúdico, siendo estos complementados a la vez con estrategias de ilustración y preguntas intercaladas, evidenciaron que al trabajar en conjunto y con aspectos específicos de cada uno de estos, se pudo generar propuestas que cumplieron con el objetivo con el que fueron planteadas, el de contribuir al aprendizaje de

indumentaria. Ante esto el integrar disciplinas y combinarlas con el diseño generó que se obtuviera propuestas provechosas, las mismas que basadas en un aprendizaje cooperativo y constructivista en las que la lógica, la relación, deducción y la participación física y social, generaron un aprendizaje emotivo en los niños en el que las experiencias vividas y las emociones suscitadas fueron sus ejes centrales.

Por otro lado, con relación al análisis de la información existente sobre la indumentaria de la Reserva Etnográfica que se exhibe en el Museo se pudo apreciar que en ciertos casos no disponen de todas las prendas que conforman los sistemas indumentarios de los grupos étnicos que se exponen, debido a que estos se han ido deteriorado y el hecho de obtener otros similares toma tiempo; y de las prendas existentes solo poseen una determinada información, lo que conllevó a indagar de una manera más profunda sobre las mismas para así poder obtener datos más concretos y específicos.

Asimismo el proponer material lúdico a partir de toda la información recabada, fue una tarea que implicó no solo basarse en lo investigado, sino pensar en opciones atractivas, hablando de actividades interactivas, para crear propuestas que no se tornen aburridas sino que por el contrario llamen la atención de los niños y genere en ellos un deseo de conocer, aprender y divertirse, haciendo de estas un atractivo propio del museo.

Por otro lado, la validación del material lúdico fue la que mostró, ya con datos cuantitativos, los resultados de poner en práctica las propuestas con un grupo de niños que estaban dentro del target para el cual se diseñó, mostrando que la asimilación de conocimientos en un grupo de (20 niños) fue positiva en todas la propuestas, reflejando que un 79.17 % de niños asimilaron de una manera óptima el conocimiento, un 16.67% mostraron una asimilación media y un 4.17% una asimilación baja.

Finalmente con todo este proceso investigativo se pudo apreciar que a más de dominar los aspectos pedagógicos necesarios para proponer alternativas de aprendizaje en niños, no se debe dejar de lado el hecho de incentivar y despertar la curiosidad, la creatividad y estar siempre

atentos a que, por ser material lúdico, la diversión, el gozo y el compartir no se queden como aspectos aislados, puesto que todo esto en conjunto genera resultados positivos tanto en el ámbito cognitivo como en el social, en el que la identificación y reconocimiento de la indumentaria cotidiana de nuestros grupos étnicos se convierte en una actividad que genera experiencias valiosas en quién interactúa en ellas, sin dejar de lado la valorización generada por ser parte de nuestra identidad como país.

Recomendaciones:

Las propuestas planteadas en el presente proyecto reflejaron resultados positivos, sin embargo se recomienda trabajar para próximos proyectos de investigación en el ámbito de propuestas que sean inclusivas, es decir que se tenga presente a usuarios con capacidades diferentes, puesto que los museos están abiertos a todo tipo de público.

Adicionalmente se recomienda, al momento de diseñar, tener presente que al ser propuestas para museos éstas deben ser pensadas desde diversos aspectos: espacios, seguridad, etc.

En cuanto a materiales y tecnologías se recomienda tener presente la vida útil de los mismos, puesto que al ser productos que van a estar en Museos, estos van a estar expuestos diariamente a un tráfico de público considerable.

Así mismo se debe tener en cuenta los tamaños de los juegos y evitar en lo posible proponer piezas que sean demasiado pequeñas.

Finalmente es necesario recomendar el trabajo conjunto entre disciplinas para poder obtener resultados positivos.







Referencias

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, C. (2013). El Museo y la Escuela. Medellín: Sello Explora-Parque Explora. <http://www.pedagogiademuseos.org/wp-content/uploads/2013/08/Museo-Escuela-Libro-digital-Explora.pdf>
- Alvarado, I. (1993). La conservación del vestuario: punto de encuentro de la ciencia. *Museum Internacional*, 28-32. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000952/095234so.pdf>
- Álvarez, A. (26 de Enero de 2018). Comportamiento psicológico de los niños de 8-10 años. (J. Reyes, & J. Cárdenas, Entrevistadores). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Ann, E. (1993). La conservación de la envoltura humana. *Museum Internacional*, XLV(3), 4-7. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000952/095234so.pdf>
- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: Paidós. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Bantula, J., & Josep, M. (2002). Juegos Multiculturales. Barcelona: Paidotribo. Obtenido de http://www.mansunidesvor.org/usuarios/material/arius/19_1_Juegosmulticulturales.pdf
- Baranov, S.; Bolotina, L. y Slaktioni, V. (1989). Pedagogía. La Habana: Pueblo y Educación. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/scieloOrg/php/reflinks.php?refpid=S1025-0255200900050000800001&Ing=es&pid=S1025-02552009000500008>
- Bruner, J. (1972). El Proceso de La Educación. Mexico: Ed. Uteha. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/359544036/BRUNER-Jerome-El-Proceso-de-La-Educacion>
- Camacho, F. (25 de Agosto de 2007). Aprender en los museos: Los programas educativos de los Museos del Banco Central. Obtenido de Fundación CIENTEC: <http://www.cientec.or.cr/exploraciones/ponencias2007/FeliciaCamacho.pdf>
- Cartagena, M., & Leòn, C. (2014). Museo desbordado. Quito: Abya Yala. Obtenido de Museo: <https://es.scribd.com/doc/282726463/Museo-Desbordado-Manipulable>

- Cevallos, A., & Macaroff, A. (2009). *Contradecirse una misma*. Madrid: EDILE-SA. Obtenido de <http://www.fundacionmuseosquito.gob.ec/mediacion-Comunitaria/assets/contradecirse-una-misma.pdf>
- CIDAP. (1982). *EL TRAJE POPULAR ECUATORIANO*. Cuenca: CIDAP.
- COSTUME. (s.f.). About ICOM COSTUME. Obtenido de COSTUME: <http://network.icom.museum/costume/who-we-are/about-icom-costume/>
- Deloche, B. (2007). *Definition du musée*. París: L'Harmattan.
- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2010). *Conceptos claves de museología*. París: Armand Colin. Obtenido de http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museologie_Espagnol_BD.pdf
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- De la Jara, I. (2013). *Infancia y patrimonio: Los objetos queridos*. Chacabuco: LOM Ediciones. Obtenido de http://www.museodelaeducacion.cl/648/articles-55091_archivo_01.pdf
- Entwistle, D. R., & Alexander, K. L. (1998). Facilitating the transition to first grade: The nature of transition and research on factors affecting it. (Cuarta ed., Vol. 98). *The Elementary School Journal*. Obtenido de https://www.jstor.org/stable/1002192?item_view=read_online&refreqid=excelsior%3A063df2592cde6f70182b6d2d565d6807
- Etnografía. (2014). En *Diccionario de la Real Academia Española*. (23° ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=H4vHzNH>
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Sao Paulo: Paz e Terra SA. Obtenido de <http://www.buenosaires.gob.ar/areas/salud/dircap/mat/matbiblio/freire.pdf>
- Hidalgo, M. (2007). *Cómo Desarrollar una Clase Formativa y Productiva* (9a ed.). Lima, Perú: Palomino E.I. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/26068592/Como-Desarrollar-Una-Clase-Productiva-y-formativa>
- Gamonal, C. (5 de Agosto de 2013). *Lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de scrib: <https://es.scribd.com/document/158235986/Ludica-como-estrategia-didactica>
- Garcia, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Edi-

tex. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=IR1yI9xD95E-C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Heller, Eva. (2004). *Psicología del Color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hidalgo, M. (2007). *Metodología de Enseñanza-Aprendizaje*. Lima: Palomino E.I.R.L.
- Holubec, E., Jhonson, D., & Jhonson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós SAICF. Obtenido de <http://cooperativo.sallep.net/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. (E. Imaz, Trad.) Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de: https://buap.blackboard.com/bbcswebdav/library/Library%20Content/Publica/activ_profordem15/modulo03/RECURSOS%20MODULO%20III/Johan%20Huizinga%20Homo%20Ludens.pdf
- IBERMUSEOS. (2007). *DECLARACIÓN DE LA CIUDAD DEL SALVADOR, BAHIA, 2007*. Salvador: IBERMUSEOS. Obtenido de www.oei.es/historico/ibermuseos/declaracion_salvador.pdf
- ICOM. (14 de Junio de 1974). *ESTATUTOS DE LA ICOM 1974*. Obtenido de ICOM: http://www.sernageomin.cl/Museo_Geologico/documentos/estatutos_icom.pdf
- ICOM. (3 de Diciembre de 2007). *ESTATUTOS DEL ICOM*. Obtenido de ICOM: http://archives.icom.museum/statutes_spa.pdf
- Landívar, T. (22 de Enero de 2018). *Historia del Museo Pumapungo*. (J. Reyes, Entrevistador). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Linares, A. (2008). *Paidopsiquiatría Modulo 1*. Barcelona: Colegi Oficial de Psicologs de Catalunya. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- LLonch, N. (2010). *Museos y moda. Entre el traje y el diseño*. *Her & Mus*, II(3), 5-6. Obtenido de https://www.academia.edu/6514669/Los_museos_de_indumentaria_y_el_tejido_de_la_cultura_Costume_Museums_and_The_Weaving_of_Culture
- Luna, C. (7 de Enero de 2018). *Comportamiento psicológico de los niños de 8-10 años*. (J. Reyes, & J. Cárdenas, Entrevistadores). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Martínez, M. (12 de Diciembre de 2005). *El Método Etnográfico de Investiga-*

ción . Colombia.

Mediación. (2014). En Diccionario de la Real Academia Española. (23° ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=OjnsTUN>

Método. (2014). En Diccionarios de la Real Academia Española. (23° ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=P7dyaFK>.

MODERNA. (2013). Etapas del Desarrollo Evolutivo. Navarra: Modelo de Desarrollo Económico de Navarra . Obtenido de Educación: <https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/BLOQUE+II+ETAPAS+DESARROLLO+EVOLUTIVO+%287-10+A%C3%91OS%29.pdf/6ac881ef-2dfd-4faa-bfa1-4bacc1816d23>

Molerio, O., Otero, I., & Nieves, Z. (25 de Octubre de 2007). Aprendizaje y Desarrollo Humano. Obtenido de Rieoei: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1901Perez.pdf>

Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. (1999). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Barcelona: Graó. Obtenido de http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSENANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20DE%20MONEREO.pdf

Montebello, P. (2010). El museo: Hoy y Mañana. Madrid: Museo del Prado.

Montoya, C. (7 de Enero de 2018). Aprendizaje Escolar en nuestro contexto . (J. R. Cardenas, Entrevistador)

Morales Moreno, L. G. (2015). La mediación cultural del museo. Tendencias de la Museología en América Latina, 120-132. Obtenido de <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/digitales/article/view/6068>

Morente, M. (2007). Museo y patrimonio. Del objeto a la planificación estratégica. Revista Museos(3), 16-29. Obtenido de <https://www.mecd.gob.es/cultura/areas/museos/mc/mes/revista-n-3-2007/entornomuseo.html>

Museo. (2014). En Diccionario de la Real Academia Española. (23° ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=Q8nYftd>

Museo del Traje. (2018). Educación . Obtenido de Museo del Traje: <http://www.mecd.gob.es/mtraje/educacion/programa-escolar.html>

Museo del Traje. (s.f.). El Museo. Obtenido de Museo del Traje: <http://www.mecd.gob.es/mtraje/museo/mision.html>

- Museo Provincial del Traje Popular. (2017). Programa Educativo. Obtenido de Museo Provincial del Traje Popular: <https://www.museotrajepopularsoriano.es/programa-educativo/>
- Museo Provincial del Traje Popular. (s.f.). El museo. Obtenido de Museo Provincial del Traje Popular: <https://www.museotrajepopularsoriano.es/>
- Neumer et. al. (1981). Pedagogía. La Habana: libros para la educación. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=eR22umtiXLAC&pg=PA91&lpg=PA91&dq=Neumer+pedagogia&source=bl&ots=WKGz1qlvcJ&sig=675iGu-BKjEZtJ7WSfll7sODneE&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjchv--8-rzZAhUM4VMKHZEiATQQ6AEIJjAA#v=onepage&q=Neumer%20pedagogia&f=false>
- Organización Mundial de la Salud. (2012). Curvas de crecimiento OMS. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.google.com.ec/search?q=Tabla+y+gr%C3%A1ficos+EVAL+nutricional+2012&oeq=Tabla+y+gr%C3%A1ficos+EVAL+nutricional+2012&aqs=chrome..69i57j0.678j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Organización Mundial del Movimiento Scout. (2001). ACTIVIDADES EDUCATIVAS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 7 A 11 AÑOS. Santiago de Chile: Oficina Scout Interamericana. Obtenido de <http://scoutspanama.com/es-ES/sites/default/files/literatura/ActividadesManada.pdf>
- Orozco, G. (2005). Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. Revista Electrónica Sinéctica, 38-50. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/998/99815914005.pdf>
- Padró, C. (2014). Mediación Museística. Portugal: Mapa Ideas. Obtenido de http://museummediators.eu/wpcontent/uploads/2014/09/MuseumMediatorsCompendium_Spanish.pdf
- Pastor, M. I. (2001). Orígenes y evolución del concepto. Revista Española de Pedagogía(220), 525-544. Obtenido de <https://revistadepedagogia.org/lix/no-220/origenes-y-evolucion-del-concepto-de-educacion-no-formal/101400009894/>
- Pérez, N. (s.f.). (2008). El Aprendizaje Escolar. Mexico: Unicersidad Cuauhtemoc. Obtenido de http://www.academia.edu/22563170/EL_APRENDIZAJE_ESCOLAR
- Punset, E. (2012). Lo que no nos pasa por dentro. Barcelona: Epublibre. Obtenido de <http://descargar.lelibros.org/Eduardo%20Punset/Lo%20>

que%20nos%20Pasa%20por%20Dentro%20(137)/Lo%20que%20nos%20Pasa%20por%20Dentro%20-%20Eduardo%20Punset.pdf

- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas*. (R. Perez, Trad.) Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U. Obtenido de <http://academyw.com/recursos/mas/Directorio/Recursos/rfwyz/Mas/500/508.%20ESCUELAS%20CREATIVAS.pdf>
- Sadurni, N. (2014). Curaduría educativa: ¿democratizar el espacio o ejercer el poder? *NIERIKA*(6), 35-48. Obtenido de <http://revistas.iberomx.com/artef/uploads/volumenes/6/pdf/NIERIKA-NUM6.pdf>
- Saquicela, C. (2011). *Potenciando la capacidad cognitiva y emocional en la infancia*. Cuenca: Editorial Cuenca.
- Scardella, F. (12 de Mayo de 2008). Documento de trabajo N°1 sobre aprendizaje escolar para equipos orientadores esclare. Obtenido de academia: http://www.academia.edu/16380886/APRENDIZAJE_ESCOLAR
- Sempértegui, M. (5 de Febrero de 2018). *Historia del Museo Pumapungo*. (J. Reyes, Entrevistador). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Smithsonian. (2018). Education. Obtenido de Smithsonian: <https://www.si.edu/education>
- Smithsonian. (s.f.). About the Smithsonian. Obtenido de Smithsonian: <https://www.si.edu/>
- Ulloa, E. (27 de Enero de 2018). *Mediación Museo Pumapungo*. (J. Reyes, Entrevistador). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- UNESCO. (1983). Museos etnográficos: principios y problemas. *MUSEUM*, 135-98. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001273/127338so.pdf>
- UNESCO. (Febrero de 1992). Estadísticas sobre museos e instituciones conexas 1990. Obtenido de UNESCO: <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000914/091420sb.pdf>
- Vega, J. (27 de Enero de 2018). *Mediación Museo Pumapungo*. (J. Reyes, Entrevistador). Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Vega, L. (26 de Enero de 2018). Comportamiento psicológico de los niños de 8-10 años. (J. Reyes, & J. Cárdenas, Entrevistadores). Cuenca, Azuay, Ecuador.

- Vera, M. (2009). Aprendizaje Cooperativo. INNOVACIÓN Y EXPERIENCIA EDUCATIVA, 1 - 11. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_VERA_1.pdf
- Vidaga, M. (2016). MUSEOS, MEDIACIÓN CULTURAL Y ARTES VISUALES: PERFILES PROFESIONALES DEL ÁMBITO EDUCATIVO. (Tesis Doctoral). Universidad de Valencia, Valencia. Obtenido de: https://www.academia.edu/33085091/Museos_mediaci%C3%B3n_cultural_y_artes_visuales_Perfiles_profesionales_del_%C3%A1mbito_educativo
- Vigotsky, L. (2003). El desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Barcelona: Crítica. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/199179396/153853673-Vigotski-El-Desarrollo-de-Los-Procesos-Psicologicos-Superiores>
- Woolfolk, A. (2010). Psicología Educativa (DECIMOPRIMERA EDICIÓN ed.). México: PEARSON EDUCATION. Obtenido de <https://crecerpsi.files.wordpress.com/2014/03/libro-psicologia-educativa.pdf>

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA IMÁGENES

- Imagen 1: Instalaciones del museo El Papalote Museo del Niño. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.garuyo.com/ninos/papalote-museo-del-ni-no-navidad>
- Imagen 2: Instalaciones del Museo Etnográfico de Castilla y León, colección de sombreros y accesorios. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.turismocastillayleon.com/es/arte-cultura-patrimonio/museos/museo-etnografico-castilla-leon>
- Imagen 3: Museo Pumapungo. [Imagen]. Recuperado de: <http://hotelmajestic2.ec593.com/2015/01/04/museo-y-parque-arqueologico-pumapungo/>
- Imagen 4: Exposición Etnográfica - Museo Pumapungo – Kañaris. [Imagen]. Autoría propia
- Imagen 5: Mediación en el Museo de Antioquía con jóvenes de 12 años. [Imagen]. Recuperado de: <https://boletineducacionartistica.wordpress.com/2015/08/19/entrevista-a-jhon-jairo-carvajal-expositor-de-jornadas-de-mediacion-2015/>
- Imagen 6: Mediación Pedagógica en el Museo Guggenheim en la cual se procura la conexión de los estudiantes con la exposición. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.educacionperu.org/intercambio-los-museos/>
- Imagen 7: Museo de la Indumentaria tradicional Leonesa - Indumentaria y joyería de las mujeres de León.. [Imagen]. Recuperado de: <http://concapayestilo.blogspot.com/2012/07/el-mitlemuseo-de-la-indumentaria.html>
- Imagen 8: Museo Provincial del Traje Popular – Vestido soriano. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.sorianitelaimaginas.com/patrimonio/museo-provincial-del-traje-popular-moron-de-almazan>
- Imagen 9: Museo de traje - Vestimenta del majismo del siglo XIX. [Imagen]. Recuperado de: <https://offmagazine.es/2016/11/08/recorriendo-el-museo-del-traje-iii-afrancesados-y-burgueses-1789-1833/>
- Imagen 10: Smithsonian - Museo de aeroplanos, vestimenta y objetos relacionados. [Imagen]. Recuperado de: <https://airandspace.si.edu/multimedia-gallery/web11494-2010hjpg>
- Imagen 11: Mediación en el Museo Pumapungo con niños de 6 años de edad. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/145267055535049/>

photos/a.906212052773875.1073741825.145267055535049/1838905336171204/?-type=3&theater

- Imagen 12: Enseñanza aprendizaje, profesora aplicando el método simbólico a niños escolares. [Imagen]. Recuperado de: <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/partnering-with-childs-school/instructional-strategies/11-methods-for-teaching-reading>
- Imagen 13: Educación escolar / Escuela Luis Cordero Crespo. [Imagen]. Recuperado de: <https://twitter.com/hashtag/CoordinacionZonal6?src=hash>
- Imagen 14: Aprendizaje Cooperativo, niños de 7 años de edad. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.revistacarrusel.cl/que-es-el-aprendizaje-cooperativo/>
- Imagen 15: Niños 8 años / desenvolvimiento físico. [Imagen]. Recuperado de: <http://www.sportlife.es/entrenar/ninos/articulo/circuito-de-fitness-para-ninos-de-8-a-10-anos>
- Imagen 16: Unidad Educativa Santa Ana. Aprendizaje escolar. [Imagen]. Recuperado de: <https://ww2.elmercurio.com.ec/2018/03/10/la-ue-santana-innova-campus-metodo-educativo/>
- Imagen 17: Museo Amparo. Exposición de fotografías por transición de tiempo. [Imagen]. Recuperado de: <http://museoamparo.com/actividades/detalle/125/el-museo-amparo-va-por-ti>
- Imagen 18: Museo Nacional del Prado, visita académica de niños de 10 años. [Imagen]. Recuperado de: http://www.casareal.es/VA/Actividades/Paginas/actividades_actividades_detalle.aspx?ddat=13235
- Imagen 19: Actividades lúdicas en el Parque Temático “La Liga de la Justicia”. [Imagen]. Recuperado de: <http://unidea.com.br/produto/importancia-do-ludico-nas-series-iniciais/>
- Imagen 20: Coltas. Autoría propia
- Imagen 21: Chimbos. Autoría propia
- Imagen 22: Chola Cuencana. Autoría propia
- Imagen 23: Kañari Femenino. Autoría propia
- Imagen 24: Kañari Masculino. Autoría propia
- Imagen 25: Otavalos. Autoría propia

- Imagen 26: Salasaka. Autoría propia
- Imagen 27: Saraguro Femenino. Autoría propia
- Imagen 28: Saraguro Masculino. Autoría propia
- Imagen 29: Puntos claves a considerar para el diseño de las propuestas del material lúdico. Autoría propia
- Imagen 30: Juego: Construir el cuerpo humano. [Imagen]. Recuperado de: <http://scoutspanama.com/es-ES/sites/default/files/literatura/ActividadesManada.pdf>
- Imagen 31: Juego: Construir el cuerpo humano. [Imagen]. Recuperado de: <http://scoutspanama.com/es-ES/sites/default/files/literatura/ActividadesManada.pdf>
- Imagen 32: Juego: Cinco Agujeros. [Imagen]. Recuperado de: http://www.mansunidesvor.org/usuarios/material/arxiu/19_1_Juegosmulticulturales.pdf
- Imagen 33: Juego: Talbat. [Imagen]. Recuperado de: http://www.mansunidesvor.org/usuarios/material/arxiu/19_1_Juegosmulticulturales.pdf
- Imagen 34: Ilustración Saraguro. [Imagen]. Autor: Daniel Sánchez
- Imagen 35: Ilustración Chola Cuencana. [Imagen]. Autor: Daniel Sánchez
- Imagen 36: Paleta de color “La diversión”. Autoría propia
- Imagen 37: Boceto 1. Autoría propia
- Imagen 38: Boceto 2. Autoría propia
- Imagen 39: Tarjetas comodín. Autoría propia
- Imagen 40: Boceto 3. Autoría propia
- Imagen 41: Tarjeta de instrucciones. Autoría propia
- Imagen 42: Boceto 4. Autoría propia
- Imagen 43: Tablilla de culturas. Autoría propia
- Imagen 44: Tarjeta comodín. Autoría propia
- Imagen 45: Boceto 5. Autoría propia

- Imagen 46: Tarjeta para descifrar los nombres de las prendas. Autoría propia
- Imagen 47: Boceto 6. Autoría propia
- Imagen 48: Juego “Viste al personaje texturado”. Rubén Ordoñez
- Imagen 49: Juego “Viste al personaje texturado”. Rubén Ordoñez
- Imagen 50: Juego “Pescando Indumentaria”. Rubén Ordoñez
- Imagen 51: Juego “Pescando Indumentaria”. Rubén Ordoñez
- Imagen 52: Juego “Descifra, muévete y apunta”. Rubén Ordoñez
- Imagen 53: Juego “Descifra, muévete y apunta”. Rubén Ordoñez
- Imagen 54: Juego “Los aros locos”. Rubén Ordoñez
- Imagen 55: Juego “Los aros locos”. Rubén Ordoñez
- Imagen 56: Juego “Los agujeros del saber”. Rubén Ordoñez
- Imagen 57: Juego “Los agujeros del saber”. Rubén Ordoñez
- Imagen 58: Juego “El dado de la suerte vestimentario”. Rubén Ordoñez
- Imagen 59: Juego “El dado de la suerte vestimentario”. Rubén Ordoñez.
- Imagen 60: Validación “Los Aros Locos”. Autoría propia
- Imagen 61: Validación “Viste al personaje texturado”. Autoría propia
- Imagen 62: Validación “Descifra, muévete y apunta”. Autoría propia
- Imagen 63: Validación con la Unidad Educativa “La Alborada”. Autoría propia
- Imagen 64: Validación “El dado de la suerte vestimentaria”. Autoría propia
- Imagen 65: Participación UNAE. Autoría propia
- Imagen 66: Participación UNAE. Autoría propia
- Imagen 67: Participación UNAE. Autoría propia
- Imagen 68: Participación UNAE. Autoría propia

- Imagen 69: Participación UNAE. Autoría propia.
- Imagen 70: Indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 71: Cinturón de la indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 72: Indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 73: Blusa de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 74: Tupu de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 75: Chumpi de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 76: Indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 77: Chumpi de la indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 78: Indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 79: Pollera y bolsicón de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 80: Zapatillas de la Indumentaria Femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 81: Candongas de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 82: Indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 83: Sombrero de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas
- Imagen 84: Ushuta de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas

- Imagen 85: Camisa de la Indumentaria Masculina de Otavalo (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 86: Indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 87: Chumpi de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 88: Bayeta de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 89: Wallka de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 90: Indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 91: Cinta para cabello de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 92: Chumpi de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 93: Manga bordada de blusa de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 94: Sombrero de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 95: Indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 96: Sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 97: Cinta del sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 98: Bordado del poncho de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 99: Pantalón de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas

- Imagen 100: Chumpi de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 101: Detalle de camisa de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 102: Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 103: Chumpi de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 104: Detalle de Blusa Bordada de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 105: Tupu de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas
- Imagen 106: Pollera con Filos Bordados de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA TABLAS

- Tabla 1: Registro de notas obtenidas juego “Viste al personaje texturado”. Autoría propia
- Tabla 2: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: “Viste al personaje texturado”. Autoría propia.
- Tabla 3: Registro de notas obtenidas juego “Pescando Indumentaria”. Autoría propia
- Tabla 4: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: “Pescando indumentaria”. Autoría propia
- Tabla 5: Registro de notas obtenidas juego “Descifra, muévete y apunta”. Autoría propia
- Tabla 6: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: “Descifra, muévete y apunta”. Autoría propia
- Tabla 7: Registro de notas obtenidas juego “Los aros locos”. Autoría propia.
- Tabla 8: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego: “Los aros locos”. Autoría propia.
- Tabla 9: Registro de notas obtenidas juego “Los agujeros del saber”. Autoría propia.
- Tabla 10: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego “Los agujeros del saber”. Autoría propia.
- Tabla 11: Comportamiento de la muestra en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “El dado de la suerte vestimentario”. Autoría propia.
- Tabla 12: Tabulación de datos y obtención de resultados. Juego “El dado de la suerte vestimentario”. Autoría propia.
- Tabla 13: Resultados de asimilación de conocimientos en general de las 6 propuestas. Autoría propia.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA GRÁFICOS

- Gráfico 1: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Viste al personaje texturado”. Autoría propia
- Gráfico 2: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Viste al personaje texturado”. Autoría propia.
- Gráfico 3: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Pescando Indumentaria”. Autoría propia.
- Gráfico 4: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Pescando indumentaria”. Autoría propia.
- Gráfico 5: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Descifra, muévete y apunta”. Autoría propia.
- Gráfico 6: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Descifra, muévete y apunta”. Autoría propia.
- Gráfico 7: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los aros locos”. Autoría propia.
- Gráfico 8: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Los aros locos”. Autoría propia.
- Gráfico 9: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “Los agujeros del saber”. Autoría propia.
- Gráfico 10: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “Los agujeros del saber”. Autoría propia.
- Gráfico 11: Comportamiento del grupo en cuanto a la asimilación de conocimiento juego “El dado de la suerte vestimentario”. Autoría propia.
- Gráfico 12: Porcentaje de asimilación de conocimiento del grupo en el juego “El dado de la suerte vestimentario”. Autoría propia.

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA CUADROS

- Cuadro 1: Promedio de estatura niños. Autoría propia

REFERENCIAS

ANEXOS

ANEXO 1. ENTREVISTAS

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcdo. Eduardo Ulloa.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas

Tema: Guianza en el Museo Pumapungo

Fecha: 19/12/17

Tras realizar una entrevista al Lcdo. Eduardo Ulloa, quién labora en el Área de Educación y de Comunicación del Museo Pumapungo, sobre cómo es la mediación en dicho lugar supo comentar que básicamente este departamento se enfoca hacia dos perspectivas que involucran a la mediación y a la guianza como aspectos separados, siendo él el encargado de la parte de guianza.

Ulloa menciona que “en la actualidad la guianza y la mediación no son constantes por el escaso personal que existe en el Museo, sin embargo este se ayuda de estudiantes de la Universidad de Cuenca y la Universidad del Azuay que realizan ahí sus pasantías en dicho lugar”, tratando de alguna manera de apoyar a este ámbito.

Al hablar de guianza, Ulloa, menciona que inicialmente se debe tener una clara visión de cómo se ha ido desarrollando el Departamento Educativo del Museo a lo largo de los años, mencionando que fue hace diez años cuando este tomó impulso gracias a dos personas que trabajaron entorno al hecho de dar a conocer a este lugar en los diversos centros educativos, con el fin de proyectar la parte educativa que el Museo trata de mostrar al público, dando resultados positivos, puesto que “en la actualidad ya no se hace ese tipo de actividades, sino que ahora se recibe constantemente a entidades educativas de manera habitual, por lo que ahora el Museo se enfoca a recibirlos y transmitir, en ellos, todo cuanto este abarca”, desarrollando diversas actividades que permiten una relación Museo-visitante. Al referirse a la actividad de guianza, Ulloa supo mencionar que esta “maneja un tiempo, el cual tiene que ser marcado, tener una hora de inicio y otra de finalización, ade-

más esta tiene un orden, una claridad bien marcada en cuanto a la información que se transmite y un enfoque de generadora de conocimientos”, siendo todas estas características lo que hacen que la escuelas acudan a este lugar.

Dentro de la guianza Ulloa menciona que en esta “se debe dialogar, ser interactivos y conocer los criterios de los niños, para poder ver cómo están desarrollando y absorbiendo los conocimientos implantados”, por lo que la guianza que se ofrece en este Museo se cimienta en el diálogo, la interacción y en el hecho de “manejar grupos pequeños (no más de 20 personas-ideal)” para poder llegar más adecuadamente a dicho público, sin embargo, las circunstancias que se generan en este lugar, muchas veces, hace que se trabaje con grupos más numerosos; ante esto aconseja “manejar grupos pequeños para poder transmitir de una mejor manera el conocimiento y utilizar dinámicas interactivas con la gente para que puedan obtener un conocimiento global de lo que ahí se muestra”.

Ulloa acota que las actividades de interacción que ahí se desarrollan son las de “hacer círculos al terminar el recorrido en la que los visitantes cuentan sus experiencias, lo que les gustó de lo explicado y una serie de preguntas en torno a todo lo que el recorrido trae consigo”, haciendo énfasis en el hecho de “conocer cómo se sintieron los niños, puesto que la satisfacción que se genera en estas personas será lo que genere el regreso de los mismos con sus familiares”, mencionando que todo esto es la base de la mediación que se desarrolla en el Museo Pumapungo. “En la actualidad la guianza dura alrededor de una hora y media para grupos de niños de centros educativos, en torno a la cual se está trabajando para implementar estrategias que hagan que los niños no se aburran y obtengan un conocimiento duradero, siendo este el principal objetivo del Museo”, mencionando que este ámbito cada vez necesita mayor trabajo e investigación, enfocándose a una relación más directa y de contacto entre el museo y los niños.

Menciona que para niños de 8 a 10 años la guianza se basa en “transmitir la información de una manera puntual con mayor interacción, de una manera más formal en cierto punto, pero no de una forma semejante a la que se transmite en el aula de clase, puesto que a esa edad los niños vienen a reforzar lo que se está tratando en la escuela”, por lo que según Ulloa, la guianza que se desarrolla para estos públicos se basa en conocer experiencias de los visitantes y relacionarlas con lo que ahí se expone, mencionando que la finalidad de esta es la de transmitir información, desarrollar un aprendizaje conjunto y generar sensaciones que las lleven fuera del museo.

Finalmente acota que tanto la mediación como la guianza necesitan del apoyo de varios recursos y alternativas de interacción como réplicas de las colecciones, que permitan generar mejores experiencias en dicho lugar, “puesto que ahora es la época de tocar, observar, sentir y reflexionar”.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcda. Juliana Vega.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas

Tema: Mediación en el Museo Pumapungo

Fecha: 21/12/17

Tras realizar una entrevista a la Lcda. Juliana Vega, encargada de Área de Educación y de Comunicación del Museo Pumapungo, sobre cómo es la mediación en dicho lugar, supo comentar que para adentrarse en el tema de mediación en primera instancia “el público no tiene que ser visto como un general, puesto que este tiene varias variantes” y que en base a este se generan las estrategias a ser utilizadas para desarrollar una mediación a fin.

La mediación en el Museo Pumapungo es “constructivista”, en el que según Vega, “el diálogo es lo más importante”, mencionando que esta parte de saber “de dónde venimos, de las experiencias personales de cada individuo, de sus capacidades y de sus errores”, en el que la mediación debe conocer primero con qué tipo de público está trabajando para que mediante esto se pueda escoger y generar las mejores estrategias para dicho grupo.

Menciona que un mediador “utiliza múltiples formas de conexión con el público, en la que no se usa solo la voz, sino también pueden ser con el cuerpo, con sonidos, imágenes, acciones” dependiendo del público al que se quiera llegar.

Acota que la mediación en el Museo se maneja bajo una “horizontalidad”, en la que el mediador no puede estar sobre los visitantes, sino que este es simplemente “un medio de conexión entre el público y las colecciones del Museo Pumapungo”, la misma que es una actividad que según afirma Vega, es sumamente “honesto”, puesto que permite fijarse en los errores y generar cambios hacia nuevos enfoques y estrategias que generen mejores resultados.

Comenta que hoy en día no se puede ver al proceso de enseñanza como algo reglado, sino más bien como un proceso que debe seguir varios pasos, varios expe-

rimentos, errores, aciertos, etc., los mismos que permitirán mejorar a la misma en todos los ámbitos. Vega menciona que “la mediación en este Museo se basa en no repetir siempre la misma frase”, sino que por el contrario “organiza el diálogo entre personas y rompe prejuicios y auto prejuicios”, en los que se trata de relacionarlos con la vida cotidiana de cada persona.

Vega supo comentar, en la entrevista, que el Departamento de Educación en el Museo ha estado presente desde varios años atrás, pero en diversas etapas, puesto que han ido cambiando de acuerdo a cómo los museos también lo han hecho. Esta área, “no solo se enfoca en transmitir conocimientos dentro del museo, sino también fuera de él, en el que se trata de romper el estereotipo de que un museo solo está dentro de un edificio” y abre un panorama hacia el hecho de ver a este en todas partes. Vega, menciona que el Museo posee un programa educativo especialmente para niños, en el que se desarrollan varias actividades de mediación tales como “cerámica pintura, arqueología infantil, chamisas, paseos, colonias vacacionales, etc”, pero que sin embargo todavía hace falta trabajar en este ámbito, pudiendo desarrollar “metodologías de aprendizaje para las escuelas” que involucren los pensum de estudios de cada nivel educativo.

Adicionalmente comenta que los resultados obtenidos con la mediación implantada en dicho museo “ha tenido puntos negativos como positivos, puesto que al escuchar comentarios de personas que lo han visitado, estas han sabido expresar por un lado satisfacción pero también por otro lado molestia por ciertos aspectos, como el hecho de ser comparados con alguna etnia o con habitantes de ciertos pueblos”, por lo que las estrategias que se implantan, según Vega, deben ser elegidas con sumo cuidado para evitar cualquier tipo de inconvenientes. Sumado a esto supo acotar que todavía existen personas que prefieren el método tradicional de aprendizaje en el Museo, en el que se dé un recorrido silencioso, sin interacción y sin medios de conexión, viendo a la mediación como algo que no se debería practicar en dicho lugar.

La finalidad de la mediación implantada en el Museo Pumapungo es la de “resolver lo que la gente tiene que construir, de mostrar o difundir las colecciones que tie-

ne el Museo, que los niños, de alguna manera, accedan a la información, que la decodifiquen y la relacionen con su vida personal o privada y finalmente que la valoren”, mencionando que al Museo todavía le hace falta un equipo de mediación y preparación para poder mejorar en este aspecto.

Juliana Vega, recomienda una mediación constructivista, procesual, de confianza, de juego, de estar a la altura de del público (corporalmente), de deconstrucción y construcción, de emociones y de interrogantes; la misma que debe abarcar planes y programas para los diversos públicos, puesto que ciertas pueden funcionar y otras no. Considera que una de las estrategias que se debe implantar más a menudo es la enfocada a lo lúdico, comentando que “hay que crear estrategias lúdicas para todos, puesto que a quién no le gusta aprender desde el juego, la risa, el error, el cariño” proyectado a este ámbito como una estrategia que genera grandes resultados, y no solo en niños sino en un público general.

Finalmente Vega comenta que lo que se fomenta en el museo es el hecho de generar aprendizaje basado en emociones, recuerdos y sentimientos, de construcción colectiva, de ir más allá de lo tecnológico y centrarse en lo simple y agradable.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcdo. Marcos Sempértegui
Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas
Tema: Reserva y exposición etnográfica Museo Pumapungo
Fecha: 09/01/18

Tras realizar una entrevista al Lcdo. Marcos Sempértegui, quién es el curador de la colección etnográfica del Museo Pumapungo, sobre cómo se la reserva y exposición etnográfica del Museo y qué es lo que estas abarcan, comentando que estas contemplan “todo lo relacionado a las etnias y nacionalidades del Ecuador, siendo un conjunto de bienes que a la vez se relacionan con las costumbres, ritos, tradiciones y todo lo intangible que estas traen consigo”, siendo la parte que articula al Museo.

Sempértegui menciona que la colección etnográfica que posee el Museo abarca a un número de 11000 bienes, los cuales son objetos de investigación constante por parte de dicha institución, acotando que esta está distribuida en una exposición y en una reserva, siendo esta última “un lugar en donde se depositan bienes que no pueden ser todavía sacados a exposición por falta de información o que han sido sustituidos por otros en las mismas, ya que estos no pueden estar por mucho tiempo exhibidos por los diversos factores medioambientales que los asechan”, por lo que hay que estar continuamente reemplazándolos en la exposición.

Finalmente Sempértegui comenta que la exposición etnográfica trae consigo “un trabajo colaborativo multidisciplinar y horizontal”, el mismo que inicia con “la acción de un curador, que actúa como el custodio de toda la colección disponible, quien es el que realiza la investigación de los objetos en el ámbito social, cultural, político, etc., posteriormente se pasa al proceso museológico, siendo el museólogo el actor principal, en este la materializa y pasa nuevamente al curador para que él escoja que bienes serán expuestos y genere el proceso museográfico, con la intervención de otras áreas siendo la educativa una de ellas”, mostrando que detrás de una exhibición hay un gran proceso colaborativo e investigativo.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Antropóloga. Tamara Landívar.
Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas
Tema: Museo Pumapungo
Fecha: 09/01/18

Tras realizar una entrevista a la Antropóloga Tamara Landívar, quién es la Directora del Museo Pumapungo, sobre cómo se formó el Museo y qué es lo que este abarca supo comentar que este “nace en 1979 a raíz de la adquisición de una colección etnográfica que se la hace en el año de 1975, por parte de los encargados del Instituto Azuayo del Folclore, que en ese tiempo era adscrito a la Casa de la Cultura, el cual era un instituto formado por los folcloristas, llamados así en esa época, entonces el Banco Central aplicó su concepto carmeniano de que la economía debe ir a pie de la cultura, y es por eso que formó y creó sus museos a nivel nacional, siendo el de Quito el primero en formarse”, acotando que en Cuenca se trató de enfocar a este hacia otros ámbitos, creándose un museo con la muestra etnográfica, en términos de hacienda, de Luis Moscoso Vega, haciendo de esta ciudad “la primera en poseer una colección etnográfica”, complementándose con el Museo de sitio arqueológico y de arte de la región. Acota que es en los años 90 en el que el Banco Central se especializa en museos y hace recaer en Cuenca, con todas las colecciones etnográficas traídas de otros museos, el primer Museo Nacional de Etnografía, siendo en esa década “en la que el Ecuador comienza a hablar de la pluriculturalidad y de lo multiétnico de una manera discursiva”, por lo que según comenta, “se vio la necesidad de visibilizar a estos grupos y hacerlos parte de este Museo”, haciéndolos partícipes en la elaboración de ciertos elementos constitutivos de la exposición etnográfica.

Landívar menciona que la colección etnográfica abarca “todo lo que son los grupos y nacionalidades étnicas” recalando que etnografía es “el estudio del ser humano, es el que está relacionado con todos los grupos pasados y presentes”, siendo esto la base del Museo.

“La exposición etnográfica es la que articula al museo en general, debiendo mencionar que los museos se deben a las colecciones, investigaciones y públicos en ge-

neral”. Esta colección abarca “cerca de 11000 bienes, los cuales están en constante investigación para su posterior difusión”. Este Museo contempla no solo la exposición etnográfica de fácil acceso sino también a una reserva en donde se depositan los bienes que no están en exposición, en donde “se los investiga, se le da una conservación preventiva y posteriormente se los lleva a exhibición”, ante Landívar acotó que estos “no pueden estar por largos periodos expuestos al público, puesto que se malogran por los distintos factores del medio como polvo, luz, medio ambiente cambiante, etc.”, por lo que incluso existen artículos, como prendas, que no pueden estar más de 6 meses en exposición.

Adicionalmente acota que la exposición etnográfica está abierta a todo público y la reserva también, sin embargo para el acceso a esta es necesario una autorización, puesto que la misma es restringida y tiene apertura únicamente para fines de investigaciones, siendo el motivo de estas limitaciones el hecho de “evitar la vulnerabilidad de los bienes al estar expuestos a la contaminación ambiental que los seres humanos pueden generar”.

En el ámbito tecnológico, los aportes son muy pocos, sin embargo la Antropóloga Tamara Landívar afirma que están trabajando para poder incorporarlo, no como innovación pero si como un elemento de apoyo “dejando de lado los aparatos móviles y entrando a la tecnología de hologramas, de otras formas dinámicas de atraer al visitante, de incluir a nuevos públicos”, puesto que, para Landívar, la innovación no es sinónimo de tecnología sino por lo contrario esta se direcciona hacia el ámbito de la investigación, es decir en la forma de atraer al público, de generar aprendizaje, etc.; afirmando que “la tecnología es algo que está en todo lado, vayamos al lugar que vayamos, y lo que el Museo quiere y desea proyectar es el hecho de que este sea un lugar de desconexión”.

Landívar comenta que el museo está abierto a todo tipo de públicos, proyectando una visión inclusiva del mismo, recalando que esta no está aplicada en un cien por ciento pero si tiene miras al futuro de lograrlo en su totalidad. Acota que lo que ellos quieren transmitir al público es el de ver a este lugar “no solo como un espacio de aprendizaje, sino como un lugar para el

deleite, la relajación y el encuentro”, de generar otras formas dinámicas de atraer al público, mencionando que este trata de afrontar constantemente diversos retos en torno al tema, puesto que interactúa con grupos humanos vivos, acogiendo a cerca de 11000 visitantes mensualmente.

El objetivo y la razón de ser del Museo según Landívar, es la “de apoyar en la educación formal, por lo que se busca investigaciones y exposiciones que aporten dentro de este proceso, simplemente procesos sociales, constructivos y políticos”, mencionado que no están ajenos a la realidad contemporánea, sino que están a la par de los sucesos actuales.

Finalmente Landívar acota que lo que el Museo hoy por hoy quiere es atraer a más personas, enfocarse en ámbitos que por diversas razones han pasado desapercibidos y tratar de generar mejores experiencias en dicho lugar, con el fin de ver a este Museo como un lugar abierto y de interacción.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcdo. Luis Vega.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas.

Tema: Comportamiento psicológico de los niños de 8-10 años.

Fecha: 26/01/18

Tras realizar una entrevista al Lcdo. Luis Vega, Psicólogo educativo, sobre cómo es el comportamiento de los niños de esa edad, supo comentar que los niños de 8-10 años “tienen un periodo, en el que está inmersa su fortaleza al hacer las cosas de manera inmediatas en el caso de los niños, y las niñas se relaciona en grupos, es una etapa lenta en el desarrollo físico, la familia pasa a segundo plano y la escuela llega a ser la principal, tienen un pensamiento semiformal, viendo a que la realidad es la que está presente es en la que vive. Las mujeres al entrar a la prepubertad son afectivas al momento de relacionarse con otras personas y los niños todavía siguen sin entrar a esta etapa emocional”, en base a este se generan en los niños una etapa en el cual se balancean los sentimientos, conociendo la realidad en la que están inmersos.

En el desarrollo cognitivo Vega supo decir que “están en una etapa donde ya saben operaciones básicas como dividir y sumar, pero los problemas lógicos se les hace aun difícil concretar” ya que falta desarrollar más en ese aspecto.

El desarrollo emocional el psicólogo Luis Vega lo describe como “al grupo social como principal en el desarrollo de los sentimientos” es decir el niño depende totalmente de las reacciones, critica o estímulos que les brindan su grupo de amigos para estar bien o mal, a su vez de que “ellos comienzan a tener cuenta el valor de la honestidad, es decir si una mentira se le plantea a un niño, este nunca más vuelve a confiar en él, siendo los adultos la figura de honestidad”.

Luis Vega hace referencia al desarrollo físico de los niños de 8-10 años como “al juego como principal fuente del desarrollo motriz, ya que el ensayo y error permite fortalecer las debilidades presentes en el niño”, también sirviendo esto para el desarrollo del aprendizaje del infante.

Los niños de ocho a diez años, según Luis Vega, apren-

den “de tal manera que ellos se inducen al conocimiento, el aprendizaje va con operaciones formales, donde se maneja la memoria y lectura comprensiva, para tener noción del mundo que le rodea”, en el que el maestro es importante la información que se les plantea. Según Vega los tipos de aprendizaje que son mas apropiados para esta edad son “la enseñanza de contenidos y su evaluación, que limitan a una nota al conocimiento de los niños”, esto le detienen a ir mas allá en el aprendizaje de los niños.

Vega menciona los ámbitos sociales como lo que les llama la atención a estos niños, “quieren estar con sus amigos, en jerga, en el caso de los niños y as niñas relacionarse con amigos, todo esto para salir de su zona de confort”, quieren comenzar a explorar nuevas formas de relacionarse.

Luis Vega menciona al juego como “la esencia misma de un niño, desde que se levanta hasta que duerme, lo tiene como primera instancia en su vida, el juego es parte de su ser ya que el niño es un profesional jugando. el niño con el juego ya no tiene imaginaciones sencillas con el juego, sino que va mas allá, todo tiene un valor”, es muy simbólico el juego para el niño en esta edad de su vida.

La característica que es importante en el juego para el Psicólogo Luis Vega debe ser “un juego estructurado y de fácil de digerir, ya que no se puede enseñar algo complejo para él”, el rol del adulto es importante, para que gané importancia el “adulto debe ser el amigo más que un guía en el juego”, ganarse la confianza del niño es importante si se plantea un juego para que el niño actúe de forma natural. Vega menciona que el juego produce en el niño “adrenalina, para ello al jugar se sienten contentos, raro es la vez que no son felices y si no lo hacen existen otros factores como guerras, violencia, problemas entre otros motivos” que detienen este proceso.

Finalmente, para Vega los juegos mas importantes en esta edad son “los que exigen liderazgo o competencia” dando como ejemplo a el “rumi”, que son juego que le permite destacar en un grupo.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcda. Alexandra Álvarez.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas.

Tema: Comportamiento psicológico de los niños de 8-10 años.

Fecha: 26/01/18

Tras realizar una entrevista al Lcda. Alexandra Álvarez, Psicóloga, sobre cómo es el comportamiento de los niños de esa edad, supo comentar que los niños de 8-10 años en el ámbito psicológico “es importante la familia y como se desarrolla en la vida del niño, ya que debe darle las posibilidades para que los niños” ellos ya saben “el ahora y ya no en la fantasía” y por lo tanto “se debe guiar por los padres que es lo puede o no hacer, así creando valores como la responsabilidad, ayudándole al niño que vaya viviendo la realidad”, en otras palabras la importancia del adulto para guiar a los niños por un buen camino utilizando la psicología.

En el desarrollo cognitivo Alexandra Álvarez menciona que “los adultos” deben estar encargados en “producir posibilidades para tomar decisiones para desarrollar su pensamiento concreto en base a lo cognitivo, los niños son más reflexivos en esta época, ya que comienzan a aprender la seriación desde lo particular a lo general”

Álvarez describe a el desarrollo emocional en esta edad como “una edad en la que los niños pasan de estar felices a tristes, con una cierta complejidad de que quieren ser adultos como ser niños, comienzan a buscar la intimidad, quedándose las emociones para ellos mismos porque saben cómo actuar, saben lo bueno y lo malo”, la psicóloga menciona que la “la familia y escuela para un buen desarrollo emocional deben poner las directrices claras” esto sirve para controlar las emociones en las distintas circunstancias que se les presentan en la casa y escuela.

El desarrollo físico, Álvarez dice que “a este punto todo está comenzando a desarrollar en el caso de las niñas, a ellas les gusta algunas actividades de movimiento como las de baile, mientras que en los niños actividades de fuerza”, para esto las instituciones educativas y los padres deben presentar y optar por estas actividades en la vida diaria del infante ya que permiten su sano desarrollo.

Álvarez misiona al aprendizaje en los niños de ocho a diez años que “el proceso de lectura y matemáticas deben estar bien estructurados, los cuentos pueden interpretar a su propia vida, pero no llegan a la fantasía porque difieren la realidad de lo fantástico”, y es importante tomar en cuenta que al practicar estas actividades “no se puede exigir al niño más de lo que está establecido”.

La psicóloga Alexandra Álvarez, menciona en la parte social de los niños a esta edad “les gusta estar en grupos, pero en su mayoría hombres y mujeres por separados, es así como van identificando sus gustos. En cuanto a la vida sexual se queda un momento pasivo, ya que más quieren saber algo intelectual y no actuar”, es importante saber esto para poder plantearse actividades teniendo en cuenta este tipo de comportamientos.

Para Álvarez, el juego para los niños “es tan importante para ellos como el trabajo para los adultos, ya que a partir de estos sacan experiencias, construyen conocimientos solos. Al vivir en un mundo adulto centrista, los adultos se inmiscuyen en detener el juego, los juegos directivos están mal para un niño, sino se deben darle consignas sencillas al niño” para que se desenvuelva el niño de manera natural.

Para la Psicóloga, la característica importante en el juego es fijarse en la parte emocional “el niño que juega mucho tiene algún problema como el que juega poco” es importante fijarse en las emociones de cada participante al realizar esta acción, ya que todos los niños no viven por igual.

Finalmente, Álvarez menciona la importancia del trabajo en grupo y sus técnicas en estas edades, también menciona “cuando se trabaja en grupo, esta debe ser guiada” para esto es correcto inmiscuir relaciones entre sus participantes, es decir “tratarse de conocer” tato el guía al grupo, como el grupo al guía.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcda. Carmen Luna.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas.

Tema: Aprendizaje Escolar en nuestro contexto.

Fecha: 07/01/18

Tras realizar una entrevista a la Lcda. Carmen Luna, Pedagoga, sobre cómo es el aprendizaje escolar en nuestro contexto, supo comentar que para adentrarse en el tema de enseñanza en primera instancia “es de manera práctica y utilizando diferentes juegos, utilizando imágenes, historias y sobre todo experiencias en los niños” y que en base a este se generan una relación entre profesor y alumno.

Luna comenta que el aprendizaje en los niños, según su experiencia, “es activo, debido a que ellos aprenden mucho mas de una manera creativa”, fomentando así las actividades lúdicas como primera opción en este ámbito.

El aprendizaje que se genera en la escuela, según la Pedagoga contiene diferentes etapas, “la primera las actividades iniciales, que es en donde se enfoca en tema a los niños; luego las actividades de construcción, donde se entra al tema principal que se va a tratar mostrándoles el material, imágenes y diferentes temas; por ultimo se tiene las actividades finales donde los niños se les ve lo que aprendieron con distintas actividades”, todo esto para obtener un buen aprendizaje en la escuela, y una estrategia que suple a la “escuela tradicional”.

Según Luna las estrategias de aprendizaje y enseñanza mas utilizadas en la escuela “es la observación, teniendo diferentes videos, imágenes y lecturas”, todo esto juntamente con las tres etapas que plantea hacen según la pedagoga “intervenir a la profesora y a niños”.

Luna considera importante dentro de la enseñanza para poder generar un aprendizaje duradero en los niños “la manera como llegar a ellos”, es importante fijarse si el aprendizaje les esta llegando y darle importancia a las “experiencias” porque “aprenden los niños mucho más”.

El empleo de lo lúdico dentro de la enseñanza Luna considera importante, “ya que ellos son pequeños entonces con el juego ellos aprenden mucho más” y dentro de lo que es la escuela la pedagoga afirma su utilización.

INFORME DE ENTREVISTA

Entrevistado: Lcda. Carmen Montoya.

Entrevistador/es: Jessica Reyes, Jorge Cardenas.

Tema: Aprendizaje Escolar en nuestro contexto.

Fecha: 07/01/18

Tras realizar una entrevista a la Lcda. Carmen Montoya, Pedagoga, sobre cómo es el aprendizaje escolar en nuestro contexto, por lo cual en el tema de enseñanza en la escuela supo comentar que este debe ser “de calidad y calidez, porque si nos se les trata con cariño, respeto y amabilidad a los chicos, como que ellos se sienten alejados” esto sirve para ganarse la confianza de los niños y así puedan llegar los conocimientos a ellos.

Montoya señala que se genera esta enseñanza en base “a las destrezas, utilizando planificaciones donde vienen prescrito las mismas, pero antes de practicar estas destrezas se tiene que conocer al niño, al proceder a realizarla se debe tratar con respeto”, la concentración es importante tomar atención por parte de los profesores ya que muchos están “distráidos” por motivos distintos y “así hacer que la clase sea exitosa”.

El aprendizaje en los niños según la pedagoga es “en el sentido que los chicos siempre se les debe tomar con paciencia” así poderles hacer llegar los conocimientos con “tranquilidad, un lenguaje claro y con las palabras correctas” y así vuelve a recalcar ganarse esa confianza de profesor alumno para que el niño pueda despejar con tranquilidad sus dudas.

Montoya menciona que el aprendizaje que se genera en la escuela así mismo es de “calidad y calidez, para que valoren lo que se les enseñan, pero sobre todo ese cariño que se le da a los chicos”, claro esta esa manera de vincular la confianza para inducir al infante al conocimiento.

Las metodologías y estrategias de estrategia-enseñanza que Montoya aplica en la escuela son “anticipación, construcción del conocimiento y consolidación”. En el proceso de anticipación la pedagoga lo describe como “exponer o indicar el objetivo, se utilizan las experiencias como manera de aportar a esta introducción”. En la construcción del conocimiento “se empieza a desarrollar en base a preguntas lo que se sabe del tema, se realiza lectura comprensiva, se explora, se ve semejanzas y diferencias” para así establecer el conocimiento en los niños. Por último se tiene las actividades de consolidación que “es la consolidación de lo que se enseña a base de deberes, tareas en clases y evaluaciones”, esto sirve para ajustar el conocimiento en los niños.

Montoya considera importante en la enseñanza para tener un aprendizaje significativo y duradero “la concentración, para que los chicos puedan entender, interiorizar e interpretar el aprendizaje; para que se de esto como maestras se debe separar los problemas que hay en el aula”, es decir se observa a cada uno de los alumnos para ver en qué estado de ánimo están y si existe alguna distracción, resolver ese problema.

Un tema se hace atractivo según la pedagoga “utilizando mucho la motivación”, en la “anticipación” la pedagoga hace interesante el tema utilizando actividades multimedia, objetos que se relacionen al tema, también se utilizan “dinámicas cuando se les ven aburridos a los niños” y así de nuevo inducirles a los niños al aprendizaje.

Montoya dice que lo lúdico “se emplea en matemáticas”, ya que se les hace fácil a los niños “poniéndoles en grupos o parejas” como resultado el apoyo es mutuo y “cooperativo, terminando de comprender todos los conocimientos”.

Por último, Montoya resalta la importancia del juego y dice “que estos se les adapta en el tema” para hacer una clase dinámica y mientras “más clases se vayan adaptando a juegos es mucho mejor” debido a que se adentra a la “motivación” y captar el interés de los chicos para que sea una clase exitosa.

ANEXO 2. FOTOGRAFÍAS

Fotografías de la exposición indumentaria del Museo Pumapungo



Imagen 70: Indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 71: Cinturón de la indumentaria masculina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 72: Indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 73: Blusa de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 74: Tupu de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 75: Chumpi de la indumentaria femenina del pueblo indígena Saraguro (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 76: Indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 77: Chumpi de la indumentaria masculina del pueblo indígena Salasaka (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 78: Indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 79: Pollera y bolsicón de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 80: Zapatillas de la Indumentaria Femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 81: Candongas de la indumentaria femenina de la Chola Cuencana (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 82: Indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 83: Sombrero de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Fotógrafo: Jorge Cardenas



Imagen 84: Ushuta de la indumentaria masculina del pueblo indígena Otavalo (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 85: Camisa de la Indumentaria Masculina de Otavalo (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 86: Indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 87: Chumpi de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 88: Bayeta de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 89: Walka de la indumentaria femenina de los Chimbos (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 90: Indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 91: Cinta para cabello de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 92: Chumpi de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 93: Manga bordada de blusa de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 94: Sombrero de la indumentaria femenina Colta (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 95: Indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 96: Sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas

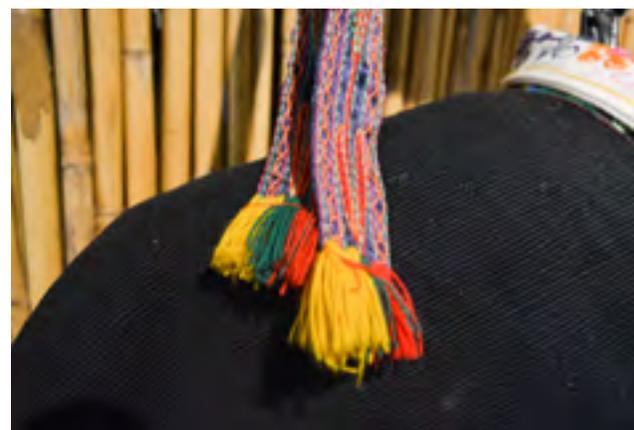


Imagen 97: Cinta del sombrero de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 98: Bordado del poncho de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 99: Pantalón de lana de borrego de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 100: Chumpi de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 101: Detalle de camisa de la indumentaria masculina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 102: Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 103: Chumpi de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 104: Detalle de Blusa Bordada de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 105: Tupu de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas



Imagen 106: Pollera con Filos Bordados de la Indumentaria Femenina Kañari (Museo Pumapungo). Jorge Cardenas

ANEXO 3. ABSTRACT

Title: Interactive material for the evaluation and knowledge of the clothing of the ethnographic reserve exhibited in the Pumapungo Museum, for children between 8–10 years of age

The gathering of information on the transmission of knowledge to visitors at the different museums of Cuenca revealed that the information transmitted there was not optimally discerned, especially by children. In order to address this issue, a study was undertaken at the Pumapungo Museum which contributed helped children to learn about the indigenous clothing at the Exhibition of the Ethnographic Reserve. Six types of interactive material were created, taking into account contemporary teaching-learning methods and focusing on cooperative learning.

Keywords: teaching-learning strategies, children's learning, Pumapungo Museum, Sierran indigenous clothing, interactive material, museum mediation, cooperative learning

Cardenas Vega Jorge Luis

Student code: 76516

Reyes Carpio Jessica Elizabeth

Student code: 73910

Silvana Amoroso, Dsr

Project Director



Translated by
Arden Jara

