

EL MUSEO COMO UN ESPACIO DE ENRIQUECIMIENTO EDUCATIVO PARA
LOS GRADOS PRIMERO Y SEGUNDO DE PRIMARIA: PROPUESTA DE
ENRIQUECIMIENTO PARA EL MUSEO ARQUEOLÓGICO MUSA

Elisa Fernanda Gamba Franco

Karen Nathaly Silva Camacho

María Caridad García

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
TRABAJO DE GRADO
BOGOTÁ
2014

ANEXO 2

BIBLIOTECA ALFONSO BORRERO CABAL, S.J.

DESCRIPCIÓN DE LA TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO
FORMULARIO

TÍTULO COMPLETO DE LA TESIS DOCTORAL O TRABAJO DE GRADO						
El museo como un espacio de enriquecimiento educativo para los grados primero y segundo de primaria : propuesta de enriquecimiento para el Museo Arqueológico MUSA						
SUBTÍTULO, SI LO TIENE						
AUTOR O AUTORES						
Apellidos Completos		Nombres Completos				
Gamba Franco		Elisa Fernanda				
Silva Camacho		Karen Nathaly				
DIRECTOR (ES) TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO						
Apellidos Completos		Nombres Completos				
García Cepero		María Caridad				
FACULTAD						
Educación						
PROGRAMA ACADÉMICO						
Tipo de programa (seleccione con "x")						
Pregrado	Especialización	Maestría	Doctorado			
x						
Nombre del programa académico						
Licenciatura en Pedagogía Infantil						
Nombres y apellidos del director del programa académico						
Posada Bernal Sandra						
TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:						
Licenciada en Pedagogía Infantil						
PREMIO O DISTINCIÓN (En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial):						
CIUDAD		AÑO DE PRESENTACIÓN DE LA TESIS O DEL TRABAJO DE GRADO		NÚMERO DE PÁGINAS		
Bogotá		2014		134		
TIPO DE ILUSTRACIONES (seleccione con "x")						
Dibujos	Pinturas	Tablas, gráficos y diagramas	Planos	Mapas	Fotografías	Partituras
		X			X	
SOFTWARE REQUERIDO O ESPECIALIZADO PARA LA LECTURA DEL						

DOCUMENTO					
Nota: En caso de que el software (programa especializado requerido) no se encuentre licenciado por la Universidad a través de la Biblioteca (previa consulta al estudiante), el texto de la Tesis o Trabajo de Grado quedará solamente en formato PDF.					
MATERIAL ACOMPAÑANTE					
TIPO	DURACIÓN (minutos)	CANTIDAD	FORMATO		
			CD	DVD	Otro ¿Cuál?
Vídeo					
Audio					
Multimedia					
Producción electrónica					
Otro Cuál?					
DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE EN ESPAÑOL E INGLÉS					
Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. <i>(En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Sección de Desarrollo de Colecciones de la Biblioteca Alfonso Borrero Cabal S.J en el correo biblioteca@javeriana.edu.co, donde se les orientará).</i>					
ESPAÑOL			INGLÉS		
Museos			Museum		
Educación			Education		
Enriquecimiento triádico			Shoolwide enrichment		
Pedagogía infantil			Child education		
RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS					
(Máximo 250 palabras - 1530 caracteres)					

Resumen

El desarrollo de este trabajo está constituido por un marco teórico que hace referencia a la definición de infancia, museos, pedagogía museística, acción mediada, aprendizaje significativo y enriquecimiento triádico, como fundamentos específicos que permitieron la realización de la propuesta de enriquecimiento triádico. La presente investigación tuvo como objetivo *construir una propuesta basada en el modelo de enriquecimiento triádico y de aprendizaje significativo que permita al Museo Arqueológico MUSA, constituirse en un espacio de enriquecimiento educativo para la primera infancia*. Se realizó la descripción del Museo Arqueológico MUSA como espacio de enriquecimiento educativo para la primera infancia, donde se rescataron las oportunidades de aprendizaje del museo, con este material se realizó el diseño de la guía para construcción de actividades de enriquecimiento y se propusieron algunos ejemplos de tipo I, tipo II y tipo III.

Abstract

The development of this work is constituted by a theoretical framework, that is a reference in the definition of childhood, museums, museum pedagogy, mediated action, meaningful learning and schoolwide enrichment, as specific basics that allow the realization of the proposal of schoolwide enrichment. The present investigation aimed at building a proposal based in the model of schoolwide enrichment and meaningful learning that allows the archaeological museum, MUSA, to build a space of educational enrichment for the early childhood. The description of the archaeological museum MUSA was made as a space of educational enrichment for the early childhood where the learning opportunities of the Museum were rescued and from this the design of the guide for the construction of activities of enrichment and the proposal for the activities of enrichment type 1 type 2 and type 3 were made.

Nota de Advertencia: Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por qué no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica

y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Tabla de contenidos

Resumen.....	10
Capítulo 1.Introducción	12
Formulación de problema.....	14
Justificación.....	17
Antecedentes	18
Capítulo 2.Marco teórico	21
Definición de infancia	21
Museos	23
Pedagogía museística	25
Acciones mediadas	30
Aprendizaje significativo	32
Enriquecimiento triádico	34
Capítulo 3. Marco metodológico	46
Objetivos	47
Objetivo general	47
Objetivos específicos.....	47
Grupo objetivo y espacio de desarrollo del estudio	48
Fases de desarrollo del estudio.....	49
Categorías de análisis	54
Instrumentos de recolección de información	56
Limitaciones del estudio.....	56
Capítulo 4. Diseño de experiencias de enriquecimiento.....	57

Descripción del Museo Arqueológico de Bogotá	57
El currículo de primero y segundo grado	68
Serie lineamientos curriculares. Ciencias sociales	68
Serie lineamientos curriculares. Ciencias naturales y educación ambiental	69
Serie lineamientos curriculares. Educación Artística.....	70
Oportunidades de aprendizaje en el museo	72
Formato para la construcción de Actividades de Enriquecimiento.....	77
Cómo construir actividades de Enriquecimiento Tipo I y tipo II.....	77
Propuesta de Actividades de Enriquecimiento.....	80
Enriquecimiento Tipo I (En el museo)	81
Enriquecimiento Tipo II (En el museo y en la escuela)	96
Capítulo 5. Conclusiones	110
Referencias.....	114
Anexos.	120

Resumen

El desarrollo de este trabajo está constituido por un marco teórico que hace referencia a la definición de infancia, museos, pedagogía museística, acción mediada, aprendizaje significativo y enriquecimiento triádico, como fundamentos específicos que permitieron la realización de la propuesta de enriquecimiento triádico. La presente investigación tuvo como objetivo *construir una propuesta basada en el modelo de enriquecimiento triádico y de aprendizaje significativo que permita al Museo Arqueológico MUSA, constituirse en un espacio de enriquecimiento educativo para la primera infancia*. Se realizó la descripción del Museo Arqueológico MUSA como espacio de enriquecimiento educativo para la primera infancia, donde se rescataron las oportunidades de aprendizaje del museo, con este material se realizó el diseño de la guía para construcción de actividades de enriquecimiento y se propusieron algunos ejemplos de tipo I, tipo II y tipo III.

Abstract

The development of this work is constituted by a theoretical framework, that is a reference in the definition of childhood, museums, museum pedagogy, meditated action, meaningful learning and schoolwide enrichment, as specific basics that allow the realization of the proposal of schoolwide enrichment. The present investigation aimed at building a proposal based in the model of schoolwide enrichment and meaningful learning that allows the archaeological museum, MUSA, to build a space of educational enrichment for the early childhood. The description of the archaeological museum MUSA was made as a space of educational enrichment for the early childhood where the learning opportunities of the Museum were rescued and from this the design of the guide for the construction of activities of enrichment and the proposal for the activities of enrichment type 1 type 2 and type 3 were made.

El museo como un espacio de enriquecimiento educativo para los grados primero y segundo de primaria.

Propuesta de enriquecimiento para el museo arqueológico musa.

Capítulo 1.Introducción

Durante el proceso de formación pedagógica, en la Pontificia Universidad Javeriana, se realizó la práctica social en el segundo semestre de 2012, en un museo ubicado en la ciudad de Bogotá, en el barrio la Candelaria, el cual tiene un horario de martes a domingo de 9:00 am a 5:00 pm; y ofrece visitas guiadas que van dirigidas a todo público.

La práctica social respondía a necesidades específicas en espacios educativos no formales. Cabe tener en cuenta que esta práctica ayuda al desarrollo integral de los sujetos, sus creencias, su cultura, sus experiencias, sus actitudes, sus afectos, entre otros, pues constituyen una parte importante del proceso de formación de las personas. El contexto (espacio donde se producen y reproducen mensajes de cultura, tiempo y lugar) determina qué aprenden las personas y cómo lo hacen; y la intervención de un mediador proporciona a la población infantil herramientas que le permiten un desarrollo integral.

Durante el proceso de exploración, se encontraron distintos desafíos que debían superar los encargados del museo, para así prestar un servicio eficaz a toda la población que se dirige a estos espacios. Lo primero que se observó en este establecimiento, era que no había un encargado para suplir las necesidades de la primera infancia, en cuanto a aprovechar el museo como generador de aprendizajes.

Un segundo desafío fue, que este museo no tenía un espacio acorde para los grados de primero y segundo de primaria, es decir sus objetos y obras de arte estaban visiblemente “mal ubicados” y fuera del alcance de los niños (muy altos).

Un tercer desafío fue que las visitas guiadas para los niños eran las mismas que se le hacían a un universitario, y esto hacía que el recorrido fuera aburrido y monótono, pues se

utilizaba en muchas ocasiones un vocabulario desconocido y pesado para los grados primero y segundo de primaria.

Al realizar una práctica formativa en el museo, se logró comprobar que los docentes en formación no solamente deben limitarse a trabajar en contextos educativos formales y más específicamente encerrados en un aula, sino que hay una gran variedad de espacios donde se puede trabajar para el mejoramiento de la educación en general. Así podemos cuestionar que las personas que se encuentran activas dentro de una sociedad solo pueden aprender si se encuentran inmersos en las escuelas, colegios, institutos, universidades, entre otros. En general la vida es una escuela de aprendizaje que nos permite explorar, conocer, reflexionar, para poder asimilar de una manera más útil el conocimiento que se recibe en las aulas.

Con la experiencia en el museo se evidenció, que en éste, siendo un espacio no formal, se pueden promover aprendizajes en los niños de acuerdo a la información y al contenido que se encuentra en las diferentes salas, sin pretender suplantar la enseñanza académica de la historia, del arte o de la temática que se quiera profundizar en el museo. Debe realizarse un trabajo conjunto con la escuela y promover una contextualización de los contenidos de las diferentes salas, para que cuando los niños de primero y segundo grado de primaria lleguen o se encuentren de manera directa con estos escenarios, sepan para qué van allá, y los términos académicos que allí se les presenten no sean desconocidos.

A modo de conclusión cabe aclarar que los futuros profesionales de la pedagogía no están sometidos y/o formados simplemente a la labor docente en contextos educativos formales, sino que también pueden desempeñar roles como el de: investigador, rector de una institución, coordinador, trabajar para el MEN o el ICBF, promover en los distintos escenarios educativos

diferentes formas de enseñar, estimular y potencializar las habilidades, los procesos y el desarrollo integral del niño.

Formulación de problema

En la ciudad de Bogotá existe diversidad de museos que abordan temáticas como arte, tecnología, historia, ciencias naturales, entre otros.

El Instituto Distrital de Patrimonio Cultural diseñó un programa llamado “Siga, esta es su casa”, el cual consistía en ofrecer a la ciudadanía la posibilidad de acceder a los museos de manera gratuita o con tarifas especiales el último domingo de cada mes, con el fin de motivar a la población bogotana para que conociera y descubriera todo el maravilloso mundo que había en los museos.

Al conocer los diferentes museos Bogotanos, se llegó a la conclusión de que solamente había dos espacios diseñados explícitamente para los grados de primero y segundo de primaria, que eran el museo de los niños y MALOKA. Por otra parte el museo Nacional abrió un espacio exclusivo para los niños, cuyo objetivo era “aprender jugando” (Museo Nacional de Colombia, 2013) por medio de talleres y actividades que potencializaban y generaban en los sujetos aprendizajes sobre cultura, historia y arte. Por esta razón se vio la necesidad de promover espacios en los museos donde se propusiera de manera directa a los niños un contacto con los diferentes temas y colecciones de estos museos. Al vincular a los grados de primero y segundo de primaria en estos espacios de educación y cultura, se podrían generar aprendizajes significativos en espacios no convencionales, y de esta manera aportar a la educación formal (colegios) visitas a los museos, que complementarían las temáticas trabajadas en clase.

En la ciudad de Bogotá hay alrededor de 50 museos distribuidos en diferentes zonas de la capital, en los cuales se encontraron temas como: arte, ciencia y tecnología, arqueología, arquitectura, arte religioso, etnografía, ciencias naturales, historia institucional, literatura y etnología; en algunos casos, muchos de los museos tenían distintas temáticas en un solo espacio, por ejemplo en el Museo Nacional había una gran variedad de exposiciones y colecciones que apuntaban a diferentes temas tales como arte, historia, entre otros; por esta razón este espacio se volvió un lugar de enriquecimiento educativo que aportaría de manera significativa al currículo diseñado en la escuela y a las necesidades específicas y personales que tuviera el sujeto en el momento de dirigirse al museo, ya sea por la sed de saber o simplemente por ir a curiosear. Por esto, se aconsejó a los docentes visitar con sus estudiantes museos que manejan más de una temática, pues se podría colmar los distintos intereses de los niños y permitiría que el recorrido fuese interactivo y dinámico.

La siguiente gráfica da cuenta de las temáticas que manejan los diferentes museos. Es importante aclarar que varios museos tienen simultáneamente exposiciones de diferentes temas.



Figura 1. Distribución de los temas tratados en los museos de Bogotá.

Elaboración: Fuente propia.

En el anexo 1 se puede observar una base de datos que da cuenta de todos los museos que se encuentran en la ciudad de Bogotá, allí se encuentra información básica tal como ubicación, teléfonos de contacto, direcciones de correo electrónico, página web del museo, representante legal y régimen.

Partiendo de la situación descrita anteriormente y teniendo en cuenta que la ciudad ofrece, entre otros escenarios, los museos, estos deberían ser aprovechados para promover aprendizajes significativos en los niños, sin quitarle importancia a la escuela, por ello se formuló la siguiente pregunta de investigación *¿Cómo un museo puede servir de enriquecimiento educativo para los grados primero y segundo de primaria?*

Para el caso de este estudio se exploró el Museo Arqueológico (MUSA) porque ya se realizan actividades orientadas a los grados de primero y segundo de primaria y por la favorable disposición de sus directivas.

El propósito de este estudio fue *Construir una propuesta que permitiera al Museo Arqueológico MUSA, constituirse en un espacio de enriquecimiento educativo para los grados de primero y segundo de primaria. Para lograr dicho objetivo el estudio se fundamentó en los principios de aprendizaje significativo y el modelo de enriquecimiento triádico.*

Justificación

La práctica social, nos permitió evidenciar los diferentes desafíos que enfrentan los museos, y darnos cuenta que la forma en que se presentan los contenidos son demasiado generales y esto disminuye el potencial aprovechamiento que pueden tener los niños de primero y segundo grado de primaria.

En los esquemas organizativos planteados para las visitas no se tiene en cuenta las necesidades específicas de estos usuarios y es por esto que planteamos que los museos implementen diferentes alternativas y ayudas que favorezcan la participación de los niños en los mismos.

En esta tesis de grado nos proponemos trabajar por y para la niñez en Colombia. Creemos que el museo puede favorecer el proceso de aprendizaje de estos niños si tiene en cuenta sus necesidades específicas para aprovechar al máximo lo que allí se ofrece. Por este motivo se planteó la importancia de construir una propuesta de enriquecimiento educativo para promover mecanismo en los museos que contribuyan al desarrollo integral de los niños.

Queremos igualmente llamar la atención sobre el potencial, muchas veces desperdiciado, de estos distintos escenarios para generar y promover educación.

Antecedentes

Comenzamos consultando las tesis de pregrado de la Pontificia Universidad Javeriana, la Universidad de los Andes y la Universidad Nacional de Colombia que hablaban sobre el tema. Los temas más recurrentes fueron: la parte arquitectónica, la importancia de promover más asistencia a los diferentes museos que se encuentran en la ciudad de Bogotá y la ampliación de los mismos. Las metodologías que se utilizaron en las diferentes tesis fueron investigación, diseño de planos y disertaciones académicas. A continuación una breve descripción.

Según Carranza, J.S (2006) propone un evento experimental interactivo que incentiva al dialogo y el recorrido inmersivo por las colecciones a los museos; lo que permitiría ofrecer al visitante una verdadera retrospectiva de los procesos de creación de las obras, del porqué de su resultado, y un análisis del contexto en que se desarrolló. Convirtiendo al museo en una institución productora y reproductora de cultura.

En la investigación de, Macía, M.P. (2011) se concluye que el Museo Nacional de Colombia carece de un sistema didáctico que motive a los niños a reconocer su historia cultural a través de las colecciones que allí se exponen y propone un modelo teórico aplicado a un sistema didáctico desarrollado por medio de juegos que llaman libremente la atención de los niños logrando así que recuerden las obras de arte escogidas.

Estas metodologías son investigaciones cualitativas que se basan en entrevistas, talleres, observación, estudio de casos, visitas y diálogos, que le dan validez a cada uno de las investigaciones mencionadas en la tabla 1.

Partiendo de las investigaciones realizadas se puede decir que al hablar de museos se privilegian el mejoramiento estructural de los espacios, surgen algunas propuestas para promover espacios de interacción (obras de arte- asistentes) y para mejorar la asistencia a los museos Bogotanos.

Tabla 1.

Investigaciones sobre los museos.

Investigación	Concepto central	Ubicación
Carranza, J.S. (2006)	Reconocer a los museos como patrimonio histórico y promover la asistencia a los mismos.	Bogotá.
Macía, M.P. (2011)	Promover aprendizajes significativos en los niños por medio de juegos.	Bogotá, Museo Nacional de Colombia.
Rincón, N.M (2006)	Función y características de los museos de Bogotá.	Bogotá, Usaquén
Murillo, J. (2008)	Ampliación de la biblioteca Nacional y el museo de Artes Moderno de Bogotá.	Bogotá.

Elaboración: Fuente Propia

Se pudo evidenciar la ausencia de investigaciones que relacione los museos con la Licenciatura en Pedagogía Infantil. Por esto, se cree que este tema es importante, pues durante la formación como docentes, la universidad trabajó para incentivar e implementar la docencia en espacios de educación no formales.

Es así que decidimos adelantar esta investigación o aproximación del museo como un espacio de enriquecimiento educativo para los grados de primero y segundo de primaria, ya que al realizar este acercamiento se puede evidenciar que el aprendizaje del niño no se debe basar solamente en los espacios formales, sino que se deben aprovechar los espacios informales como: parques, bibliotecas, centros deportivos y culturales, ludotecas, y en este caso específico el aprovechamiento de los museos.

Capítulo 2. Marco teórico

Aquí trataremos los fundamentos teóricos de las categorías claves para nuestro estudio y análisis: infancia, museos, pedagogía museística, acciones mediadas, enriquecimiento trádico y aprendizaje significativo.

Definición de infancia

Desde principios del siglo XX se le dio al primer periodo de la vida del ser humano, la infancia, un lugar diferente al que había tenido hasta entonces, el niño se trató como un sujeto y no como un objeto. Durante los siglos XVII y XVIII no se le dio verdadera importancia a esta etapa de la vida que era vista con gran indiferencia, las madres buscaban nodrizas que se encargaban de criar no solamente a sus hijos sino los hijos de otras mujeres.

La infancia gana socialmente el puesto que debía tener, el niño se veía como un sujeto con derechos al que se debía proteger. Al pasar de los años la sociedad misma está perdiendo ese objetivo; al entrar desde temprana edad en contacto con la tecnología el niño madura más rápidamente y de esta forma es tratado como un adulto precoz, no se le brinda el cuidado ni el acompañamiento necesarios, sus capacidades mentales se desarrollan aún más rápido y llegan a superar las del adulto, ya no se encuentra restricción alguna en las rutinas diarias de alimentación que la diferencien de la de los adultos. Hoy en día se observa que tanto el adulto como el niño realizan las mismas actividades pues ya no se separan los contenidos de televisión y los de las películas, los deportes que practicaba el adulto ahora también los practica el niño. La sociedad está formando adultos desde edades muy tempranas “De acuerdo con Postman, la sociedad contemporánea está mostrando, a través de distintas prácticas, la desaparición de esa línea que la

modernidad dibujó para identificar la infancia como una etapa claramente diferente al adulto” (Noguera, 2003, p.80)

“trátese de la desaparición de la infancia, de la “desinfantilización” o de la “adultificación” de la infancia, de cualquier manera las prácticas culturales contemporáneas están dibujando (o desdibujando) un nuevo rostro para aquello que llamábamos la infancia o la niñez” (Noguera, 2003, p.81). Hoy llamamos infancia a algo que no es infancia puesto que esta etapa de la vida está dejando a un lado la esencia de lo que significa ser niño, donde se está perdiendo el asombro, los juegos infantiles, las risas, donde los besos y los abrazos se están reemplazando por un computador, un televisor o un celular; donde los hijos pasan más tiempo con sus amigos y olvidan que tienen padres esperándolos en casa.

Así como apareció o como se le dio la verdadera importancia a la infancia así mismo puede llegar a desaparecer consciente o inconscientemente, esto es lo que se hace a diario al dejar que el niño tenga más contacto con la tecnología y la “calle”, ya que si no hay un acompañamiento de los padres estos ambientes se vuelven contraproducentes y lo que generan en los niños es un pensamiento y un comportamiento no acorde con la etapa en la que están. Todo proceso donde se involucre el desarrollo del infante llámese cognitivo, social, afectivo, espiritual y/o comunicativo debe estar guiado por sus padres, debe ser reforzado en la escuela y no se debe olvidar que el niño es una persona y no un simple “objeto” al que hay que “llenar” de conocimiento.

La escuela y la pedagogía deben reformularse a medida que el mundo va evolucionando. El ejercicio pedagógico debe replantearse tomando como eje fundamental el niño y la esencia que lo caracteriza, debe mostrar de nuevo a las madres y a la sociedad la importancia de lo que significa la infancia y los derechos que giran en torno a este ser y se debe recuperar el modo de

ver al niño ya que es una persona a la cual hay que brindarle amor, ternura y sobre todo una compañía.

Al referirnos a la infancia debemos también promover espacios que cubran sus necesidades, es decir, que existan lugares donde el niño pueda sentir que él hace parte de esta sociedad, y para que esto suceda hay que tener en cuenta sus intereses, habilidades, su cuerpo y los espacios, tiempos y materiales que contribuyan a su enriquecimiento educativo.

Teniendo en cuenta que los niños son una parte fundamental de la sociedad, se deben proporcionar herramientas, sitios y mecanismos que integren a la primera infancia en ambientes de educación no convencionales, como parques, ludotecas, centros de recreación deportiva y cultural, entre otros. Por eso creemos, que no se debe dejar la formación educativa solamente a la educación formal, sino que se deben aprovechar todos los espacios que nos ofrece la ciudad, y en este caso específicamente explotar al máximo el museo como un espacio de enriquecimiento educativo para la primera infancia.

Museos

Las piezas y obras de arte que contienen los museos reflejan las formas de vida, conocimientos, valores y pensamientos de aquellos que las crearon o utilizaron. A través del patrimonio material entramos en contacto directo con las personas de todas las épocas y culturas, experimentamos la extraordinaria diversidad del mundo natural y ampliamos nuestra comprensión de lo que significa la existencia humana. (Pastor, 2004, p. 42)

Sabiendo entonces que los museos son espacios de enriquecimiento cultural en los cual se potencializa los saberes y conceptos que tiene cada sujeto sobre la memorias de sus antepasados,

y así generar reflexiones y debates sobre todo lo que conforma a la sociedad en la que estas personas están inmersas. Se quiere promover espacios de goce, disfrute y aprendizaje donde el niño pueda vincular el conocimiento previo con la experiencia propiciada en el museo.

Al abordar espacios poco convencionales como el museo que nos brinda medios, sensaciones, lugares, herramientas y personal capacitado distintos a los del aula, es importante reconocerlo e integrarlo de alguna manera al currículo regular educativo; pues los museos no están dirigidos solamente a públicos académicos o burgueses, sino que, lo que se quiere lograr es involucrar a los sujetos desde edades tempranas para así generar y estimular su creatividad y el aprendizaje.

Es así que estos espacios culturales fueron diseñados en pro de la historia y la cultura de la humanidad, pero desde hace un tiempo estos ambientes comenzaron a transformar su funcionalidad y su objetivo dentro de la sociedad ya que todas estas exposiciones y temas que tiene cada uno de los museos no son simplemente estantes para guardar allí, sino que al mismo tiempo que brindan conocimiento, también se ponen en tela de juicio, se discuten, se confrontan y enriquecen los conceptos de cada sujeto poniéndolos en debate con los otros.

La educación, al interior de un museo debe ir más allá del acto memorístico del conocimiento. Las exposiciones y montajes deben valerse de su carácter espectacular para permitir al visitante tener experiencias visuales, sonoras, táctiles, oportunidades perceptivas y de conocimiento que desde los libros no se pueden tener (Perdomo, par.10).

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que los museos no se tienen que limitar a conocer y manejar los conceptos para exponérselos a los visitantes; sino que debe procurar tener en cuenta qué clase de personas asisten y con esto lograr construir diferentes actividades que

apunten a la diversidad de intereses que pueda tener cada una de las personas para así lograr un aprendizaje significativo y de interés para la sociedad.

Pero no se habla solamente de la diversidad de gente que acude a los museos, sino en específico de los niños y niñas que asisten a una educación formal y que estos espacios no convencionales son una ayuda pedagógica para incentivar, promover, generar e interiorizar el trabajo que se lleva en la escuela. Con esto se lograría que las visitas, de libre circulación o dirigidas, pueden convertirse en recorridos apasionantes, en donde el logro de objetivos académicos esta mediado por la fascinación de los objetos(Calderón, par.29).

Por esta razón, estos espacios culturales empezaron a explorar y construir una herramienta educativa que fuera una fuente potencializadora de conocimientos y de aprendizajes significativos para toda la sociedad y en específico para los grados de primero y segundo de primaria pues estos segmentos de población no tienen un aprovechamiento educativo en estos ambientes no convencionales, es así que se empieza abrir el camino para la pedagogía museística.

Pedagogía museística

Para hablar de pedagogía museística, primero hay que remitirse al sistema educativo, el cual está planteado como un sistema estricto, vertical y restringido que solo se produce en una institución educativa, y que en ningún otro ambiente o espacio se podría dar un aprendizaje significativo para la población.

En el mundo de la pedagogía, a finales de los años sesenta y comienzos de los setenta, tras una época de bonanza económica, de crecimiento demográfico, de intensificación de los procesos de escolarización masiva de la población y de aumento de las necesidades y expectativas educativas de la población, se

dejan sentir con fuerza las primeras voces críticas que, desde distintas posiciones ideológicas o a partir de diferentes análisis, cuestionan seriamente la escuela como institución educativa, así como la eficacia de los sistemas educativos formales en muchos aspectos fundamentales un cambio radical en la manera de entender y de valorar el hecho educativo. (Pastor, 2004, p. 38)

Fue así como la sociedad empezó a mirar la educación como un conjunto de hechos, procesos, reflexiones, vivencias y experiencias que no se podrían dar en un sitio específico como el salón de clases; sino que todos los sujetos fuera del establecimiento formal educativo viven y experimentan su cotidianidad y con esas vivencias llega al sistema educativo para seguir complementando y construyendo su propio aprendizaje. Estas ideas y cuestionamientos que comenzaron a surgir dentro de la sociedad empezaron a tener importancia y a descubrir otros métodos o mecanismos para educar y no solo a la población joven sino también a la población adulta, ya que antes se pensaba que los únicos que debían recibir educación eran la infancia y la juventud; pero al ir descubriendo que el aprendizaje se da en todo lo que rodea al sujeto, comenzaron a ver que toda la humanidad no deja de aprender y de educar su pensamiento.

Por esta razón comenzaron a “redescubrir otras formas distintas de educación a las que denominaron (educación informal, educación extraescolar, educación abierta, educación no formal....)” (Pastor 2004. p. 38), las cuales atraieron las miradas de docentes, pedagogos y estudiosos que estaban inmersos en este tema educativo. A partir de la diversidad de educación que encontró la sociedad empezaron a darle forma, es decir que desarrollaron distintos procesos educativos y abrieron su mente a todas las formas de aprendizaje que se podrían desarrollar si partían desde la realidad del sujeto y con esto aprovechando todos los espacios y ambientes que ofrece una sociedad.

Al ver que la sociedad puede comenzar a ser parte de la educación de los sujetos, se inicia una búsqueda de espacios o ambientes que puedan ser potencialmente enriquecedores para los individuos que están en proceso de formación educativa. Con esta búsqueda se encontraron parques, museos, zoológicos, granjas, bibliotecas, hemerotecas, monumentos, edificios, que hacen parte de la cultura de la sociedad y al mismo tiempo pueden ser ambientes de educación no formal para todos los habitantes de la ciudad. Es decir que al ver estos espacios no formales como centros de posible aprendizaje se da a conocer que lo que quiere este nuevo sistema educativo es llegar a todos los sujetos ya que en estos espacios no convencionales tienen la posibilidad de asistir sin excluir a ningún individuo.

Desde que el ICOM (International Council of Museums) definiera al museo como: una institución permanente, no lucrativa, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone evidencias del patrimonio material de los pueblos y su medio, con la finalidad de promover el estudio, la educación y el entretenimiento. Podemos afirmar que los museos, en su sentido más amplio, así como todos aquellos centros y espacios que, como ellos, son depositarios y/o gestores del patrimonio de la humanidad, son potencialmente instituciones educativas de un extraordinario valor. (Pastor, 2004, p. 42)

Al referirse a los museos como espacios de enriquecimiento educativo y cultural dirigido a la diversidad de población, no es que estemos quitándole importancia a otros sitios o espacios culturales que tiene la ciudad; sino que estas herramientas y experiencias que tienen los museos ayudan a formar de manera integral a la sociedad, lo cierto es que en estos establecimientos entramos en contacto con la historia, la ciencia, la tecnología, el arte y la cultura de generaciones

pasadas lo que ayuda a que personas de todas las edades puedan identificar, analizar, comprender, relacionar, apropiarse y dar relevancia a toda la historia de la sociedad.

Es así como se plantea al museo como un promotor pedagógico, de aprendizaje y educación histórico cultural dirigido a todo público, “una organización dinámica y multicultural a favor de la educación permanente dentro de la sociedad” (Pastor, 2004, p. 44) y que su finalidad debe ser dar empoderamiento y aprendizaje a la sociedad que se dirige a estos sitios, ya que gracias a ellos estos espacios existen y se sostienen. Con esto se le empieza a dar una doble función al museo, Pastor (2004) ve al museo de dos formas distintas, 1. Coleccionar, preservar el pasado e investigar, 2. Comunicar toda la riqueza y conocimientos que encierran sus paredes a la población a través de los respectivos departamentos de educación y demás servicios de atención a los visitantes.

Pero no basta con dar unas funciones básicas a estos espacios; sino que ya el museo se tiene que apropiarse de su papel como mediador pedagógico y comenzar a desenvolverse, analizar y crear programas educativos en pro de la audiencia que acude, es decir que estos espacios no se pueden quedar solo en dar las explicaciones básicas de las colecciones y exposiciones que hay en ellos; tienen que hacer una investigación rigurosa cuantitativa y cualitativa de las personas que acuden y así sacar un potencial educativo, estrategias y diseño para dar una pedagogía del museo.

En estas estrategias cabe resaltar que la exposición es la forma más común para llegar a un público, estas exposiciones guiadas son a veces muy rígidas y planas para la audiencia, ya que lo que la persona busca cuando va al museo es tener un contacto directo y real con hechos u objetos que lo conecten con su propia historia, su propio pensamiento o su propia forma de ver el mundo. Es aquí donde las personas encargadas de estas exposiciones o las que tienen el contacto

directo con el público tienen que cambiar la dinámica y las finalidades para los diferentes sujetos (niños de primero y segundo grado de primaria) porque no todos van a tener el mismo interés o las mismas inquietudes. Es así que los museos tienen que establecer diferentes estrategias y métodos para llegar a cada uno de los individuos que acude a estos sitios culturales.

En conclusión cada uno de los museos se tiene que encargar de establecer un enfoque educativo como “El tradicional, aprendizaje sumativo pasivo; El conductista, el conocimiento es objetivo, independiente del aprendiz; El activo, aprendizaje construido a partir de la experiencia vivida y El constructivista, el conocimiento es construido por los individuos y la sociedad” (Pastor, 2004, p. 54) para que así se vea claramente la finalidad que quiere ofrecer cada uno de estos sitios a los sujetos que acuden y poder cumplir las expectativas que ellos traen cuando van a estos ambiente de historia-memoria-cultura.

A partir de lo mencionado anteriormente, es necesario que los museos ofrezcan a los grados de primero y segundo de primaria espacios, herramientas e instrumentos, donde exista una interacción directa con el museo, por medio de actividades dinámicas, diversidad de metodologías para que de esta forma se genere un espacio de formación educativa para ellos, y así promover aprendizajes por medio de acciones animadas por un mediador más capacitado que sea capaz de interrelacionar al niño con el museo.

Esta pedagogía se plantea, ya que en los museos de Bogotá no se ha implementado ni pensado los museos como transmisores de conocimiento y aprendizaje. Por esta razón se quiso retomar este tema para darle sentido a la propuesta de enriquecimiento triádico.

Acciones mediadas

La acción mediada es aquella que busca por medio de un mediador con más capacidades promover aprendizajes en otro teniendo en cuenta el momento y el lugar en que se encuentran, ya sea una institución educativa formal o espacios que promuevan aprendizajes por medio de las experiencias de los individuos.

Toro, Vargas, Luque, Gracia, García y Urbina (2006) muestran que la acción mediada implica la apropiación de dos tipos de aprendizajes básicos, (1) el directo, que es desarrollado por medio de la vivencia de la realidad y las experiencias del sujeto, no se necesita de instituciones educativas formales, sino por el contrario de espacios donde estas experiencias se den a partir de estímulos ambientales que condicionan dicho aprendizaje. (2) el segundo tipo se da a partir de una situación de aprendizaje mediado por un sujeto capacitado que se encuentra en medio del entorno y el estudiante, de esta forma facilita los procesos de apropiación de los aprendizajes.

Toro y otros (2006) manifiestan que la acción mediada se basa en cinco elementos que permiten entender las acciones educativas; estos elementos son el acto, es toda estrategia que se desarrolla en la institución educativa que orienta la formación de los estudiantes por medio de proyectos, encuentros estudiantiles, grupos deportivos, entre otras. El contexto es en el cual se desarrollan las acciones educativas, en una institución educativa encontramos el aula, la institución y por último el contexto socio histórico del sujeto que contiene su historia familiar y sus características socio económicas. Los agentes son los individuos o colectivos involucrados que otorgan significado e intencionalidad a la acción educativa. Las herramientas son los instrumentos que permiten la apropiación de las mismas. Por último el propósito que es aquel que hace referencia a los objetivos que guían la opción.

Para demostrar los resultados de las acciones mediadas es necesario que se tengan en cuenta principios que evidencian el trabajo realizado , ya que estos contribuyen al buen desarrollo de éstas; Wertsch (citado por Toro y otros 2006) plantean nueve principios que explican cómo se desarrollan e interactúan cada uno de los elementos para conocer el resultado de las acciones mediadas, estos son: (1) existe una tensión entre los agentes y las herramientas de la mediación (2) las herramientas de mediación (3) son restricciones y recursos (4) herramientas que permiten la transformación (5) múltiples objetivos que involucran a los diferentes agentes (6) cambios evolutivos teniendo en cuenta la historia previa de los agentes (7) apropiación e interiorización de las herramientas y de los aprendizajes propuestos (8) interacción de los agentes a partir del poder y la autoridad (9) consecuencias colaterales.

Si la institución y los docentes desean garantizar que cada acción se ejecute de manera correcta debe tener en cuenta los criterios que proponen Toro y otros (2006) que son la intencionalidad, la significación y la trascendencia, el objetivo de estas acciones es que exista apropiación y dominio de los aprendizajes.

Kozulin (1998) nos describe a continuación cada uno de los criterios que garantizan la acción mediada; la intencionalidad consiste que cualquiera que sea la situación interactiva, esta no sea accidental sino por el contrario como su nombre lo indica sea intencionada. El objetivo de esta acción son los procesos cognitivos del niño. La trascendencia no siempre se realiza de manera consciente y deliberada, como por ejemplo la trasmisión de la cultura de generación en generación que es enseñada por sus padres, pero que ellos no son conscientes de que aquello que están inculcando es trascendental; y por último el significado es aquel que da sentido a los estímulos, sucesos o a la información.

Las acciones mediadas favorecen el enriquecimiento educativo, ya que estas están guiadas por sujetos más capacitados para responder a las necesidades del aprendiz, siempre van encaminadas bajo una intención, un significado y la trascendencia, para que de esta forma exista apropiación, dominio y aprendizajes significativos.

Aprendizaje significativo

Novak (1998) sugiere que el aprendizaje se relaciona con la experiencia, con hechos u objetos. Este aprendizaje al estar ligado a los cuestionamientos y necesidades que generan cada una de las experiencias que viven las personas, ocasiona en ellos cambios que mejoran la formación de conocimientos, habilidades y destrezas que se quieren perfeccionar por medio de las experiencias pasadas y practicas presentes y futuras que respondan a sus cuestionamientos y a la rectificación de los conocimientos adquiridos previamente.

Novak (1998) manifiesta que el aprendizaje significativo, se diferencia del aprendizaje memorístico, porque el memorístico es relacionado con los conocimientos anteriores, pero esto depende del beneficio que este le traiga. Es un proceso que depende de las motivaciones que se tengan para generar y rectificar nuevos conocimientos, ya que si no existe dicho interés es muy difícil que se genere una disposición por aprender , para que no se haga solamente por necesidad; ya que como a diario vemos la forma en que va avanzando la sociedad, de allí nace la exigencia por aprender e ir de la mano con los progresos de la humanidad, para que de esta forma se pueda responder a la demanda que se genera por mejorar y construir a un mundo mejor para todos, respondiendo no solamente a necesidades individuales sino también colectivas que pretendan suplir las carencias de las personas que se encuentran a nuestro alrededor o como es el caso de los museos brindar espacios y actividades que involucren a la primera infancia y generar en ellos

aprendizajes significativos, y así por medio de estos sitios fortalecer el currículo diseñado por la escuela, es decir realizar un trabajo en conjunto que beneficie ambas partes.

Por definición, el aprendizaje significativo supone la interacción de una nueva información con la estructura cognitiva del sujeto; esto puede lograrse de manera exitosa cuando el estudiante los vincula con conocimientos anteriores, siendo necesario también que el aprendiz muestre interés por lo que se está enseñando. Intervienen, por tanto, por una parte, el sujeto mismo y por la otra, todas aquellas personas que construyen y generan socialmente esa información, en particular, quienes las transmiten. (Moreira, Caballero, & Rodríguez, 2007, p.40)

Para que exista o para que se genere un aprendizaje significativo, Novak propone tres requisitos: (1) conocimientos previos relevantes, (2) los conocimientos por aprender deben ser relevantes y (3) el aprendiz debe decidir si quiere aprender de manera significativa.

“el aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva entre pensamiento, sentimiento y acción que conduce al engrandecimiento humano” (Moreira, 2000, p. 43)

El aprendizaje significativo es aquel que se integra a la estructura cognitiva del estudiante cuando este lo relaciona con los conocimientos que adquirió anteriormente, cuando esto ocurre se retiene el aprendizaje, se facilita la aprensión de nuevos temas. Este aprendizaje es personal, pues como mencionamos anteriormente el éxito de este depende del interés que tenga el estudiante para generar y aprender nuevos conocimientos.

En suma, el aprendizaje significativo se da a partir del momento en que el sujeto relaciona el nuevo conocimiento con su experiencia y de acuerdo al interés que se tenga por aprender sobre dicho tema, ya que este se guarda en la memoria y la retención de esta

información es más duradera, cabe resaltar que el aprendizaje es personal y depende solamente de la persona interesada.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje significativo es una parte fundamental para el aprendiz, una de las alternativas para reforzar y rectificar este aprendizaje es por medio del enriquecimiento triádico, que en algún momento fue creado y utilizado para superdotados, no está restringido solamente a este tipo de población, ya que por medio de este se puede acompañar y fortalecer el currículo.

Enriquecimiento triádico

El enriquecimiento triádico es una estrategia que se ha venido implementando en la educación para el desarrollo del talento, que originalmente buscaba responder a las necesidades educativas de estudiantes superdotados. Esto no quiere decir que está restringido o limitado solamente a esta población; investigaciones realizadas sobre dicha estrategia han demostrado que este programa al ser usado en el aula regular, fortalece el currículo regular¹ para todos los estudiantes y no solo aquellos que presentan capacidades excepcionales (Reis, 2010; Renzulli 2012). En este estudio proponemos que este tipo de enriquecimiento puede constituirse en el museo de arqueología MUSA.

Este aprendizaje se basa en el modelo inductivo. Rojas (2007) tiene como objetivo ayudar a que los alumnos desarrollen el pensamiento crítico y el nivel educativo a través de la enseñanza de temas específicos. Es decir que integra a los estudiantes con situaciones y/o problemas reales que les permitan desarrollar habilidades de pensamiento, por medio de grupos

¹ “El curriculum regular consiste en todo lo que forma parte de las metas, los planes, las respuestas de aprendizaje y los sistemas de entrega de servicios predeterminados por la escuela” (Renzulli, 2000, p. 9).

que se reúnen con el fin de investigar y aprender teniendo como base los intereses o un interés en común para desarrollar e ir a indagar a cerca de dicho tema “los grupos de enriquecimiento no intentan ser el programa completo para desarrollar talentos en una escuela, pero son un medio importante en la estimulación de intereses y el desarrollo de talentos potenciales en toda la población escolar” (Renzulli, 2000, p. 11)

Torres & Guirado (2012) muestran el modelo de enriquecimiento trídico de puerta giratoria de Renzulli, como una estrategia para desarrollar o incentivar la creatividad en el entorno de la escuela. De esta manera se dan a conocer los objetivos que se cumplen a la hora de implementar este tipo de enriquecimiento, los cuales son: proponer diferentes tipos y niveles de enriquecimiento, integrar las actividades propuestas por el currículo diseñadas para el aula junto con el maestro y mejorar la calidad de enriquecimiento para todos los agentes involucrados.

El modelo también propone la valoración del estudiante, entre las cuales están: pruebas estándares que incluyen cuestionarios de interés y estilos de aprendizaje, compactación del plan de estudios, que implica la modificación del mismo para estudiantes de altas capacidades, y por ultimo este incluye los tres niveles de enriquecimiento que incorpora actividades exploratorias, actividades de investigación individuales o en pequeños grupos.

Alonso & Benito (1996), describen que el modelo de enriquecimiento trídico se subdivide en tres tipos de actividades que acompañan el desarrollo del currículo. A continuación en la figura 2 se verá de manera resumida lo que implica el desarrollo y la construcción de acciones de enriquecimiento trídico.

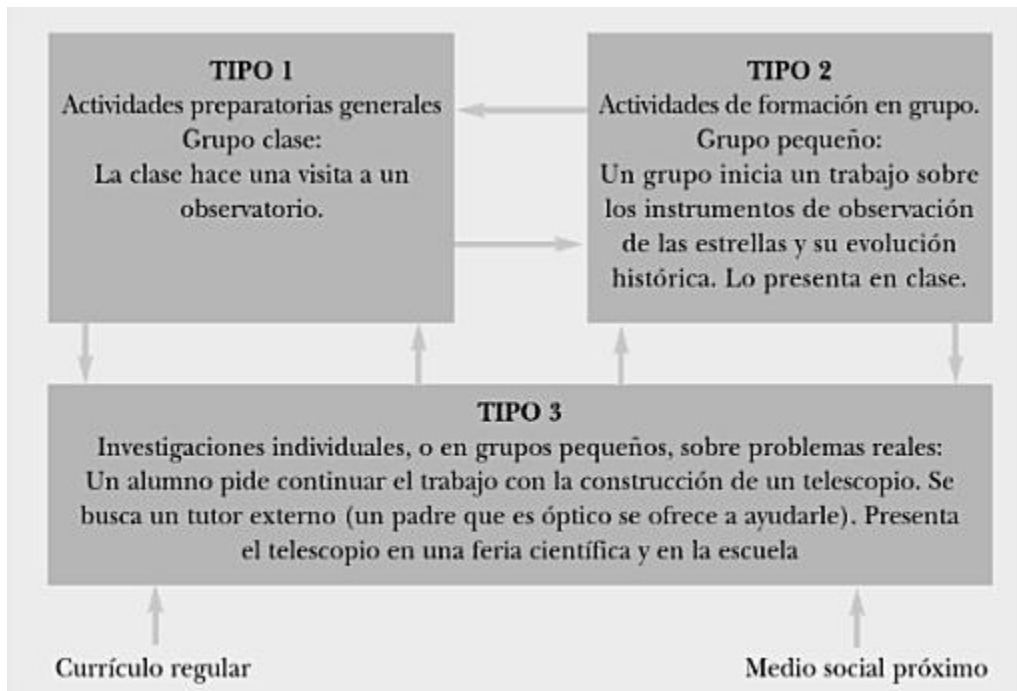


Figura 2. Modelo tríadico de enriquecimiento de puerta giratoria

Elaboración: Torres & Guirado, 2012.

Este tipo de actividades se desarrollan en adición al currículo regular, conviene saber que intervienen diferentes tipos de agentes, algunos son mediadores², porque no necesariamente es el docente quien dirige la actividad. Pero como mínimo están el profesor y los estudiantes.

En resumen, estas actividades están diseñadas para que el estudiante logre generar producción creativa en un campo determinado asociado a problemas reales que interesen a los estudiantes.

Todo esto con el fin de beneficiar a todos los aprendices, por medio de tareas que les permitan aprender en este caso fuera de su contexto educativo formal, como lo es el Museo Arqueológico, de esta forma se puede potencializar y desarrollar en los niños los distintos intereses que tengan por medio de la experiencia vivencial dentro del museo.

² Mediador, encargado de dirigir la actividad, que podría ser el guía del museo o el docente.

Los elementos que Renzulli (1996) propone son importantes, para el desarrollo del programa, ya que es necesario, que entren en juego, para así favorecer que el estudiante logre desarrollar actividades tipo III, las cuales se caracterizan por promover intereses, conocimientos, e ideas creativas de un tema por el que se motiven los estudiantes.

En el *enriquecimiento tipo I*, (Renzulli 1996) plantea que son actividades de exploración que introducen al estudiante en una variedad amplia de temas o áreas de estudio, que son diseñadas, para proponer a los educandos temas nuevos y atractivos, que normalmente no están incluidos en el currículo regular de la escuela.

Este enriquecimiento tipo I propone que el docente, o en nuestro caso el mediador del museo, construyan las actividades fuera del currículo, para generar y descubrir interés y habilidades en los estudiantes, por medio de tareas, que promueven y estimulen el aprendizaje de los mismos. Dicho con otras palabras, el mediador debe idearse alternativas que le permitan atrapar la atención de los aprendices, como por ejemplo salidas pedagógicas, que pueden incluir visitas a museos, jardines botánicos, cine foros, entre otros. Una de las ventajas de la realización de este tipo de actividad de enriquecimiento es que se puede incluir a todos los estudiantes, ya que, no solamente ha sido ideado para superdotados, sino para toda la población en general, “el enriquecimiento tipo I consta de una variedad de procedimientos tales como conferencias o charlas de especialistas, visitas, demostraciones, centro de desarrollo de interés y la utilización de diferentes materiales audiovisuales incluyendo incluso programas presentados en la televisión” (Renzulli, 1996, p. 279).

Dentro del programa de enriquecimiento trídico, Renzulli resalta que para que funcione de manera efectiva, este debe estar compuesto por profesores, padres y el responsable de planificar varias actividades de tipo I. El profesor quien a su vez es el coordinador del programa

trabaja dentro del equipo como la persona encargada de realizar modificaciones oportunas y el ponerlas en funcionamiento, esta táctica ayuda a que se logre una gran cantidad de objetivos, tales como:(1) la participación de todos los estudiantes en algún tipo de actividad, para lograr que se estimulen y se apasionen por un tema en específico, (2) lograr llegar a todos los estudiantes con las actividades tipo I; y así evitar que este programa solo sea para alumnos superdotados, (3) conseguir regular el currículo y las experiencias ofrecidas por parte del programa, e (4) incluir a toda la población en el desarrollo del programa, para disminuir la preocupación por el elitismo en la realización de algunas experiencias.

Para el desarrollo e implementación de actividades de enriquecimiento tipo I, Renzulli propone trabajar este programa partiendo de formularios de acción (este método relaciona la actividad del programa con la cantidad del tiempo necesario para lograr cualquier objetivo dado), donde se tiene en cuenta los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, el cumplimiento de dichas actividades es responsabilidad del equipo de enriquecimiento. Para la implementación es indispensable que existan diversidad de actividades, herramientas y medios que no están incluidos en el currículo general. En la siguiente imagen se muestra un ejemplo de la planificación y método de actividades tipo I.

EL MODELO DE ENRIQUECIMIENTO TRIÁDICO/PUERTA GIRATORIA:

Ejemplo: *Guía de Planificación Tipo I:*
Poner una x en todos los que se aplican:

_____ Matriz general _____
 _____ Nivel escolar _____
 _____ Area escolar _____

Métodos de entrega:

I. Personas especialistas de apoyo: _____
 Conferencias _____
 Talleres _____
 Demostraciones _____
 Actuaciones artísticas _____
 Mesas redondas y debates _____
 Otros _____

II. Medios: _____
 Películas _____
 Diapositivas _____
 Videocassettes _____
 Programas de Televisión _____
 Artículos de prensa _____
 Otros _____

III. Otros Recursos: _____
 Centros de desarrollo de interés _____
 Excursiones o salidas _____
 Centros de aprendizaje _____
 Otros _____

Figura 3. Guía de planificación Tipo I: métodos de entrega

Elaboración: Renzulli J.S y Reis S.M, 1996

Renzulli (1996) propone que el procedimiento para evaluar las actividades de enriquecimiento tipo I, consiste en la sumatoria y la conversión a porcentaje de los resultados obtenidos en SIMSITS (simulación de situaciones, diseñados para el entrenamiento de profesores que están proporcionando servicios de enriquecimiento) y los formularios de acción (ser guías en el logro de tareas específicas).

En el *enriquecimiento tipo II*, “Esta categoría de enriquecimiento se centra en Desarrollar habilidades generales en pensamiento creativo y resolución de problemas, pensamiento crítico, y procesos afectivos tales como sentir, apreciar y valorar”. (Renzulli, 1996, p. 282). Para así lograr fomentar la reflexión ante lo que se aprende y poder construir diferentes habilidades para desenvolver, hilar, reconstruir e investigar lo que a cada sujeto le interesa para generar y estimular la creatividad.

Al desarrollar estas habilidades generales se pasa a cumplir otra dimensión la cual es “el entrenamiento de habilidades metodológicas que se deben enseñar en conexión con una actividad tipo III” (Renzulli, 1996, p. 283). Ya que en estas actividades tipo II al trabajar diversas habilidades en los sujetos hay un grupo de estas, las cuales son más avanzadas para lograr que cada uno de los estudiantes tenga el empoderamiento para realizar cualquier tipo de actividad investigativa o la relacionada con el pensamiento creativo en un nivel más avanzado como lo sería en este proceso las actividades tipo III.

Este enriquecimiento se desarrolla partiendo de las actividades que se realizan con el enriquecimiento tipo I, ya que al ser dirigidas para promover pensamiento y creatividad originan resultados de interés y exploración ante una temática que experimentan en el enriquecimiento tipo I. Por esta razón se complementan estas experiencias del tipo I con las actividades tipo II, las cuales se encargan no solamente de generar inquietud por el conocimientos sino que al mismo tiempo que se busca, investiga y confronta para llegar a profundizar o buscar un problema del interés de los sujetos, también se desarrollan habilidades de comunicación las cuales son indispensables para poder lograr el objetivo de cada estudiante el cual es dar solución o una posible respuesta al problema que le genera interés.

Las actividades tipo II, giran en torno a una variedad de habilidades como aprender a aprender, cognitivas, afectivas, de investigación avanzada y de comunicación para así lograr llegar a cada sujeto y que pueda impulsarse a desarrollar y profundizar en el tema que es de su interés, gracias a la habilidad que pudo desarrollar, generar o conocer desde el enriquecimiento tipo II.

Renzulli (1996), plantea u organiza este tipo de enriquecimiento en cuatro puntos que son: (1) entrenamiento afectivo y cognitivo, el cual desarrolla habilidades de pensamiento creativo, resolución de problemas, reflexión y libertad de pensamiento; (2) habilidades de cómo aprender, el cual se enfatiza en desarrollar herramientas como la escucha, la percepción, la lectura, entre otras que ayudan a lograr una buena investigación; (3) habilidades de investigación y materiales de referencia, el cual se encarga de preparar a los sujetos para enfrentar una investigación rigurosa y con esto que puedan explotar los recursos que tiene a la mano; y (4) habilidades de comunicación, la cual cumple con la construcción de un buen investigador, ya que en este punto se desarrolla el lenguaje para poder analizar, comprender y crear desde lo que genera interés o descubre el sujeto en su medio de aprendizaje, y con esto lograr tener un grupo diverso de habilidades para generar pensamiento creativo dentro y fuera de su ambiente escolar.

Por esta razón, para que este modelo de enriquecimiento trídico sea significativo y tenga resonancia en los sujetos hay que pensar las actividades tipo I, tipo II y tipo III como un conjunto de intereses no solamente para generar creatividad en solución de problemas, sino que al mismo tiempo que se genera interés y curiosidad sobre un tema, también tengan estrategias para comunicarse y procedimientos o pasos para hacer una buena investigación. Esto al final de todas las actividades arrojará un buen resultado independientemente de que sigan con el modelo o que se quieran salir en cualquiera de los enriquecimientos; ya que si no se logra el objetivo de

generar interés sobre un tema, si se puede llegar a generar habilidades para comunicarse y herramientas para investigar dentro o fuera de este programa.

En el *enriquecimiento tipo III*, Renzulli (1996) plantea que estas actividades se basan en investigaciones individuales o en pequeños grupos, que buscan dar respuesta a problemas reales, que anteriormente fueron identificados en las actividades de enriquecimiento tipo I, y en el entrenamiento de habilidades en las actividades de enriquecimiento tipo II, para dar paso a la solución del problema por medio de la creación de un proyecto, que como se mencionó anteriormente puede ser de manera individual o en pequeños grupos.

El enriquecimiento tipo III, tiene actividades que proponen producción y creación de un proyecto, donde el estudiante ya debe tener una actitud de un investigador experto, “actividades de investigación y producciones artísticas en las cuales el estudiante asume el papel de un investigador de primera mano. El estudiante piensa, siente y actúa como un profesional” (Renzulli, 1996, p. 289).

Renzulli (1996) indica que en esta etapa del enriquecimiento trídico, el estudiante es el líder del desarrollo del producto, mientras que el docente es un apoyo, que media para que el estudiante pueda obtener los datos y los recursos necesarios para la realización de la investigación.

Renzulli (1996) propone desarrollar cinco (5) objetivos claves en las actividades de enriquecimiento tipo III, los cuales son: (1) proporcionar oportunidades, donde los estudiantes puedan poner en práctica sus habilidades desarrolladas, para la ejecución del problema o del área de estudio; (2) adquirir un nivel avanzado de conocimiento y metodología para el uso en particular de sus habilidades; (3) desarrollar un producto autentico, es decir creativo, que fomente un impacto en la audiencia deseada; (4) desarrollar actividades de aprendizaje en las

áreas de planificación, organización, utilización de recursos, el manejo del tiempo, la toma de decisiones y por último la autoevaluación; y (5) desarrollar un compromiso en la ejecución de la tarea, donde haya autoconfianza, habilidades de interactuar con otros estudiantes y profesores, y dominio en un área común.

A la hora de desarrollar las actividades de enriquecimiento tipo III, Renzulli (1996) indica que no es necesario que el docente sea un experto en todas las áreas de estudio, pero este sí debe tener la responsabilidad de conocer libros de consulta sobre metodologías en los diversos campos de conocimiento; el docente debe proporcionar al estudiante la posibilidad de tener un acercamiento directo con estos libros, es decir, debe saber dónde encontrarlos y cómo puede hacer para obtenerlos; el docente debe proponerse gastar tiempo y esfuerzo, para ayudar a los estudiantes a que obtengan dichos materiales, y por último, proporcionar al estudiante a obtener ayuda por parte de profesionales que puedan favorecer la interpretación del material avanzado.

Como segundo momento Renzulli propone enfocar la metodología “en esta etapa de la actividad tipo III el papel del profesor es ayudar a los alumnos a identificar, localizar y obtener materiales de consulta y/o personas de recursos que puedan proporcionar ayuda en el uso apropiado de las técnicas de investigación” (Renzulli, 1996, p. 295) por medio de esto es que el estudiante puede tomar decisiones acertadas para la recolección de datos, métodos para investigar de manera eficaz y apropiada.

El maestro debe buscar un tiempo prudente para realizar un feedback de la investigación que se realizó, ya que por medio de esta, se muestra al estudiante que se puede mejorar, sin hacer críticas destructivas, que dañen o que trunquen un proceso que hasta el momento ha logrado, por el contrario debe alentarse a mejorar y prestar atención al detalle más pequeño, para que la

investigación resulte de manera exitosa “cada estudiante debe sentir que la preocupación principal del profesor es ayudar al artista o escolar aspirante a llegar al nivel más alto posible de excelencia” (Renzulli, 1996, p.296).

Renzulli (1996) propone que el estudiante tenga la posibilidad de dar a conocer su investigación a una audiencia escolar y/o local, para que puedan mostrar sus esfuerzos creativos, este elemento tiene un riesgo alto, y es que dicha investigación puede llegar a no ser aceptada en áreas más amplias.

Para terminar, las actividades de enriquecimiento triádico están diseñadas para que el estudiante logre generar producción creativa en un campo determinado, asociado a problemas reales que interesen a los estudiantes.

Para los propósitos de este estudio, las actividades de enriquecimiento tipo I serán desarrolladas en el museo, sin embargo se pueden realizar en otros espacios. Los museos son entornos apropiados para este tipo de enriquecimiento porque, permite que el niño se encuentre con variedad de temas, que durante la visita, pueden llegar a generar inquietudes, dudas e intereses por ciertos temas en específico. Por otra parte, son lugares que ofrece la ciudad y deben ser aprovechados para generar aprendizajes significativos, y puede ser aquí un ambiente indicado para reconocer los intereses de los niños. En un museo como el MUSA, cuyo objetivo central es la arqueología, se pueden explorar los intereses de los niños alrededor de temáticas como: culturas indígenas de Colombia, el quehacer del arqueólogo entre otros muchos. Por ejemplo, supongamos que a partir de la colección “el hombre y su percepción del medio” el guía desarrollo el tema de las raíces de nuestra cultura y el mediador nota que él o la estudiante “X” manifiesta una muy alta inquietud, pues le intriga conocer sus raíces históricas porque sus papás nacieron en otra ciudad que no conoce. A partir de esta inquietud el mediador debería identificar

que actividades de tipo II le permitirían a él o la estudiante “X” solucionar la problemática que identificó y a la vez, proponerle desarrollar un trabajo individual, que podría estar asociado a la clase de ciencias sociales o de historia sobre sus raíces.

Las actividades de tipo II pueden ser desarrolladas en el museo o también el mediador puede implementarlas en el aula. En el caso mencionado anteriormente se pueden crear talleres que le permitan a “X” reconstruir sus raíces, por ejemplo se requeriría un taller sobre genealogía, donde “X” aprenda cómo construir su pasado, por medio de la información que tienen sus padres, y que él o ella irá descubriendo a medida que resuelva inquietudes, teniendo ya este tema claro, el o la estudiante “X” podrá realizar una investigación a cerca de la ciudad de donde son sus padres.

Las actividades tipo III se realizarán en general en el aula, a menos que el museo cree un espacio o un club que permitiera a los niños desarrollar proyectos en acompañamiento de los mediadores del museo, que serían los profesionales en las distintas áreas de interés que se encuentran en este lugar.

Si existiera la posibilidad de la creación de este club en el MUSA, su nombre podría ser “Descubriendo mis raíces”, donde los agentes involucrados puedan reunirse una vez a la semana, donde expertos pueden enseñar como reconstruir la historia por medio de los trastes que encontraron, partiendo de la genealogía, para conocer a cerca de nuestros antepasados, como vivieron y de donde vienen. Otra de tantas actividades podría ser el hecho de que se enseñe como hacer mantenimiento a las distintas obras. Cabe resaltar, que es difícil prever las actividades de enriquecimiento tipo III, pues como se señaló anteriormente, estas actividades deben surgir del interés o intereses del estudiante.

Capítulo 3. Marco metodológico

El alcance de este estudio es principalmente documental, exploratorio y tiene una naturaleza prospectiva, pues pretende construir una propuesta para su futura implementación, a partir de la exploración de un espacio natural, como es el Museo Arqueológico.

Para la elaboración de este proyecto de grado denominado “el museo como un espacio de enriquecimiento educativo para los grados primero y segundo de primaria”, fue necesario emplear la metodología de orden cualitativo, así como el análisis documental, a partir de esto se realizó un análisis del funcionamiento del Museo Arqueológico MUSA , para que pudiera responder de manera oportuna y adecuada a las exigencias que requería el enriquecimiento educativo en los grados de primero y segundo de primaria. Se trató también de que los espacios existentes pudieran integrar a los niños en los contextos histórico-culturales; se llevaron a cabo entrevistas libres para averiguar el funcionamiento del museo, cómo se dirigían las visitas de los niños y qué tipo de actividades se realizaban para esta población.

Una de las ventajas de la investigación cualitativa fue que permitió realizar un acercamiento a los desafíos que se presentaban en los museos para integrar a la niñez. Pudimos realizar un proceso de exploración, descripción y comprensión teniendo en cuenta los conocimientos que tenía cada uno de los agentes involucrados en esta investigación: la directora del museo, los guías, los arqueólogos y otros agentes que trabajan en estos espacios. Esto quiere decir que los actores del museo y las estudiantes investigadoras interactuaron en el contexto social en el que se encontraban inmersos, donde se compartieron los conocimientos que cada uno de las partes tenía y la percepción de la realidad que vivían. “El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo

transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 10)

Objetivos

Con este proyecto de grado se esperamos contribuir al aprovechamiento de los museos en la ciudad de Bogotá como espacios de enriquecimiento pedagógico en la primera infancia, lo cual permitiera abrir posibilidades de acción pedagógica dentro de un contexto educativo no convencional como el museo.

Objetivo general

Construir una propuesta basada en el modelo de enriquecimiento trídico y de aprendizaje significativo que permita a museos como el museo Arqueológico “MUSA” constituirse en un espacio de enriquecimiento educativo para primero y segundo grado de primaria.

Objetivos específicos

- Revisar la literatura sobre el tema y a partir de ahí re conceptualizar los museos como espacios de enriquecimiento educativo para estudiantes de primero y segundo grado de primaria.
- Conocer y describir el Museo Arqueológico MUSA.
- Describir los aportes de educación dirigidos a la primera infancia en el Museo Arqueológico MUSA.

- Identificar oportunidades pedagógicas informales que puedan contribuir a enriquecer los procesos educativos de estudiantes de primero y segundo grado de educación básica, a partir de la creación de una matriz de análisis que relacione los contenidos curriculares con las oportunidades de aprendizaje del museo,
- Diseñar algunos ejemplos de actividades de enriquecimiento tipo I, tipo II, basados en el modelo de Enriquecimiento Trádico
- Diseñar guías para que los docentes y gestores de museos puedan diseñar y sistematizar sus propias actividades de tipo I y tipo II basadas en el modelo de Enriquecimiento Trádico.

Grupo objetivo y espacio de desarrollo del estudio

El estudio se realizó en el MUSA; el Museo Arqueológico de Bogotá se encuentra ubicado en la carrera 6 No. 7 – 43 barrio La Candelaria. Cuenta con seis salas, que están destinadas a la colección permanente denominada antes de 1.492 cerámica y biodiversidad; el patio central, el patio trasero, un restaurante, una biblioteca, la sala de conferencias y por último la librería y la tienda del MUSA.

El objetivo del museo es mostrarle al público las colecciones del patrimonio histórico-cultural que giran alrededor de las culturas precolombinas a partir de sus pinturas y de cerámicas representativas de cada región; con estos elementos podemos entender la concepción del mundo que tenían estas culturas. El MUSA pretende que la sociedad se acerque al patrimonio cerámico y de esta forma dar conocer algunos aspectos de las culturas: Muiscas, Guane, Tayrona, Chimilla, Sinú, Quimbaya, Antioquia, Calima, Corinto Cauca, Tolima, Tierra Adentro, San

Agustín, Rio Magdalena, Nariño, entre otras, que existieron y de las pocas que quedan hoy en día (conversación personal con funcionaria del MUSA).

Las actividades se desarrollaron para niños y niñas en los grados primero y segundo de educación básica primaria. Según las estadísticas del DANE en Colombia hay 4.272.011 niños entre los 5 y 9 años de edad, en esta etapa ocurren cambios importantes en el desarrollo integral del niño.

Los años intermedios de la infancia, entre los 6 y los 11 años de edad aproximadamente, son los también llamados años escolares. La escuela es la experiencia central durante este periodo; es un punto central para el desarrollo físico, cognitivo y psicosocial. (Papalia, Olds & Feldman, 1999, p.361)

Papalia & otros (1999) hablan del desarrollo del niño en la tercera infancia teniendo en cuenta que todo a su alrededor influye y que en su etapa escolar ya han interiorizado sentimientos tales como la vergüenza y el orgullo. Alrededor de los 7 años el niño ha aumentado su nivel de razonamiento lógico, su pensamiento espacial, comprensión de la causalidad, categorización, razonamiento inductivo y deductivo, conservación y trabajo con números. En cuanto al desarrollo del lenguaje en esta etapa se evidencia el progreso en adquisición de vocabularios, gramática y sintaxis; la pragmática es aquella área que suele desarrollarse de manera progresiva.

Fases de desarrollo del estudio

El estudio se desarrolló en cuatro fases: fundamentación, exploración, análisis y diseño como se observa en la tabla 2.

La fase de fundamentación fue un trabajo de exploración, recolección y revisión de algunos documentos, artículos y textos sobre los museos, la primera infancia, museología, museo e infancia, aprendizaje significativo, enriquecimiento trádico y acciones mediadas.

Fase de exploración. Nos permitió ver como estaba planteado el museo arqueológico MUSA, qué función tenía ante la sociedad, qué colecciones posee, sobre que ámbito trabajan y qué objetivo y misión tiene. Esta exploración nos permitió realizar un recuento del trabajo realizado por el MUSA con los niños.

Paso seguido se inició con la fase de análisis que nos permitió identificarlas posibles oportunidades de aprendizaje que se pueden desarrollar, teniendo en cuenta los estándares del currículo y el plan de estudios. Mediante el diseño de actividades de enriquecimiento trádico, de tipo I y tipo II estos aprendizajes pueden trascender en la vida académica y cotidiana de los niños.

Ya realizado el análisis del MUSA se pasó a la fase de diseño donde se platearon actividades de enriquecimiento tipo I, tipo II y tipo III que permitieron ilustrar cómo se podrían generar experiencias significativas para los grados primero y segundo de primaria; se diseñó de igual forma un formato que ayudó a la construcción de actividades de enriquecimiento y un formato de sistematización de las actividades.

Tabla 2.

Plan de trabajo para el desarrollo de la investigación.

Fase	Objetivo	Acciones/herramienta	Preguntas	Descripción
Fase de fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> Construir un marco de referencia que oriente la elaboración de propuestas de enriquecimiento. 	Revisión de literatura	<p>¿Qué investigaciones o temas en desarrollo hay sobre las museos en Bogotá?</p> <p>¿Qué es infancia?</p> <p>¿Qué son los museos?</p> <p>¿Qué es pedagogía museística?</p> <p>¿Qué es aprendizaje significativo?</p> <p>¿Qué es enriquecimiento trídico?</p>	<p>Exploramos en bibliotecas. Leímos algunos documentos sobre pedagogía museística y analizamos los temas que serían de nuestro interés.</p> <p>Revisamos libros, documentos y acudimos a una museóloga de Colciencias que nos orientó y nos documentó sobre los museos, cuál es la función y qué papel cumple dentro de la sociedad.</p>
Fase de exploración	<ul style="list-style-type: none"> Conocer y describir las colecciones del Museo Arqueológico MUSA. Explorar el funcionamiento del Museo Arqueológico MUSA como espacio de aprendizaje para la primera infancia. Rastreo del trabajo 	Observación, entrevistas y revisión de documentación del museo	<p>¿Cómo funciona el museo?</p> <p>¿Quién es el encargado del museo?</p> <p>¿Quién realiza las visitas guiadas?</p> <p>¿Qué tipo de población asiste al museo?</p> <p>¿Cómo se realizan las visitas guiadas?</p>	<p>Durante nuestra asistencia al museo arqueológico observamos a los visitantes y cómo trabajan los guías.</p>

	que se realiza con la infancia.		¿Qué horarios maneja el museo? ¿La asistencia al museo debe ser en grupos o individual?	
Fase de análisis	<ul style="list-style-type: none"> Identificar oportunidades de aprendizaje que puedan contribuir a enriquecer los procesos educativos de estudiantes de primero y segundo grado de educación básica. 	Contrastación de oportunidades de aprendizaje con estándares del currículo de primero y segundo grado de básica primaria.	<p>¿Cuál es el objetivo del currículo en los grados primero y segundo de básica primaria?</p> <p>¿De qué manera el currículo busca completar la educación con espacios externos al colegio?</p> <p>¿Qué tipo de espacios se utilizan para enriquecer el sistema educativo formal?</p>	<p>Revisamos de manera detallada los estándares nacionales para educación básica primaria que implementa el Ministerio de Educación.</p> <p>Analizamos las herramientas y espacios que ofrece el museo para fortalecer el currículo.</p>
Fase de diseño	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar actividades de enriquecimiento tipo I, II y III que generen experiencias significativas para la primera infancia. 	Revisión de literatura y análisis del museo para identificar espacios y colecciones que sirvan para el diseño de estas actividades.	<p>¿Qué criterios de mediación se utilizan para el diseño de actividades?</p> <p>¿Cómo se generan aprendizajes significativos?</p> <p>¿De qué manera se piensan las actividades?</p> <p>¿Qué metodología se utiliza</p>	Teniendo en cuentas las observaciones anteriores y las entrevistas realizadas pudimos discernir la problemática que existe cuando el museo quiere realizar actividades dirigidas a la primera infancia.

para la realización de las actividades?

¿Qué tipo de herramientas y/o estrategias se utilizan para dirigirse a las diferentes poblaciones?

Elaboración: fuente propia.

Categorías de análisis

Para la construcción de la propuesta se tomaron en cuenta los criterios del marco teórico, se inventaron estrategias que involucraran a los grados de primero y segundo de primaria en espacios culturales como el MUSA y de esta forma se promovieron aprendizaje significativo mediante acciones evaluadas por el museo y basadas en el enriquecimiento trídico.

En la organización de las actividades realizadas por los museos para los niños no se tiene en cuenta ni siquiera el hecho biológico de la estatura, lo que implica que el niño no va a poder aprovechar de manera óptima la actividad propuesta.

Es importante ver los museos como espacios de enriquecimiento cultural que sirven para potencializar los saberes de los visitantes en general y por ende de los niños de primero y segundo grado de primaria. A partir de la memoria de los antepasados se pueden generar reflexiones y debates sobre nuestra sociedad actual; si se promueven espacios de goce, disfrute y aprendizaje los niños podrán vincular el conocimiento previo con la experiencia que se propició en el museo.

El museo se plantea así como un promotor pedagógico y de aprendizaje dirigido al público en general “una organización dinámica y multicultural a favor de la educación permanente dentro de la sociedad” (Pastor, 2004, p. 44) y su finalidad es promover el empoderamiento de la sociedad a partir de su historia. El museo vive gracias a sus visitantes y estos se enriquecen culturalmente gracias a él. Con esto se empezó a dar una doble función al museo, Pastor (2004) 1. Coleccionar, preservar el pasado e investigar, 2. Comunicar toda la riqueza y conocimientos que encierra sus paredes a la población a través de los respectivos departamentos de educación y demás servicios de atención a los visitantes.

Kozulin (1998) describe los criterios que garantizan la acción mediada; la intencionalidad consiste en que cualquiera que sea la situación interactiva, esta no sea accidental sino por el contrario, como su nombre lo indica, sea intencionada. El objetivo de la intencionalidad son los procesos cognitivos del niño. La trascendencia no siempre se realiza de manera consciente y deliberada, por ejemplo, la transmisión de la cultura de generación en generación que es transmitida de padres a hijos. Y por último el significado es aquel que da sentido a los estímulos, sucesos o a la información.

Teniendo en cuenta los criterios mencionados anteriormente, para que exista un aprendizaje significativo, Novak propone tres requisitos: (1) conocimientos previos relevantes, (2) confrontación de los conocimientos previos del individuo con el acto pedagógico propuesto por el museo y (3) a partir de esta confrontación el aprendiz decide si quiere profundizar el aprendizaje de manera significativa. “el aprendizaje significativo subyace a la integración constructiva entre pensamiento, sentimiento y acción que conduce al engrandecimiento humano” (Moreira, 2000, p. 43)

Como última categoría de análisis, se utilizó el enriquecimiento triádico, a partir del cual se construyó la guía y las propuestas de actividades para los niños de primero y segundo grado de primaria. Según Alonso & Benito (1996), el modelo de enriquecimiento triádico se basa en tres tipos de enriquecimiento que acompañan el desarrollo del currículo.

Enriquecimiento tipo I, son actividades de exploración que introducen al estudiante en una variedad amplia de temas o áreas de estudio.

Enriquecimiento tipo II, actividades de entrenamiento en grupo que desarrollen habilidades cognitivas, afectivas, de aprendizaje, de investigación y de comunicación;

Enriquecimiento tipo III, investigaciones individuales y en grupos pequeños de problemas reales para construir su propio proyecto.

Instrumentos de recolección de información

Gracias a la metodología de orden cualitativo las investigadoras pudieron observar cómo se desarrollaban las visitas de los niños en el museo, que actividades se desarrollaban para esta población específica, que papel desarrollaban las personas que trabajan en el museo. Gracias a las entrevistas con el personal se evidenciaron las problemáticas y pudimos aportar nuevas propuestas.

Limitaciones del estudio

Esta investigación no es sino una primera etapa que posteriormente puede aplicarse de manera práctica mediante la implementación de la propuesta aquí elabora; las investigadoras son conscientes de todo el camino que queda por recorrer.

Capítulo 4. Diseño de experiencias de enriquecimiento

La descripción del Museo Arqueológico MUSA permitió el primer paso de la investigación para conocer las oportunidades de aprendizaje que se encuentra en el museo y a partir de ahí desarrollar el diseño de las experiencias de enriquecimiento. Para el diseño se tuvo en cuenta los lineamientos curriculares propuestos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y el consolidado de aprendizajes fundamentales por asignaturas del Colegio Liceo Moderno Santa Emilia, y así se elaboraron la guía y las propuestas de actividades de enriquecimiento tipo I y tipo II.

Descripción del Museo Arqueológico de Bogotá

El museo arqueológico de Bogotá se encuentra ubicado en la carrera 6 No. 7 – 43 barrio La Candelaria; su horario de atención es de lunes a viernes de 8:30 am – 5:00 pm y sábados de 9:00 am – 4:00 pm; el valor de la entrada varía de acuerdo al tipo de población: niños y estudiantes de colegio cancelan \$1.000, estudiantes universitarios \$2.000 y los adultos \$3.000. Fue fundado por el Banco Popular, en 1970 fue creado el Fondo de Promoción de la Cultura cuyo objetivo era exhibir y enseñar a la sociedad Colombiana las colecciones de cerámica más representativas de la época precolombina del país, así se conserva y se promueve la historia de nuestros antepasados.

El museo cuenta con seis salas descritas en la tabla 3, que albergan la colección la colección permanente denominada “*antes de 1.492 cerámica y biodiversidad*”, el patio central en el cual encontramos una fuente, un patio trasero, un restaurante, una biblioteca, una sala de conferencias donde se proyecta el video institucional y es la primera etapa de la visita, y por último la librería y la tienda del MUSA.

Tabla 3.

Descripción de las salas del MUSA.

Sala	Descripción
Salón San Jorge-arte Colonial	El museo destinó un salón para exhibir el estilo de la época Colonial, dejando en exposición permanente objetos de arte Religioso y doméstico.
Sala 1: tema del mes	En esta sala hay una rotación mensual de las piezas lo que permite al visitante tener una idea de la cosmogonía de las culturas precolombinas colombianas.
Sala 2: hábitat y estilos cerámicos	En esta sala la colección es permanente y da cuenta, a través de la cerámica, de la vida cotidiana precolombina. Las cerámicas cambiaban de diseño para representar las mismas temáticas.
Sala 3: el hombre y su percepción del medio	En esta se expone la visión que tenía cada grupo indígena respecto a la naturaleza, los animales y sus viviendas, partiendo de los mitos y leyendas que en cada zona surgían.
Sala 4: Chamanismo	Esta sala está dedicada a la exposición de las personas más sabias, más conocedoras, más espirituales y con el poder de la toma de decisiones para que cada una de las tribus sobreviviera y tuviese un guía conocedor del cosmos.
Sala 5: Urnas	En esta sala se le da tributo a los cultos que tenían todos los grupos indígenas cuando moría algún miembro de su clan.
Sala 6: Encuentro de dos mundos	Aquí se expone todo el intercambio cultural, social, religioso, agrícola y económico que se hizo cuando llegaron los españoles.
Sala 7: Tradición alfarera	En esta sala se exponen los diferentes diseños cerámicos de cada una de las culturas precolombinas.

Elaboración: fuente propia.

La casa del Marqués de San Jorge fue construida alrededor del siglo XVII, después de haber pertenecido a muchas familias, fue adquirida por las religiosas adoratrices en 1943, quienes realizaron algunas remodelaciones sin modificar la arquitectura. En 1972 fue adquirida por el Banco Popular para convertirse en el Museo Arqueológico. Durante las restauraciones que se hicieron para la instalación del museo se descubrieron los murales originales que las religiosas habían tapado. A continuación se mostrará una imagen que da cuenta de la pintura mural que se logró recuperar. (Conversación personal con funcionario de seguridad del museo)



Figura 2. Pintura mural MUSA

Elaboración: Fuente propia.

El objetivo del museo es mostrarle al público las colecciones del patrimonio histórico-cultural producidas por las culturas precolombinas y representadas en pinturas y objetos de cerámica que sirven para entender y explicar la vida, la muerte y su concepción de mundo. El visitante que entra en contacto con este patrimonio cerámico conoce la vida de los ancestros de las pocas tribus indígenas que aún sobreviven. (conversación personal con funcionaria del MUSA).

Este museo cuenta con seis (6) salas, pero al inicio del recorrido se encuentra un salón de “arte colonial San Jorge” el cual está dividido en dos partes, al lado derecho encontramos todo lo relacionado con el uso religioso, cuadros de carácter oscuro, alusivos a la Fe Cristiana como ángeles, monjas, sacerdotes; al lado izquierdo están los elementos que hacían parte del uso cotidiano como sillas, mesas y bargeños de la época.

La exposición permanente se denomina “*antes 1.492 cerámica y biodiversidad*”, esta exposición pretende ubicar al visitante en el contexto de como los primeros pobladores mantenían y cuidaban su entorno, y como a través de la arcilla ellos pudieron elaborar piezas con representación no solamente de los seres humanos sino de la naturaleza que los rodeaba, se pueden encontrar objetos con representación fitomorfa y representación zoomorfa, a continuación se describirán cada una de las salas.

Sala 1: tema del mes, cada mes se cambia de pieza (figura), por ejemplo en el mes de marzo que se celebra el día de la mujer, se coloca una pieza femenina hecha por indígenas del valle del Cauca en el año 100 antes de Cristo y año 100 después de Cristo, esta mujer se encuentra arrodillada, tiene unas líneas sobre su cabeza que denotan que esta peinada, tiene los ojos cerrados y una nariz pequeña.

Sala 2: hábitat y estilos cerámicos, en esta sala se da a conocer porqué surge la necesidad de trabajar la cerámica por parte de los indígenas de las diferentes regiones de Colombia; representa la cotidianidad, lo religioso, lo estético y mágico de cada tribu. Por medio de esta colección se puede evidenciar que a partir del conocimiento del medio ambiente, estas culturas se crearon una perspectiva a cerca de la agricultura. Teniendo en cuenta las cerámicas realizadas por indígenas, se puede conocer la importancia que tenía la naturaleza dentro de estas sociedades prehispánicas.

Sala 3: el hombre y su percepción del medio, en esta sala se maneja la concepción y percepción del hombre y su entorno, por medio de mitos y el agua, la fauna y la flora, la vivienda y la figura humana, se ve como los distintos grupos manifestaron artísticamente la representación de temas similares como animales, bajo estilos de cerámica diferentes por medio de figuras antropomorfas.

Sala 4: Chamanismo, da cuenta del papel del chamán dentro de estas comunidades, pues este era el personaje más importante, ya que al tener conocimientos de su entorno, la naturaleza y el cosmos se le atribuían ciertos poderes, el chamán en sus diferentes representaciones siempre se va a encontrar sentado.

Sala 5: Urnas, en esta sala se evidencia el culto a los muertos, ya que esta es la pauta cultural que más se desarrolló en el mundo primitivo.

Sala 6: Encuentro de dos mundos, cuenta la historia del proceso de intercambio cultural, social y agrícola que vivieron los indígenas y los españoles.

Sala 7: Tradición alfarera, en esta sala se resume un poco como fue el proceso de diseño cerámico en las diferentes culturas precolombinas.

(Recorrido del MUSA dirigido por Patricia Córdoba)

A lo largo del recorrido se pudo evidenciar que el museo está organizado de tal forma que permite que los niños tengan un alcance visual completo de todas las colecciones, pues estas se encuentran ubicadas a una altura acorde a la estatura de los niños que se encuentran en edad preescolar y primaria. Con esto el niño no se perdería de ningún detalle del recorrido y así gracias al mediador se generan aprendizajes significativos que contribuyen a su desarrollo educativo dentro y fuera de contextos escolares formales e informales.

En el anexo 2 se encuentran fotografías de las diferentes salas del Museo Arqueológico MUSA, que fueron tomadas durante el recorrido el día 28 de marzo de 2014.

En el Museo Arqueológico MUSA, se empezaron a desarrollar alrededor del año 2002, programas educativos que incluyen a la primera infancia basándose en actividades lúdicas que pretenden generar aprendizajes en la población. A continuación mostraremos el plan de trabajo que tiene el museo para desarrollar con las distintas poblaciones que asisten a visitas guiadas tales como la primera infancia que incluye preescolar y primaria, estudiantes de secundaria y adultos que asisten a las visitas guiadas por parte del museo.

El programa diseñado por el Museo Arqueológico casa del Marqués de San Jorge ha propuesto el siguiente proyecto que involucra de manera directa a la niñez que allí asiste. Son la realización de talleres, que incluyen el modelado de arcilla, sellos y rodillos, telares, manillas y collares, pintura rupestre y pintura sobre cerámica. En la tabla 5 se podrá ver de manera más detallada el trabajo que realiza el Museo Arqueológico MUSA, que incluye a todos los visitantes.

Tabla 4.

Programa de actividades para la infancia diseñado por el Museo Arqueológico MUSA.

Población objetivo	Objetivo	Metodología	Producto
Niños en educación infantil, básica primaria y secundaria y adultos.	Motivar e incentivar en los niños y jóvenes la apropiación del patrimonio cerámico a través de la contemplación de las piezas, la creatividad y la imaginación de cada uno de los participantes.	De una manera lúdica los niños y jóvenes interactúan a partir de su historia y conocimiento, para establecer relaciones entre esos hombres que realizaban las piezas y su cotidianidad.	Una pieza cerámica a través del conocimiento previo de las técnicas prehispánicas, la cual es su huella o registro, como la memoria de nuestros antepasados. (Conversación personal con funcionaria del MUSA y folleto de bienvenida al museo)

Elaboración: fuente propia.

Teniendo en cuenta el proyecto diseñado por el MUSA mencionado anteriormente, las visitas guiadas para los niños están a cargo de Patricia Córdoba, y estas se realizan de la siguiente manera: primero se les da la bienvenida en el patio central de la casa y se les cuenta de manera breve la historia de la casa y como esta llegó a ser el Museo Arqueológico; como segundo momento se lleva a los niños a la sala de conferencias, donde primero la “mediadora”, que en este caso es la guía del museo, realiza un sondeo sobre el conocimiento lo que los asistentes tiene del MUSA y de lo que es un museo en general. A continuación se les proyecta el video institucional que da cuenta del patrimonio cultural y del legado que dejaron los indígenas sobre modos de vida y formas de interpretar el mundo en la época precolombina, de cómo y para

qué se trabaja la cerámica, resumen de la historia de la casa y cómo llegó a ser el MUSA. En este primer momento se puede evidenciar cómo la mediadora hace un trabajo de exploración sobre los conocimientos previos que tienen los niños para así desarrollar la estrategia de aprendizaje significativo; ya que al tener conocimiento sobre lo que saben y no saben puede implementar herramientas que le ayuden a mediar y generar los aprendizajes o intereses que despierten su curiosidad.

En seguida de esta presentación corta del museo y una indagación superficial de lo que los niños saben a cerca de los museos; pasan al patio principal donde se les muestra un poco el diseño de la casa. La mediadora empieza a generar preguntas como: ¿qué saben ellos sobre los primeros pobladores?, ¿cómo se imaginan que vivían estas personas?, ¿qué creen que comían?, ¿cómo se vestían?, ¿será que todavía existen algunos grupos indígenas?, y de esta manera hacer que ellos empiecen a conversar, imaginar y a dar posibles respuestas desde el conocimiento y los saberes de cada individuo. Cuando ellos ya dan algunas opiniones, la mediadora comienza a explicarles que estas comunidades Precolombinas, a la llegada de los españoles, lamentablemente fueran arrasadas muchas de ellas; pero que en la actualidad hay aproximadamente 102 comunidades indígenas que persisten en las diferentes regiones de Colombia como la Guajira, la Sierra Nevada de Santa Martha, en el Choco, Nariño, Tumaco, Tolima y Amazonas, la mayoría de las comunidades indígenas como tenían la concepción de un mundo diferente por lo que estaban rodeados de un ecosistemas amplio y diverso como el sol, la tierra, las plantas, los animales, el agua y el fuego, ellos los tenían como sus dioses, pero con la llegada de los españoles se rompió con la historia que tenían y con esto se constituye la creación de un solo dios, entonces la concepción del morir era irse de viaje. Por ende acá en Colombia antes de los años 70 se encuentra con todo ese concepto de la guaquería que eran hombres

comunes quienes empezaron hacer el proceso de excavación para hallar guacas pero nunca encontraban tales tesoros, sino que lo que empezaron a encontrar fueron piezas de cerámica, las cuales comenzaron a llevar a las oficinas del Banco Popular y ya en el año de 1973 el presidente del Banco dio la idea de constituir un ente que pudiera regular todas esas piezas, las cuales son traídas a esta casa y se constituye una ceramoteca la cual guarda alrededor de unas 15.000 piezas en solo cerámica Precolombina, también hay algunos huesos, dos momias, algunos adornos o atavíos y algunos telares.

Gracias a la información acumulada en este primer intercambio la guía puede implementar acciones mediadas para que desde la vivencia se pueda generar en cada sujeto una experiencia de indagación, interacción, observación y reflexión de todo lo que van a encontrar en el museo.

Con esto los niños van a poder observar el trabajo hecho por otras personas en otra época de la historia con un elemento que es la greda o la arcilla; acá la guía les pregunta a los niños si ¿conocen la greda?, ¿qué puede ser? y ¿qué pueden hacer con ella?; entonces algunos pueden tener el concepto y otros no, por esto se les dice que piensen que en su casa hay objetos de cerámica como los platos, los pocillos, la tasa del baño y el piso; son de cerámica pero con más elaboración a la que los antepasados trabajaron de acuerdo a sus necesidades. Con esto la mediadora les dice que lo que van a ver son objetos moldeados. Antes de dirigirse a la exposición permanente la mediadora se toma un momento para que los niños se estiren, se muevan, se distencionen y tomen aire para lograr que se conecten de nuevo con la visita.

Se pasa después al segundo piso y mientras suben la mediadora les explica que la casa tiene un diseño colonial, el cual se caracteriza por los arcos, las escaleras y el mural que está en algunas de las paredes de la casa. Cuando ya están en el segundo piso la mediadora les dice que

observen la pintura mural y les pide que describan o destaquen las figuras que allí están plasmadas. Ya cuando se ha observado más en detalle el diseño de la pintura mural se pasa a la primera sala que hace referencia al arte colonial donde hay algunos objetos, muebles y cuadros de carácter religioso y cotidiano de esa época. Después pasan a la exposición permanente llamada “*antes de 1.492 cerámica y biodiversidad*”, en esta sala la mediadora ubica a los niños en el contexto de como los primeros pobladores mantenían y cuidaban su entorno y la naturaleza y como a través de la arcilla moldearon piezas no solo de los seres humanos, sino que también de la naturaleza que estaba a su alrededor.

En la segunda sala los niños se encuentran con un mapa geográfico de Colombia; la mediadora los ubica en que región están y en qué departamento se encuentran, pero les pregunta que si hay alguien que sea de otro departamento o región y si no hay, entonces cuáles han conocido. Después de haber dialogado sobre las regiones y departamentos pasan por grupos a los distintos estantes para que observen una pieza que les llame la atención; ya cuando la observen y contemplen se reúnen de nuevo todos y cada grupo comenta cual fue la que más le gusto, ¿Por qué?, ¿qué características tiene? y ¿qué posible historia puede estar detrás de esa pieza? y así contar de manera distinta la historia.

En la tercera sala la mediadora les dice a los niños que se acomoden en el piso y desde allí les empieza a preguntar: ¿qué objetos los rodean en su casa, en el colegio y en este entorno?, para así introducirlos en esta sala, la cual hace referencia a los conceptos que los antepasados reflejaban con sus piezas en cerámica de los animales, la flora, la fauna, el agua, la tierra, la comida, sus viviendas y todo el entorno en el que vivían; la mediadora les dice que observen cada una de las figuras. Dependiendo la edad y el contexto en el que se encuentran se les dice

que se identifiquen con una de las piezas para que después se les explique el porqué de su diseño y lo que representa en realidad.

En la sala de los chamanes la mediadora empieza explicando qué era un chamán, cómo era el proceso y la preparación para ser chaman y que significaba este personaje para cada uno de los grupos indígenas; después de la explicación ella les dice que jueguen a ponerse en el papel del chaman que se sienten como ellos y que describan cómo estaban y que elementos tenían.

Por último pasan a la sala de las urnas y aquí la mediadora los deja que observen, que detallen; después de que ellos hicieron el proceso de observar, ella les pregunta ¿qué significa la muerte para cada uno de los niños?, ¿qué pasa y que hacen ellos y la familia cuando un ser querido muere? y ¿cómo se desarrolla un entierro?, para luego ubicarlos y explicarles el concepto que las comunidades indígenas tenían de la muerte; el cual era un viaje y por esto se enterraban en esas vasijas y con artefactos de valor.

Al final del recorrido la mediadora lleva a los niños al salón de los talleres, y es allí donde ella desarrolla una actividad para que la experiencia en el museo sea enriquecedora para los niños.

Las acciones que desarrolla la mediadora son un tipo de experiencia activa y vivencial para los niños y contribuyen al aprendizaje significativo, a la acción mediada y al enriquecimiento trídico ya explicados anteriormente; lo que permite generar interés, curiosidad y complementar los conocimientos previos que cada uno de estos niños trae consigo.

El currículo de primero y segundo grado

Los lineamientos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN), son una guía para que los docentes elaboren el plan de estudios generando experiencias enriquecedoras y aprendizajes significativos teniendo en cuenta la formación integral del estudiante, ya que la nueva mirada de la educación propone formar sujetos empoderados y seguros de sus conocimientos y saberes, para así lograra construir y desarrollar una sociedad objetiva y analítica.

Para lograr el propósito de este trabajo de grado se tuvo en cuenta los lineamientos curriculares de ciencias sociales, ciencias naturales y educación artística de primero y segundo grado de primaria establecidos por el MEN para desarrollar la guía, la construcción de actividades de enriquecimiento y la propuesta de actividades tipo I y tipo II.

Serie lineamientos curriculares. Ciencias sociales

El MEN en su documento de lineamientos curriculares de ciencias sociales (s.f) plantea que cuando empezaron la construcción de estos, la primera inquietud que les surgió fue la de cuál es la función y que objetivos son lo que se deben alcanzar en la educación básica y media. La primera conclusión a la que se llegó fue que el objetivo de las ciencias sociales no es formar historiadores, geográficos, sociólogos o economistas sino la de formar sujetos empoderados y seguros de sus conocimientos y saberes, para así lograra construir y desarrollar una sociedad objetiva y analítica.

Teniendo claro la lógica de las ciencias sociales en la educación básica y media, los objetivos que sirven como punto de partida de estos lineamientos curriculares son los siguientes:

- Ayudar a comprender la realidad nacional (pasado-presente) para transformar la sociedad en la que las y los estudiantes se desarrollan.

- Formar hombres y mujeres que participen activamente en su sociedad con una conciencia crítica, solidaria y respetuosa de la diferencia y la diversidad existentes en el país y en el mundo.
- Propiciar que las personas conozcan los derechos que tienen y respeten sus deberes.
- Propender para que las y los ciudadanos se construyan como sujetos en y para la vida.
- Ayudar a que las y los colombianos respondan a las exigencias que plantean la educación, el conocimiento, la ciencia, la tecnología y el mundo laboral.

Serie lineamientos curriculares. Ciencias naturales y educación ambiental

En la serie de lineamientos de ciencias naturales y educación ambiental, el MEN (s.f) manifiesta que en esta área se quiere lograr transformar el pensamiento de los estudiantes Colombianos dándoles la oportunidad de que tengan diversidad de conceptos, teorías y procesos de las ciencias naturales y con esto que ellos puedan darle un enfoque social y cultural en el cual se vea el beneficio y la responsabilidad que tiene cada uno de estos sujetos al haber entrado en contacto con las ciencias naturales y la educación ambiental.

Con esto se puede decir que el sentido de esta área es ofrecerle a los estudiantes Colombianos la oportunidad de comprender los procesos físicos, químicos y biológicos, vinculados con los procesos culturales y sobre todo los que llegan a afectar el ambiente que rodea a estos sujetos. Es decir que desarrollen un pensamiento científico que les permita contar con una teoría integral del mundo natural dentro del contexto de un proceso de desarrollo humano integral, equitativo y sostenible que le proporcione una concepción de sí mismo y de sus relaciones con la sociedad y la naturaleza armónica con la preservación de la vida en el planeta.

Teniendo claro el sentido que quiere brindar las Ciencias Naturales y la educación ambiental, es importante resaltar las capacidades que los estudiantes podrían desarrollar con esta área de aprendizaje:

- Construir teorías acerca del mundo natural.
- Argumentar con honestidad y sinceridad en favor o en contra de teorías, diseños experimentales, conclusiones y supuestos dentro de un ambiente de respeto por la persona de sus compañeros y del profesor.
- Imaginar nuevas alternativas, nuevas posibilidades en el momento de resolver un problema, de formular una hipótesis o diseñar un experimento.
- Trabajar seria y dedicadamente en la prueba de una hipótesis, en el diseño de un experimento, en la toma de medidas y en general en cualquier actividad propia de las ciencias.
- Contribuir en la construcción de una conciencia ambiental en el estudiante que le permita tomar parte activa y responsable en toda actividad a su alcance dirigida a la conservación de la vida en el planeta.

Serie lineamientos curriculares. Educación Artística

El MEN en su documento de lineamientos curriculares de educación artística (s.f) expresa que las artes cumplen distintas funciones en el desarrollo de los estudiantes, tales como: el desarrollo físico, ético, estético e imaginativo de los sujetos. A la hora de emprender el trabajo artístico con los estudiantes, se promueve en ellos la percepción unificada del propio cuerpo, se promueve gradualmente el control y el afinamiento de las habilidades motoras, se desarrolla conciencia espacial, equilibrio y sentido del ritmo, se percibe y representa el paso del tiempo. De esta forma se potencializa la intuición, y se engrandece la imaginación, la memoria táctil, memoria visual y memoria auditiva y la invención en los niños.

Cumple una función en el desarrollo de vínculos con la naturaleza.

Percatarse de la vida que se renueva misteriosa y equilibrada en la

naturaleza, así como darse cuenta de las maneras como el grupo cultural al que se pertenece y otros pueblos han visto y transformado el medio ambiente, y cómo se han expresado, promueve sorprendentes cambios en la comprensión sensible del mundo, así como en la autoestima y en la valoración de los otros en el desempeño académico.

(MEN, s.f, p.35)

Los siguientes objetivos son el punto de partida que propone el Ministerio de Educación Nacional, en los lineamientos curriculares para que los docentes propongan de manera didáctica y enriquecedora en las aulas:

- Desarrollo perceptivo de las propias evocaciones y fantasías, de la naturaleza, de los demás y de las cosas.
- Desarrollo expresivo de sensaciones, sentimientos e ideas a través de metáforas y símbolos
- Construcción y reconocimiento de elementos propios de la experiencia estética y del lenguaje artístico.
- Formación del juicio apreciativo.
- Comprensión del sentido estético y de pertenencia cultural.

Oportunidades de aprendizaje en el museo

Para reconocer las oportunidades de aprendizaje que tiene el Museo Arqueológico MUSA, se tuvo en cuenta el plan de estudios de los grados primero y segundo de primaria del Colegio Liceo Moderno Santa Emilia, ubicado en la localidad de Puente Aranda de la ciudad de Bogotá.

El Museo Arqueológico MUSA cuenta con 7 salas, las cuales están divididas de la siguiente manera: sala 1 tema del mes, sala 2 hábitat y estilos cerámicos, sala 3 el hombre y su percepción del medio, sala 4 chamanismo, sala 5 urnas, sala 6 encuentro de dos mundos y sala 7 tradición alfarera. Dentro de cada una de estas salas se encontró variedad de temas que transportan rápidamente al pasado, pues estas hacen referencia a las culturas indígenas que existieron y que hoy en día aún existen en nuestro territorio colombiano; a partir de ello, se mostró que el museo ofrece variedad de oportunidades de aprendizaje que pueden ser aprovechadas mediante un trabajo mediado por el docente o el guía del museo como es posible observar en la tabla 5.

La información descrita en la siguiente tabla (tabla 5) puede ser aprovechada tanto por el museo como por los docentes que encuentren interés por aprovechar los distintos espacios que ofrece la ciudad para generar aprendizajes e implementar las actividades de enriquecimiento trídico, que como su nombre lo indica “enriquecen” y/o cumplen la función de acompañar el currículo. Cabe señalar que lo que se encuentra en la tabla son solo posibilidades del trabajo que se puede llegar a hacer, pero el museo y el docente son libres de crear sus propias actividades o si es el caso, de implementarlas según su concepto.

Tabla 5.

Oportunidades de aprendizaje del museo Arqueológico MUSA.

Grado	Asignatura	Desempeños Colegio Liceo Moderno Santa Emilia	Oportunidades de aprendizaje del museo	Posibles oportunidades de trabajo en el recorrido de las salas
Primero	Ciencias Naturales	Muestra la curiosidad por el mundo físico y natural a través de la observación y la exploración.	Sala 1: Tema del mes Sala 2: hábitat y estilos cerámicos Sala 3: el hombre y su percepción del medio Sala 4: chamanismo Sala 5: Urnas Sala 6: Encuentro de dos mundos Sala 7: Tradición alfarera	<p>Este es un espacio de enriquecimiento educativo, lo cual conduce a que los niños pueden llegar a interesarse por conocer cómo fue, como ha sido y como es el mundo en el que se encuentran inmersos, a partir de la experiencia vivencial en el recorrido dentro del museo.</p> <p>El objetivo del recorrido es que se genere interés en los niños por medio de la historia que allí se muestra y cómo estas culturas hacen parte de todo lo que somos ahora.</p>
		Describe las diferencias que existen entre los distintos seres vivos de un ecosistema y la forma como se relacionan.	Sala 3: el hombre y su percepción del medio. Esta sala maneja la concepción y la percepción del hombre y su entorno, por medio de mitos y el agua, la fauna y la flora, la vivienda y la figura humana, se ve como los distintos grupos manifestaron artísticamente la representación de temas similares como animales, bajo estilos de cerámica diferentes.	<p>Como su nombre lo indica, esta sala nos describe la cosmogonía de nuestros antepasados y su relación con la naturaleza.</p> <p>El objetivo de la sala es rescatar el cuidado, el respeto y el amor por los seres vivos, donde el docente puede aprovechar este espacio para definir las diferencias que existen entre los seres vivos y el ecosistema en que se desarrollan.</p>

Ciencias Sociales	Describe las principales características que lo diferencian de los demás.	Sala 4: Chamanismo. Da cuenta del papel del chaman dentro de estas comunidades, pues éste era el personaje más importante, ya que al tener conocimientos de su entorno, la naturaleza y el cosmos se le atribuían ciertos poderes.	En esta sala se rescata el papel que tiene una persona en específico dentro de una sociedad; con esto, por medio de la mediación del docente o guía, los niños pueden llegar aprender que cada uno de ellos es diferente, y que tiene cosas distintas por aportar a la comunidad. Ahora bien, teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, se puede jugar con las profesiones para que los niños muestren las características y el papel cumple cada uno dentro de la sociedad.
	Dialoga sobre algunas características socio culturales de las comunidades a las que pertenece	Sala 5: Urnas. En esta sala se evidencia el culto a los muertos que es una de las pautas culturales que más se desarrolló en el mundo indígena.	Teniendo en cuenta que esta sala muestra una costumbre muy propia que se ha venido practicando a lo largo de la historia que es el culto a los muertos, el mediador puede trabajar con los niños el reconocimiento de prácticas comunes (el sepelio) dentro de su hogar y de su sociedad.
	Describe su entorno físico y los cambios que en este se han producido.	Sala 3: el hombre y su percepción del medio. Esta sala maneja la concepción y la percepción del hombre y su entorno, por medio de mitos y el agua, la fauna y la flora, la vivienda y la figura humana, se ve como los distintos grupos manifestaron artísticamente la representación de temas similares como animales, bajo estilos de cerámica diferentes.	Esta sala muestra como nuestros antepasados percibían el entorno en que vivían. En este punto, el docente o guía puede trabajar con los niños en el reconocimiento de los distintos estilos de vida anterior con los de ahora, y como ha cambiado el mundo desde ese entonces hasta el día de hoy, promoviendo reflexiones que inviten a reconocer su entorno y de fomentar el legado que nos dejaron los indígenas de Colombia.
	Describe y explica las	Sala 4: Chamanismo. Da cuenta	Esta sala da cuenta de las diferentes

		principales tradiciones culturales de la comunidad a la que pertenece y su efecto en él.	del papel del chaman dentro de estas comunidades, pues este era el personaje más importante, ya que al tener conocimientos de su entorno, la naturaleza y el cosmos se le atribuían ciertos poderes. Sala 5: Urnas. En esta sala se evidencia el culto a los muertos ya que esta es una de las pautas culturales que más se desarrolló en el mundo primitivo.	tradiciones que se tenían en las culturas indígenas que habitaron nuestro país. El docente o guía puede trabajar con los niños las costumbres que se llevan a cabo en su familia y su comunidad, incentivando la reflexión para que siga promoviendo la cultura a través de los años, para que no se olvide todo el legado que dejaron nuestros antepasados.
Segundo	Ciencias Naturales	Diferencia objetos naturales de objetos creados por el hombre.	Sala 2: hábitat y estilos cerámicos. Representa la cotidianidad, lo religioso, estético y mágico de cada tribu, por medio de estas colecciones se puede evidenciar que a partir del conocimiento del medio ambiente, estas culturas crearon una perspectiva a cerca de la agricultura en su diario vivir.	En esta sala encontramos distintos estilos cerámicos por medio de las percepciones que se tenían de su entorno. El mediador puede mostrar a los niños como los indígenas creaban objetos que sirvieron para la representación de sus culturas y los instrumentos que desarrollaron para su supervivencia; de esta manera se puede incentivar al niño a que cree algo que sienta que es necesario o que represente objetos que pertenecieron a esa cultura y que hoy en día hacen parte de la nuestra pero con mejoras.
	Ciencias Sociales	Identifica y describen las características socioculturales a las que pertenece.	Sala 4: Chamanismo. Da cuenta del papel del chaman dentro de estas comunidades, pues este era el personaje más importante, ya que al tener conocimientos de su entorno, la naturaleza y el cosmos se le atribuían ciertos poderes. Sala 5: Urnas. En esta sala se	Teniendo en cuenta que el contenido de la sala hace alusión a las distintas formas de vida de una cultura, para responder a este desempeño, el mediador, puede invitar al niño a que realice una comparación entre el ayer y hoy, para que de esta manera pueda extraer las características principales de cada

			evidencia el culto a los muertos ya que esta es una de las pautas culturales que más se desarrolló en el mundo primitivo.	comunidad y en especial las del entorno en el que él vive.
		Reconoce el periodo indígena como parte de nuestro pasado.	Sala 1: Tema del mes Sala 2: hábitat y estilos cerámicos Sala 3: el hombre y su percepción del medio Sala 4: chamanismo Sala 5: Urnas Sala 6: Encuentro de dos mundos Sala 7: Tradición alfarera	El museo en su conjunto es una muestra de las culturas indígenas que habitaron nuestro país y de las que quedan hoy en día, por ello resulta fácil que el estudiante conozca, evidencie, explore, identifique, reflexione y por medio de actividades vivencie las distintas formas que ellos tenían para expresarse, tales como la cerámica, el estampado de sellos, entre otras, y con esto promover la reflexión para que siga la transmisión de la historia y la cultura a través de los años, y no se olvide todo el legado que dejaron nuestros antepasados.

Elaboración: fuente propia.

Formato para la construcción de Actividades de Enriquecimiento

El considerar la aplicación de actividades de enriquecimiento triádico como una herramienta fuente de información e interacción, genera unos objetivos promotores con aspectos sociológicos.-históricos ligados en este caso a la Arqueología. Es evidente que el modelo puede aplicarse a cualquier ciencia en tanto que fuente de información que será profundizada según la voluntad del niño o niña joven o adulto.

Cómo construir actividades de Enriquecimiento Tipo I y tipo II

Para este trabajo de grado se creó un formato que a ayuda al mediador a planificar, crear y re pensar actividades de enriquecimiento tipo I y tipo II, de igual manera se planteó un formato de sistematización de actividades de enriquecimiento tipo I y tipo II.

Antes de continuar, conviene recordar que las actividades de enriquecimiento tipo I, son actividades de exploración que introducen al estudiante en una variedad amplia de temas o áreas de estudio. Las actividades de enriquecimiento tipo II, Son actividades de entrenamiento en grupo, que desarrollan habilidades cognitivas, afectivas, de aprendizaje, de investigación y de comunicación.

En el anexo 3 se puede observar el formato para actividades de enriquecimiento, y en el anexo 4 se puede observar el formato para sistematizar actividades de enriquecimiento.

Para facilitar el proceso de construcción de actividades Tipo I y Tipo II se creó un documento que orienta al mediador, en caso que presente dudas sobre cómo llenar de forma completa y clara (ver anexo 5). Y una guía para el formato de sistematización (ver anexo 6).

Se insiste en este punto que no todos los niños van a presentar intereses fuertes, solo serán unos poco, que pueden estar entre 1 o 3 estudiantes. Y que en esta medida, no siempre las

actividades de tipo I y tipo II desembocarán en proyectos de Enriquecimiento Tipo III; sin embargo, en términos de aprendizaje, las actividades de Tipo I y Tipo II, independientemente que desemboquen en actividades de Tipo III, contribuyen a complementar el currículo regular, desarrollando habilidades cognitivas, sociales, afectivas, entre otras.

Con relación a las actividades de Tipo I es el mediador quien construye las actividades fuera del currículo para generar y descubrir intereses y habilidades en los estudiantes, por medio de tareas, que promuevan y estimulen el aprendizaje de los mismos. Aunque ya se ha planteado el ¿cómo? También se tendrá en cuenta ¿por qué? para enmarcar una clara razón y un fundamento que la oriente. Igualmente el ¿qué?, el ¿A quién?, ¿Con quién?, ¿Cuándo? y ¿Dónde?, fijando tiempos, escenarios, recreando lugares, competencias, responsabilidades, ritmos de acción, alcance, y espacios. La interpretación de decisiones que se logren tomar serán las variables que extrapolen a los estudiantes en los procesos, definiendo estrategias que obliguen a los niños o niñas a la ruptura tradicional de procederes y a un extraordinario trabajo en equipo, así como a una comunicación de respeto y aceptación entre el estudiante y mediador.

En cuanto a la construcción de las actividades de Tipo II, la descontextualización permite la conservación y comprensión de escenarios solo en lenguajes descriptivos mediante pensamiento lógico y razonamiento motivacional (Hernández 2012, p. 14), algunas investigaciones apuntan a la información integral pero limitada a procesos individuales facultados en la construcción de modelos grupales, donde la planificación de estos eventos, ha permitido la planeación en procesos como el de la excavación arqueológica enfocando respuestas a medida que avanza cada movimiento en aras de dar cumplimiento a lo propuesto en Tipo I. La interpretación de la información contenida en las acciones de excavación, donde se pondrán,

documentar cartográficamente; la epigrafía numismática en arte y cultura que la docente implicada suministrara al alumnado o visitante.

Propuesta de Actividades de Enriquecimiento

Este trabajo de grado ha formulado una triada para planificar las actividades a realizar en el Museo Arqueológico MUSA adaptando una comunicación entre los entes que participan con tres tipos de acciones a ejecutar exclusivamente mediante la concienciación de niños y niñas en habilidades interactivas de aprendizaje en espacios recreados y simulados en forma de reflexión. Esta finalidad habrá de potenciar la orientación en niños, jóvenes y adultos a vincularse a programas culturales de mayor interactividad.

El museo como actividad lúdica temporal renueva en el infante acontecimientos reales en la historia y suscita, con la música, el complemento ideal del aprendizaje. Como se ha dicho anteriormente los eventos extraescolares identifican algunos de los intereses de los estudiantes en aras de estimular a la misma audiencia. Esta triada planteada anteriormente y que se planificó en este capítulo, será instrumento de enriquecimiento en un nuevo modelo adoptado por el Museo Arqueológico MUSA ya que lo que se hizo fue un planteamiento de futuras soluciones a la exigencia de la cultura museística.

Enriquecimiento Tipo I (En el museo)

1. Fecha

14	07	2014
----	----	------

2. Nombre de la actividad

Conociendo nuestra historia

3. Temática curricular

Historia

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I X	Tipo II	Tipo III
---------------------------	----------------	-----------------

5. Descripción de la actividad

El mediador deberá proponer llevar a los estudiantes de grado primero de primaria al Museo Arqueológico MUSA, para complementar el currículo con la visita al lugar, todo esto con el propósito de que los niños tengan un contacto directo con la historia y de esta forma, ellos puedan hacer relaciones, reflexiones, y generar inquietudes e intereses en los niños por parte del mediador del museo durante el recorrido, para que durante la visita puedan experimentar todo lo que allí se encuentra, y a medida que se vaya a haciendo el recorrido y se evidencie algún tipo de interés por parte de los niños, el mediador deberá hacer preguntas acerca del tema que generó inquietud, para que de esta forma se pueda suscitar en el niño la idea de seguir investigando y de ir más afondo en el tema que él halló el mayor interés.

Para esta actividad el mediador les pedirá a los estudiantes que formen grupos de cuatro personas, para que ellos dialoguen si en alguno de sus hogares ha fallecido alguna persona y como ha sido este proceso, luego de esto el mediador pedirá que salga un representante de cada grupo y hable de las experiencias que se contaron.

En un caso hipotético se supondría que se despertaría mayor interés en unos cuantos niños, y una de las posibles preguntas que podrían surgir por parte de ellos sería ¿Por qué cuando mi abuelita murió no la enterraron de la misma forma? O ¿Por qué cuando murió mi perro no le hicieron nada de eso? Cuando el mediador identifique dicho interés deberá ir cuestionando al niño, para que él se incentive por seguir conociendo e investigando.

6. Espacio donde se desarrollara la actividad

Museo Arqueológico MUSA.

7. Temática de la actividad

Las urnas funerarias, por esta razón, se hará énfasis en la sala número 5 del Museo Arqueológico MUSA, llamada “urnas”.

8. Objetivos de la actividad

Despertar el interés del niño, por medio de preguntas intencionales, para que el niño quiera profundizar en el tema.

De acuerdo al interés que se evidenció, el mediador mostrará más información que crea es pertinente para generar más inquietudes.

Que los niños conozcan la manera en que los antepasados realizaban los entierros de las personas que ya habían fallecido.

9. Logros

Se espera que los niños encuentren interesante y llamativa la visita al museo, para que se generen en ellos intereses que puedan llegar a transformarse en un proyecto que se irá planteando a medida que se van desarrollando actividades tipo II y tipo III.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados.

Las habilidades que se desarrollarán en los niños serán el pensamiento crítico y procesos afectivos

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de la visita al museo, son del grado primero de primaria, la edad oscila entre los 6 y 7 años de edad, en total son 24 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va. Los participantes son de un estrato socioeconómico medio.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Guía del museo	Dara la bienvenida a los estudiantes, y les explicara que van a encontrar en el museo, e ira explicando de manera clara y ordena las colecciones que se hallan en el museo.
Mediador	Anotara en una libreta el nombre del estudiante y el interés que le generó al pasar por algún tema en específico, y el mismo hará preguntas que se relacionen con el tema, pero que el niño pueda responder y que de alguna u otra manera pueda relacionar con su vida.
Estudiante 1	Repartirá hojas a cada uno de los estudiantes, para que escriban allí que fue lo que más le genero interés.
Estudiante 2	Le pedirá a sus compañeros que se organicen en mesa redonda y hablen a cerca de la visita al museo.

13. Fondo motivador

Esta actividad fue diseñada y puesta en marcha, ya que el mediador de historia, se encontraba dando su clase donde explicaba que todos tienen un pasado y que a medida que ha pasado el tiempo, las actividades que se llevan a cabo surgieron porque hace muchos años los antepasados también la practicaron, pero de formas distintas, y en ese momento “X” preguntó al

mediador si hace mucho años a las personas también las enterraban de la misma manera en que se hace ahora, pues hace poco un familiar suyo había fallecido.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de la actividad de enriquecimiento tipo I, el mediador utilizará recursos para la mediación físicos básicos, tales como: hojas de papel y lápices para escribir, y preguntas generadoras, que ayudaran a suscitar mayor interés en los niños en temas que les generaron inquietudes.

A medida que se vaya desarrollando el recorrido en el museo, y el mediador logre identificar los intereses de los niños, podrá ir generando preguntas que respondan a los intereses que se hayan generado.

Acciones para generar intencionalidad

¿Por qué creen que la cultura muisca enterraba a sus muertos con mantas de algodón?

¿Ustedes creen que enterraban a todas las personas de la misma forma? ¿Por qué?

¿Por qué había distinción entre el cacique y las demás personas que hacían parte de la tribu?

Acciones para generar significación

¿Ustedes han tenido un familiar o una mascota que haya fallecido?

¿Cómo han enterrado a sus familiares o mascotas que han fallecido?

¿Ustedes creen que los animales y las mascotas se entierran de la misma forma? ¿Por qué?

Acciones para generar trascendencia

¿Ustedes creen que hoy en día aun entierran a las personas como lo hizo la cultura muisca?

¿En todos los lugares del mundo entierran a las personas de la misma manera?

¿Cuál es el proceso para enterrar a una persona?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

1 hora.

1. Fecha

8	06	2014
---	----	------

2. Nombre de la actividad

Experimentando los distintos lugares que nos ofrece la ciudad.

3. Temática curricular

Historia

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I X	Tipo II	Tipo III
---------------------------	----------------	-----------------

5. Descripción de la actividad

Se llevará a los estudiantes de grado primero de primaria al Museo Arqueológico MUSA, para que de esta manera se enteren y se familiaricen con uno de los distintos lugares que tiene la ciudad para ser aprovechados y sepan que pueden aprender fuera de la escuela, y de esta forma los niños puedan generar reflexiones a cerca del lugar y de cómo estos lugares puedan llegar a ser aprovechados por ellos y de qué manera los pueden dar a conocer.

El mediador pedirá a los estudiantes que se hagan en grupos de a dos, para que realicen una comparación, donde expresen las diferencias y las similitudes de ambos lugares (el museo y la escuela), al terminar el recorrido se pedirá a los estudiantes que hagan una mesa redonda, para que puedan compartir con todos las conclusiones a las que llegaron.

Como este tipo de actividad se trata de generar intereses, se supondría que algunos niños expresarán mayor disposición por saber más de este tema, uno de los niños, podría llegar a preguntar ¿mi casa puede ser un museo? O ¿mi escuela puede tener un museo?

6. Espacio donde se desarrollara la actividad

Museo Arqueológico MUSA.

7. Temática de la actividad

Conocer uno de los distintos lugares que ofrece la ciudad para aprender.

8. Objetivos de la actividad

Despertar el interés por conocer la ciudad y los distintos lugares que esta ofrece en los niños, acercándolos de manera directa y real a estos contextos.

Despertar en el niño interés, que sirva para que ellos mismo quieran visitar y conocer de manera más profunda estos lugares.

De acuerdo al interés que se generó en los niños, que ellos mismo propongan alternativas, para que estos lugares no sean olvidados.

Complementar el currículo regular de la escuela por medio de actividades de enriquecimiento, que permitan que los niños a parte de conocer su ciudad puedan aprovecharla de manera adecuada

9. Logros

Se espera que los niños encuentren interesante y llamativa la visita al museo, para que propongan alternativas, para que estos espacios no sean olvidados y por el contrario sean aprovechados al máximo tanto por el colegio, como por parte de sus familias, lo ideal sería generar alternativas u oportunidades, para que todas las personas puedan hacer parte de estos lugares.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados.

Las habilidades que se desarrollarán en los niños serán el pensamiento crítico y procesos afectivos.

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de la visita al museo, son del grado primero de primaria, la edad oscila entre los 6 y 7 años de edad, en total son 24 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va. Los participantes son de un estrato socioeconómico medio.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Historiador	Será la persona encargada de dar a los niños un recorrido narrativo a cerca del desarrollo de su ciudad, mostrará a los niños cómo estos museos han cambiado al pasar de los años, luego de esto se llevará a los niños al museo, para que se familiaricen con el mismo y sepan por qué y para qué está este lugar en la ciudad en donde viven.
Mediador	Anotará en una libreta el nombre del estudiante y el interés que se le genere al niño, durante la charla del historiador y el recorrido por el museo. El mediador tendrá momentos donde podrá hacer las preguntas necesarias, para seguir generando en los niños intereses.
Estudiante 1	Le repartirá a sus compañeros una hoja, que tendrá impresa una tabla, donde ellos mismo podrán anotar el interés que se les genere y que más les gustaría saber.

13. Fondo motivador

Esta actividad fue diseñada y puesta en marcha, ya que el mediador de historia, se encontraba dando su clase y explicaba los distintos cambios que ha tenido la ciudad a lo largo de su historia, y como algunos de los lugares más representativos de la ciudad han cambiado y se han convertido en lugares importantes que cuentan distintas historias de nuestro país, de las

personas que antes lo habitaban y como nuestra ciudad se convirtió en la capital del país. Durante el desarrollo de la clase un niño “X” le preguntó al mediador que otro tipo de establecimientos se podrían encontrar en la ciudad a parte de los colegios, tiendas, bibliotecas y parques, y que si anteriormente existían estos lugares y si se llamaban de la misma manera.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de la actividad de enriquecimiento tipo I, el mediador utilizará recursos para la mediación físicos básicos, tales como: hojas de papel y lápices para escribir, y preguntas generadoras, que ayudarán a suscitar mayor interés en los niños en temas que les generaron inquietudes.

A medida que se vaya desarrollando el recorrido en el museo y que el historiador vaya narrando el desarrollo de la ciudad, y que el mediador logre identificar los intereses de los niños, podrá ir generando preguntas que respondan dicho interés.

Acciones para generar intencionalidad

¿Para qué sirve un museo?

¿Cualquier lugar puede ser un museo? ¿Por qué?

¿Ustedes creen que hay más museos?

¿Todos los museos son iguales? ¿Por qué?

Acciones para generar significación

¿Todas las personas pueden asistir a los museos?

¿A qué edad se puede ir por primera vez a un museo? ¿Por qué?

¿Ustedes creen que en los museos se puede aprender todo lo que se enseña en el colegio? ¿Por qué?

Acciones para generar trascendencia

¿Cómo creen ustedes que se hace un museo?

¿Qué debe tener un museo para que sea un museo?

¿Por qué es importante un museo?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

El tiempo que se necesita para llevar a cabo esta actividad será de dos días, pero los cuales serán tomados en distintas semanas.

Semana 1: el historiador ira al colegio a contar la historia de la ciudad. Esta charla durará aproximadamente 1 hora.

Semana 2: el mediador organizará una salida pedagógica, donde el historiador los acompañara al barrio histórico de la ciudad que es la candelaria y visitarán el Museo Arqueológico MUSA. Este recorrido durara aproximadamente 1 hora.

1. Fecha

19	08	2014
----	----	------

2. Nombre de la actividad

Plasmando mí idea sobre el mundo.

3. Temática curricular

Artes.

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I	Tipo II	Tipo III
X		

5. Descripción de la actividad

Se llevará a los estudiantes de grado segundo de primaria al Museo Arqueológico MUSA, para que tengan un contacto directo con la historia y la forma en que esta es representada por medio del arte, el mediador centrará su visita en la sala número 7 que se denomina tradición alfarera, para que el niño tenga contacto directo de cómo ha sido la transformación de algunos utensilios que hoy en día aún se utilizan en los hogares colombianos, como ollas, vasijas, entre otros. La idea de este ejercicio, es que el niño pueda llegar a hacer reflexiones y relaciones de cómo fue y como son hoy en día. El mediador deberá identificar los distintos intereses de los niños, y a partir de ello suscitar preguntas acerca del tema que generó inquietud, para que de esta forma alimente la sed de este niño por seguir investigando sobre el tema que le generó mayor interés.

El mediador pedirá a los estudiante que se organicen en mesa redonda y le preguntará a cada uno de ellos que fue lo que más les llamo la atención, de todas las creaciones artísticas que vieron durante todo el recorrido; terminada esta parte el mediador llevará a los estudiantes al taller del museo y les brindará los recursos necesarios para que realicen una obra de arte que ellos creen los representan y los diferencia de los demás.

Aquí, algún estudiante presentará un interés en particular y le dirá al mediador si su familia se diferencia de las otras, por algún tipo de cerámica.

6. Espacio donde se desarrollará la actividad

La actividad se realizará en un primer momento en la sala número 7 del museo, al terminar el recorrido en esta sala se pasará al taller del museo, donde los estudiantes realizarán su creación artística.

7. Temática de la actividad

Contar la historia por medio del arte, se hará énfasis en la sala número 7 del Museo Arqueológico MUSA, llamada “tradición alfarera”.

8. Objetivos de la actividad

Despertar el interés del niño, por medio de preguntas intencionales, para que el niño quiera profundizar en el tema.

Mostrar al niño las distintas formas en que las tribus trabajaban las cerámicas para contar su historia.

Que el niño o niños se interesen por la creación de alguna cerámica que los identifique a ellos.

Que el niño quiera contar la historia de su familia por medio de la creación de una cerámica.

Complementar el currículo regular de la escuela por medio de actividades de enriquecimiento, que permitan que los niños se interesen por el pasado y como al pasar de los años las cosas van cambiando y evolucionando.

9. Logros

Se espera que los niños encuentren interesante y llamativa la visita al museo, y quieran dar a conocer la historia de ellos o de su familia por medio de una creación artística.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados.

Las habilidades que se desarrollarán en los niños serán habilidades de pensamiento creativo y procesos afectivos.

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de la visita al museo, son del grado segundo de primaria, la edad oscila entre los 7 y 8 años de edad, en total son 24 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va. Los participantes son de un estrato socioeconómico medio.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Artista del museo	Dara la bienvenida a los estudiantes, y les explicara que van a encontrar en el museo, y hará un breve resumen de todo lo que allí se encuentra, y se dirigirá de manera casi inmediata a la sala numero 7 llamada “tradicción alfarera”
Mediador	Anotará en una libreta el nombre del estudiante y el interés que le generó al pasar por algún tema en específico, es decir, que tipo de cerámica fue la que más le llamó la atención, el mismo hará preguntas que se relacionen con el tema, y de esta forma seguir generando inquietudes.
Estudiante 1	Repartirá los materiales a cada uno de los estudiantes que serán greda, temperas, pinceles y una base de madera para poner su creación.

Estudiante 2	Será el encargado de verificar que al terminar la actividad los estudiantes dejen su lugar de trabajo ordenado.
--------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

13. Fondo motivador

Esta actividad fue diseñada y puesta en marcha, ya que el mediador de arte, se encontraba dando su clase y en ella explicaba que todos de acuerdo a los diferentes tribus que existieron en nuestro país, tenían una forma única de realizar sus representaciones cerámicas, y esto era lo que las diferenciaba de los demás, pues de acuerdo a formas, colores y diseños en sus piezas. Al estar el mediador dando la explicación, uno niño “X” preguntó al mediador si los utensilios de ahora eran hechos de la misma manera que hace algunos años, en ese preciso momento al mediador se le ocurrió la grandiosa idea de llevarlos a visitar el Museo Arqueológico MUSA, para que pudieran tener un contacto directo y de cerca con la historia y el arte.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de la actividad de enriquecimiento tipo I, el mediador utilizará recursos para la mediación físicos básicos, tales como: greda, temperas y pinceles para elaborar una cerámica, y preguntas generadoras, que ayudarán a suscitar mayor interés en los niños en temas que les generaron inquietudes.

A medida que se vaya desarrollando el recorrido en la sala número 7, y el mediador logre identificar los intereses de los niños, podrá ir generando preguntas que respondan dicho interés.

Acciones para generar intencionalidad

¿Por qué creen que cada cultura indígena creaba de manera distinta sus cerámicas?

¿Ustedes creen que todas las personas de la tribu realizaban cerámicas? ¿Por qué?

¿Ustedes creen que los hombres y las mujeres realizaban las mismas actividades dentro de una tribu?

Acciones para generar significación

¿Ustedes conocen a alguien que sea un artista?

¿Qué creen que se necesita para ser un artista?

¿Todas las obras de arte se realizan de la misma manera? ¿Por qué?

Acciones para generar trascendencia

¿Ustedes creen que hoy en día se realiza este tipo de cerámica?

¿En dónde podemos encontrar cerámicas que representen una cultura o una ciudad de nuestro país?

¿Cuál es el proceso para crear una cerámica?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

2 horas.

Enriquecimiento Tipo II (En el museo y en la escuela)

1. Fecha

01	03	2014
----	----	------

FORMATO DE ACTIVIDADES

2. Nombre de la actividad

Explorando el mundo indígena

3. Temática curricular

Ciencias sociales

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I	Tipo II X	Tipo III
---------------	---------------------	-----------------

5. Descripción de la actividad

Identificar e investigar como veían el mundo cada uno de los grupos indígenas.

Se dividirá por grupos de tres a los estudiantes; cuando estén ya los grupos organizados se les asignará uno de los grupos indígenas que tienen expuestas las piezas de como ellos veían la naturaleza, la vida, los animales y al hombre en el museo. Cuando cada grupo tenga identificado el grupo indígena que le correspondió y las piezas que crearon, pasarán a analizar las que represente lo animal, otras que represente la vida y otras que represente la naturaleza. Cuando estén en el proceso de analizar cada una de las piezas, deberán realizar un cuadro informativo de lo que están observando ayudándose con la información que en días pasados el mediador de ciencias sociales les compartió. En este cuadro podrían poner que se sabe sobre el grupo indígena, escribir cada una de las características que ellos identifiquen del grupo y después de concluir el cuadro hacer un posible análisis del porqué de las creaciones en cerámica y que podrían representar o significar para ese grupo indígena. Al poner este trabajo de observación, análisis, comparación e identificación de una cultura y sus objetos se empezará a desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades que les ayudarán como puntos de partida para un proyecto o una investigación que realicen en el ahora o en un futuro.

Ya que al lograr que los niños trabajen sobre un tema y objeto en específico como en este caso “los grupos indígenas y su visión del mundo” en el cual tienen que observar, analizar, tomar apuntes, sacar características y dar posibles hipótesis del porqué de la creación de esos objetos obliga al estudiante a desarrollar habilidades de observación, lectura, toma de apuntes, hacer cuadros informativos, organizar la información, desarrollar un pensamiento crítico y lógico y así comenzar a empoderar a los estudiantes con habilidades más avanzadas como la de utilizar correctamente una biblioteca entre muchas otras que les ofrece el medio en el que están; estas

habilidades se dan con un proceso escolar que ira de la mano con las actividades de enriquecimiento triádico para que los niños desarrollen diversidad de habilidades y puedan aprovechar todos los recursos que les brinda su medio para indagar, investigar o desarrollar un proyecto.

Para esta investigación el mediador les dará herramientas (imágenes de cada grupo indígena e información de cómo vivían, donde vivían, como se conformaban de que vivían, entre otras) esto para hacer que los estudiantes tengan la base para desarrollar el cuadro informativo y poder analizar y generar hipótesis del porqué de esas piezas.

Al terminar la investigación y exploración se acordara con los niños cual es la mejor manera para ver o escuchar lo que los otros grupos realizaron, para que así logre tener un mayor sentido e interés para cada uno de los estudiantes.

6. Espacio donde se desarrollara la actividad

Se puede pensar en dos espacios; el primero sería en el MUSA en la **Sala 3: el hombre y su percepción del medio** para hacer más interesante y que tenga más impacto al verla en vivo y en directo; si anteriormente visitaron el museo, otra alternativa seria realizarla en el aula de clases pero el mediador tendrá que dar las imágenes de las piezas que están en la sala 3 para hacerla real.

7. Temática de la actividad

El conocimiento y significado del hombre y su percepción del medio en cada uno de los grupos indígenas. La meta es que logren ser creativos, imaginar, investigar y analizar cómo fue y el porqué de la vida de cada grupo indígena.

8. Objetivos de la actividad

Identificar e investigar como veían el mundo cada uno de los grupos indígena.

Lograr que los estudiantes comiencen a desarrollar e identificar las habilidades que tiene que desarrollar para hacer una investigación, un análisis o para generar una solución a un problema en específico.

Estimular en los niños la creación y el desarrollo de procesos de análisis e investigación.

9. Logros

Se espera que los niños con esta actividad puedan reiterar su interés por la diversidad cultural y con las habilidades que se descubren en esta actividad lograr que vayan más allá de lo que el MUSA les da a conocer sobre el interés que les surgió por este tema en compañía de las habilidades que lograron desarrollar con esta actividad.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados

En esta actividad se ayudarán a desarrollar habilidades de pensamiento creativo, de observación, toma de apuntes, escucha, pensamiento crítico y resolución creativa de problemas.

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de esta actividad, son del grado segundo de primaria, la edad oscila entre los 8 y 9 años de edad, en total son 30 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va. Los participantes son de un estrato socioeconómico medio.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Mediador	El tendrá que desarrollar el papel de orientador, dando material y

	resolviendo las diferentes inquietudes que vayan surgiendo a medida que van construyendo la investigación. A él también se le tiene que agregar el papel que hace antes de desarrollar la actividad; es decir previo a esta él tuvo que hablar cómo se hace una investigación y cuáles son los pasos para iniciar un análisis sobre un tema de interés.
Estudiantes 1	Al dividir a los estudiantes en grupos de tres, tendrá que resaltar en cada grupo el niño que lleva el control de la investigación, el que se encarga de dar el orden y ser quien dirija al grupo
Estudiante 2	Tendrá el papel de analizar y manejar toda la información que les brinda el mediador y la sala 3 del museo.

3. Fondo motivador

Esta actividad se crea por el gran interés que se observó en la visita al museo y la profundización que se estaba haciendo en la materia de ciencias sociales ya que el tema que se estaba estudiando era la diversidad de las culturas indígenas que había en Colombia, el mediador al ver el interés y la curiosidad de los niños por indagar más sobre estas culturas genero la creación de esta actividad.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de esta actividad de enriquecimiento tipo II, el mediador utilizará recursos para la mediación, tales como: Libros, imágenes y textos.

Acciones para generar intencionalidad

¿Por qué creen que hay distintas piezas cerámicas para representar un tema en común?

¿Creen ustedes que hay una gran diferencia entre las culturas indígenas que integran a Colombia? ¿Por qué?

¿Por qué creen que estos grupos indígenas creaban piezas en cerámica?

¿Ustedes creen que la información que nos dan los textos es la única que hay que creer o será útil ir más allá de ellos indagando, explorando, yendo a museos y así crear, corroborar o generar la historia de estas culturas indígenas desde una mirada más personal?

Y con esto se comienza a que los niños generen curiosidad por investigar, reflexionar, analizar y observar desde las piezas que hay en la sala 3.

Acciones para generar significación

¿Ustedes conocen algún grupo indígena?

¿Creen que ellos tenían una vida parecida a la de nosotros?

¿Vemos el mundo de la misma manera que lo veían estos grupos indígenas?

Acciones para generar trascendencia

¿Por qué creaban estas piezas en cerámica?

¿Qué significado había detrás de cada una de estas piezas?

¿Seguirán existiendo grupos indígenas en nuestro país? ¿Dónde?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

Tres días, un día por semana.

1. Fecha

05	08	2014
----	----	------

FORMATO DE ACTIVIDADES

2. Nombre de la actividad

Excavando el pasado

3. Temática curricular

Ciencias sociales

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I	Tipo II X	Tipo III
--------	---------------------	----------

5. Descripción de la actividad

Se hará un simulacro de excavación el cual se desarrollará por grupos de cuatro estudiantes; cada grupo excavará en un área determinada la cual está demarcada por un color; cuando ya estén los grupos conformados se les dará el kit para excavar en el cual se encontrarán palas, picas, pinceles, rastrillos, metros, escuadras, lápiz y una agenda; cuando ya tengan el kit cada grupo tendrá que organizarse para mirar por dónde, cómo y de qué manera van a excavar. Cuando ya tengan el plan de acción pasaran al espacio de excavación para empezar a explorar; a medida que cada grupo este en el proceso de excavación el mediador y un arqueólogo especializado pasarán por cada grupo para ver sus inquietudes, sus hipótesis y el proceso que llevan; cuando ya hayan encontrado la pieza de antigüedad pasarán a estudiarla, analizarla y sacar hipótesis de cómo está hecha, hacer un cálculo desde hace cuánto yace esa pieza arqueológica en el lugar, qué significado tendrá, y todo lo que ellos puedan observar; cuando tengan una hipótesis, características y un análisis de la pieza pasara cada grupo a exponer la pieza y hablar sobre ella. Cuando cada grupo termine de exponer su hallazgo, el arqueólogo invitado apoyará la explicación del grupo, para que así tengan un estudio completo y claro de todo lo que rodea a la pieza.

Con esta actividad se logrará llevar a los estudiantes a vivir una experiencia única, la cual les ayudará a potencializar habilidades afectivas, cognitivas y de investigación, que les abrirá caminos hacia una variedad de intereses los cuales podrán más adelante o en el futuro dar un sentido de exploración, de investigación o de ir más allá para que así se puedan apropiar de ese interés darle forma, sentido y trascendencia para sus vidas.

6. Espacio donde se desarrollara la actividad

Se desarrollará en un espacio al aire libre donde tenga un terreno de fácil excavación y el cual este demarcado con anterioridad para que los niños tengan claro cómo se hace una excavación.

7. Temática de la actividad

Dar a conocer, experimentar y vivenciar el papel de un arqueólogo, partiendo de la visita que se hizo al Museo Arqueológico MUSA.

8. Objetivos de la actividad

Identificar cuáles son los pasos y los instrumentos para realizar una excavación.

Observar, analizar y experimentar como es el papel de un arqueólogo.

Motivar el interés de los estudiantes por conocer y saber más sobre la profesión de un arqueólogo

9. Logros

Lograr que los niños puedan descubrir, experimentar y desarrollar el papel de un arqueólogo y con esto que vean la importancia y el interés por esta profesión que es tan valiosa para la historia de cada cultura.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados

Para desarrollar esta actividad se involucrarán las habilidades de observación, análisis, lectura, resolución de problemas, comunicación escrita y oral, organización de información y habilidades afectivas.

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de esta actividad, son del grado segundo de primaria, la edad oscila entre los 8 y 9 años de edad, en total son 30 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa

Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va.

Los participantes son de un estrato socioeconómico medio.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Arqueólogo	Tendrá el rol de hablar, orientar y reflexionar sobre el papel que él tiene sobre la cultura de la sociedad. También va hacer como un motivador para los chicos y tendrá la responsabilidad de resolver dudas, dar respuestas claras y generar interés en los niños.
Mediador	Tendrá el rol de ser un mediador entre los niños y el arqueólogo; pero también tendrá que ayudar a resolver dudas y a promover el interés de los estudiantes.
Estudiantes	Tendrá el papel de experimentar, observar, investigar, analizar y reflexionar sobre lo que está haciendo.

13. Fondo motivador

Esta actividad se desarrollará, ya que en la clase de ciencias sociales están viendo los artefactos, piezas y objetos de las diferentes culturas que habitaron el territorio colombiano; por esto se quiso ver y vivir la función que tiene el arqueólogo con todo este pasado histórico.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de esta actividad de enriquecimiento tipo II, el mediador utilizará recursos para la mediación, tales como: rastrillos, palas, pinceles, metros, escuadras y el terreno de exploración.

Acciones para generar intencionalidad

¿Para qué sirve hacer una excavación?

¿Cómo se hace una excavación?

¿Cómo se puede leer y analizar un artefacto o pieza de antigüedad?

Acciones para generar significación

¿Qué hace un arqueólogo?

¿Han presenciado una excavación de cualquier tipo?

¿Ustedes creen que un arqueólogo es importante para la historia de nuestra sociedad?

Al vivir y experimentar el papel de un arqueólogo en la acción de la excavación, se logra que en los estudiantes se genere interés y motivación ya que lo que están desarrollando tiene un significado para cada uno de ellos.

Acciones para generar trascendencia

¿Cuál es el proceso para llevar a cabo una excavación?

¿Un arqueólogo es fundamental en la reconstrucción del pasado?

¿En qué lugares son más comunes las excavaciones?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

Una semana.

1. Fecha

16	10	2014
----	----	------

FORMATO DE ACTIVIDADES

2. Nombre de la actividad

Creando y recordando

3. Temática curricular

Arte

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I	Tipo II X	Tipo III
---------------	---------------------	-----------------

5. Descripción de la actividad

Esta actividad se hará en el salón de artes; en un primer momento se invitará a una persona que tenga la experiencia y una tradición de muchos años sobre la alfarería, acá esta persona explicará el porqué de los diferentes diseños que hay en cerámica, qué representaban para los antepasados y responderá a todas las dudas e inquietudes que los estudiantes tengan; terminando la charla con la especialista pasamos a ubicar a los niños en los diferentes puesto, donde tendrán greda, agua, y una base para crear el objeto cerámico la cual tendrá un diseño propio y original de cada uno. El diseño que construyan deberá tener un significado para cada niño, debe representar a su familia o el mismo. A medida que ellos estén trabajando la especialista tendrá la oportunidad de acercarse a cada uno de los chicos para conversar, dar sugerencias e ideas de cómo diseñar el objeto de cada uno.

Después de haber diseñado la cerámica pasaran a conversar y exhibir cada una de sus creaciones dando una buena explicación del porqué de esa creación. Cuando ya todos hayan compartido su obra de arte pasarán a ver o recordar con imágenes algunas piezas alfareras que observaron en la sala 7 del MUSA. Cada pieza la analizarán y describirán con ayuda y guía de la persona especialista en estos diseños alfareros.

Esta actividad logrará desarrollar habilidades de escucha, observación, análisis y creación de preguntas, ya que al tomar el papel del “alfarero” hace que tomen esta actividad con un grado de responsabilidad mayor, esto ayudará a que los estudiantes vean y analicen que al tener un

interés personal no lo pueden tomar a la ligera; sino que deben tener un orden para desarrollar al máximo ese tema o área que los motiva a investigar e ir más allá.

6. Espacio donde se desarrollara la actividad

Esta actividad se debe realizar en el salón de artes del colegio.

7. Temática de la actividad

Conocimiento del niño a la tradición alfarera de las culturas precolombinas.

8. Objetivos de la actividad

Los niños elaborarán diferentes diseños de vasijas hechas en barro.

Reconocer el valor histórico y cultural que tienen las piezas de cerámica que hay en el Museo Arqueológico MUSA.

Identificar y dar un reconocimiento a las personas que hoy en día siguen con la tradición alfarera.

Aprender la variedad de significados que hay en estas piezas alfareras.

9. Logros

Se espera que los estudiantes observen y analicen las diferencias y semejanzas de cada diseño que tiene el moldeamiento cerámico. Y con esto generar habilidades de investigación, interés y creatividad por indagar y explorar este mundo cerámico.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados.

Las habilidades que se involucran en esta actividad son de imaginación, observación, escucha, indagación, comunicación, pensamiento creativo y habilidades de cómo aprender (tomar apuntes, analizar, escuchar y organización de información)

11. Descripción de los participantes

Los niños que harán parte de esta actividad, son del grado segundo de primaria, la edad oscila entre los 8 y 9 años de edad, en total son 30 niños; son del colegio Liceo Moderno Santa Emilia, es un establecimiento privado, que se encuentra ubicado en la carrera 30 con calle 8va. Los participantes son de un estrato socioeconómico medio. Estos niños tienen interés e inquietud por este tema de la actividad.

12. Participantes

Agentes	Rol principal
Especialista	Se encargará de explicar un poco los diseños y significados de las vasijas, como las hacían que utilizaban.
Mediador	Será un mediador el cual ayudará a los niños a entender y comprender los procesos que hay para crear una vasija y como poder diseñarla plasmando algo que ellos quieran expresar.
Estudiantes	Todos los estudiantes jugarán un papel importante ya que trabajarán individualmente y así tendrán que preguntar, crear, imaginar, plasmar y con ello lograr que cada niño se empodere y se interese por la cultura precolombina.

13. Fondo motivador

Esta actividad se originó, ya que posteriormente en la clase de arte estaban estudiando los diseños de las diferentes culturas precolombinas objetos y utensilios diarios. Por esta razón los chicos se interesaron en saber cómo creaban y diseñaban estas vasijas experimentándolo y viviéndolo con sus propias manos.

14. Recursos (herramientas de mediación)

Para el desarrollo de esta actividad de enriquecimiento tipo II, el mediador utilizará recursos para la mediación, tales como: agua, rodillo, arcilla o greda.

Acciones para generar intencionalidad

¿Por qué creen que los artefactos que crearon estas culturas los hicieron con arcilla?

¿Qué función tenían estos artefactos en cada grupo precolombino?

¿Por qué diseñaban estos artefactos con diferentes símbolos, rayas, líneas y curvas?

Las acciones para generar interés por el tema de las culturas precolombinas es la de crear y construir cada uno de ellos un objeto o utensilio de barro, para que así ellos tengan clara la intención y la importancia de conocer a fondo estas culturas.

Acciones para generar significación

¿Ustedes han conocido a una persona que practique la alfarería?

¿Creen que los materiales con los que hacían esas piezas eran buenos? ¿Seguirán existiendo?

Acciones para generar trascendencia

¿Ustedes han conocido personas que practiquen la alfarería?

¿Conocen la greda o arcilla?

¿Estos artefactos si tienen algún significado histórico-cultural?

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

Dos días

Capítulo 5. Conclusiones

A partir de la revisión de literatura, encontramos que los museos son espacios que pueden ser aprovechados para generar aprendizajes significativos mediante actividades de enriquecimiento trídico Tipo I y Tipo II.

El Museo Arqueológico MUSA, tiene como objetivo mostrarle al público las colecciones del patrimonio histórico-cultural que giran alrededor de las culturas precolombinas a partir de sus pinturas y la creación de objetos representativos de su región en cerámica; estos sirven para entender y explicar, la vida, la muerte y su concepción del mundo.

Encontramos que el Museo Arqueológico MUSA realiza talleres que complementan la visita al museo, dirigidos a toda clase de público, pero también pueden implementar actividades de enriquecimiento triádico.

El Museo Arqueológico MUSA, es un espacio que ofrece oportunidades de aprendizaje en cada una de las siete (7) salas, que generan o promueven el crecimiento de habilidades en los estudiantes, por medio de actividades de enriquecimiento triádico.

Se diseñaron ejemplos de actividades de enriquecimiento triádico Tipo I tales como: conociendo nuestra historia, experimentando los distintos lugares que nos ofrece la ciudad y plasmando mi idea sobre el mundo para implementarlas en el museo, y actividades Tipo II tales como: explorando el mundo indígena, excavando el pasado y creando y recordando para ser desarrolladas en museo o en la escuela.

Se creó la guía para que los docentes y gestores de los museos, puedan diseñar sus propias actividades de enriquecimiento y sistematizar sus propias actividades.

El desarrollo de este proyecto es fundamentalmente teórico prospectivo pues desde de un principio nos planteamos el objetivo de aportar a la demanda educativa que hay en el museo desde la generación de una propuesta, que fuera susceptible de implementar en un espacio como el museo.

Con este proyecto se logró que por medio del diseño de actividades de enriquecimiento se generen actividades que permiten acompañar al currículo de primero y segundo grado de primaria. Sin embargo, el mismo procedimiento podría ser utilizado para generar propuestas para otros grados de la escolaridad. Por tanto si bien este estudio está dirigido a los grados de primero y segundo de primaria, se espera que en un futuro esto pueda llegar a transferirse a otros cursos.

Con este trabajo se reconocieron los espacios no formales (Museo Arqueológico MUSA) con espacios de enriquecimiento educativo que pueden acompañar el currículo en primero y segundo grado de primaria. Teniendo en cuenta las visitas que se realizaron al Museo Arqueológico MUSA, se logró evidenciar que este es un espacio de enriquecimiento educativo, porque mediante las actividades se puede motivar a los niños a que sigan explorando y conociendo. Es así que se identifica cómo espacios como estos resultan subutilizados y con articulación con la escuela podrían tener un impacto muy alto en los procesos de aprendizaje y formación de los estudiantes.

Los eventos extraescolares y/o actividades identifican algunos de los intereses de los estudiantes en pro de estimular, desarrollar y potencializar habilidades tales como la investigación, la creatividad y la exploración. Es por esto que es necesario entender a la interacción con el museo como actividad lúdica temporal que renueva en el infante acontecimientos reales en la historia y suscita con la música o actividades el complemento ideal del aprendizaje.

Dentro de este espacio no convencional el niño pasa de ser un sujeto pasivo a ser un sujeto activo del aprendizaje y el conocimiento del mundo que lo rodea. Estas actividades interactivas de desarrollo ambiental, social y cultural que cubren un enriquecimiento trídico fomentan el objetivo de preservar la identidad de cualquier patrimonio en extinción sensibilizando al público en general de mantener la idoneidad de nuestras riquezas patrimoniales representadas en diferentes áreas culturales y sociales.

Podría anotarse que la aplicación de la interactividad en escenarios de Arqueología despierta interés en los participantes, la comunicación con su propia historia, el reconocimiento con sus pensamientos y sus creencias. Sin embargo, todo lo planteado acá podría desarrollarse en

otros espacios museísticos, de los múltiples museos a los que se tienen acceso en la ciudad de Bogotá.

Referencias

Alonso, J.A. & Benito, Y (1996). *Superdotados: adaptación escolar y social en secundaria*. Madrid. Narcea, S.A. De ediciones.

Benito, Y (2000). *Intervención e investigación psicoeducativas en alumnos superdotados*. Salamanca. Amaru ediciones.

Bertrand, M. Pavez, I. Sahady, A. (1987). *Un Museo se abre al futuro: tres aspectos de proyecto multifacético: el gran Louvre*. Santiago: Universidad de Chile. Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Caballenas, I., Eslava, C., Fornasa, A., Hoyuelos, A., Polonio, R. & Tejada, M. (2005). *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. España. Editorial GRAO. Catálogo Digital de Publicaciones DC fido.palermo.edu. Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina.

Calderón, J. (s.f). *El museo en la escuela*. Codice. Universidad de Antioquia.

Carranza, J.S. (2006). *Museo Ciudad. Tesis de Diseño Industrial*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia.

Coll, C (1985). *Acción, interacción y construcción del conocimiento en situaciones educativas*. (p.p. 61 - 69). Barcelona. Departamento de psicología evolutiva y diferencial.

Correa, N (2011). *Estado del arte de los museos de Bogotá* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.

Concejo Nacional de Cultura y las Artes. (2005). *Chile quiere más cultura. Definiciones de Política cultural 2005-2010*. Recuperado el 20 de noviembre de 2007, de

<http://www.consejodelacultura.cl>

Consejo Internacional de Museos. (2007). *Estatutos del ICOM*. Recuperado el 9 de octubre 2007, de http://icom.museum/statutes_spa.pdf

Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos. (2005). *Lineamientos políticos*. Recuperado el 4 de noviembre de 2007, de <http://www.consejodelacultura.cl>

De Mattos C. & Ducci M.E. & Rodríguez A. (2005). *Santiago en la Globalización: ¿Una nueva ciudad?* (2ª ed.). Santiago: Coedición Ediciones SUR y EURE Libros.

Ducci, C. (2001). *Un centro de arte contemporáneo para Santiago o: el Museo como centro de encuentro social*. [s.n]. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile. Memoria de Título Escuela de Arquitectura.

Fernández, L. A. (1999). *Museología y Museografía*. (1ª ed.). Barcelona: Ediciones del Sebral. Font, A. (2003). *Planeamiento urbanístico. De la controversia a la renovación*. Barcelona: Diputación Barcelona.

García, G. (2010). *El museo otro espacio educador*. Bogotá, Colombia.

Gobierno de Chile. (2003). *Gestión Estratégica del Desarrollo Urbano; Preparándonos para el Bicentenario*. [s.n]. Santiago: Impresión La Nación.

Gobierno de Chile. (2005). *Gestión Estratégica del Desarrollo Urbano; Preparándonos para el Bicentenario*. [s.n]. Santiago: Gráfica Puerto Madero.

Hernández, F. (1998). *El Museo como espacio de comunicación*. (1ª ed.). Asturias: Ediciones Trea S.A.

Hernández, R. & Fernández, C. & Baptista, L. (2003). *Metodología de la Investigación*. (4ª ed.). México: Mc. Graw-Hill.

Kotler, N. & Kotler, P. (2001). *Estrategias y marketing de Museos*. (2ª ed.). Barcelona: Editorial Ariel S.A.

Leon, A. (1990). *El Museo: teoría, praxis y utopía*. (5ª ed.). Madrid: Ediciones Cátedra S.A.

Lord, B. & Lord, G. (1998). *Manual de gestión de Museos*. (1ª ed.). Barcelona: Editorial Ariel S.A.

Macía, M.P. (2011). *Sistema didáctico infantil para el reconocimiento de obras de arte en los museos de Colombia*. Tesis de Diseño Industrial. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia.

Moreira, M.A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. España. Visor Dis., S.A.

Moreira, M.A., Caballero, C & Rodríguez, M.L. (2004). *Aprendizaje significativo: interacción personal, progresidad y lenguaje*. España. Universidad de Burgos. Servicio de publicaciones.

Montaner, J. (1995). *Museos para el nuevo siglo*. (3ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Murillo, J. (2009). *El sentido del lugar y la construcción de lo monumental. Reflexiones a propósito del proyecto de tesis: ampliación de la biblioteca Nacional y el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO)*. Tesis de Arquitectura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (2014, abril 22). *Lineamientos curriculares*.

Recuperado el 22 de abril de 2014, de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-89869.html>

Museo Nacional de Colombia (2013, diciembre 11). *Misión y visión*. Recuperado el 15 de marzo de 2014, de <http://www.museonacional.gov.co/ninos/el-museo/mision-y%20-vision/Paginas/Mision%20y%20Vision.aspx>

Novak, J (1998). *Conocimiento y aprendizaje los mapas conceptuales como herramientas facilitadoras para escuelas y empresas*. Madrid. Alianza Editorial.

Papalia, E., Ols, S., & Feldman, R. (2009). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. México. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Pastor, M.I. (2004). *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. España. Editorial Ariel, S.A.

Perdomo, J.M. (s.f). *La educación en el museo universitario*. Codice. Universidad de Antioquia.

Portas, N. (1998). *El surgimiento del proyecto urbano*. Recuperado el 15 de octubre de 2007, <http://www.etsav.upc.es/urbpersp>

Reis, S. M., & Renzulli, J. S. (2010). Is there still a need for gifted education? An examination of current research. *Learning and individual differences*, 20(4), 308-317.

Renzulli, J.S. y Reis S.M (1996). *El modelo de enriquecimiento triádico / puerta giratoria: un plan para el desarrollo de la productividad creatividad en la escuela*. En Benito, y (ed) desarrollo y educación de los niños superdotados. Salamanca: Amarù editores

Renzulli, J.S. (2000). *Construyendo un puente entre la educación del dotado y el mejoramiento escolar integral*. New York. Storrs , Conneticut.

Renzulli, J. S. (2012). Reexamining the Role of Gifted Education and Talent Development for the 21st Century A Four-Part Theoretical Approach. *Gifted Child Quarterly*, 56(3), 150-159.

Rico, J.C. (1999). *Los conocimientos técnicos.*(Vol. III). *Museos, Arquitectura, Arte*. Madrid: Sílex Ediciones.

Rincón, N.M (2006). *Museo taller en la localidad de Usaquén*. Tesis de Arquitectura. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

Rojas, M.E (2007). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*. México. Universidad Iberoamericana, A.C.

Rojas, R. & Crespán, J.L. & Trallero, M. (1979). *Los Museos en el mundo*. Barcelona: Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Salvat Editores S.A.

Santos, M. (1996). *Metamorfosis del espacio habitado*. Barcelona: Oikos-Tau S.L. 82

Toro, J., Vargas, R., Luque, P., García, M., García, A. & Urbina, L. (2006). *Contribución de la educación media al desarrollo de competencias laborales generales en el Distrito Capital*. Bogotá. Javegraf.

Torrent, H. (2005). *Ciudades temáticas: imagen metropolitana y estudios urbanos en América Latina*. En C. De Mattos C. & O. Figueroa, *Gobernanza, Competitividad y Redes: La gestión en las ciudades del siglo XXI* (1ª ed., pp.173-182), Santiago: Instituto de Estudios Urbanos y Territoriales PUC.

Torres, M. & Guirado, A. (2012). *Altas capacidades intelectuales pautas de actuación, intervención y evaluación en el periodo escolar*. Barcelona. Editorial GRAO, de IRIF , S.L.

Valdés, M.C. (1999). *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*. Gijón. Ediciones trea.

Vargas, M. (2001). *Museo de Arte Contemporáneo Parque los Reyes: los espacios monumentales*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile. Tesis de Título Escuela de Arquitectura.

Anexos.

Anexo 1. : Base de datos de museos de Bogotá elaborada por Correa, N (2011)

Nombre	Dirección	Teléfono	E-mail	Página web	Representante Legal	Régimen
CASA DE POESÍA SILVA	Calle 14 N° 3-41	2865710	casadepoesiasilva@casadepoesiasilva.com	www.casadepoesiasilva.com	Pedro Alejo Gómez	Mixto
CASA MUSEO ANTONIO NARIÑO	Calle 10 Sur N° 38 A - 25. Parque Ciudad Montes	2030131 - 2030025	jaime.sierra@idrd.gov.co	No posee	IDRD	Público
CASA MUSEO DEL 20 DE JULIO DE 1810 "CASA DEL FLORERO"	Calle 11 N°. 6 - 94	334 4150	casadelflorero@mincultura.gov.co	www.quintadebolivar.gov.co	Daniel Castro	Público
CASA MUSEO FRANCISCO JOSE DE CALDAS	Carrera 8 N° 6 Sur - 87	2896275	casacaldas@gmail.com	No posee	Ministerio de Defensa - Escuela de ingenieros militares	Público
CASA MUSEO QUINTA DE	Calle 20 N°. 2 - 91 Este	3366419-3360349-	quintabolivar@yahoo.com	http://www.quintadebolivar.gov.co	Daniel Castro Benitez	Público

BOLÍVAR		2826647				
CINEMATECA DISTRITAL	Carrera 7a N° 22-79	2845549-2848076	cinemateca@culturayturismo.gov.co	www.cinematecadistrital.gov.co	Catalina Rodriguez	Público
COLECCIÓN BANCO DE LA REPÚBLICA RICARDO GÓMEZ CAMPUZANO	Calle 80 No. 8 - 66	210 0816 2555760	wbiblio@banrep.gov.co	www.rgomezcampuzano.org	Ines Elvira Casas Gomez	Público
COLECCIÓN CARLOS FERREYROS DIAZ	Calle 70A N° 11 - 48	2123348 - 2178398	oinacol@neutel.co		Nueva Acropolis	Privado
COLECCIÓN DE ARTE - BANCO DE LA REPÚBLICA	Calle 11 No. 4-21	343 1212/15e xt4113	cmunuzur@banrep.gov.co	http://www.lablaa.org/coleccionarte.htm		Público
COLECCIÓN NUMISMÁTICA - BANCO DE LA REPÚBLICA	Carrera. 5 N° 11-68 Edf. Bengoechea 4to piso (CORR)	343 1212- 3431223 - 3432106- 3431215- 3432106	cmunozur@banrep.gov.co	http://www.lablaa.org/coleccionnumismatica.htm		Público
FOTOMUSEO MUSEO NACIONAL DE LA FOTOGRAFÍA	Tranv. 6. 27-10 of. 203	286 1995	fotomuseo@fotomuseo.org	http://www.fotomuseo.org	Gilma Suárez	Público

IGLESIA MUSEO SANTA CLARA	Carrera 8 N°. 8 - 91	337 6762-3411009-3416017	fotomuseobogota@fotomuseo.org	www.mincultura.gov.co	Constanza Toquica Clavijo	Público
JARDIN BOTÁNICO	Av Calle 57 N° 61 – 13	4377060 ext 305	bogotanico@jbb.gov.co	www.jbb.gov.co	Hermán Martínez Gomez	Público
MALOKA CENTRO INTERACTIVO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Carrera 68D N°. 40A – 51	427 2707 Ext. 1602	mtafir@maloka.org	www.maloka.org	Nohora Elizabeth Hoyos	Mixto
MUSEO AEROSPACIAL COLOMBIANO MAECO	Comando Aéreo de Transporte Militar – CATAM	4139394	museo.secretaria@fac.mil.co	www.fac.mil.co	Teniente. Yesid Everto Peña	Público
MUSEO ARQUEOLÓGICO CASA DEL MARQUÉS DE SAN JORGE	Carrera 6 N° 7 - 43	2431048 - 2431690	fpcdireccion@etb.net.co	www.museoarqueologico.com	Alicia Eugenia Silva Nigrinis	Privado
MUSEO BERNARDO SAMPER SORDO INSTITUTO NACIONAL DE SALUD	Avenida Calle 26 No. 51 - 60, Zona 6 CAN, Instituto Nacional de Salud	220 7700 Ext. 208	iflorez@ins.gov.co itorres@ins.gov.co		Jairo Torres Sánchez	Público

MUSEO BOTERO – BANCO DE LA REPÚBLICA	Carrera. 5 N° 11-68 Edf. Bengoechea 4to piso (CORR)	-6863395				Público
MUSEO DE ARQUITECTURA LEOPOLDO ROTHER	Calle 45. Cra 30. Ciudad Universitaria	3165000 Ext. 16901/02/ 03/04	musalr_boq@unal.edu.co	No posee	Rodrigo Cortéz Solano	Público
MUSEO DE ARTE COLONIAL	Carrera 6 N°. 9 - 77	341 6017- 3419761- 2866768	educolonial@yahoo.com	www.mincultura.gov.co	Constanza Toquica	Público
MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO MAC	Carrera 74 N° 82 A – 81	2525890 - 2916545	ccultural@uniminuto.edu	www.mac.org.co	Dir. Mtr. Gustavo Ortiz	Privado
MUSEO DE ARTE MODERNO DE BOGOTÁ-MAMBO-	Calle 24 No. 6 - 00	286 0466	mambogota@mambogota.com subdireccion@mambogota.com	http://www.mambogota.com	Gloria Zea	Mixto
MUSEO DE ARTE UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA	Ciudad Universitaria Carrera 30 Calle 45	316 5521	musa_boq@unal.edu.co		Ricardo Palma	Público
MUSEO DE ARTE Y CULTURA COLSUBSIDIO	Calle 36 No. 5ª-19 La Merced	2453780	museo@colsubsidio.com		Adelaida Espinoza Mella	Privado
MUSEO DE	Calle 26 N°. 6 - 07 Planetario Distrital	281 4150-	mdb@idct.gov.co	www.museodebogota.gov.co		Público

BOGOTÁ	de Bogotá	2836309				
MUSEO DE HISTORIA DE LA MEDICINA COLOMBIANA	Carrera 7 N° 69 - 05	2493122 - 3458390	presidencia@anmdecolombia.org.co	www.anmdecolombia.org.co	Curador. Ricardo Rueda Gonzales	Privado
MUSEO DE HISTORIA NATURAL INSTITUTO DE CIENCIAS NATURALES	Universidad. Nacional Ciudad Universitaria Portería Calle 53	316 5000 Ext.11531 /11547	mushina_fcboq@unad.edu.co	http://www.museos.unal.edu.co/sccs/plantilla_museo_2.php?id_museo=7&id_subseccion_museo=71	Jhon Charles Donato Rondón	Público
MUSEO DE LA CIENCIA Y EL JUEGO	Concha Acústica - Ciudad Universitaria	3165000 Ext. 11853	mludus@yahoo.com	www.unal.edu.co/museos	Dir. Francisco Julian Betancourt	Público
MUSEO DE LA SALLE	Carrera 2 N°. 10 - 70	334 6189 - 3535360 ext 2209	museosalle@gmail.com	http://museo.lasalle.edu.co/		Privado
MUSEO DE LA UNIVERSIDAD LIBRE	Carrera 5 No. 9 - 09	382 1000 Ext. 1007	s.sierra_presidencia@unilibre.edu.co ;	http://www.unilibre.edu.co/facultades/ciencias/WebCatedraUL/Casa_Museo.htm		Privado
MUSEO DE LOS NIÑOS	Carrera 6o # 63 - 27	2257587	info@museodelosninos.org.co	www.museodelosninos.org.co	Ximena Rojas Iragorri	Mixto

MUSEO DE MARIONETAS JAIME MANZUR (fuera de servicio)	Calle 61A No. 14 – 58	249 6283				Privado
MUSEO DE MINERALES INSTITUTO GEOFÍSICO UNIVERSIDAD JAVERIANA	Universidad Javeriana. Edificio 94, Pedro Arrupe S.J. Archivo Histórico.	3208320 Ext. 5463 - 4733	nobregon@javeriana.edu.co	www.javeriana.edu.co/geofisica	Nelson Obregon Neira	Privado
MUSEO DE SUELOS DE COLOMBIA INSTITUTO GEOGRÁFICO AGUSTIN CODAZZI	Carrera 30 No. 48 - 51 Laboratorio de Suelos	369 4079	ciq@igac.gov.co ; laborato@igac.gov.co	http://www.igac.gov.co:8080/igac_web/contenidos/plantilla_general_titulo_contenido.jsp?idMenu=88		Público
MUSEO DE TRAJES REGIONALES DE COLOMBIA	Calle. 10 N° 6-20	3410403 - 2826531 - 2811903	museotraiesco@yahoo.com	www.museodetraiesregionales.com	Jaime Posada (rep. Universidad de America)	Privado
CASA MUSEO JORGE ELIÉCER GAITÁN	Calle 42N°15-23	5720070	casagaitan@unal.edu.co	http://www.museos.unal.edu.co/scs/plantilla_museo_2.php?id_museo=4&id_subseccion_museo=14		Público
MUSEO DEL CUERO Y LOS	Carrera 24 B N°.	3661085-3667973-	museodelcuero@hotmail.com			Privado

AÑOS 40	20-64 sur	30057054 30				
MUSEO DEL MAR	Carrera 4 N° 22 - 61	2427030 Ext. 3140	museo.mar@utadeo.edu.co	www.utadeo.edu.co	Dir. Elvira Maria Alvarado	Privado
MUSEO DEL ORO DEL BANCO DE LA REPUBLICA	Calle 16 N° 5-41	3431416 / 3431643	fgarzon@banrep.gov.co / prensabla@banret.gov.co / aramirlo@banrep.gov.co	www.banrep.gov.co/museo/		Público
MUSEO DEL SIGLO XIX FONDO CULTURAL CAFETERO	Carrera 8 No. 7 - 93	281 9948	fondoculturalcafetero@sky.net.co	_____		Privado
MUSEO EXPOSICION EL HOMBRE	Calle 23 A N° 18 - 90	3521686 - 5996233	museoexposicionelhombre@yahoo.com	No posee	Melba Rocio Leon	Privado
MUSEO GEMOLÓGICO	Calle 161A No. 18 - 19 Piso 3	671 0069	colgemmuseum@yahoo.com ; gemmmuseum@yahoo.com		Hernando Torres	privado
MUSEO GENERAL FRANCISCO DE PAULA SANTANDER	Centro Cívico Cultural Hacienda El Cedro. Carrera 7 No. 150 - 01	258 6465.				Privado
MUSEO GEOLÓGICO NACIONAL JOSÉ	Diagonal 53 No. 34 – 53	222 1811 Ext. 2180	museo@ingeominas.gov.co	http://www.ingeominas.gov.co component/option.com wr		Público

ROYO Y GÓMEZ		/ 2081		pper/Itemid.126/lang.es/		
MUSEO JAVERIANO DE HISTORIA NATURAL	Carrera 7 No. 43 - 82	320 8320 Ext. 4080	museojaveriano@javeriana.edu.co			Privado
MUSEO MERCEDES SIERRA DE PEREZ "EL CHICO"	Carrera 7 N° 93 - 01	6231066	info@museodelchico.com	www.museodelchico.com	Elsa Copel de Ramirez	Privado
MUSEO MILITAR DE COLOMBIA	Calle 10 N°. 4 - 92	2812548-2812548	museomilitarffmm@yahoo.com	www.ejercito.gov.co	Cornel Dario Esteban Ortiz	Público
MUSEO NACIONAL DE COLOMBIA			info@museonacional.gov.co	www.museonacional.gov.co	Dir. Maria Victoria de Robayo	Público
MUSEO SOCIEDAD DE CIRUGÍA DE BOGOTÁ - HOSPITAL DE SAN JOSÉ Fundacion Universitaria y Ciencias de la salud	Calle 10 # 18- 75; Aula Máxima Guillermo Fergusson	599 8977 Ext. 260	museo@fucsalud.edu.co	http://www.fucsalud.edu.co/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=96&Itemid=73		Privado
PALACIO DE LA POLICIA MUSEO	Calle 9 N° 9 - 27	2335911 - 2813284 -	mupon.sudir@policia.gov.co ; museopolicia@yahoo.es		Humberto Aparicio Navia	Público

HISTÓRICO		3418840				
SALA MUSEO LITERARIO - ARCHIVO HISTORICO DEL INSTITUTO CARO Y CUERVO	Calle 10 N° 4 - 69	3422121	museoliterario@caroycuervo.gov.co	www.institutocaroycuervo.gov.co	Dir. Genoveva Iriarte Esguerra	Público

Nota. Fuente: Correa, N (2011).

Anexo 2. Fotografías del museo arqueológico el MUSA

Salón de Arte Colonial San Jorge



Sala 1: tema del mes

Sala 2: Hábitat y estilos cerámicos



Sala 3: El hombre y su percepción del mundo



Sala 4: Chamanismo



Sala 5: Urnas



Sala 7: Tradición Alfarera



Fuente: elaboración propia.

Anexo 3. Formato de actividades de enriquecimiento.

1. Fecha

dd	mm	aaa
----	----	-----

FORMATO DE ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

2. Nombre de la actividad

3. Temática curricular

4. Tipo de enriquecimiento (Marque con una X el tipo de actividad que va a realizar)

Tipo I	Tipo II	Tipo III
--------	---------	----------

5. Descripción de la actividad

6. Espacio donde se desarrolla la actividad

7. Temática de la actividad

8. Objetivos de la actividad

9. Logros

10. Habilidades de los estudiantes involucrados

11. Descripción de los participantes

12. Participantes

Agentes	Rol principal

13. Fondo motivador

14. Recursos (herramientas de mediación)

Acciones para generar intencionalidad

Acciones para generar significación

Acciones para generar trascendencia

15. Tiempo aproximado para el desarrollo de la actividad

Anexo 4. Formato para sistematizar actividades de enriquecimiento.

FORMATO PARA SISTEMATIZAR ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

Al terminar cualquier tipo de las actividades de enriquecimiento, usted docente deberá llenar de manera clara y completa el siguiente formato, pues este le permitirá conocer las experiencias de sus estudiantes, ya que por medio de la sistematización usted podrá evidenciar los errores y/o dificultades que tuvo, y de esta forma tenerlo en cuenta en futuras actividades de enriquecimiento.

1. ¿Qué fue lo que más le llamo la atención a los niños?

2. Señor docente, teniendo en cuenta los intereses y las preocupaciones de los niños, llene la siguiente tabla,

Nombre del niño	Intereses	Área involucrada

3. ¿Cuáles fueron los conceptos fundamentales?

4. ¿Qué tipo de actividades tipo II se pueden abordar para la realización del proyecto en las actividades tipo III?

5. ¿Cuál fue el aporte más importante de estas actividades para los niños?

Anexo 5. Guía para el formato de actividades.

GUIA PARA EL FORMATO DE ACTIVIDADES

Para el desarrollo de actividades de enriquecimiento, mediador debe llenar de manera completa y clara el formato de actividades para que su desarrollo sea un éxito, no debe olvidar mencionar ningún aspecto que crea es relevante para el desarrollo de las mismas. Señor (ra) docente, recuerde que las actividades de enriquecimiento se dividen en tipo I, Tipo II y tipo III; a continuación se describirá de manera breve cada uno de los tipos, para que se tengan en cuenta a la hora de abordar cualquier actividad.

1. Fecha.

Señor (ra) docente, usted debe incluir la fecha exacta, el día, el mes y el año en que desarrollará la o las actividades de enriquecimiento.

2.Nombre de la actividad.

Señor (ra) docente, usted deberá escribir el nombre que corresponda a la actividad.

3. Temática curricular.

Señor (ra) docente, usted deberá escribir el área o temática curricular, la cual desea complementar con actividades de enriquecimiento.

4. Tipo de enriquecimiento.

Señor (ra) docente, usted debe marcar con una X el tipo de enriquecimiento que va a trabajar, que puede ser de tipo I, tipo II o tipo III.

Las actividades de enriquecimiento tipo I, son actividades de exploración que introducen al estudiante en una variedad amplia de temas o áreas de estudio

Las actividades de enriquecimiento tipo II, son actividades de entrenamiento en grupo, que desarrolla habilidades cognitivas, afectivas, de aprendizaje, de investigación y de comunicación.

Las actividades de enriquecimiento tipo III, son investigaciones individuales y en grupos pequeños de problemas reales, para construir su propio proyecto.

5. Descripción de la actividad.

En descripción de la actividad, usted señor (ra) docente debe explicar de manera clara, detallada y general como desarrollará la actividad, es decir cómo será la puesta en escena.

6. Espacio donde se desarrolla la actividad.

Señor (ra) docente, usted debe decir y decidir cuál es el espacio adecuado para desarrollar la actividad dependiendo de lo que va a hacer, teniendo en cuenta la organización del mismo y como debe estar distribuido el espacio.

7. Temática de la actividad.

Señor (ra) docente, usted debe señalar cual es el tema principal que va a trabajar en la actividad, que puede ser de cualquier área.

8. Objetivos de la actividad.

Señor (ra) docente, usted debe describir los objetivos que espera cumplir al realizar la actividad, como por ejemplo: descubrir los intereses del niño a partir de la visita guiada al museo.

9. Logros.

Es lo que usted señor (ra) docente espera de los estudiantes en el desarrollo de la actividad.

10. Habilidades de los estudiantes involucrados.

Señor (ra) docente, usted debe describir que tipo de habilidades de los niños, están involucradas en el desarrollo de la actividad, que pueden ser: habilidades generales en pensamiento creativo y resolución de problemas, pensamiento crítico, procesos afectivos o habilidades procedimentales.

11. Descripción de los participantes.

Señor (ra) docente, usted deberá de manera muy general describir a los participantes que harán parte del desarrollo de la actividad; debe indicar la cantidad de estudiantes, la edad, el grado de escolaridad en que se encuentran y de que contexto vienen los estudiantes.

12. Participantes.

Señor (ra) docente, usted debe llenar la tabla de la siguiente manera:

Agente	Rol principal
Docente	Mediador de la actividad
Estudiante 1	Anotara los intereses de cada uno de los participantes

Y así con todos los agentes involucrados.

13. Fondo motivador.

Señor (ra) docente, usted describirá de manera breve el porqué de la actividad, debe indicar porque decidió hacer esa actividad, que fue lo que la origino.

14. Recursos (herramientas de mediación).

Señor (ra) usted debe indicar qué clase de recursos va a utilizar a la hora de desarrollar la actividad, que pueden se físicos, preguntas generadoras o ambos, como por ejemplo:

Intencionalidad: ¿Para qué sirve lo que va a hacer?

Significación: ¿Por qué quiere realizar esta investigación/proyecto?

Trascendencia: el docente debe cuestionar a los estudiantes, por ejemplo: ¿Cuáles son las conclusiones que considera importantes del desarrollo del proyecto

15. Tiempo aproximado del desarrollo de la actividad.

Señor (ra) docente usted debe indicar cuanto tiempo empleara para el desarrollo de la actividad, que pude ir desde una hora hasta días o semanas completas, esto depende del tipo de actividad que vaya a desarrollar.

Anexo 6. Guía para el formato de sistematizar actividades de enriquecimiento.

GUIA PARA EL FORMATO DE SISTEMATIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE ENRIQUECIMIENTO

Para la sistematización de actividades de enriquecimiento, el mediador debe llenar de manera completa y clara el formato para sistematizar actividades de enriquecimiento. Señor docente, no debe olvidar mencionar ningún aspecto que crea haya sido relevante a la hora de haber implementado dichas actividades, pues esto le ayudará a mejorar, si algo salió mal, re pensar actividades, modos de actuar, o de seguir implementado de esa manera si el resultado fue satisfactorio, esto le ayudara también a la creación de tareas futuras, tanto para usted en su labor de docente-mediador, como para el estudiante en su rol de investigador.

1. ¿Qué fue lo que más le llamo la atención a los niños?

Señor (ra) docente, usted acá debe describir esos aspectos que más le llamaron la atención a los niños, es decir, cuál fue el momento y/o el tema que genero más expectativas en ellos en el momento en que se empezaron a implementar las actividades de enriquecimiento. La idea es realizar un breve resumen de lo que sucedió en cada tipo de actividad en cuanto a los intereses de los niños.

2. Señor docente, teniendo en cuenta los intereses y las preocupaciones de los niños, llene la siguiente tabla,

Señor (ra) docente, usted deberá llenar la tabla de la siguiente manera.

Nombre del niño	Intereses	Área involucrada
Pepito Pérez	De qué manera se comunicaban los indígenas.	Historia y lenguaje.
Andrés Suarez	Como se enterraban antes a las personas que morían.	Historia.
Luisa Zamudio	De qué manera se diferenciaba una tribu de otra.	Historia y arte.

Y así, hasta incluir a todos los agentes involucrados.

3. ¿Cuáles fueron los conceptos fundamentales?

Señor (ra) docente, aquí usted deberá mencionar, cuáles fueron los conceptos fundamentales que se utilizaron para el desarrollo de las actividades de enriquecimiento, es decir, usted debe indicar los conceptos que utilizaron usted como mediador y el estudiante como investigador para el desarrollo de las actividades.

4. ¿Qué tipo de actividades tipo II se pueden abordar para la realización del proyecto en las actividades tipo III?

Señor (ra) docente, aquí usted debe mencionar que alternativas de actividades tipo II tiene usted para proponerle al estudiante, para que al finalizar estas, el estudiante le proponga a usted la creación de un proyecto, que en este caso, sería la actividad de enriquecimiento tipo III.

5. ¿Cuál fue el aporte más importante de estas actividades para los niños?

Señor (ra) docente, usted acá deberá describir de manera breve que fue los más importante, que estas actividades le aportaron a los niños que mostraron interés.