



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE TURISMO Y
HOTELERÍA**

ITHI

Carrera: Guía Nacional de Turismo

Tema:

**PROPUESTA DE UN GUIÓN
EDUCATIVO-PEDAGÓGICO
DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE NIVEL DE
EDUCACIÓN BÁSICA EN
EL MUSEO HISTÓRICO MILITAR “CASA DE SUCRE”.**

Trabajo de Investigación previo a la
Obtención del Título de Técnico en
Guía Nacional de Turismo

Autora: Libia Raquel Campuzano Rubio

Director: Diplm. Marcelino Eguez Y.

Quito – Ecuador

2013

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a todas aquellas personas que por el afán de educarse, por la constancia y deseos de superación rompen cualquier barrera que se les presenta en la vida, culminando así sus objetivos. Dedico también a mi familia, al Instituto ITHI, y demás personas que de una u otra manera colaboraron en esta investigación con sus ideas y apoyo relevantes.

Raquel

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi mejor amigo y el mejor guía de todos los guías, Dios, por darme la oportunidad de tratar de sobresalir y cumplir mis sueños.

Una vez concluido este trabajo va mi más sincero agradecimiento a los niños, que fueron mi inspiración y me dieron valor para seguir adelante con esta investigación, los niños son lo más hermoso, sin ellos no hay momentos de alegría por eso siempre hay que incentivar su parte interior lúdica.

Al Instituto Tecnológico de Turismo y Hotelería Internacional, a sus autoridades y docentes que mediante su entrega desinteresada supieron impartir sus conocimientos, permitiéndome culminar mis estudios.

Mi agradecimiento especial al Sr. Diplm. Marcelino Eguez director de mi tesis.

A todas aquellas personas que me han prestado su apoyo incondicional y que fueron un incentivo durante esta experiencia estudiantil.

Raquel

AUTORÍA

Yo, Libia Raquel Campuzano Rubio, autora del presente Informe, me responsabilizo por los conceptos, opiniones y propuestas contenidos en el mismo.

Atentamente,

Libia Raquel Campuzano Rubio

Quito, Enero de 2013

Diplm. Marcelino Eguez Y.

TUTOR DEL TRABAJO FIN DE CARRERA

CERTIFICA

Haber revisado el presente informe de investigación, que se ajusta a las normas institucionales y académicas establecidas por el Instituto Tecnológico Internacional de Turismo y Hotelería ITHI, de Quito; por tanto, se autoriza su presentación final para los fines legales pertinentes.

Diplm. Marcelino Eguez Y.

Quito, Enero de 2013

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DE TRABAJO FIN DE CARRERA

Conste por el presente documento la cesión de los derechos en Trabajo Fin de Carrera, de conformidad con las siguientes cláusulas:

PRIMERA: El Diplm. Marcelino Eguez Y., por sus propios derechos, en calidad de Tutor del Trabajo fin de Carrera; y la Srta. Libia Raquel Campuzano Rubio, por sus propios derechos, en calidad de autor del Trabajo Fin de Carrera.

SEGUNDA:

UNO.- La Srta. Libia Raquel Campuzano Rubio, realizó el Trabajo Fin de Carrera Titulado: **Propuesta de un guión educativo – pedagógico dirigido a estudiantes de nivel de educación básica en el museo Histórico Militar “Casa de Sucre”**, para optar por el título de, Técnico Nacional en Guía de Turismo en el Instituto Tecnológico de Turismo y Hotelería Internacional ITHI, bajo la tutoría del Diplm. Marcelino Eguez Y.

DOS,- Es política del Instituto Tecnológico de Turismo y Hotelería Internacional ITHI, que los Trabajos Fin de Carrera se apliquen, se materialicen y difundan en beneficio de la comunidad,

TERCERA: Los comparecientes, Diplm. Marcelino Eguez Y., en calidad de Tutor del trabajo Fin de Carrera, y la Srta. Libia Raquel Campuzano Rubio, como autora del mismo, por medio del presente instrumento, tienen a bien ceder en forma gratuita sus derechos en el Trabajo Fin de Carrera titulado: **Propuesta de un guión educativo – pedagógico dirigido a estudiantes de nivel de educación básica en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”**, y conceden autorización para que el ITHI pueda utilizar este trabajo en su beneficio y/o de la comunidad, sin reserva alguna.

CUARTA aceptación: Las partes declaran que aceptan expresamente todo lo estipulado en la presente cesión de derechos.

Libia Raquel Campuzano Rubio

Diplm. Marcelino Eguez Y.

Quito, Enero de 2013

TABLA DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Autoría.....	iv
Certificación.....	v
Acta de sesión de derechos de trabajo fin de carrera.....	vi
Tabla de contenidos.....	vii
Introducción.....	1
CAPITULO I.....	3
PLAN DE INVESTIGACIÓN.....	3
1. Conceptualización de la Investigación.....	3
1.1 Ámbito Problemático.....	3
1.2 Análisis de Involucrados.....	4
1.3 Objeto de Estudio.....	4
1.4 Análisis de problemas.....	5
1.5 Matriz de Programación.....	7
1.6 Definición de Objetivos.....	8
1.6.1 Objetivo General.....	8
1.7 Hipótesis de Trabajo.....	8
1.8 Marco Teórico.....	9
1.8.1 Marco Referencial o Conceptual.....	15
2 Metodología de la Investigación.....	16
2.2 Marco Metodológico.....	16
2.3 Tipos de Investigación.....	17
2.4 Métodos de Investigación.....	18
2.5 Técnicas de Investigación.....	19
Cálculo Muestral.....	20
CAPITULO II.....	22
2.1 Museos.....	22
2.1.2 Ubicación Geográfica.....	22

2.1.3 Trascendencia e Historia del Inmueble.....	23
2.1.4 Sucre en la Historia.....	37
2.2 Los Sistemas pedagógicos y didácticos.....	39
2.2.1 El Niño y la Niña.....	39
2.2.1.1 el Juego, Aprendizaje y Recreación.....	42
2.2.1.2. Importancia del Juego.....	44
2.2.1.3 Clasificación del Juego.....	45
2.2.1.4. Los Juguetes.....	46
2.2.1.5 El juguete en el desarrollo Físico y Psíquico del niño.....	47
2.2.2. La Actividad Lúdica.....	50
2.2.2.1 Juego Didáctico.....	51
2.2.2.2. Las Dinámicas.....	51
2.2.2.3. Apoyos Didácticos.....	52
CAPITULO III.....	55
3.1. Educación y Tecnología aplicada en la Educación Básica.....	56
3.1.1. El Museo Interactivo.....	57
3.1.2. Estrategias de enseñanza y divulgación en un museo Interactivo.....	57
3.1.3. Capacitación de los Mediadores.....	60
CAPITULO IV.....	64
Tabulación y Resultados.....	64
Conclusiones.....	80
Recomendaciones.....	81
Entrevistas.....	82
CAPITULO V.....	89
PROPUESTA EN TORNO A LA INVESTIGACION.....	89
CONCLUSIONES.....	122
RECOMENDACIONES.....	123
BIBLIOGRAFIA.....	124
ANEXOS.....	127

INTRODUCCION

Las actividades lúdicas en un museo, son técnicas, modos, reglas y procedimientos propios de una disciplina o actividad que permite utilizar los recursos didácticos para el mejoramiento y aprendizaje en los educandos. Se pretende que los niños y niñas, descubran el mundo a través de los sentidos y el juego.

En la actualidad vivimos en un mundo en que la tecnología y la ciencia han producido grandes cambios a nivel personal y social. Si partimos de la definición más general de museo, como institución es el servicio que presta a las comunidades con el propósito de comunicar, exhibir, investigar, conservar, para fines educativos de estudio y deleite

Por ello los museos deben ofrecer la oportunidad de vivir experiencias diferentes y poco comunes para que los visitantes en general y en especial los niños disfruten e interactúen en todo momento y que no tengan la idea de que un museo debe ser de lo más tradicional.

Los museos deben presentar programas educativos lúdicos, adecuados para el público visitante, con qué cuenta, qué tiene, con qué espacio físico dispone, para que los grupos organizados pueden desarrollar actividades recreativas y formativas en torno a la temática de las exposiciones del museo y otros temas de interés.

Por estas razones hubo la factibilidad de elaborar un guión orientado con la existente información bibliográfica, materiales y ante todo el apoyo de la Institución. Los objetivos planteados fueron mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del nivel de Educación Básica que asisten al Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” de la ciudad de Quito, para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

En el primer Capítulo, consta del planteamiento del problema, análisis, objetivos de la investigación, hipótesis.

En el segundo capítulo, se aborda el marco teórico, que consta de las fundamentaciones teóricas del problema, determinación de términos básicos, definiciones conceptuales, posicionamientos personales.

En el tercer capítulo, se plantea metodologías que constan de enfoque, tipo de investigación, técnicas y estrategias, procedimientos para la ejecución de la investigación.

En el cuarto capítulo, se presenta la tabulación de los resultados de instrumentos de investigación, tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada. Entrevistas realizadas a diferentes Instituciones.

Conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de investigación.

En el quinto capítulo, se plantea la propuesta metodológica, formada por título, croquis, descripción de la propuesta, conclusiones y recomendaciones.

Finalmente hacemos constar la bibliografía, los anexos correspondientes que se ha utilizado como referencia en el trabajo de investigación.

CAPITULO I

1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ÁMBITO PROBLEMÁTICO

La ciencia y la tecnología han producido grandes cambios a nivel social y cultural en el mundo contemporáneo. Los museos son los sitios idóneos para divulgar las nuevas técnicas y procesos museográficos y museológicos, dando la oportunidad a los visitantes de tener una experiencia única de aprendizaje al visitarlos.

El Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” es un espacio poco visitado por niños de Educación Básica, esto se debe a la falta de programas educativos lúdicos dirigidos a los niños y niñas, se hace visible el problema en el museo por el desinterés que presentan los visitantes y maestros. Al crear un ambiente de aprendizaje lúdico, el juego es una herramienta tan importante que a los niños les ayuda a desarrollarse adecuadamente en su formación, siendo necesario que maestros y padres de familia se encuentren en constante comunicación dando prioridad a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

En el “Museo Histórico Militar Casa de Sucre” existe entonces la necesidad de experimentar nuevas alternativas de aprendizaje con la aplicación de un guión infantil que le permita al niño interactuar y se sientan a gusto participando en el conocimiento de la cultura nacional.

1.2 ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

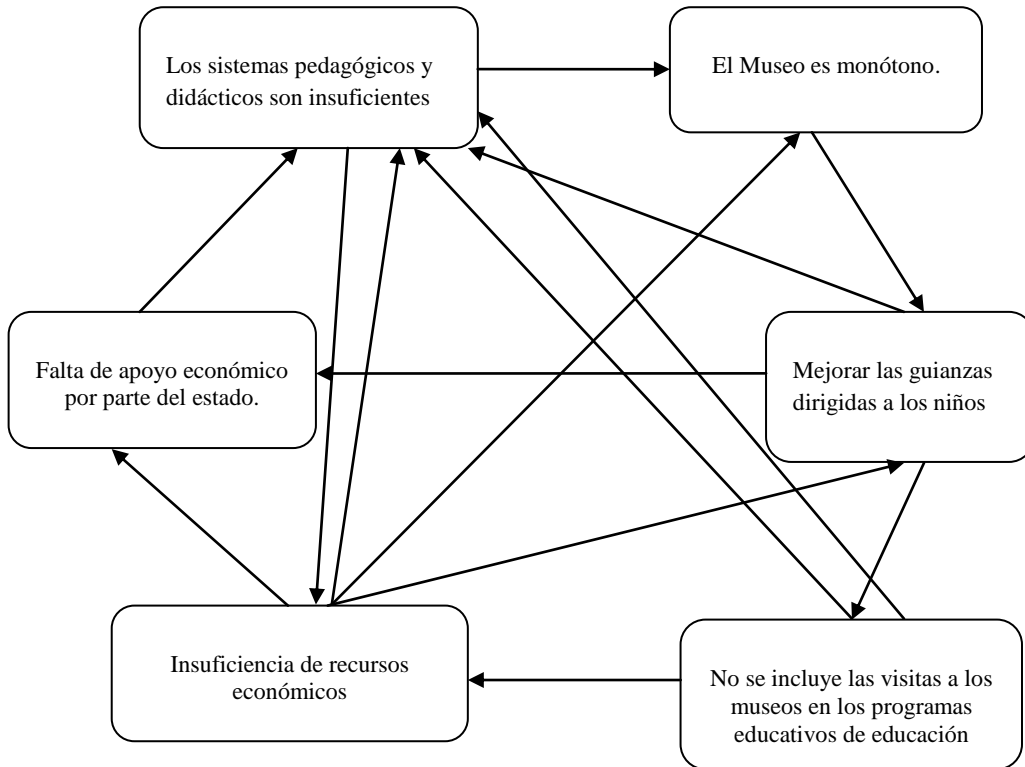
ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	INTERESES EN LA INVESTIGACION	PROBLEMAS PERCIBIDOS	LEY ORDENANZAS Y REGLAMENTOS
GUIAS DEL MUSEO	-Sociales -Recreación -Promoción	Los sistemas pedagógicos y didácticos son insuficientes	-Económicos -Ley de Turismo
NIÑOS DE EDUCACIÓN BASICA	-Aprender -Interactuar	El Museo es monótono.	Económicos
DIRECTOR DEL MUSEO	-Ofrecer programas para niños -Tener un laboratorio de aprendizaje	-Mejorar las guías dirigidas a los niños	-Económicos -Reglamento de museos
PROFESORES DE EDUCACIÓN BASICA	-Aprender la historia -Conocer el museo	-Falta incluir en el programa de estudios las visitas a museos.	-Económicos
PADRES DE FAMILIA	-Que los hijos aprendan	-Falta de recursos económicos -Desconocemos de este museo	-Económicos

1.3 OBJETO DE ESTUDIO

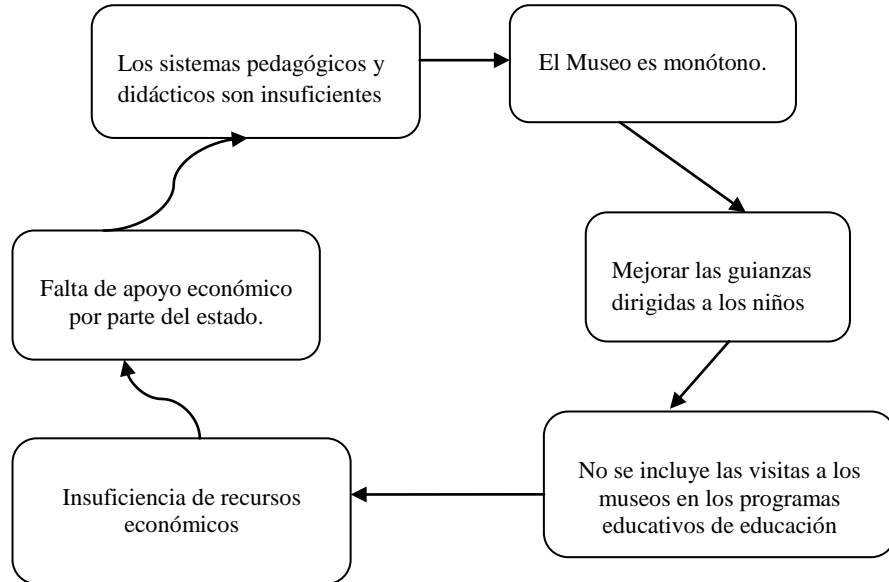
La presente investigación se está realizando en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” ubicado en el Centro Histórico de la ciudad de Quito de la Provincia de Pichincha, entre las calles Venezuela y Sucre, se plantea la aplicación de un guión educativo en el Museo para mejorar las visitas de los estudiantes de nivel de Educación Básica, con la finalidad de fomentar la educación interactiva y de abrir la oportunidad a la cultura y al aprendizaje de manera lúdica, implementando sistemas pedagógicos y didácticos lo que motivará e incrementará el interés de visitar el museo a los niños y maestros.

1.4 ANÁLISIS DE PROBLEMAS

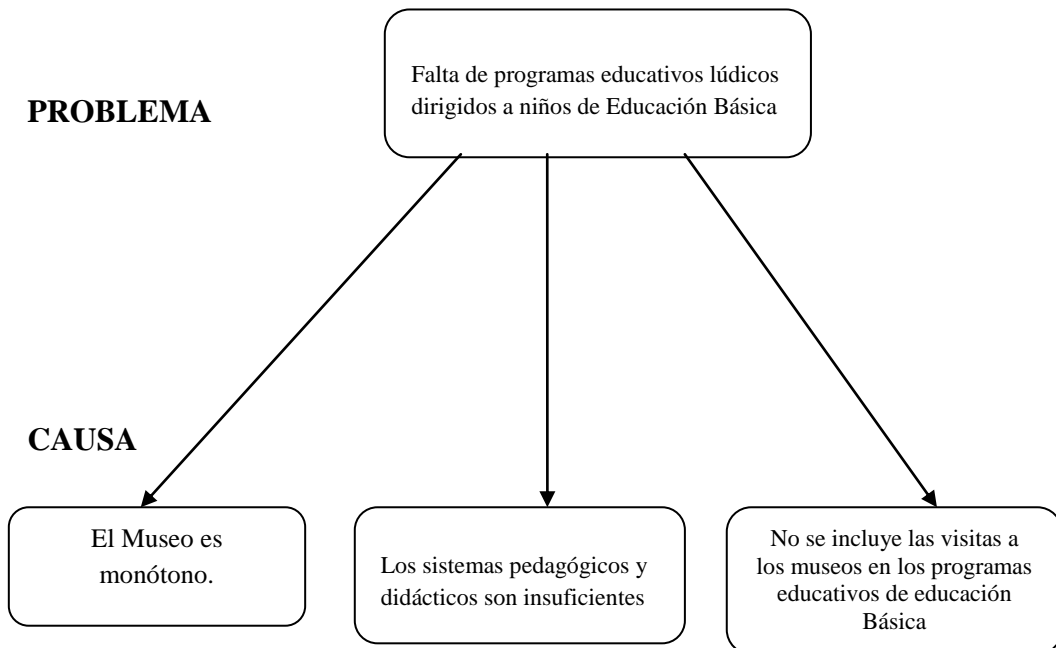
Causa efecto todos contra todos:



Problemas que tienen una mayor relación entre ellas, eliminando las de sin relación:



Problema que se está en capacidad de investigar:



1.5 Matriz de programación

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS DE TRABAJO	VARIABLES A INVESTIGAR E INDICADORES	TIPO DE INVESTIGACION	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
Falta de programas educativos lúdicos dirigidos a niños de Educación Básica	Diseñar un guión educativo y pedagógico para estudiantes de Educación Básica	Si diseñamos el guión educativo y pedagógico entonces mejora los programas educativos en el museo.	Si diseñamos el guión Mejoramos en un 75% las guianzas en el museo	DESCRIPTIVA, CUALITATIVA	DEDUCTIVO	OBSERVACION
El Museo es monótono	Elaborar programas lúdicos	Si se crea juegos didácticos entonces el aprendizaje toma mayor interés	Si se crea juegos didácticos mejoramos en 75% el aprendizaje	DESCRIPTIVA, CUALITATIVA	DEDUCTIVO ANALITICO	OBSERVACION ENTREVISTA
Los sistemas pedagógicos y didácticos son insuficientes	Fomentar la preparación y tecnificación de los mediadores.	Si los mediadores están preparados entonces los sistemas pedagógicos serán suficientes	Si los mediadores están preparados mejoramos en un 75% las guianzas.	CUALITATIVA	DEDUCTIVO INDUCTIVO	OBSERVACION
No se incluye las visitas a los museos en los programas educativos de educación Básica	Rediseñar los programas de estudios de Educación Básica	Si rediseñamos los programas de estudios entonces se incluirán las visitas a los museos.	Si rediseñamos los programas de estudios mejoramos en un 75% las visitas a los museos.	EXPLORATIVA CUANTITATIV	DEDUCTIVO SINTETICO	ENCUESTAS

1.6 DEFINICION DE OBJETIVOS

1. Enseñar y diversificar la cultura y la tecnología a través de la experimentación y el descubrimiento de nuevas formas de aprendizaje con formación e interés lúdico.
2. Fomentar la tecnificación de los mediadores para un mejor desempeño en el museo.
3. Fortalecer la educación básica integral de los niños que visitan el museo, con el propósito de complementar y fortalecer la educación que reciben de la escuela, con la aplicación de nuevos métodos de aprendizaje y pedagógicos.

1.6.1 OBJETIVO GENERAL

Incentivar las actividades lúdicas con la propuesta de la aplicación de un guión Educativo- Pedagógico dirigido a estudiantes de nivel de Educación Básica en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje.

1.7 HIPÓTESIS DE TRABAJO

Al no existir en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” Programas de guianza y aprendizaje que involucre actividades lúdicas, es indispensable el diseño de una herramienta que cubra estas necesidades para comunicar y contar la historia de las colecciones de museo con lo cual se cubrirá esta necesidad, entonces el museo se convertirá en el laboratorio de aprendizaje de los estudiantes de nivel escolar de Educación Básica.

1.8 MARCO TEÓRICO

ANÁLISIS MACRO

El museo es una institución educativa que existe en todas partes del mundo, tiene características muy diferentes, de acuerdo a sus colecciones presentan programas dirigidos a todo tipo de público. En países europeos, norteamericanos y latinoamericanos, la tecnología y la ciencia han producido grandes cambios que están integrados en los sistemas educativos, recreacional y económico, utilizando recursos dinámicos que contribuyen a enriquecer la educación de los visitantes, al aprender sin encontrarlo tedioso, especialmente dedicado a la realización de actividades recreativas y educativas para los más pequeños.

Con la llegada de las nuevas tecnologías el público no sigue una exhibición de manera lineal, ésta se completa con la oportunidad de utilizar medios para ampliar la información de lo expuesto. Se trata de lugares donde los visitantes pueden interactuar con los objetos que se exponen. Se permite tocar, manipular, experimentar, etc. con la finalidad de que saquemos el máximo provecho a la visita.

En el mundo moderno existen algunos museos que actualmente están renovando los guiones museológicos y que la preocupación por la niñez es notable. Varios museos emplean guiones educativos con programas lúdicos como es el caso de:

Museo Eureka de Inglaterra

El museo nacional de Inglaterra para niños, cuenta con más de 400 exhibiciones interactivas para niños de 0 a 11 años, aprenden a través de la imaginación, el juego y el descubrimiento sobre ellos mismos y el mundo que les rodea. Uno de los sectores más populares son las pantallas para crear dibujos interactivos que cobran vida y movimiento, otro es el denominado garaje donde

los niños pueden operar sus propios autos en escala, pueden cargarles de nafta e ir al lavadero de coches.

Museo de Brooklyn Children´s de New York

El museo ofrece un espacio donde los niños exploran de manera interactiva, cómo los neoyorquinos de diferentes culturas celebran y trabajan juntos en una misma ciudad. Los chicos tocan, observan, describen, miden y comparan plantas con microscopios, termómetros y lupas. Una de las salas más concurridas es el Music Mix, que presenta instrumentos musicales de diferentes lugares del mundo para que los niños los prueben y experimenten con sonidos.

Museo de los niños de Caracas

Este es uno de los museos de tecnología y ciencia que se ha convertido en una de las opciones preferidas por el público en general, docentes y estudiantes como centro de recreación y aprendizaje, aprenden jugando, aplicando los principios de la ciencia, la tecnología y el arte.

El Museo de Oro del Banco de la República de Colombia

El proceso donde la participación hace parte de la vida cotidiana de niños y jóvenes. La organización de juegos, el uso de plegables didácticos, intercambios con otros educadores de museos, el replanteamiento de visitas escolares, animaciones pedagógicas, salas interactivas exploratorio, la programación cultural, la renovación de maletas didácticas, hacen de este museo que siempre esté a la altura de los grandes y modernos museos.

ANALISIS MESO

Las nuevas y actuales tecnologías también están llegando a nuestro país, por lo que el cambio se materializa, la mayoría de los museos en el Ecuador están entrando en un proceso de transformación y eso es positivo porque ofrecen la

oportunidad de vivir experiencias diferentes, poco comunes, la posibilidad de que los visitantes vean objetos reales, palpables o tengan representaciones más comprensibles para fomentar el aprendizaje colectivo, que resultan novedosos, actuales y divertidos.

Actualmente existen instituciones que se preocupan del progreso y desarrollo de los museos por lo que el Ministerio de Cultura realizó un catastro para conocer la situación de los museos. Este informe develó que existen 186 museos activos. Zamora Chinchipe y Galápagos no tienen museos, frente a los 57 museos que posee Pichincha (la mayoría se ubica en Quito), 9 que tiene Guayas, 23 Azuay, 16 Manabí y 14 en Tungurahua. Aproximadamente 3 millones de personas visitan los museos.

En el levantamiento de información se identificó que los museos catastrados no poseen presupuestos definidos para inversión en temas de educación, guiones museológicos o museográficos, promoción, difusión y atención al visitante. Diez museos cuentan con guías en quichua y los museos etnográficos locales están relacionados con pueblos y nacionalidades indígenas que prestan guianza en shuar.

El 61% de museos cuentan con guías; sin embargo, en la mitad de los casos se trata de pasantes que trabajan algunos meses y durante el periodo escolar. En vacaciones, los museos cuentan con pocos guías. Un 10% de museos cuenta con una persona que hace las veces de director, administrador y guía.

El Ecuador cuenta con algunos museos que ya se están preocupando por la enseñanza y aprendizaje con nuevos guiones lúdicos por lo que mencionaremos algunos:

Museo del Banco Central de la Ciudad en Cuenca

El museo destaca la importancia de la investigación y rescate de valores culturales y étnicos en la zona del austro del Ecuador, ha logrado reunir bienes de arte especialmente colonial, moderno, contemporáneo, arqueológico y numismático. Expuesta en sus salas permanentes y temporales;

metodológicamente difundida para conocimiento y disfrute nacional e internacional.

El museo ofrece a sus visitantes la oportunidad de obtener placer estético de la observación de las piezas seleccionadas, estudiarlas al nivel de sus necesidades en una forma interactiva con un fructífero diálogo con los mediadores.

Museo Casa de la Cultura Núcleo del Azuay

En el interior del museo se realizan exposiciones arqueológicas, artesanales y pictóricas de tres importantes culturas, cañari, inca, colonial. Además se puede observar distintas colecciones etnográficas, paleontológicas, de cerámica, pintura. Se tiene acceso también al sitio de Todos Santos en el que se encuentran ruinas arqueológicas del tiempo de los incas.

El Museo desarrolla programas de carácter educativo tendientes a estimular la creatividad de niños y jóvenes; así, se procura generar un vínculo entre el Museo y estos grupos humanos, haciéndoles partícipes de las actividades que se generan en él, creando una importante alternativa para la vida cultural de Cuenca y la región.

Sitio Arqueológico de Agua Blanca en el Parque Machalilla

Está localizado a 12 km al norte de Puerto López y a 5 km de la carretera principal. La gente de esta comunidad vive de manera muy similar a la de sus ancestros, la cultura Manteña, hay un museo donde se encuentra algunas cerámicas precolombinas y fotos de algunos habitantes actuales, con los mismos rasgos faciales que aquellos representados en las cerámicas.

Los guías son habitantes locales que explican con orgullo cómo su comunidad sobrevive sin divisiones de tierras entre ellos y cómo su entorno prácticamente no ha cambiado en muchos años. Los guías enseñan el lugar de manera entretenida y agradable a turistas nacionales, extranjeros y estudiantes de todo nivel educativo.

El Museo de Los Amantes de Sumpa

Presenta la historia prehispánica, colonial y republicana de la Península, La presentación de cada una de las culturas arqueológicas se la hace a través de paneles que presentan una síntesis de las evidencias e interpretaciones arqueológicas. El Museo fue concebido de manera que, asumiendo la realidad histórica cultural de la región, establece expresas relaciones con la comunidad, buscando repercutir en ella.

Se constituyó, entonces, un centro cultural que congrega a los pobladores activamente, haciéndolos partícipes de la gestión del Museo.

Se ha generado un programa con promotores comunales, constituidos por jóvenes y se ha incorporado a los docentes con la finalidad de estimular el interés hacia el conocimiento y la creación.

ANALISIS MICRO

En la ciudad de Quito podemos observar que los museos si bien es cierto que exhiben la historia y cultura de nuestra ciudad, todavía hace falta fomentar la educación interactiva, de abrir las oportunidades a la cultura y del aprendizaje didáctico en nuestra localidad y de recuperar nuestras tradiciones, valores y principios, es necesario que nuestra ciudad plantee proyectos que sirvan a la sociedad para satisfacer las necesidades específicas de aprendizaje para que los niños y niñas basado en una educación enfocada en la diversión y en métodos lúdicos capten su atención mediante la estimulación de las sensaciones, de la curiosidad, del deseo de aprender y entender, con un fuerte contenido tecnológico.

La ciudad de Quito cuenta con la mayor cantidad de museos del país, atraen a turistas nacionales y extranjeros, vamos a mencionar a algunos de ellos:

Museo Interactivo del Agua Yaku

Cuenta con exhibiciones, espacios y salas de diálogo. Sus espacios presentan actividades lúdicas, de conocimiento científico, histórico y tecnológico

relacionadas con el líquido vital, donde el visitante interactúa con los espacios museográficos.

Museo de Ciencias Naturales del Parque La Carolina

La visita al Museo de Ciencias no pretende especializar a los visitantes en un determinado tema, sino transmitir al niño, fomentando el conocimiento, respeto y conservación de la naturaleza, interactúan en los espacios museográficos a través de los diversos proyectos educativos, el visitante es invitado a desarrollar los sentidos (oído, vista, olfato y hasta el tacto) para enfatizar la transmisión del mensaje y convertir al espectador en un elemento activo de la exposición

Museo de la Ciudad

Este sitio muestra la historia desde la cotidianidad de los ciudadanos que la han vivido, objetos de exhibición y diferentes obras, se pueden apreciar los testimonios de la vida cotidiana. Con los permanentes cambios de las exposiciones, hay la posibilidad de involucrarse con las actividades en forma lúdica y entretenida.

Museo Alberto Mena Caamaño

Los hechos históricos recogidos en la sala permanente de “Quito al Ecuador” son narrados por los mediadores a modo de cuento, los efectos de audio que los visitantes pueden escuchar fueron diseñados con la intención de reconstruir el ambiente y los diálogos de los personajes, de una manera lúdica, pero cuidando de no perder un solo detalle del contenido histórico.

El Museo Interactivo de Ciencia MIC

Cuenta con nuevas salas para la diversión y el aprendizaje de los niños. Este lugar se divide en espacios dedicados a la enseñanza de ciencias naturales, donde el visitante es el protagonista. ¿El método de aprendizaje? El juego. Dispone de

salas de sonidos envolventes, en la que el visitante puede ver y escuchar el canto de las aves de las cuatro regiones del país. Está llena de disfraces, legos y títeres, osos de anteojos, aves, roedores, felinos y reptiles caricaturizados en felpa insertan a los niños en la Geografía y Fauna del Ecuador.

1.8.1 MARCO REFERENCIAL O CONCEPTUAL

Aprendizaje.- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Asimilación.- Asimilar, comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Autoestima.- Valoración generalmente positiva de sí mismo.

Coordinar.- Concertar medios, esfuerzos metódicamente para una acción común.

Destreza.- Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diálogo.- Plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos.

Diseño.- Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio.- Poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia.- Arte de dirigir las operaciones. Arte, traza para dirigir un asunto.

Exhibir.- Manifestar, mostrar en público.

Guión.- Escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objeto de que sirva de guía para determinado fin.

Guía.- Persona autorizada para enseñar a los forasteros las cosas notables de una ciudad, o para acompañar a los visitantes de un museo y darles información sobre los objetos expuestos.

Guiar.- Ir delante mostrando el camino.

Habilidad.- Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Intelectual.- Dedicado preferentemente al cultivo de las ciencias y las letras.

Lúdico/ca.- Perteneiente o relativo al juego.

Método.- Modo de decir o hacer con orden. Modo de obrar o proceder,

Metodología.- Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Museo.- Lugar en que se guardan colecciones de objetos artísticos, científicos o de otro tipo, y en general de valor cultural, convenientemente colocados para que sean examinados. Institución, sin fines de lucro, abierta al público.

Museología. Ciencia que trata de los museos, su historia, su influjo en la sociedad, las técnicas de conservación y catalogación.

Museografía. Conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo.

Optimización.- Buscar la mejor manera de realizar una actividad.

Pedagógica.- Con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Pedagogía.- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

Planeación.- Trazar o formar el plan de una obra.

Proceso.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Tecnología.- Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Técnico.- Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

Teoría.- Hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a una parte muy importante de ella.

Turista.- Persona que hace turismo

Visitante.- Acudir con frecuencia a un lugar con objeto determinado.

2. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

2.2 MARCO METODOLOGICO

Para el desarrollo del presente proyecto será necesario realizar un tipo de investigación para conocer el grado de aceptación para la aplicación de un guión infantil lúdico en el Museo histórico Militar “Casa de Sucre”, dirigido a estudiantes de educación Básica. Se realizará un diseño, un sondeo de población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

2.3 TIPOS DE INVESTIGACION

En los tipos de investigación se utilizarán: explorativa, descriptiva, cuantitativa y cualitativa.

Explorativa: Primera aproximación al problema, sirve para orientar la futura investigación.

Descriptiva: Caracterización y sistematización de el ámbito que se está investigando.

Cuantitativa: Se enfoca en la medición de los resultados cuantificables.

Cualitativa: Se enfoca en la cualidad y calidad de los resultados.

	TIPO DE INVESTIGACION
Problema Falta de programas educativos lúdicos dirigidos a niños de Educación Básica.	DESCRIPTIVA, CUALITATIVA
Causa 1 Es monótono	DESCRIPTIVA, CUALITATIVA
Causa 2 Los sistemas pedagógicos y didácticos son insuficientes	CUALITATIVA
Causa 3 No se incluye las visitas a los museos en los programas educativos de educación Básica	EXPLORATIVA CUANTITATIVA

2.4 METODOS DE INVESTIGACIÓN

Se utilizarán los métodos de investigación: deductivo, inductivo, analítico y sintético.

Método deductivo: A partir de la observación, de lo general llega a conclusiones particulares.

El método inductivo tendrá una participación activa en el momento de reunir las experiencias previas que nos llevan a deducir el resultado global. Está relacionado con el aprendizaje por el descubrimiento ya que de alguna manera al alumno se le induce a que descubra a partir de particularidades a las generalidades.

Método analítico: Analiza cada una de las partes para conocer el todo.

Método sintético que es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos.

	METODOS DE INVESTIGACION
Problema Falta de programas educativos lúdicos dirigidos a niños de Educación Básica.	DEDUCTIVO
Causa 1 Es monótono	DEDUCTIVO ANALITICO
Causa 2 Los sistemas pedagógicos y didácticos son insuficientes	DEDUCTIVO INDUCTIVO
Causa 3 No se incluye las visitas a los museos en los programas educativos de educación Básica	DEDUCTIVO SINTETICO

2.5 TECNICAS DE INVESTIGACION

Se realizará encuestas diseñadas para receptar la información de la población; concentrándose en el sector infantil y en los educadores como maestros, su percepción de la educación, de los métodos utilizados para la enseñanza y las expectativas de un Museo Interactivo para niñas y niños en la ciudad.

Este método se lo realiza conjuntamente con la observación y análisis de los hechos a investigar, estudiar y recoger los datos para luego procesarlos y establecer las condicionantes reales que normaran la propuesta a realizarse.

	TECNICAS DE INVESTIGACION
Problema Falta de programas educativos lúdicos dirigidos a niños de Educación Básica	OBSERVACION
Causa 1 Es monótono	OBSERVACION ENTREVISTA
Causa 2 Los sistemas pedagógicos y didácticos son insuficientes	OBSERVACION
Causa 3 No se incluye las visitas a los museos en los programas educativos de educación Básica	ENCUESTAS

El estudio de investigación se realizará mediante una encuesta, para el cual el cálculo de la muestra es la siguiente.

Cálculo de la muestra

Para el cálculo de la muestra se utilizará los datos proporcionados por el museo Militar Casa de Sucre, con el número de visitantes de niños y niñas de 8 a 14 años de edad, hacia el lugar, desde Enero hasta Julio del 2012 por mes.

N: Tamaño de la población: 2789

Nivel de confianza: (95%) = 1.96

p= nivel de aceptación: (50%) = 0.50

q= Nivel de rechazo: (50%) = 0.50

e= Grado de error: (10%) = 0.10

$$N = \frac{1.96^2 * N * p * q}{e^2(N-1) - 1.96^2 * p * q}$$

$$n = \frac{3.84 * 2789 * 0.50 * 0.50}{0.10^2(2789-1) + 3.84 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{3.84 * 2789 * 0.50 * 0.50}{0.01(2788) + 3.84 * 0.50 * 0.50}$$

$$n = \frac{3.84 * 2789 * 0.50 * 0.50}{27.88 + 0.96}$$

$$n = \frac{2677.44}{28.84}$$

n= 92.84 encuestas

Se realizará una encuesta destinada para los maestros y maestras de Educación Básica de diferentes Instituciones educativas para conocer su apreciación de los programas lúdicos utilizados y las perspectivas que tenga el museo para incentivar y fomentar la educación interactiva. Considerándose una muestra de 35 maestros, que fue el total de maestros acompañantes de los estudiantes encuestados.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Museos

El origen de la palabra museo procede del latín museum, y ésta a su vez del griego museion. Mouseion significa templo consagrado a las musas que eran consideradas las diosas de la memoria, el arte, la ciencia, la historia y también dedicado a las actividades intelectuales.

Un museo es una institución pública o privada, permanente, con o sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, y abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite, colecciones de arte, científicas, etc., siempre con un valor cultural, según el Consejo Internacional de Museos ICOM. La ciencia que los estudia se denomina museología y la técnica de su gestión museografía.

2.1.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA:

Ecuador, es un país situado al noroeste de América del Sur, limitando al norte por Colombia, Perú al sur y este y al oeste con el Océano Pacífico, su capital Quito, tiene una altitud que oscila entre los 2850 msnm., clima templado con una temperatura media de 16 grados centígrados. Junto a Quito la población de Cumbayá en el Valle de Tumbaco y Los Chillos que son los más abrigados.

Quito posee el centro histórico más grande, menos alterado y el mejor preservado de América. Fue, junto al centro histórico de Cracovia en Polonia, los primeros en ser declarados Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Unesco, el 18 de septiembre de 1978. El Centro Histórico de Quito se encuentra ubicado en el centro sur de la capital, y es considerado uno de los más importantes conjuntos históricos de América Latina.

2.1.3 TRASCENDENCIA E HISTORIA DEL INMUEBLE

La casa esquinera donde hoy funciona el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”, conocida en la época republicana como “Casa Azul” se encuentra en las calles Venezuela y Sucre en el Centro Histórico de Quito.

A finales de 1828 pasó a constituir el hogar de los esposos Mariscal Antonio José de Sucre y Mariana Carcelén y Larrea (Marquesa de Solanda).

Posteriormente, fue adquirida por el Mariscal Sucre quien con mucho celo se empeñó en arreglarla, disponiendo a través de cartas a su amigo, el general Vicente Aguirre, para que se ejecutara los cambios que debía tener el inmueble.

El 30 de septiembre de 1828 llegó el Mariscal a su hogar. Luego de diez meses de vida conyugal, nació su hija Teresita Sucre Carcelén.

A su retorno de Bogotá con dirección a Quito, Sucre es cruelmente asesinado el 4 de junio de 1830 en la selva de Berruecos Colombia.

Al año de la muerte de Sucre, la Marquesa contrae nuevas nupcias con el general colombiano Isidoro Barriga, poco después fallece la niña Teresa Sucre Carcelén, existen dos versiones de la muerte de la niña, la primera fue debido a que contrajo fiebre escarlatina, una enfermedad incurable, la segunda versión es que por la ambición del segundo esposo de Mariana jugaba en uno de los balcones con la niña, cuando cae la niña en el patio central de la casa y muere instantáneamente.

Sus restos fueron enterrados en la cripta de la familia en la iglesia de San Francisco, años más tarde los restos de la niña se los trasladó a la tumba de su padre a la iglesia de la Catedral Primada de Quito donde descansan juntos.

El 23 de diciembre de 1970 la Honorable Junta de Defensa Nacional adquiere el edificio en 3 millones de sucres para convertirla en museo.

En 1972, se inicia la restauración de la casa a cargo del Arquitecto Andrés Peñaherrera Matheus, quién luego de la investigación interpretó las cartas

dirigidas por el mariscal Sucre al general Vicente Aguirre en las que instruía sobre los arreglos que debía realizarse en esta residencia.

El 24 de mayo de 1977 se funda el Museo Matriz “Casa de Sucre” con el propósito de mantener viva la memoria del Mariscal de Ayacucho, que amó entrañablemente a Quito.

El 24 de mayo del 2008 con los trabajos realizados a través del FONSAL se realiza su reinauguración y la prestación de sus servicios a la comunidad.

La Casa de Sucre

La construcción de la casa es de tipo andaluz, estilo arquitectónico español, muy utilizado en la época colonial, caracterizada por tener un patio central, alrededor de la cual se distribuían las habitaciones y salas.

Esta casa cuenta con dos plantas cada una con sus corredores.

En la primera planta encontramos columnas de piedra con capitel dórico que sostienen a las columnas octogonales de madera de la segunda planta.

En el patio central hay una pileta. El deseo de Sucre fue que la pileta tuviera 8 lados iguales, la misma que está coronada con 4 ranas, que señalan los 4 puntos cardinales.



Fotografía No. 1
Autora: Raquel Campuzano

SALAS

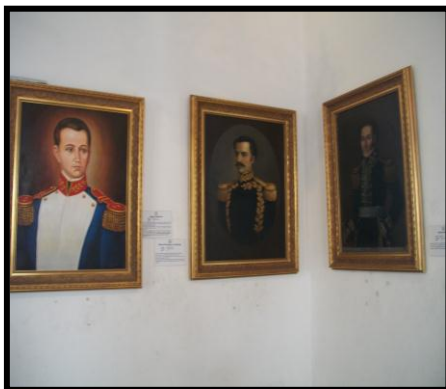
La casa está distribuida en diferentes salas:

Sala de los próceres.- Este lugar fue abacerías en donde se expedían los productos traídos de las haciendas de los marqueses.

En la actualidad está destinado para exhibir pinturas de los próceres de la libertad, así como estandartes y banderas correspondientes a las Fuerzas Armadas. Algunos retratos que son obras de pintores importantes de nuestro país, retratos de Abdón Calderón, Manuel Rodríguez Quiroga, Manuelita Sáenz, Simón Bolívar, Bolívar y sus generales, Carlos Montúfar, Mariscal Antonio José de Sucre, y otros.



Fotografía No. 2
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 3
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 4
Autora: Raquel Campuzano

Salón auditorio.- Esta sala en época de los Marqueses de Solanda era un lugar donde se guardaba las carrozas, las dos últimas ventanas eran grandes portones por donde ingresaban las carrozas, actualmente convertidas en ventanas.



Fotografía No. 5
Autora: Raquel Campuzano

Sala de armas.- Antiguamente esta sala fue dormitorio de los sirvientes y se observa tres vitrinas:



Fotografía No. 6
Autora: Raquel Campuzano

Vitrina 1.- Bayonetas de acero y puntas de lanza las cuales fueron utilizadas cuando a los soldados se les terminaba las municiones.



Fotografía No. 7
Autora: Raquel Campuzano

Vitrina 2.- Colección de espadas, una perteneciente al General Eloy Alfaro, otra que fue un regalo de los reyes de España para la familia de la Marquesa de Solanda, una vaina de lujo con iniciales AJS.



Fotografía No. 8
Autora: Raquel Campuzano

Vitrina 3.- Charreteras, una perteneciente al Mariscal Sucre, elaborada con finos hilos de oro y la otra del ex presidente venezolano Juan José Flores, elaborada con hilos de plata, un espadín, un abre cartas, en su interior se podía guardar documentos, una colección de puñales.



Fotografía No. 9
Autora: Raquel Campuzano

Vitrina 4.- Un fusil, revólver de bolsillo francés utilizado por las mujeres, pistolas, revólver colt fabricado en Inglaterra, carabinas, todos pertenecientes al siglo XIX.



Fotografía No. 10
Autora: Raquel Campuzano

Dos armerillos donde reposan fusiles del siglo XIX que fueron utilizados por los patriotas en la batalla de Pichincha.

Balas de cañón de acero y piedra utilizados únicamente para hacer perforaciones en las paredes y muros que les permitían a las unidades de infantería entrar en la posición del enemigo.

Alrededor de la habitación hay seis panoplias que son tablas o escudos elaborados de madera en las que se exponen diferentes espadas y sables, sobresalen las panoplias donde se encuentran armas españolas.



Fotografía No. 11
Autora: Raquel Campuzano

Fotografía No. 12
Autora: Raquel Campuzano

Fotografía No. 13
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 14
Autora: Raquel Campuzano

También se encuentra un cañón que fue llevado por Francisco de Orellana en la expedición del río Amazonas.



Fotografía No. 15
Autora: Raquel Campuzano

Sala de arneses.- Se exhiben sillas de montar (monturas para hombres), utensilios de caballería y arneses de la época en un ambiente original que se ha conservado a través del tiempo. En una vitrina se observa una montura y un estribo de metal que fue utilizado por Mariana Carcelén, Marquesa de Solanda, ella al ser una dama y por sus amplios vestidos se sentaba en los caballos de lado y no como los hombres los hacían con las piernas abiertas.



Fotografía No. 16
Autora: Raquel Campuzano

En la caballeriza también se exponen un tambor y una corneta, una carreta que sirvió para trasladar armas y municiones a cualquier lugar.

El pequeño patio está adornado con pilones de piedra, que servían para recolectar agua de la lluvia y los caballos bebían de la misma.

Sala de semblanza del Mariscal Sucre.- ilustración gráfica sobre la vida del Mariscal Sucre, un escritorio elaborado en madera de capulí, original de la época y perteneciente a Sucre. Un retrato del mariscal bordado con hilos de oro.



Fotografía No. 17
Autora: Raquel Campuzano

En esta sala encontramos vitrinas con diferentes exposiciones como:

Vitrina 1.- Tintero del Mariscal Sucre.

Vitrina 2.- Colección numismática de Sucre.

Vitrina 3.- contiene dos carteras bordadas, un costurero y un joyero de la época, cuadro con el escudo de los Marqueses.

Sala de visitas.- Área designada socialmente para recibir visitas de los familiares más allegados y de sus amigos más íntimos.

Aquí se exhiben un juego de muebles, una mesa de centro, todos estos son de estilo francés y pertenecieron a la casa. Se puede apreciar en ella un óleo del Mariscal en el centenario de La Batalla de Pichincha elaborado por Nicolás

Delgado en 1992 “Sucre el Guerrero de los Andes”, el mismo que mide 4.20m. x 2.80m., solo su marco pesa cuatro quintales.

Una pintura de Salguero en la que se halla la figura de Simón Bolívar.



Fotografía No. 18
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 19
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 20
Autora: Raquel Campuzano

Salón principal.- El salón principal fue el área donde se llevó a cabo reuniones sociales de la familia, fue la recepción del matrimonio de Antonio José de Sucre y Mariana Carcelén.

La sala tiene una distribución en forma de L, dada la amplitud al lugar se han conformado varios ambientes con muebles europeos con varias tonalidades amarillos, rojos, verdes, colores que eran apreciados en esa época.

Hay también pinturas que representan las tres generaciones de la familia, la madre de la Marquesa de Solanda la señora Teresa Larrea y Jijón, la pintura de Mariana Carcelén y Luis Felipe Barriga Carcelén.



Fotografía No. 21
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 22
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 23
Autora: Raquel Campuzano

Oratorio.- Aquí se encuentra una pintura de la Virgen de la Merced patrona de las Fuerzas Armadas, una pintura de San Antonio de Padua que la Marquesa le obsequió al Mariscal Sucre como su patrono, una pintura del señor de la Justicia o de la Caña, además tres reclinatorios, una vieja guitarra y una arpa.



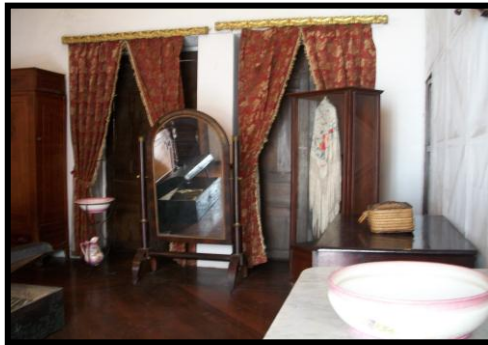
Fotografía No. 24
Autora: Raquel Campuzano

Alcoba.- Antiguo dormitorio de Doña María Rosa Carcelén, que ha pedido del Mariscal y previo al arreglo correspondiente fue utilizado por el matrimonio Sucre Carcelén.



Fotografía No. 25
Autora: Raquel Campuzano

La pared que limita con el oratorio, es forrada con lienzo, blanqueada con cal y dos puertecillas a los extremos para el acceso a la alcoba, esta pared no está sujeta a los costados para permitirle ampliar o achicar la pieza. También se aprecia una vitrina que contiene un mantón de manila bordado a mano, que perteneció a la Marquesa.



Fotografía No. 26
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 27
Autora: Raquel Campuzano

Comedor principal.- Se expone una representación del comedor de la familia Sucre-Carcelén, disponían del comedor principal completamente amoblado con muebles europeos y grandes espejos en las paredes de los costados.

En el comedor se puede también apreciar un frutero de plata original de la época, una vitrina donde se encuentra parte de la vajilla, de la cual dos cucharas de plata fueron utilizadas por la Marquesa y el Mariscal Sucre. Un bargeño donde se guardaban los utensilios del comedor.



Fotografía No. 28
Autora: Raquel Campuzano

Cocina.- Construida con ladrillo y adobe. Se exhiben objetos y utensilios típicos como un baúl granero, pailas de bronce, ollas de hierro enlozado, filtro de agua de piedra pómez, piedras de moler ají y granos, dos alacenas o cuartos fríos donde se conservaban los alimentos.



Fotografía No. 29
Autora: Raquel Campuzano

Repostero:- lugar donde se tomaba chocolate y café durante la mañana y la tarde. Se expone una mesa con tablero de una sola pieza y clavos de forja, un aparador que cuenta con utensilios de plata perteneciente a la familia Sucre-Carcelén, además un conjunto de sillas forradas en cuero de la época.



Fotografía No. 30
Autora: Raquel Campuzano

Sala Imagen Institucional.- El Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” pertenece al Ministerio de Defensa, esta sala tiene una representación de las Fuerzas Armadas Ecuatorianas cuya misión es la defensa nacional.



Fotografía No. 31
Autora: Raquel Campuzano

2.1.4 SUCRE EN LA HISTORIA DEL ECUADOR

Nació el 3 de febrero de 1795; a los quince años fue Sub teniente; a los veinte y cuatro Jefe de Estado Mayor General, ascendido a General de División a raíz de la Batalla del Pichincha a los veinte y siete; y a los veinte y nueve, luego del triunfo de Ayacucho, se convirtió en Gran Mariscal. El 4 de junio de 1830 fue asesinado.

Boceto de Sucre

El Dr. Carlos R. Tobar esbozó el siguiente retrato de Sucre: Erase el General de mediana estatura, aunque más alto que pequeño; delgado sin ser enjuto de carnes; la cabeza simétrica y sin prominencias; la frente vasta, en especial hacia los lados, por donde formaban grandes entradas en los cabellos negros, recios y ensortijados; la piel morena... las cejas delgadas y perfectas; los ojos castaños expresivos y dulces...; la nariz larga, combada...; la boca regular, los labios finos, pero salientes,... las tersas mejillas, sombreadas apenas por una estrecha y corta

patilla. El entrecejo, ligeramente marcado... Poseyó una sola ambición: la de la virtud...; era uno de esos hombres que en las cualidades del cuerpo y del alma llevan el diploma de una gran predestinación providencial.



Fotografía No. 32
Autora: Raquel Campuzano

2.2 LOS SISTEMAS PEDAGOGICOS Y DIDACTICOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL DE EDUCACION BASICA

Con la presente investigación se espera contribuir a la educación de los más jóvenes, formando personas creativas, dinámicas y alegres, utilizando estrategias para que el docente posibilite un verdadero aprendizaje. ¿En qué medida pueden contribuir los museos a esta tarea? Esta es la cuestión que en la actualidad solucionan algunos museos en los que no solo se exhiben pinturas o esculturas, sino que ponen al visitante en contacto con los procesos y los productos que han contribuido al desarrollo de lo que conocemos como ciencia y tecnología, permitiendo una mayor interactividad con los materiales que allí se exhiben, ya que se considera que la ciencia se aprende manipulando.

2.2.1 EL NIÑO Y LA NIÑA

El término niño suele emplearse para designar a los menores de entre 10 a 12 años, llamándose adolescentes o jóvenes a los que han superado dichas edades.

Desarrollo evolutivo del niño y la niña

El desarrollo de la niñez es el estudio de procesos y mecanismos que acompañan el desarrollo físico y mental de un infante mientras alcanza su madurez. Este desarrollo se puede resumir en las siguientes fases

- Período prenatal
- Fase germinal
- Fase embrionaria
- Fase fetal
- Nacimiento y período posnatal
- Infancia (2-5 años)
- Niñez (2-11 años)
- Pre adolescencia y adolescencia (12 a 18 años)
- Juventud (19-25 años)

- Edad adulta o madurez (25-60 años)
- Vejez (de los 60 años en adelante)

Desarrollo cognitivo del niño y la niña

En cuanto al desarrollo cognitivo y afectivo del niño comprende las siguientes áreas

- Aprender: Entender el mundo y conocer el medio.
- Música: Los niños se motivan y alegran con la música.
- Lenguaje: Aprender a hablar.
- Educación: Aprendizaje de leer, escribir, colorear, etc.
- Psicología y Desarrollo: Convivir con las demás personas en su medio.
- Arte: Despertar nuevas habilidades.

El niño y la niña de la infancia, ayudados del adulto, pronto distinguen su mano derecha de su mano izquierda. Su mano derecha es con la que el niño dibuja y come (si es diestro). Sobre esta referencia, pronto el niño ubica otras partes del cuerpo.

El niño vive el tiempo, a una hora determinada del día se levanta, a otra tiene hambre, a otra juega, a otra duerme. A través de su actuación en el tiempo el niño aprende a hacerse una idea de la duración y de la sucesión.

También las principales acciones que realiza durante el día le sirven de referente temporal, antes de comer, después de merendar y a fijar momentos temporales, por la mañana se levanta, se lava y desayuna, por la tarde juega y merienda, por la noche duerme.

Desarrollo psicológico de la niña y el niño

Área del lenguaje

La capacidad para comprender y utilizar el lenguaje es uno de los principales logros de la especie humana. Una característica asombrosa del desarrollo del lenguaje, la primera palabra se aprende hacia los 12 meses, y a los 2 años de edad la mayoría de los niños tiene ya un vocabulario de unas 270 palabras, que llegan a las 2.600 a la edad de 6 años. No obstante, los niños construyen frases sintácticamente correctas a los 3 años y construcciones verbales muy complejas a los 5 años.

Formación de la personalidad

En la formación de la personalidad los niños aprenden a evitar ciertos conflictos y a manejarlos cuando inevitablemente ocurren. Los padres excesivamente estrictos o permisivos limitan las posibilidades de los niños al evitar o controlar esos conflictos.

Un niño con una personalidad equilibrada, integrada, se siente aceptado y querido, lo que le permite aprender una serie de mecanismos apropiados para manejarse en situaciones conflictivas.

Relaciones familiares

Las actitudes, valores y conducta de los padres influyen sin duda en el desarrollo de los hijos, al igual que las características específicas de éstos influyen en el comportamiento y actitud de los padres. El comportamiento y actitudes de los padres hacia los hijos es muy variada, y abarca desde la educación más estricta hasta la extrema permisividad, de la calidez a la hostilidad. Estas variaciones en las actitudes originan muy distintos tipos de relaciones familiares.

La hostilidad paterna o la total permisividad, por ejemplo, suelen relacionarse con niños muy agresivos y rebeldes, mientras que una actitud cálida y restrictiva

por parte de los padres suele motivar en los hijos un comportamiento educado y obediente. Los sistemas de castigo también influyen en el comportamiento.

La socialización

Es el proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable, positivo, de lo inaceptable, negativo. Los niños aprenden, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. También incluye la comprensión del concepto de moralidad.

2.2.1.1 EL JUEGO, APRENDIZAJE Y RECREACIÓN

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga

Johan Huizinga, enunció una de las definiciones más completas de juego, al explicar que «el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual».

Jean Piaget

Jean Piaget (1896-1980), psicólogo y pedagogo suizo, conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños. Sus estudios tuvieron

un gran impacto en el campo de la psicología infantil y la psicología de la educación.

Para Piaget, las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta.

Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representaciones que actúan a manera de símbolos.

Por último, aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea «jugable». El juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas.

Juego y psicoanálisis según Freud

Freud consideró el juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso lo vinculó a la expresión de los instintos, y en particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos.

Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables. El niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos de la realidad, canalizando la angustia y reconstruyendo lo que le ha sucedido en el pasado. Los acontecimientos traumáticos son dominados y se solucionan los conflictos personales.

Vygotski y Elkonin: la escuela soviética

Para estos autores el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, Vygotski denominó «zonas de desarrollo próximo». Esta zona de desarrollo próximo es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie.

En consecuencia, el juego adquiere un carácter marcadamente social. Los niños y adultos pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales cuando juegan, y al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás y se aprende de otros.

Para Elkonin, la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones entre las personas. Por ello el juego tiene sus reglas internas y evoluciona con la edad, dependiendo de las características del propio juego, de las personas y sus relaciones sociales.

2.2.1.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

El juego en el escolar, es el medio ideal para el aprendizaje, va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

2.2.1.3 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Los juegos pueden clasificarse de acuerdo a la capacidad que más desarrollan en los niños:

Afectividad Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos como:

- peluches, muñecas de trapo, etc.

Inteligencia Este tipo de juegos incentivan la agudeza mental, como:

- Juegos de mesa: ajedrez, damas, dominó, etc.
- Juegos de cartas: familias, parejas.
- Juegos de identificación y memorización

Motricidad fina Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos

- Construcciones de piezas
- Juegos de pintar y dibujar
- Juguetes de encajar
- Rompecabezas

Motricidad global Contribuyen a una integración total de las aptitudes, tales como:

- Pequeños vehículos: cochecitos, bicicletas, triciclos
- Pelotas, balones, futbolines.

Sociabilidad. Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos

- Cocina, plancha, coches de muñecas, otras labores del hogar
- Instrumentos musicales

Según el lugar donde se juega

- Juegos de interior
- Juegos al aire libre
- Juegos de patio de recreo

Según el número de personas que juegan

- Juego individual
- Juego entre dos personas

- Juego para más de dos personas
- Juegos colectivos

Según el tipo de actividad

- Juegos de inteligencia
- Juegos de azar
- Juego de ejercicio
- Juegos simbólicos
- Juegos con reglas
- Juegos de construcción
- Juegos de competencia
- Juegos de mesa y tablero
- Juegos para reuniones y fiestas
- Juegos de ingenio y habilidad
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces
- Juegos cantados y coros infantiles

2.2.1.4. LOS JUGUETES

Los juguetes son objetos destinados al entretenimiento infantil con fines didácticos o meramente recreativos. Actualmente se considera que los juguetes ayudan al desarrollo emocional, social, mental y físico de los niños. A través de los juegos los niños aprenden a percibir el mundo que les rodea.

Los juguetes en la actualidad

Hoy día, los juguetes pueden dividirse en dos grupos, aquellos que se hacen a mano de forma individual y a pequeña escala, y aquellos que se producen a nivel industrial y de forma mecánica.

Muchos juguetes populares están siendo reemplazados por otros similares, pero de plástico. El siguiente paso es la introducción de juegos interactivos de realidad virtual.

El Juguete y la seguridad.- La evolución de la seguridad en el juguete ha sido continua. El uso de nuevos materiales, diseños especiales, entre otras medidas, se enfocan en un juego seguro.

Propiedades físicas y mecánicas.- se exige la comprobación de la resistencia mecánica de los juguetes y de cada una de sus partes, para evitar que la rotura o deformación de los mismos pueda causar heridas, considerando también los riesgos derivados de bordes y puntas accesibles de los juguetes.

Inflamabilidad.- En caso de contacto con el fuego la llama debe apagarse cuando se retire el juguete del foco, en caso de arder, deberá ser con poca velocidad de propagación. Por otra parte, los juguetes no deben contener gases, sustancias ni líquidos inflamables o susceptibles de serlos en contacto con otros elementos.

Propiedades.- Si se ingieren, inhalan, se ponen en contacto con la piel, mucosas o con los ojos, no presenten riesgos para la salud. Se establecen, además, limitaciones en el uso del plomo, antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio y selenio.

Higiene y radioactividad.- Los juguetes deben ser fabricados de manera que satisfagan las condiciones de higiene y limpieza a fin de evitar los riesgos de infección, enfermedad y contagio, no podrán contener elementos o sustancias radioactivas en proporción perjudiciales para la salud.

Un factor fundamental es la correcta elección de los mismos en función de la edad y capacidad intelectual de los niños o niñas.

2.2.1.5 EL JUGUETE EN EL DESARROLLO FÍSICO Y PSÍQUICO DEL NIÑO

La finalidad de un juguete es estimular la actividad motora, la imaginación y la iniciativa de los niños y niñas, posibilitando que tanto los procesos como

cualidades psíquicas, físicas y destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades propias de cada tipo de juguete.

Clasificación de los juguetes

- Juguetes para la concentración visual y auditiva.
- Juguetes para el desarrollo de la actividad con objetos.
- Juguetes para la formación de los movimientos finos (presión, agarre, etc.)
- Juguetes para el desarrollo del lenguaje.
- Juguetes para las acciones constructivas y creadoras.
- Juguetes para la representación e imitación.
- Juguetes para el desenvolvimiento social.
- Juguetes para la habilidad artística: artes y manualidades.
- Juguetes para la adquisición de conocimientos.
- Juguetes de interés científico y de relaciones mecánicas.

El juguete y la estimulación de la inteligencia

Los juguetes que son objetos propicios para el desarrollo de procesos y cualidades físicas y psíquicas en los niños, ejercen gran estimulación en el desarrollo de la inteligencia

Se refieren a continuación algunos juguetes apropiados para el desarrollo de cada tipo de inteligencia:

Inteligencia lingüística

Esta inteligencia se ve desarrollada con la utilización de juguetes que cuenten con voces, sonidos y elementos interactivos:

Teléfonos con voces, micrófonos, karaokes de juguete, juguetes representativos de medios de transporte, de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juegos de café, cocina, cuarto, sala, comedor, etc.

Juegos de roles: médico, peluquero, mecánico, carpintero, juegos de construcción, imprenta, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, cajas de sorpresas, tocadiscos, juguetes de cuerda, disfraces, casas de muñecas, televisor de imágenes, juegos colectivos, monopolio, damas chinas, etc. y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

Inteligencia espacial

En cuanto a la inteligencia espacial los juguetes que pueden desarrollar y permitir la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea, son los siguientes:

Juegos electrónicos con gráficos. Rompecabezas de imágenes, animales, plantas, paisajes, dominó de figuras geométricas, animales, colores, laberintos, bloques, libros de imágenes, ordenadores de juguetes con actividades de dibujos, coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, plastilina, pelota, pirámides. Juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc., tableros excavados con figuras, moldes, modelos de aviones, barcos y otros medios de transporte, cubos de construcción, dados de colores, témperas y lápices de color, crayolas, vídeos, juguetes lumínicos, transformes, y otros más.

Inteligencia interpersonal:

El contacto efectivo con los demás, puede verse potenciado con juegos de mesa diversos como:

Damas, monopolio, dominós, entre otros. Juguetes para actividades colectivas como: herramientas e implementos laborales, disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo, bus y mini autos. Para juegos de imitación como: muñecas, animales de plástico, madera y peluche, títeres. Juegos de comedor, sala, cuarto, escuela, entre otros, pelotas, balones y cestas, útiles de limpieza, juegos de peluquería, carrusel y otros elementos de juego de áreas exteriores, retablo de títeres, y todos los demás juguetes que faciliten la comunicación social.

2.2.2 LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS

Lúdico/a.- perteneciente o relativo al juego

Etimología.- Se deriva del sustantivo latino “ludus” que significa juego, ocio, pasatiempo, recreo, entretenimiento o diversión.

Principios de la actividad lúdica

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, participación, dinamismo, competencia, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, iniciativa.

La participación.- Es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales de los niños. Es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad.

El dinamismo.- Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.

No debe admitir el aburrimiento, la novedad y la sorpresa son inherentes al juego.

La interpretación de papeles.- Están basados en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa.

La competencia.- Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.

La iniciativa.- La riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad.

2.2.2.1 JUEGO DIDÁCTICO

En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

El Juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta, además favorece el intercambio grupal. Rescata de la imaginación a la fantasía, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad.

2.2.2.2 LAS DINÁMICAS

Constituyen una herramienta poderosa e indispensable para el docente, motivan la participación del alumno y le permiten aprender a través de la experiencia personal.

Las dinámicas ayudan al alumno a aprender las cosas de forma práctica y hacen las clases mucho más amenas y divertidas. Este tipo de actividades fomentan la cohesión del grupo, promueven la relación entre alumnos y una mayor comunicación entre ellos.

Ejemplo de dinámica

La historia de todos

Esta es una sencilla dinámica con la que surgen interesantes historias. Con ella podrás evaluar la creatividad y la destreza en la redacción que poseen los niños.

¿En qué consiste? Sienta a los niños en un círculo y pídeles que saquen una hoja de papel. En seguida diles que empiecen a escribir una pequeña historia. Deja que pase un minuto, y pídeles que roten su hoja hacia el compañero que se encuentre a su lado derecho. Pídeles que continúen escribiendo la historia de su compañerito, deja que pase otro minuto y vuelve a rotar las hojas. Cuando la hoja regrese a su dueño, permite que cada niño lea su historia en voz alta, por turnos.

2.2.2.3 APOYOS DIDACTICOS

El apoyo didáctico, es el que se emplea en la enseñanza, como una forma de incentivar el conocimiento y facilitar al alumno la observación, comparación, investigación y/o comprensión de un concepto.

El teatro es un gran recurso para enseñar cualquier contenido de las distintas áreas curriculares, no solamente aquellas que se relacionan con la lengua.

La pedagogía teatral constituye un poderoso recurso de integración y aprendizaje, motiva la enseñanza, facilita la capacidad expresiva, es un ente de sanación afectiva y un proveedor de experiencia creativa.

Las actividades teatrales pueden utilizarse como un recurso didáctico de práctica frecuente, aun cuando se cuenta con un alumnado reducido.

Es importante tener en cuenta que las actividades teatrales no buscan formar actores, sino utilizar el teatro como un recurso didáctico y un vehículo de crecimiento grupal, y que por los valores educativos tan eficaces que posee, vale la pena implementarlo.

Las actividades teatrales comprenden tres modalidades fundamentales: 1) El juego teatral; 2) La dramatización; 3) El teatro. A continuación veremos en qué consiste cada una de ellas:

La dramatización

Si bien la inclusión de la dramatización exige una programación cuidadosa de medios, secuencias y objetivos, ofrece grandes ventajas educativas y nunca es tan difícil como pudiera parecer.

La Dramatización se define como la conversión en expresión teatral de un hecho real o imaginario, de una narración, de un poema, etc. Comprende la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical.

La dramatización representa una secuencia de acciones que tienen un sentido y un desenlace. Algunos de los objetivos que persigue son: desarrollar la expresión oral, perfeccionar la habilidad de articulación y entonación, ofrecer un recurso motivador para diversos aspectos del currículo, desarrollar la imaginación creadora, ejercitar la expresión corporal y cultivar el sentido del trabajo en grupo.

La respuesta de los niños suele ser positiva, tanto que, aunque no convenga forzar a ninguno a actuar, el mediador debe procurar que actúen todos y no sólo los más decididos.

El Teatro

El teatro pone en contacto al niño con la cultura en su más amplio sentido (momentos históricos, distintas formas de vida y pensamiento, actitudes y costumbres) y con la creatividad. El espectáculo teatral favorece la escucha y la capacidad de atención, la valoración crítica y la imaginación. Permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario.

La participación en el montaje y representación de una obra teatral potencia la autoestima, el respeto a los demás, el trabajo en grupo, la memoria, la expresión verbal y corporal, la atención, agilidad mental, entre otros.

Por todo lo anterior, el teatro debe potenciarse por su valor formativo y no como objeto de lucimiento personal. El teatro constituye la puesta en escena de una obra elaborada, con intención de espectáculo. Esta actividad predomina y potencia la comunicación.

No todos los géneros dramáticos reúnen condiciones o características adecuadas para el público infantil. Entre los géneros más apropiados figuran los que son breves, que poseen un desenvolvimiento humorístico, cómico y lúdico y un lenguaje adecuado a sus capacidades lingüísticas.

CAPITULO III

3.1 EDUCACION Y TECNOLOGIA APLICADA EN LA EDUCACION BÁSICA

En términos del diccionario, educación viene del latín educativo y es: "la acción de desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales". Se define también a la educación básica como la enseñanza primaria.

La educación ha venido evolucionando constantemente, presentándose la necesidad de una educación dinámica y didáctica, aspecto que se logra mediante las herramientas proporcionadas por las nuevas tecnologías de información y comunicación.

La tecnología y su constante desarrollo juega un papel muy importante en la sociedad, el desarrollo de nuevas tecnologías de información y comunicación va por delante de la educación teniendo repercusiones sociales. La comunicación en la actualidad se lleva a cabo a través del uso de tecnologías sofisticadas, como la transmisión audiovisual, considerando dentro de ella la televisión y cine, televisión por cable y equipo de producción portátil, comunicación satélite, fibra óptica y láser, inteligencia artificial, robótica, fotografía y sonido, ciberespacio y realidad virtual.

La tecnología dentro del aspecto educativo debe estar referida con los siguientes fines:

- Fines pedagógicos: Como medio de enseñanza.
- Fines educacionales: Para orientar costumbres y enriquecer a los individuos.
- Fines culturales: Con el fin incrementar el conocimiento global de los seres humanos.

- Fines morales: Para reorientar conceptos alterados del comportamiento en la sociedad.
- Fines científicos: Por medio de conocimiento de los adelantos logrados.

Relación Escuela- Museo

Entre la escuela y el museo existe complementariedad, aunque son ambientes diferentes, así, mientras la escuela es un entorno estructurado con un programa educativo definido, con una organización espacial, temporal y numérica establecida, el museo es un ambiente más libre y activo. Es importante desarrollar medios complementarios a los de la escuela como: visitas a lugares naturales y a museos, la televisión, el libro y los multimedia, etc.

Una buena formación personal, académica y científica hace de cada individuo un ser con la capacidad de tomar decisiones adecuadas, tanto en el ámbito individual y colectivo. La formación debe estar encaminada a alentar la curiosidad, el descubrimiento y de la comprensión del mundo natural y técnico.

Estrategias de aprendizaje

Cualquier estrategia didáctica integrada en un modelo educativo que pretenda atender a la diversidad, tendrá que reunir una serie de condiciones regidas por los criterios de flexibilidad y diversidad, las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben de favorecer la participación activa de los alumnos y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender y es en este marco en donde debe entenderse la importancia del proceso en la actividad escolar.

Concepto

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Este nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, para interpretar, resolver problemas, y para comprender la vida natural y social.

3.1.1 EL MUSEO INTERACTIVO COMO RECURSO DIDÁCTICO

El Museo Interactivo para niños es una institución lúdica, una novedosa manera de acercar el arte, la educación, la ciencia, la tecnología, a la mayor cantidad de público infantil posible, usando reproducciones, programas de computación, talleres y juegos que hagan del conocimiento un tema cercano y entretenido.

Utiliza recursos dinámicos que contribuyen a enriquecer la educación de los visitantes, al aprender sin encontrarlo tedioso, contando con un área de juegos, especialmente dedicado a la realización de actividades recreativas y educativas para los más pequeños.

El Museo Interactivo para niños, fortalece la educación integral de sus usuarios, tanto a través de complementar y ampliar la educación que reciben de la escuela, como introducir nuevos procesos, métodos de aprendizaje y tratamientos pedagógicos.

3.1.2 ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DIVULGACIÓN EN UN MUSEO INTERACTIVO

Los museos interactivos como parte de la sociedad intervienen en la búsqueda de soluciones, estrategias de enseñanza, difusión y divulgación del conocimiento,

que permita a su público a través del juego y de métodos lúdicos experimentar y descubrir su propuesta.

Descubrir y experimentar

Descubrir y experimentar, implica estar en constante exploración de nosotros mismos y nuestro entorno, plantearse preguntas que incitan a explorar lo que conocemos o desconocemos y sus respuestas sean dadas por las experiencias adquiridas, a través de los sentidos: Vista, tacto, olfato, oído, gusto etc. y otros medios donde la tecnología y la ciencia juegan un papel importante.

Las estrategias de enseñanza del museo, juego y experiencia interactiva, están formadas por varias líneas de acción que tienen que ver con experiencias de aprendizaje y estas pueden ser: Ferias, festivales, exhibiciones, espectáculos, talleres, conferencias, mesas de trabajo, foros, visitas guiadas, turismo y público en general, etc. Para que estas estrategias logren sus propósitos hay que considerar el juego y la experiencia interactiva como estrategia de divulgación del aprendizaje.

¿Es el museo de historia un espacio lúdico?

Los Museos Históricos o de Historia son todos aquellos que cuyas colecciones han sido concebidas y presentadas dentro de una perspectiva histórica. Estos museos contienen una variedad de objetos, incluidos los documentos, artefactos de todo tipo, arte, en esta categoría están comprendidos los museos, las viviendas y los monumentos históricos de los museos al aire libre que evocan o ilustran ciertos acontecimientos de la historia nacional.

Un tipo común de museo de historia es una casa histórica. Una casa histórica puede ser un edificio de especial interés arquitectónico, lugar de nacimiento o casa de una persona famosa como es la Casa de Sucre, localizada en Quito, en la esquina de las calles Venezuela y Sucre.

Un museo histórico necesariamente tiene que ser Interactivo, en el que el visitante sabe desde el principio, que va a protagonizar una aventura excitante y fascinante manipulando todo tipo de juegos lúdicos, experimentando y observando hechos reales, entre otras actividades.

Hoy en día una exhibición exitosa es eficaz cuando ofrece comodidad, poder de atracción, capacidad de comunicación e interacción, no sólo en función de lo que muestra para ser interpretado, sino por la lúdica de la experiencia.

¿Qué es un museo según la opinión de los niños?

- Un museo es un lugar donde hay cosas, se aprende y toca hacer tareas.
- Donde guardan las cosas y los niños puedan leer.
- Lugar o sitio donde se encuentran cosas únicas o bastante viejas que tienen guardadas, cosas específicas, es decir, de algo.
- Es donde existen varias cosas de exhibiciones, donde se ponen cosas que no vemos frecuentemente, es un lugar agradable.
- (Lugar donde) guardan las cosas de mucho valor.

¿Qué tiene dentro un museo?

Libros, cosas de oro, jarras, cuadros, collares, esculturas, figuras precolombinas, armas antiguas, dibujos, bibliotecas, algo que es como una reliquia, cosas únicas, viejas, importantes para el país, joyas, vestimentas.

¿Para qué sirve un museo?

- Para conocer más cosas, para divertirse, para leer y para ver cosas antiguas.
- Para enseñar o para conocer cosas desconocidas y conocer gente.
- Para uno aprender y enseñar a los niños a leer.
- Sirve para que las personas miren y toquen cosas que nunca habían visto, también sirve para que las personas aprendan más de su pasado.
- Para que los turistas miren las cosas maravillosas que tiene esta ciudad.

- Para averiguar cosas que uno no sabe y cosas antiguas.

¿Para qué hay museos?

- Para que los turistas miren cosas maravillosas; para proteger las cosas, para tener publicidad, para divertirnos, para leer, para conocer más cosas.
- Para que la gente pueda reconocer los antepasados antes del tiempo, para la historia, para saber más, para guardar los objetos, para hacer trabajos.

Se evidencia que hay un conocimiento de causa por su contacto con un espacio como el área cultural, hecho que debe ser potenciado en el futuro. Por otra parte los niños ven este espacio como un lugar donde la tecnología se hace igualmente presente y en el cual el componente comunicativo es igualmente recurrente (conocer gente) pero prima la idea mítica de un lugar maravilloso donde se puede conocer más del pasado.

¿Es posible enseñar la historia en los museos?

Por supuesto que sí, dada la importancia que tiene la historia en nuestro País, se ha buscado nuevas metodologías que ayuden al proceso de educación para este nivel. De hecho son tres aspectos generales los que pueden trabajarse:

- La enseñanza del tiempo,
- La enseñanza de contenidos históricos y
- La enseñanza de procedimientos ligados a la investigación histórica.

3.1.3 CAPACITACION DE LOS MEDIADORES

Guía o mediador

El guía de un museo es un expositor oral que enseña a los visitantes la muestra o exhibición. Actualmente en muchos museos, los guías también son encargados de que la visita no sólo sea una experiencia de deleite sino también educativa, dependiendo si este aspecto está considerado en los objetivos de la institución.

Un guía es un valioso recurso expositivo para un museo, de sus habilidades depende el éxito cualitativo de la comunicación en la exposición. Por lo tanto es primordial que el guía esté constantemente en contacto con el público y sea el enlace que permitirá la comunicación entre la exposición y el visitante.

Aunque los museos aborden temas diferentes estos personajes están en todos ellos y su labor siempre es la misma, ser un puente entre las piezas y los visitantes para que ellos puedan percibir y comprender mejor las obras y tener un mayor conocimiento.

Hoy en día, las instituciones educativas recurren con frecuencia a la alternativa de las visitas guiadas que constituyen una adecuada y divertida forma de fortalecer los conocimientos y de ver materializados los conceptos teóricos que se desarrollan en las aulas.

Además destaca entre las fortalezas que éstos deben tener, las competencias de comunicación, creatividad, manejo de grupo, iniciativa, pensamiento crítico, trabajo de grupo, relaciones interpersonales, relaciones humanas, entre otras. Además de la capacidad de adaptarse al tipo de público porque no es el mismo el lenguaje empleado para una visita guiada con niños que con otro tipo de público.

Actividades del Guía

La actividad que realiza el guía (visitas guiadas, talleres, charlas, demostraciones, recibir a los visitantes, preparar el material, entre otros), resulta ser una actividad sociocultural, comunitaria e institucional, personal e interpersonal. Esta es realizada dentro del escenario con el guía de mayor experiencia o quien lleve más tiempo en el museo, o también por el más experto en el área del conocimiento, (según su formación académica). Este asume la responsabilidad en su grupo, es decir, se ha preparado para compartir los propósitos de la actividad en común que habrá de llevar cabo con el guía aprendiz y/o un guía experto como él.

Prestación de servicios

El servicio de visitas guiadas en los museos tiene gran demanda ya que por las diferentes colecciones con que éste cuenta, incluso un solo grupo de una escuela o colegio puede realizar varias vistas que serán diferentes, además docentes y guías se ponen de acuerdo para enfatizar en los temas que se vienen desarrollando en las clases.

En un museo existen diversos tipos de exposiciones, de acuerdo a su temporalidad, forma y demás categorías, al mismo tiempo el público asistente es variado en cuanto a la edad, origen, intereses, etc. Si bien es cierto, es complicado definir un plan de acción que articule cada tipo de visita y visitante con cada tipo de exposición; es posible que a través de esquemas de trabajo definidos, se pueda mantener un estándar de calidad en la visita al museo.

Recorridos

Se puede establecer que los recorridos guiados suceden con menor frecuencia en relación a los recorridos no guiados; sin embargo, aunque no hayan necesitado los servicios de un guía, los visitantes se enfrentan a situaciones que podrían afectar la calidad de la visita y que pueden ser evitadas o solucionadas con la intervención de un mediador.

Este es uno de los problemas que actualmente tiene por ejemplo el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” consiste simplemente en dividir la responsabilidad sobre las salas de exposición entre los guías, lo que permite a los mediadores rotar cada semana, además de designar otras funciones, entre ellas la recepción de visitantes, cuadro de tickets etc. Si consideramos que el trabajo de los mediadores es simplemente “guiar”, no existe ninguna disposición que regule el tiempo en que no se encuentren guiando.

El museo enfrenta problemas que deben ser solucionados de manera urgente, ya que si no existiera un acercamiento por parte de los mediadores hacia los visitantes en especial los niños, se produciría el caos. Por lo tanto el museo está en la obligación de buscar nuevas alternativas para que este tipo de público no se

aleje. La participación de los mediadores es muy importante ya que se dinamizan las visitas y se da mayor atención a los niños y niñas. Los guías ante todo deben tener facilidades para sus exposiciones, la carencia de recursos tecnológicos y pedagógicos es evidente, por lo que el guía se limita únicamente a trabajar con lo que tiene.

La educación de un mediador

El guía aprendiz logra ser guía no porque se convierte en poseedor del conocimiento que el museo quiere transmitir, sino porque se apropia significativa e intensamente del saber y actuar. Todo esto se hace evidente tanto en las interacciones con otros guías y sus capacitadores como en su interacción con los visitantes del museo, es decir, en este proceso transforma su participación y comprensión de la actividad sociocultural. Un proceso similar de transformación de la participación y del saber ocurre en los visitantes.

CAPITULO IV

INVESTIGACIÓN

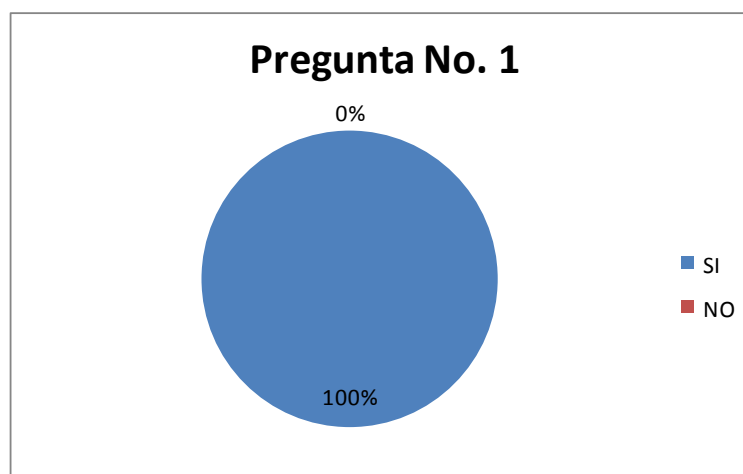
Tabulación y resultados

ENCUESTA A NIÑOS Y NIÑAS

Encuesta destinada a niños y niñas de educación básica de 8 a 14 años de escuelas particulares y fiscales de la ciudad de Quito. Considerándose una muestra de 93 niños.

1.- ¿Te gustaría visitar el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

TABLA No. 1



Fuente: Encuesta

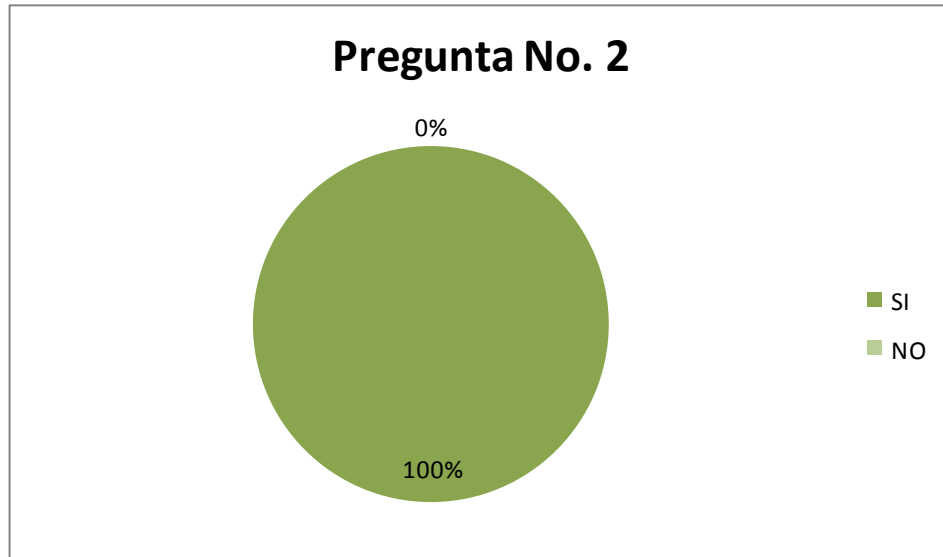
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	93	100%
NO	0	0%
TOTAL	93	100%

El 100% de niños y niñas encuestados mostraron interés en visitar el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”

2. ¿Te gustaría aprender cosas nuevas, jugando y experimentando tú mismo en el Museo?

TABLA No. 2



Fuente: Encuesta

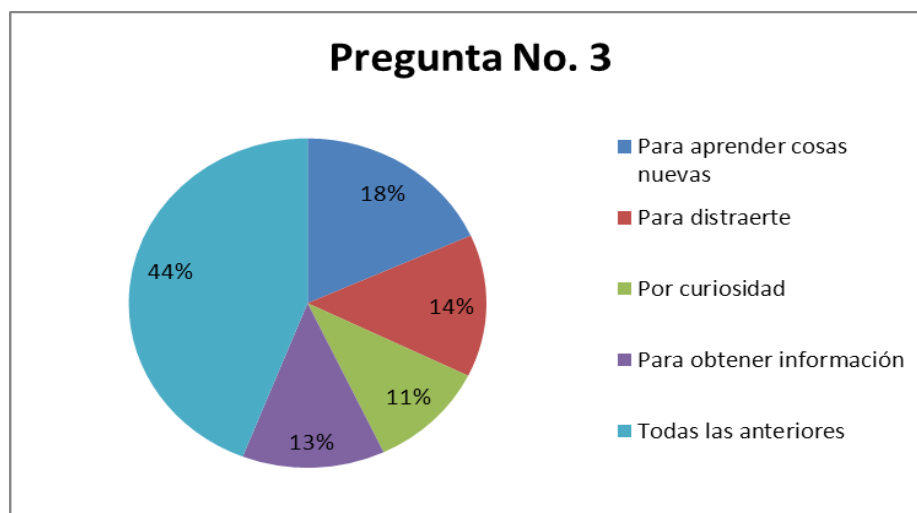
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	93	100%
NO	0	0%
TOTAL	93	100%

El 100% de los niños encuestados consideran importante aprender jugando y experimentando ellos mismos.

3. ¿Por qué te gustaría visitar este Museo?

TABLA No. 3



Fuente: Encuesta

Elaboración: Raquel Campuzano

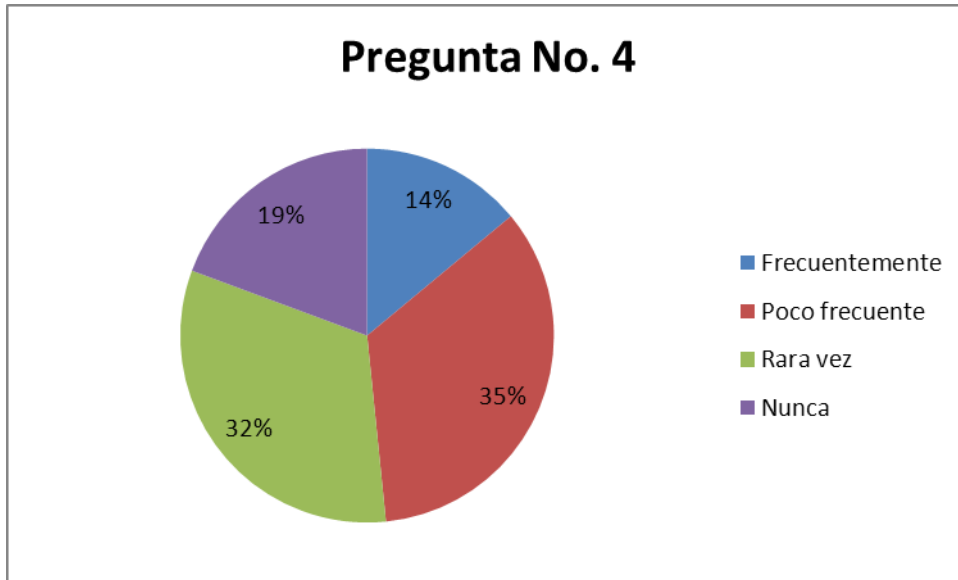
ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Para aprender cosas nuevas	17	18%
Para distraerte	13	14%
Por curiosidad	10	11%
Para obtener información	12	13%
Todas las anteriores	41	44%
TOTAL	93	100%

El 44% de los niños y niñas encuestados manifestaron que les gustaría visitar el museo para aprender encontrando todas las alternativas propuestas.

Sin embargo un 17% de niños y niñas encuestadas respondieron que quieren visitar el museo para aprender cosas nuevas. Un 13% de niñas y niños encuestados respondieron que quieren visitar el museo para distraerse. Un 10% de niños y niñas respondieron que quieren visitar el museo por curiosidad. Un 12% de niñas y niños encuestados respondieron que quieren visitar el museo para obtener información.

4. ¿Con que frecuencia visitas los museos de la ciudad?

TABLA No. 4



Fuente: Encuesta

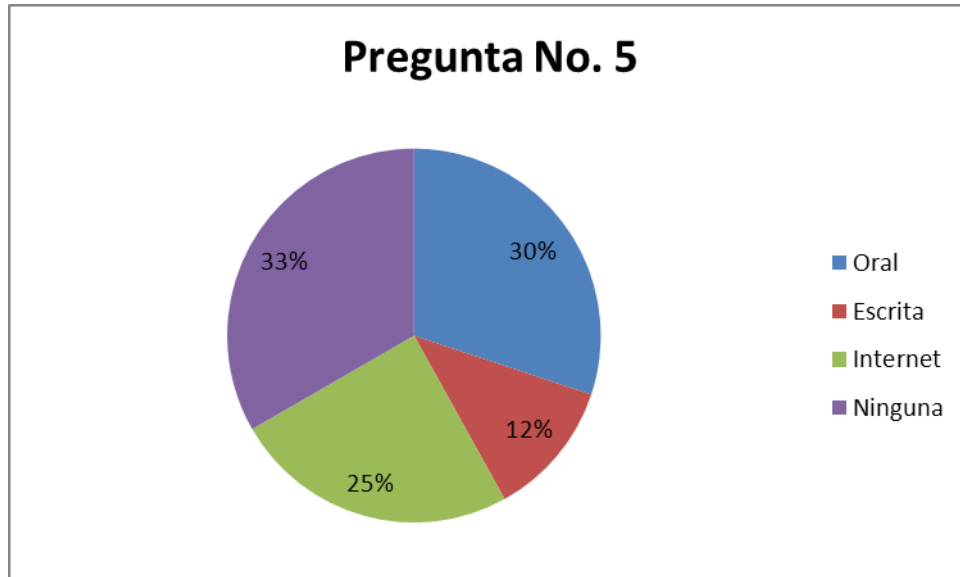
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Frecuentemente	13	14%
Poco Frecuente	32	35%
Rara vez	30	32%
Nunca	18	19%
TOTAL	93	100%

Un 35% de los niños y niñas encuestados visitan con poca frecuencia los museos de la ciudad ya que éstos no atraen su atención adecuadamente, pero un 32% los visitan rara vez, un 14% frecuentemente y un 19% de niños y niñas no visitan nunca o no han tenido la oportunidad de visitar a los museos de la ciudad.

5. ¿Has obtenido información sobre el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

TABLA No. 5



Fuente: Encuesta

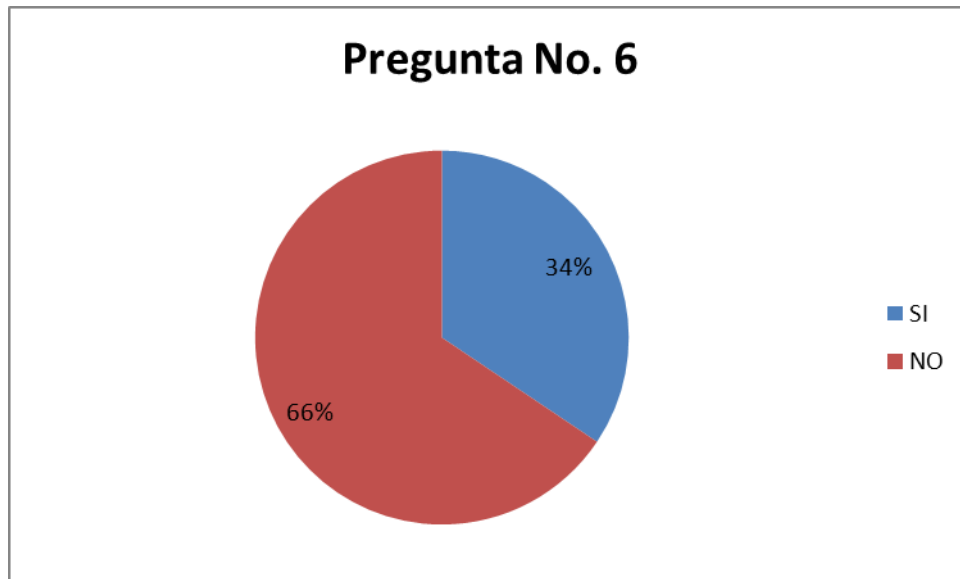
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Oral	28	30%
Escrita	11	12%
Internet	23	25%
Ninguna	31	33%
TOTAL	93	100%

El 33% de los niños encuestados no han obtenido la adecuada información sobre el museo. Pero un 28% de los niños y niñas han obtenido información sobre el museo en forma oral. Un 23% y un 11% han obtenido información de manera escrita y por internet.

6. ¿Conoces que esta casa pertenecía al Mariscal Antonio José de Sucre?

TABLA No. 6



Fuente: Encuesta

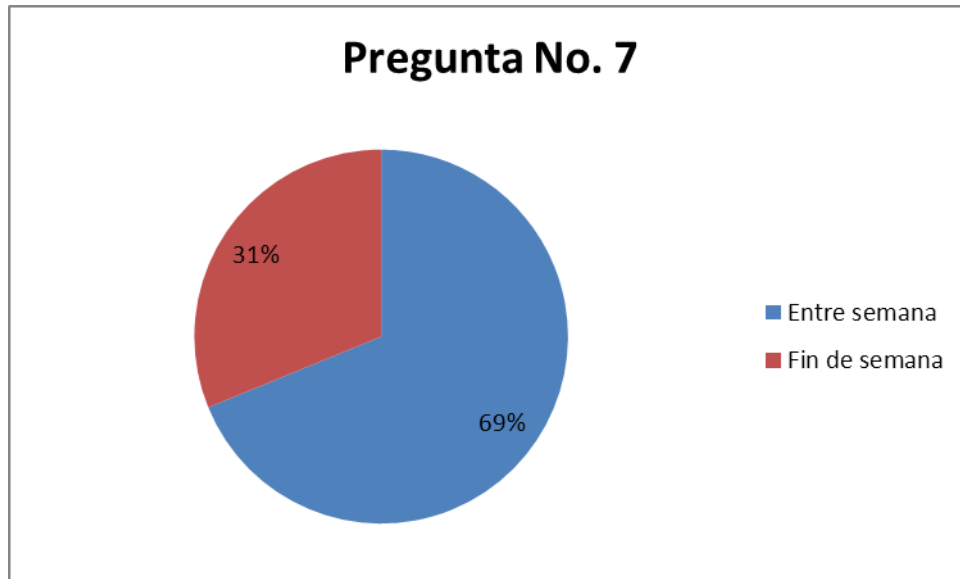
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	32	34%
NO	61	66%
TOTAL	93	100%

El 66% de los niños y niñas encuestados desconocen que esta casa pertenecía al Mariscal. Pero un 32% de los niños contestaron conocer la casa pero de una manera superficial.

7. ¿Qué días de la semana te gustaría visitar el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

TABLA No. 7



Fuente: Encuesta

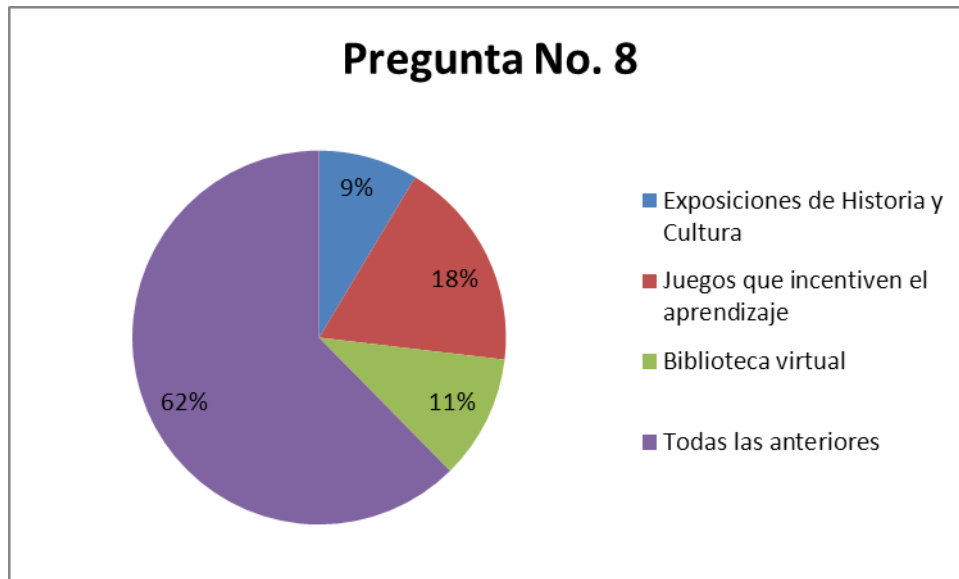
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Entre semana	64	69%
Fin de semana	29	31%
TOTAL	93	100%

El 69% de los encuestados prefieren acudir al museo entre semana. Mientras que un 29% de niños y niñas prefieren los fines de semana.

8. ¿Qué te gustaría encontrar en el Museo?

TABLA No. 8



Fuente: Encuesta

Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Exposiciones de Historia y cultura	8	9%
Juegos que incentiven el aprendizaje	17	18%
Biblioteca Virtual	10	11%
Todas las anteriores	58	62%
TOTAL	93	100%

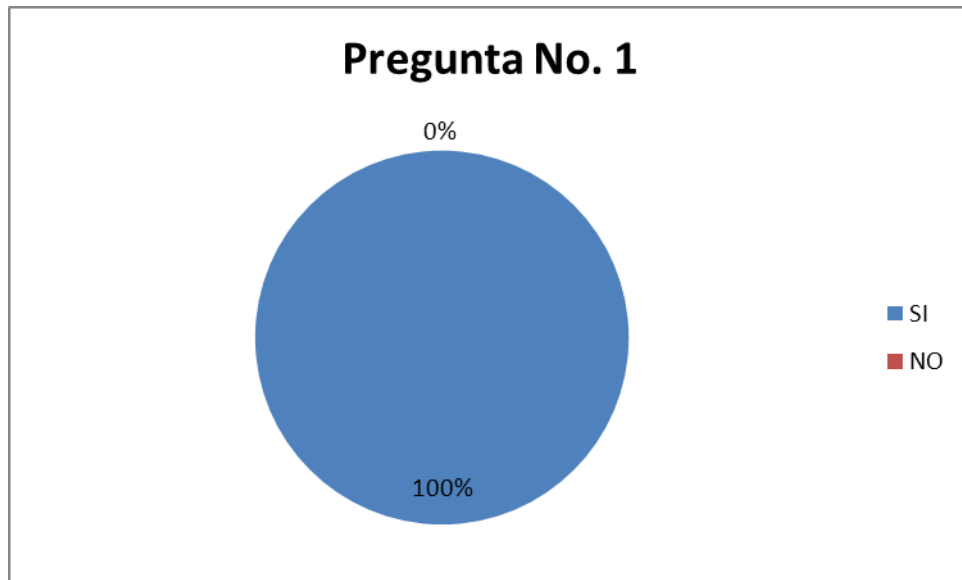
El 62% de los niños y niñas presentan un mayor interés por todos los aspectos propuestos, pero un 17% tienen preferencia por los juegos lúdicos, ya que son un incentivo para el aprendizaje. Un 10% les gustaría aprender observando en la biblioteca virtual y un 8% les gustaría tener exposiciones de Historia y cultura.

ENCUESTA A MAESTROS Y MAESTRAS

Encuesta destinada a los maestros y maestras de Educación Básica de escuelas particulares y fiscales de la ciudad de Quito. Considerándose una muestra de 35 maestros que fue el total de maestros acompañantes de los estudiantes encuestados.

1. ¿Cree usted que en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” exista la necesidad de la creación de programas educativos lúdicos para niños y niñas de Educación Básica, para un mejor aprendizaje dinámico y participativo?

TABLA No. 1



Fuente: Encuesta

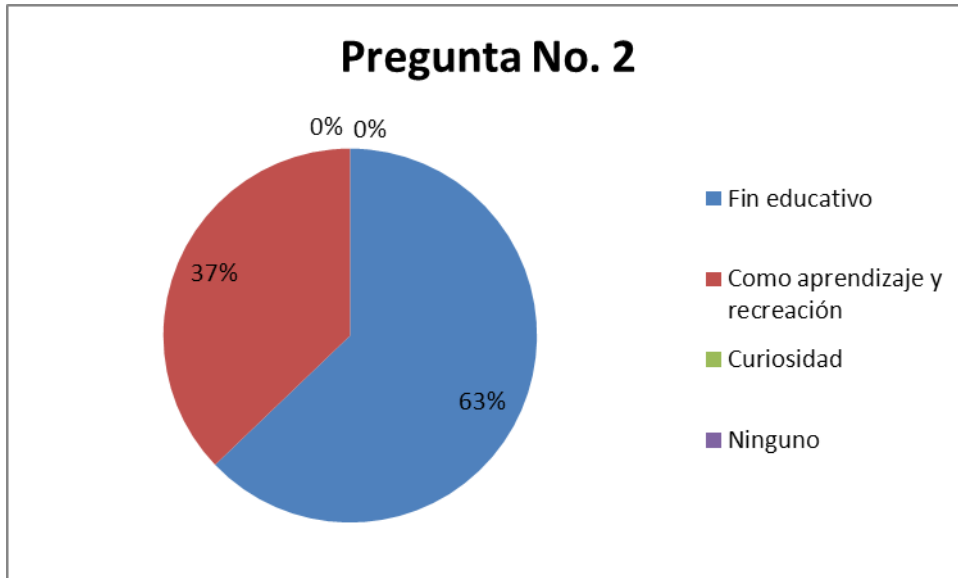
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	35	100%
NO	0	0%
TOTAL	35	100%

El 100% de los maestros (as) encuestados respondieron a esta pregunta positivamente.

2. ¿Por cuáles de los siguientes motivos visitaría el Museo histórico Militar “Casa de Sucre”?

TABLA No. 2



Fuente: Encuesta

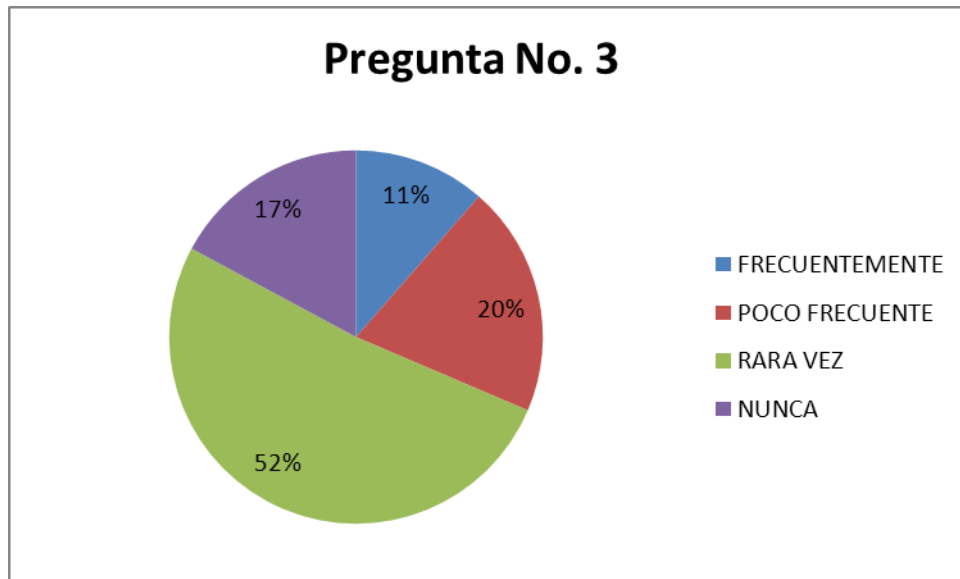
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Fin educativo	22	63%
Como aprendizaje y recreación	13	37%
Curiosidad	0	0%
Ninguno	0	0%
TOTAL	35	100%

El 63% de los maestros (as) encuestados respondieron que visitarían el museo con fines educativos. Pero un 37% lo harían para que sus alumnos aprendan y a la vez se recrearan.

3. ¿Con qué frecuencia visita el Museo Militar “Casa de Sucre”?

TABLA No. 3



Fuente: Encuesta

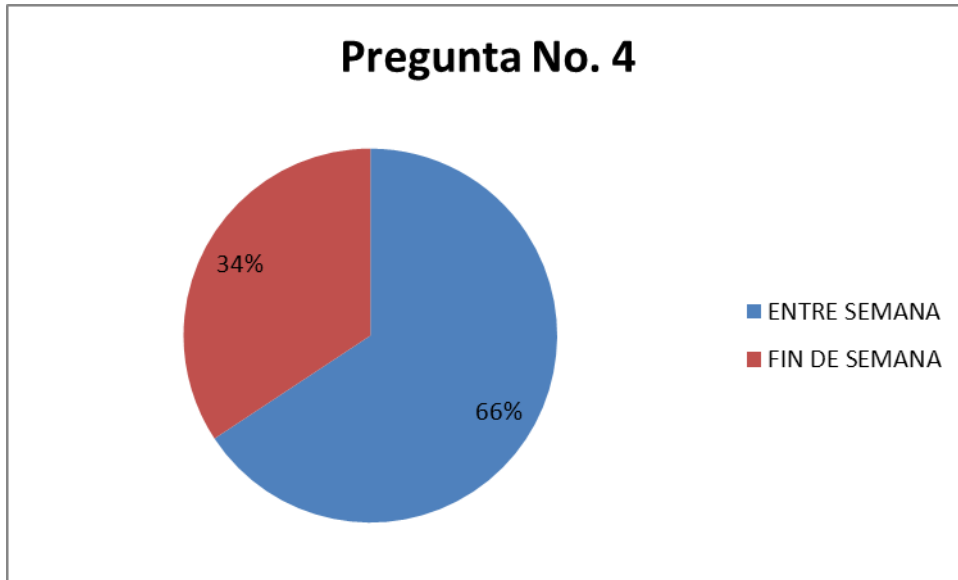
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Frecuentemente	4	11%
Poco Frecuente	7	20%
Rara vez	18	52%
Nunca	6	17%
TOTAL	35	100%

El 52% de los maestros (as) encuestados, manifestaron que visitan el museo rara vez, ya que no suele presentar aspectos novedosos para atraer al público. Un 20% lo hace poco frecuente, un 17% no visitan al museo, pero un 11% lo visitan frecuentemente.

4. ¿Qué días de la semana visitaría el Museo?

TABLA No. 4



Fuente: Encuesta

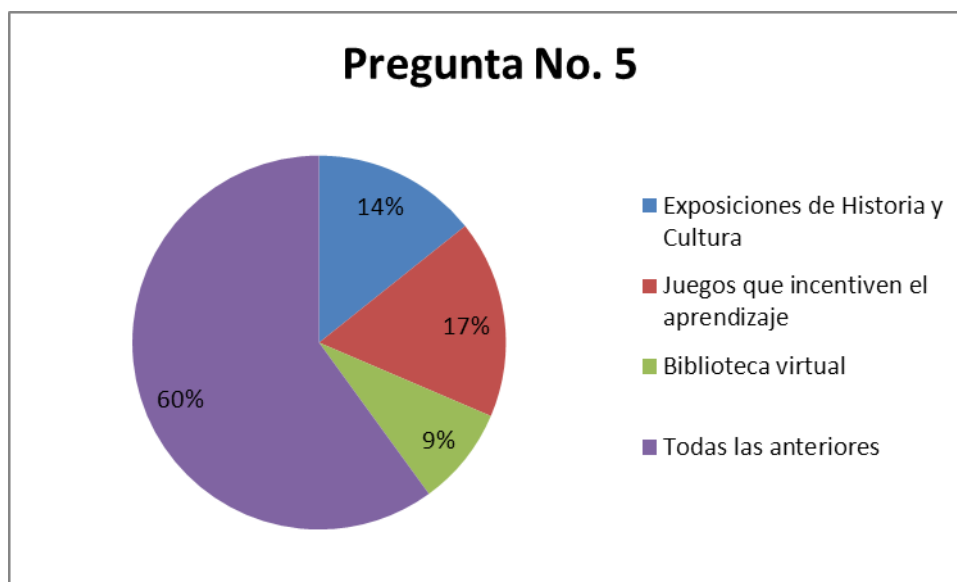
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Entre Semana	23	66%
Fin de semana	12	34%
TOTAL	35	100%

El 66% de personas encuestadas respondieron que visitarían el museo entre semana, como complemento de las clases impartidas. Un 34% en cambio manifestaron que visitarían los museos los fines de semana ya que disponen de mayor tiempo.

5. ¿Qué le interesaría encontrar en el Museo Histórico Militar Casa de Sucre?

TABLA No. 5



Fuente: Encuesta

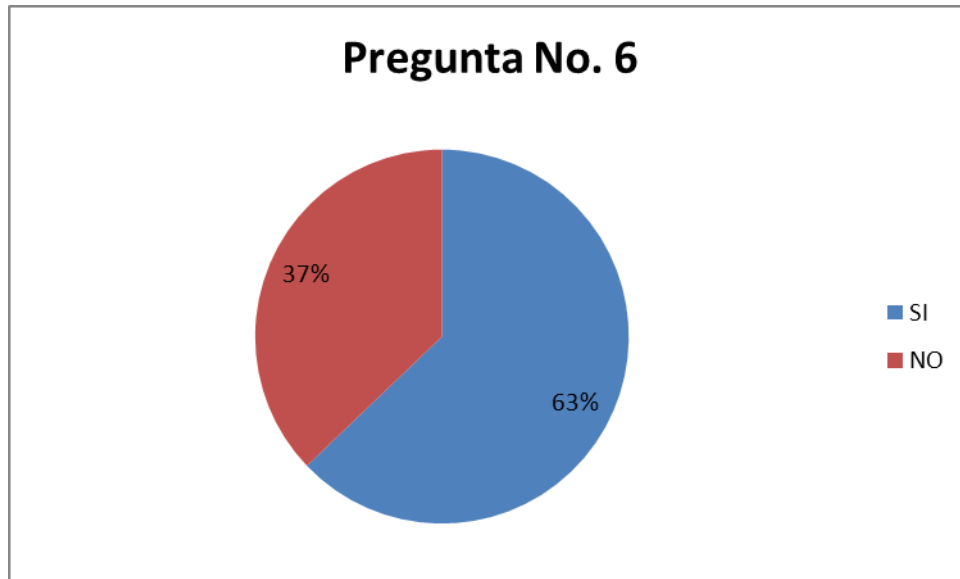
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
Exposiciones de Historia y Cultura	5	14%
Juegos que incentiven el aprendizaje	6	17%
Biblioteca Virtual	3	9%
Todas las anteriores	21	60%
TOTAL	35	100%

El 60% de los maestros (as) encuestados manifiestan que es importante e imperioso que un museo abarque todos los aspectos museológicos. Pero un 17% piensa que es necesario incentivar los juegos para un mejor aprendizaje. En cambio un 14% y un 9% manifiestan que es importante tener más continuamente exposiciones y que siempre es útil que exista una biblioteca virtual.

6. ¿Ha obtenido información sobre el Museo, en forma escrita (folletos, libros, internet)?

TABLA No. 6



Fuente: Encuesta

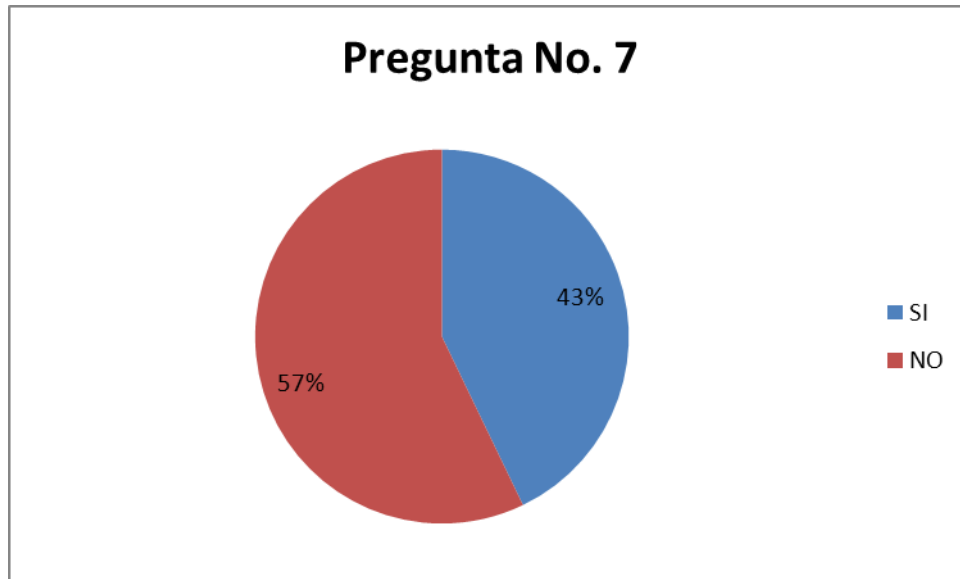
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	22	63%
NO	13	37%
TOTAL	35	100%

El 63% de los maestros (as) encuestados consideran no haber obtenido alguna información, pero un 13% sugieren que falta más difusión de la misma.

7. Ha obtenido información sobre este museo en forma oral: guías turísticos, agencias de viaje?

TABLA No. 7



Fuente: Encuesta

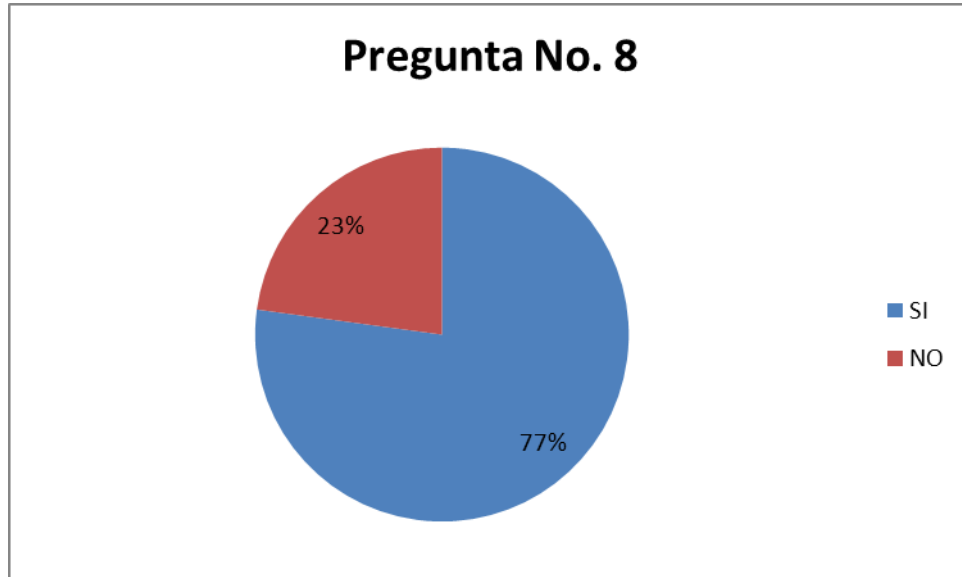
Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	15	43%
NO	20	57%
TOTAL	35	100%

El 57% de los maestros (as) encuestados no habían obtenido información por parte de estos medios. Por lo que un 20% de los maestros encuestados tuvieron algo de información pero sugieren que exista más propagación de los mismos.

8. ¿Ha visitado otros museos de la ciudad de que tengan programas educativos lúdicos?

TABLA No. 8



Fuente: Encuesta

Elaboración: Raquel Campuzano

ALTERNATIVA	No. DE ENCUESTAS	PORCENTAJE
SI	27	77%
NO	8	23%
TOTAL	35	100%

El 77% de los maestros (as) encuestados respondieron que habían visitado otros museos de la ciudad, ya que éstos presentan programas lúdicos entretenidos y novedosos. I un 8% en cambio no han visitado a los museos por no tener mayor información.

CONCLUSIONES:

Luego de obtener los resultados de las encuestas realizadas tanto a niños y niñas, como a maestros y maestras de educación básica de diferentes Instituciones escolares, se puede concluir lo siguiente:

- Los niños y niñas de educación básica, maestros y maestras, demostraron un alto grado de aceptación porque en el museo exista programas educativos lúdicos como un medio de orientación y apoyo para que el juego como recurso metodológico se aplique de la mejor manera.
- Se comprobó que los juegos son una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen actitudes favorables y puedan exteriorizar sus sentimientos y habilidades.
- La investigación realizada permite afirmar que la carencia de actividades lúdicas, hacen que el museo sea poco visitado por los niños y maestros, ya que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.
- Los resultados obtenidos demuestran la falta de material didáctico adecuado para las diferentes actividades lúdicas, para que el niño y la niña puedan exteriorizar sus destrezas.

RECOMENDACIONES

- Utilizar esta propuesta para que a futuro se realicen múltiples actividades lúdicas en el museo para que contribuya al desarrollo del aprendizaje del niño y la niña para propiciar el nivel educativo.
- Implementar programas lúdicos para que los niños como instrumentos de aprendizaje cuenten con recursos atractivos que permitan centrar la atención del niño.
- Dar a conocer la naturaleza de la Institución, sus objetivos, las exposiciones que realiza, promocionando y programando diferentes actividades lúdicas, para que los maestros y niños de las diferentes escuelas de la ciudad de Quito, visiten con más frecuencia este lugar.
- Elaborar material didáctico adecuado para las diferentes actividades lúdicas, que sirven como recursos pedagógicos y apoyan la programación expositiva, donde los grupos organizados pueden desarrollar actividades recreativas y formativas en torno a la temática de las exposiciones del museo y otros temas de interés.

ENTREVISTAS

- a) Entrevista al señor Coronel Miguel Luna, Administrador actual del Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”.

¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas de Educación Básica comprendida entre las edades de 8 a 14 años, la incorporación de actividades lúdicas en este museo?

El museo se constituye como un medio de difusión del civismo y de la cultura a través de la exposición de todo lo que dispone el museo, como una entidad didáctica, el objetivo del museo es ayudar en la educación de los niños y jóvenes que visitan al mismo, si es que nosotros proponemos y tenemos una visión más amplia de lo que son actualmente los museos modernos nos vamos a encontrar que la mayor parte de ellos tienen el sentido de mejorar en cuanto se refiere a los medios de difusión especialmente didácticos que nos permita llegar con un mejor mensaje a los niños o visitantes, el museo estaría dispuesto de acuerdo a una programación bien planificada a poner en difusión más tarde cualquier tipo de programa que nos ayude en lo que se refiere al mensaje que se quiere hacer llegar a los niños y ciudadanía a través de la visita que ellos hagan a la institución.

¿Los maestros de los diferentes centros educativos, fortalecerían la educación de niños y niñas visitando los museos más frecuentemente?

Dentro del pensum académico actualmente debería considerarse como una de las materias fundamentales el conocimiento especialmente de las áreas culturales que tiene la ciudad y darle importancia de lo que significa un museo ya que es un lugar donde los niños van a conocer nuestra identidad y cuáles son nuestras raíces culturales, llevar sobre todo un mensaje de unidad nacional a través de la visita y si los profesores son los mentalizadores y mensajeros de estos conocimientos hacia los niños, es indudablemente necesario que los profesores a todo nivel visiten y visiten y conozcan nuestros museos porque en ellos van a encontrar el mensaje que ellos necesitan.

¿Se debería mejorar la tecnificación y preparación de los guías de las diferentes instituciones educativas respecto a la implementación de programas lúdicos?

En lo que se refiere a la formación especialmente de los jóvenes que estudian y realizan las pasantías de las diferentes instituciones de turismo, es necesario que tengan una materia específica, un trato especial con los niños, ya que no es lo mismo guiar a un niño que a una persona mayor, el niño tiene mayores inquietudes, tiene mayores deseos de ver, de aprender y el mensaje de forma lúdica va a ser mucho mejor que hacerlo en forma formal.

¿Un buen proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego contribuiría el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas?

La formación, la metodología y didáctica actual nos va a conducir de una forma más eficiente haciendo que el niño no solamente tenga una formación formal sino que ésta sea más lúdica, el niño va a aprender más jugando que dándole una clase magistral, la experiencia que el niño va alcanzando a través del juego, del entretenimiento, le va a permitir tener más gusto y va a tener mayor rendimiento, que si nosotros le pondríamos en una clase y explicarle lo que es un museo.

¿Tiene elementos suficientes de información turística el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” como Folletos, trípticos o postales?

En la actualidad como el museo está bajo la supervisión de la Dirección de Comunicación Social del Ministerio de Defensa, esta Institución nos está reforzando en el aspecto de publicidad y del conocimiento del museo a través de medios gráficos, tenemos disposición de trípticos, disposición de videos que nos permite dar a conocer de mejor forma de lo que el museo está enseñando a los visitantes.

- a) Entrevista realizada a la señorita Adriana Salinas, guía de planta del Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”.

¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas, la incorporación de actividades lúdicas en este museo?

Pienso de que sí, nos ayudaría de gran manera, porque estas actividades dedicadas únicamente a los niños no hay en este museo, entonces cuando yo trabajo con los guías practicantes se les incentiva para que trabajen de cierta forma en este caso verbalmente, que hagan juegos con los niños que visitan y comprendan de cierta manera la historia del museo y capten los tesoros que tiene escondidos nuestra ciudad de Quito, porque muchos estudiantes tanto primarios como secundarios vienen acá y no se llevan en su mente grabado lo que es la historia del Ecuador, entonces pienso que todas estas actividades que ustedes como estudiantes quieren dejar aquí en el museo sería de mucha utilidad.

¿Los maestros de los diferentes centros educativos, fortalecerían la educación de niños y niñas visitando los museos más frecuentemente?

Por supuesto que sí, porque los maestros son los que fundamentan e incentivan a los niños para que vengan acá a los museos, pienso que ellos son la cabeza de empuje para que los estudiantes puedan visitarlos, por ellos mismos no vendrían, ya que hay una falta de empuje para que los estudiantes entiendan lo que es la historia de los museos.

¿Por qué algunos maestros de los diferentes centros educativos desconocen o ignoran de lo que realmente es el museo?

Realmente hay maestros que desconocen la historia como es, quizá porque muchos no han visitado frecuentemente los museos, no han ido a los lugares para que la gente que vive, que vive a diario en una institución histórica y cultural, les explique realmente los hechos históricos, pienso que algunos maestros si tienen falencias en esta parte, es por eso que yo veo actualmente que ellos tratan de incentivar en los estudiantes esta cultura histórica para que vengan y visiten con más frecuencia.

¿Se debería mejorar la preparación y tecnificación de los guías de las diferentes instituciones educativas respecto a la implementación de programas lúdicos?

Yo pienso que sí, porque todo el tiempo los practicantes deben estar en constante entrenamiento, en constante conocimiento, y en constante capacitación, porque de esta manera aprenden a desarrollarse como personas y guías, deben de sacar todos los conocimientos que ellos tienen para con las personas y en especial para con los niños, ya que ellos a futuro de nuestro país.

¿Tiene elementos suficientes de información turística el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” como Folletos, trípticos o postales?

El museo cuenta únicamente con información escrita, actualmente contamos con la ayuda del Ministerio de Defensa que nos ha colaborado con nuestro museo, pero lamentablemente no contamos con los medios necesarios para con los guías, yo como guía de planta trato de entrenarles para que ellos tengan los conocimientos respecto de poder guiar a niños y a todo grupo escolar que vienen y visitan al museo ya que no es lo mismo guiar a un niño como guiar a un adulto o como guiar a una persona de la tercera edad. Sería importante y espero que a futuro nuestro museo cuente con la tecnología apropiada y brindar más conocimientos a los estudiantes sobre la cultura e historia de este lugar.

- b) Entrevista al señor Miguel Ángel Muñoz, Rector de la Escuela y Colegio San Pedro Pascual de la ciudad de Quito.

¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas de Educación Básica comprendida entre las edades de 8 a 14 años, la incorporación de actividades lúdicas?

Desde luego que es una actividad complementaria para el proceso de enseñanza-aprendizaje por cuanto tenemos que despertar en ellos otro tipo de actividades que no sean simplemente las cognitivas que comúnmente desarrollamos, sino también las actividades lúdicas, ello despertaría mucho más el

interés para ellos es el despertar también al desarrollo de la inteligencia y sobre todo las grandes iniciativas que están posiblemente guardadas en la mente de los jóvenes alumnos.

¿Cuál es su opinión sobre si sería necesario implementar las actividades lúdicas en el Museo Histórico Casa de Sucre?

Como el museo es una Institución que está al servicio del público y especialmente al nivel de estudiantes, es importante también que exista este tipo de actividades para que la población especialmente la escolar, observe la dimensión hasta donde se puede llegar con el conocimiento y sobre todo para que en ellos despierte un mayor interés hacia la educación misma de los estudiantes.

¿Los maestros de los diferentes centros educativos, fortalecerían la educación de niños y niñas visitando los museos más frecuentemente?

La enseñanza entra siempre por los ojos, más allá de la pizarra, más allá de la tiza, y más allá de los libros, por eso en las instituciones se crea el departamento que se llama audio visual, donde el alumno, escucha observa, interpreta, analiza y eso es lo que más le graba y más le llama la atención y son cosas que muy difícilmente se le va a olvidar, por eso es importante y necesario que los maestros motiven a sus alumnos a que visiten y conozcan con más frecuencia los museos.

¿Por qué cree que el museo Histórico Militar Casa de Sucre es un tanto desconocido para algunos maestros y alumnos?

Desgraciadamente ese desconocimiento no tendría razón de justificarse, porque todo maestro y no solamente el maestro sino todo ecuatoriano, deberíamos conocer en donde están los escritos, el testimonio mismo de nuestra historia y más aun tratándose de éstos hombres que lucharon para ser libres en la actualidad y el desconocimiento sería desconocer nuestra realidad patria, nuestros orígenes y nuestra propia historia, sería importante de que los encargados de estas instituciones hagan un poco más de promoción hacia las instituciones para que sean visitadas.

- c) Entrevista al señor Diego Sánchez, guía de planta del Museo Interactivo de Ciencias MIC., de la ciudad de Quito.

¿Puede Ud. explicar todo lo relacionado a las actividades lúdicas que tienen en este museo y qué consejos daría para que otros museos también lo apliquen?

La lúdica es una herramienta que nosotros utilizamos en este museo interactivo de ciencias, es muy importante para nosotros, la lúdica es jugar y que los chicos y las personas que nos visitan lo vean así como una diversión, mas no como ir a un espacio con la obligación de ir, venir acá jugar y disfrutar para aprender.

¿Se debería aplicar también este método en el resto de museos y en especial en el Museo Histórico Militar Casa de Sucre?

Yo creo que sí se podría aplicar, claro dependiendo de las personas que están encargadas de los museos, es importante la iniciativa e ingenio, la idea de aplicar el juego en estas instituciones no es nueva, en muchos otros países ya lo han utilizado, el juego es como una forma de actividad humana, en los niños especialmente es un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado por los mediadores y las diferentes instituciones educativas.

¿Los maestros y alumnos de los diferentes centros educativos, deberían visitar los museos más frecuentemente?

Yo creo que sí, los museos son espacios muy importantes para que los chicos despierten ese interés del conocimiento, preguntarse en ese espacio qué es lo que estoy aprendiendo, es muy interesante ver cómo los niños aprenden y sin estar obligados, no es como en la escuela la típica la formación formal, aprenderse por ejemplo las tablas de multiplicar de memoria, la Física es una materia que la hacen muy aburrida, en este museo la Física es un espacio entretenido y amigable, los visitantes experimentan cosas que ellos mismos no sabían cómo hacerlo, la mediación es entonces muy importante para despertar esas ganas de conocer.

¿Existe alguna diferencia entre un guía y un mediador?

Un mediador si se diferencia de un guía, ya que éste se encarga de la parte lúdica, es decir, no es lo mismo cuando un guía explica de una manera seria, lo típico, nadie me habla, silencio, todo el mundo me tiene que escuchar, un mediador en cambio pregunta ¿qué opina de este cuadro? ¿Qué les parece?, ¿por qué creen que se hizo? ¿Qué sintió el artista el hacerlo? Son preguntas que activan esas ganas de tener el conocimiento.

¿Se debería mejorar la preparación y tecnificación de los guías respecto a la implementación de programas lúdicos?

Por supuesto que sí, todos los guías deben prepararse de la mejor manera, deben tener talleres continuamente en los museos, deben tecnificarse y aprender de acuerdo a sus posibilidades en las instituciones educativas, pero lo más importante es que debería haber es una preparación mejor para interactuar con los niños, ya que no es lo mismo tratar con los niños que con las personas adultas.

CAPITULO V

PROPUESTA

MUSEO HISTÓRICO MILITAR

“CASA DE SUCRE”



Fotografía No. 33

Autora: Raquel Campuzano

CROQUIS DE LA CASA DE SUCRE



Fuente: Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS PARA LA CREACIÓN DE PROGRAMAS LÚDICOS EN EL MUSEO HISTORICO “CASA DE SUCRE”

Señalamos algunas orientaciones para que la enseñanza de la Historia se lleve a la práctica en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” para que contribuyan a enriquecer la educación de los niños y niñas, con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Acercamiento lúdico.- Se tiene en cuenta que la principal actividad del niño de esta edad se basa en el juego, y se proponen actuaciones basadas en el mismo. Jugar es aprender, y encauzar dicho juego supone llevar a la práctica aquello que pretendemos transmitir, de la manera más motivadora y adaptada posible.

Implicación y participación.- El papel principal lo tienen los niños, y deben ser ellos quienes protagonicen su aprendizaje, el tratamiento de preguntas, la inclusión de todo aquello que pueda aportar, así como su motivación por el aprendizaje y su participación activa serán parte imprescindible de este proceso.

Importancia de la narración.- No sólo por la relevancia que el desarrollo del lenguaje tiene en esta etapa, sino porque, contar es vivenciar, adentrarse en lugares y tiempos pasados, harán acercarse al niño a mundos por conocer; la imaginación desempeña un papel muy importante.

El papel de la imagen.- Como elemento ilustrativo y llamativo para ellos, como manera de acercarse a tiempos históricos mediante la fotografía de momentos pasados, el trabajo de representaciones artísticas, el dibujo, que aportan elementos visuales que permiten acceder al conocimiento de la historia por medio del sentido que más información hace llegar a los niños de esta edad.

Recursos y materiales motivadores.- Tendrá más sentido acercar al tiempo pasado objetos o juegos relacionados con él, decoración elaborada de forma conjunta (disfraces), que cualquier juego educativo fuera del interés de los niños.

Por ello, la preparación de ambientes, la búsqueda de información, la investigación sobre los modos de vida, darán pie a proporcionar recursos adecuados para la consecución de nuestros objetivos. En esta selección de

recursos tiene lugar la utilización adecuada de las tecnologías de la información y la comunicación.

El protagonismo de los niños y sus familias.- Los protagonistas son ellos, los niños, pero también las familias, con las que debe quedar patente la continuidad en la educación de sus hijos, que podrán participar de forma activa en la escuela, en talleres, salidas didácticas, así como trayendo objetos relacionados con el tema trabajado, o tan sólo viniendo a dar testimonio de aquel acontecimiento histórico o momento pasado que nos servirá de base para propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en los museos y que acercará al niño, un poco más, al aprendizaje que se pretende con estas actuaciones.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Introducir narraciones históricas

La imaginación es una buena herramienta de aprendizaje y de ahí la posibilidad de introducir la historia, en forma de narraciones, desde la educación escolar, la inclusión de leyendas populares, narración histórica, relatos mitológicos y otros, puede ser muy útil para que los niños comiencen a reconocer en las obras de arte a los diferentes personajes.

Estrategia

Tras la narración de un hecho histórico o leyenda, el alumnado participe en la creación de un cuento, sobre ello proporcionando las ilustraciones e, incluso, narrando el texto si se va a incorporar a un soporte digital, basta un sencillo Power Point con archivos breves de sonido incorporados, oral, audiovisual, con dramatización, con apoyo gráfico, otros, puede ayudar a los niños a aprender cosas sobre tiempos, lugares y personas lejanos a su experiencia directa.

Descubrir el patrimonio histórico

Dentro de la programación de salidas del aula, la visita a museos y restos patrimoniales resulta especialmente útil para la enseñanza de la historia, porque permite el contacto directo con los objetos del pasado lo cual resulta

particularmente útil si se planifica adecuadamente incluyendo actividades de indagación y descubrimiento sobre el terreno, recogiendo su propia información para luego a partir de ella poder reconstruir la historia.

Estrategia

Resulta imprescindible programar adecuadamente la salida del aula teniendo en consideración el tipo de itinerario que se va a desarrollar y las actividades que van a realizarse antes, durante y después de la misma.

Potenciar las producciones propias del alumnado

Resulta habitual que en los talleres didácticos de los museos, tras la explicación y el recorrido didáctico, con el tema tratado, haya una parte de trabajo manual o creativo para afianzar el aprendizaje, determinando aspectos vinculados a la cultura material de la época.

Estrategia

Los niños deberán elaborar su propia pintura, su propia historia, su propia vestimenta, con los adecuados materiales didácticos proporcionados por el museo.

Preparación de exposiciones

Otro tipo de propuesta para comunicar al alumnado la información histórica, es la preparación de exposiciones. Esta opción implica seleccionar objetos de una época concreta, la niñez, los abuelos, por ejemplo, y organizarlos de manera coherente para presentar a los visitantes, generalmente niños de otras aulas o las familias, un discurso organizado sobre los diferentes aspectos de la vida en esa época.

Estrategia

La preparación de murales a modo de paneles explicativos, de dibujos en los que se plasme cómo los niños imaginan esa época e incluso el diseño de un cartel para la exposición resulta muy útil para afianzar conocimientos.

Participar en dramatizaciones o recreaciones históricas

La participación en las dramatizaciones no solo supone un juego para los niños, sino que, en general, resulta una de las formas más útiles de crear empatía con las personas de tiempos pasados, aspecto al cual cada vez se le otorga más importancia en la enseñanza de la historia.

Estrategia

Para la preparación de la obra se necesita conocer detalles concretos sobre la vida cotidiana de ese tiempo para realizar el vestuario y la escenografía. Además de dramatizaciones de leyendas o episodios históricos, los niños y sus familias pueden participar vestidos de la época concreta de la recreación. Eso hace que muchos niños tengan una idea concreta de cómo vestían, qué comían o qué tipo de objetos utilizaban.

IDEAS PARA LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS

Idea.- Narraciones, recupere los conocimientos previos de los estudiantes sobre las leyendas que han escuchado. Comentar que las leyendas son narraciones, casi siempre de origen oral, basadas en algún hecho histórico que se ha recreado constantemente y que han sido enriquecidas con la fantasía y la imaginación popular. Por ello, han perdido su carácter de hecho real.

Estrategia

Trabajar cada palabra de tal manera que ellos infieran el significado. Esta estrategia permite que los estudiantes integren el nuevo vocabulario a su léxico.

Idea.- Lea una leyenda. Presentar un texto a los niños, aunque ellos no lo puedan leer. El contacto con un texto escrito es importante para que puedan hacer hipótesis de qué es lo que significa algo. Se puede ilustrar esta leyenda y realizar a partir de la lectura de imágenes.

Estrategia

Dramatizar la leyenda: Hacer títeres de los personajes

Dibujar los diferentes escenarios
Describir personajes, objetos, otros.

Idea.- Las descripciones, seleccionar textos que contengan descripciones sobre temas relacionados con los intereses de los niños y niñas, así como los recursos que apoyarán el trabajo, fotografías o láminas con dibujos sobre objetos, vestimentas etc.

En este bloque sobre descripción, es necesario que trabaje el vocabulario pertinente antes de que el estudiante comprenda o produzca descripciones.

Estrategia

Lea a los niños diversas descripciones de objetos, vestimentas, pinturas. Si posee videos con descripciones, preséntelos para que puedan observar y escuchar.

Promueva la interacción de los educandos durante el proceso de escucha, motivando la participación de todos en función del desarrollo de las habilidades, reconocer, seleccionar y anticipar.

Idea.- El guía turístico contiene información importante para el visitante, por ejemplo, el nombre del lugar y su ubicación, información de hechos históricos, lugares turísticos entre otros.

Estrategia

El guía debe escribir oraciones en las que describa acciones que realizaría si visitaran un museo.

Piense en una persona a la que admira mucho, dibuje su rostro y complete la oración enumerando sus cualidades.

Expresa opiniones y comentarios relacionados con el lugar.

Escriba oraciones acerca de lo que hicieron en ese lugar, cuando haya terminado, reunir a los compañeros escogiendo un tríptico o fotografía y relate lo que observó allí.

Incluya:

Nombre del lugar

Ubicación y cómo llegar

Breve descripción

Fotografías y descripciones

Idea.- El teatro, el propósito de esta actividad es preparar una representación de una obra de teatro. Se debe fijar una fecha, lugar y público para la representación.

Estrategia

Realizar al menos tres ensayos de la obra. Los actores deben memorizar sus parlamentos y se debe pensar en las luces, sonido, mobiliario, movimiento de los actores, etc.

Realice al menos un ensayo general (con vestimenta y maquillaje) de ser posible.

Distribuir los roles para la representación, según la cantidad de estudiantes.

Roles del teatro**Otras tareas**

Director

Fotógrafo

Actores (seis) y suplentes

Encargado de la grabación de video

Encargado de vestuario
(volantes)

encargados de la promoción (afiches y

Encargado de iluminación

Crítico de arte

Sonidista

Presentador.

Maquillador

Productor

Escenógrafo

Idea.- El folleto, es un texto de extensión definida cuyo propósito es informar o persuadir. Los folletos suelen combinar el texto lingüístico con recursos visuales (fotografías, esquemas, ilustraciones) para reforzar el mensaje.

Los folletos tienen muchas formas. Una de las más comunes es el tríptico, que tiene seis secciones para organizar la información.

Estrategia

Tener varias copias de un mismo folleto o varios folletos distintos para que los estudiantes puedan manipularlos.

Por la ilustración, fotografías y colores, rápidamente inferimos que se trata de algo relacionado con museos.

Al ver los títulos y las imágenes, podemos suponer que se trata de un tema sobre museos.

Con toda esta información, concluimos que se trata de un folleto para informarnos todo lo relacionado al museo.

GUIÓN

INTRODUCCION

El Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” al ser un museo de historia, se hace necesario poner en práctica la aplicación de un guión lúdico para estudiantes de Educación Básica, con la finalidad de que el museo resulte divertido, motivador e interesante, experimentando situaciones que puedan contribuir a la educación y conocimiento de los niños y niñas.

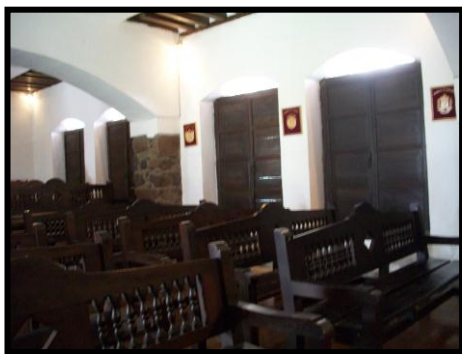
El museo debe ser un lugar que satisfaga la curiosidad del visitante, un lugar donde el niño y la niña puedan tocar y no solo mirar, debe ser lúdico, se busca potenciar sus deseos de aprender, descubrir, experimentar y divertirse.

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS COMPRENDIDOS ENTRE LAS EDADES DE 8 A 14 AÑOS.

Iniciaremos nuestro recorrido por la Sala Auditorio, les explicaremos de una manera sencilla y amena lo que fue esta casa, sus moradores y su cultura, lo que vamos a conocer y qué actividades vamos a realizar.

(Los mediadores pueden vestirse con los atuendos de acuerdo a esa época para que los niños vayan familiarizándose con los mismos).

1.- SALA AUDITORIO



Fotografía No. 34

Autora: Raquel Campuzano

¡Hola niños! Bienvenidos al Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”. Esta casa solariega está ubicada en la esquina de las calles Venezuela y Sucre.

En este momento nos encontramos en la Sala Auditorio.

Hace mucho tiempo, allá por los siglos XVII a XVIII, viajar era muy difícil, no había como ahora aviones, trenes ni autos, de tal manera que las personas se trasladaban de un lugar a otro en carrozas. ¿Han visto aquellas carrozas que se pasean por el centro histórico? Así de parecidas eran en esa época.

Observen que en la parte de atrás hay dos ventanas que en esa época eran dos grandes portones por las cuales ingresaban y se guardaba las carrozas que ocupaban los marqueses.

Este hermoso lugar y todo lo que ustedes van a observar perteneció al Marqués de Solanda Don Felipe Carcelén, padre de la Marquesa de Solanda, (Mariana Carcelén). El Mariscal Sucre cuando conoció esta casa le gustó muchísimo, tanto que la compra en 24000 pesos y hace arreglar a su gusto para que quede más bonita, es tal como ustedes la van a conocer.

Les voy a contar dos historias que tienen que ver mucho con este lugar. La una historia es del gran amor que tenía el gran Mariscal Antonio José de Sucre hacia la Marquesa de Solanda y la otra, el desarrollo de la Batalla de Pichincha que sirvió para emanciparnos del yugo español y que vamos a contar en una de las salas que visitaremos.

La primera historia que les voy a relatar es que hace muchos muchos años, el gran Mariscal Antonio José de Sucre estaba perdidamente enamorado de la Marquesa de Solanda, luego de algunas batallas que nuestro héroe tuvo a lo largo de su carrera militar, a finales de 1828, se casa con la Marquesa, ella era una mujer muy bonita y una de las quiteñas más acaudaladas, hicieron una gran fiesta, aquí mismo, en el salón principal de la casa, a la que fueron invitados lo mejor de la sociedad. Forma un hogar y luego de 10 felices meses de vida conyugal, nace una hijita a la que le pusieron el nombre de Teresita.

Lamentablemente, su amigo el Libertador Simón Bolívar manda al Mariscal Sucre, a un congreso en Bogotá-Colombia y a su regreso a Quito, Sucre es cruelmente asesinado el 4 de Junio de 1830 en la selva de Berruecos.

Después de un año de la muerte del Mariscal fallece su hija Teresita, por una enfermedad incurable.

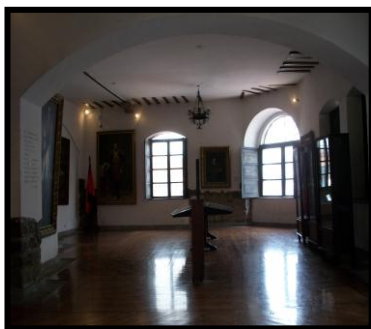


Fotografía No. 35

Autora: Raquel Campuzano

Luego de dar una breve explicación de lo que es la casa y quienes la habitaron nos dirigimos a la:

2.- SALA DE LOS PROCERES



Fotografía No. 36

Autora: Raquel Campuzano

¡Niños! Nos encontramos en este lugar que en esa época era como una tienda, se vendían productos que traían los marqueses desde sus haciendas, vendían hortalizas, frutas, harinas y otros productos.

Actualmente este sitio está destinado para la exhibición de algunas pinturas de los próceres de la libertad que lograron nuestra independencia después de algunas batallas.

Además aquí se exhiben algunos de los estandartes y banderas correspondientes al Comando Conjunto de las Fuerzas Armadas, Fuerzas terrestres y Fuerzas navales.

¡Niños y niñas! ¿Conocen ustedes los uniformes que usaron los patriotas en la batalla de Pichincha? Aquí vamos a mirar a algunos de ellos. Prestemos atención a cómo se vestían por ese entonces los militares. ¿Les gustaría que nuestros actuales soldados se pongan nuevamente estos uniformes?

(Observación de las pinturas, de los uniformes que vestían los patriotas, del ambiente, para que vayan teniendo una idea de cómo fue la batalla de Pichincha).

¡Miren! aquí se exhibe también un traje utilizado por el Mariscal Sucre en esa época, es un traje oscuro que se ponía para ocasiones especiales, es un traje de gala, como los que se usan actualmente. ¿Les gustan este tipo de vestidos?. ¿Se vestirían ustedes así?....

¡Niños!, ¿sabían ustedes que el Libertador Simón Bolívar y el Mariscal Sucre eran muy buenos amigos?, claro que sí, ellos se escribían continuamente y aquí vamos a mirar una de las cartas que el Libertador le escribió a Sucre, ¿les gusta su letra? es muy bonita y elegante, ¿no les parece?

(Después de haber dado las debidas explicaciones a los niños en esta sala, vamos a realizar una dinámica lúdica para incentivar su creatividad, y desarrollar su habilidad en sus manos).

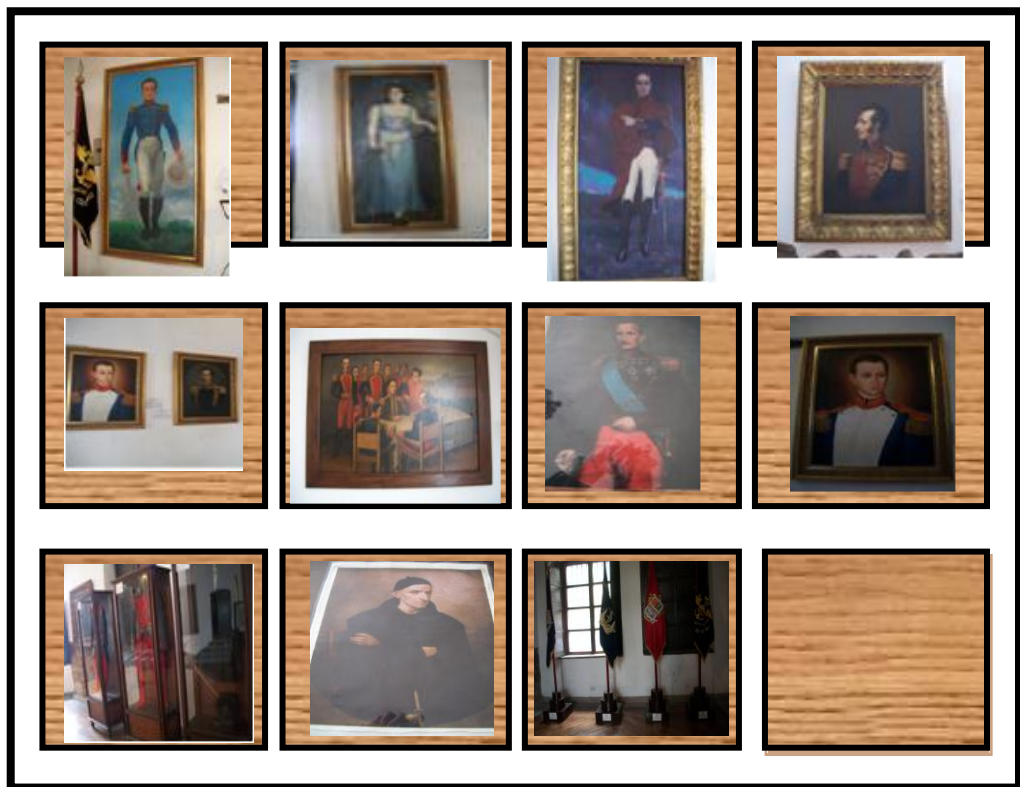
Dinámica:

¿QUIEN SOY?

¡Niños y niñas! En esta sala vamos a ser creativos, vamos a tratar de armar un rompecabezas. Consiste en formar las figuras de los próceres que se encuentran en la sala y vamos a identificarles de uno en uno, ¡el que más adivine es el que gana!

Recursos:

Este rompecabezas puede ser diseñado con diferentes materiales, puede ser de madera, de plástico o de cualquier otro tipo de material que más convenga. En cada cuadro se pondrá una fotografía para que los niños puedan identificar a los diferentes héroes y poder manipular de manera fácil.



Fotografía No. 37
Autora: Raquel Campuzano

3.- SALA DE ARMAS

¡Niños! Les voy a contar la segunda historia que tiene que ver con esta casa y con la historia de nuestro país Ecuador.



Fotografía No. 38

Autora: Raquel Campuzano

Antiguamente esta sala era el dormitorio de la servidumbre.

Actualmente aquí se relata la historia de la gran batalla de Pichincha, ¡miren qué pintura tan enorme!, es la representación de aquella batalla en la que muchos patriotas perdieron su vida por la libertad.

¿Cómo se desarrolló esta terrible batalla?, había un hombre muy valiente y decidido, quién dirigía al ejército patriota, el gran Mariscal Antonio José de Sucre. Combatió con mucho coraje, con tropas a su mando venció al enemigo español en las faldas del volcán Pichincha.

En este lugar al que llamamos Sala de Armas, vamos a mirar muchas armas, como fusiles, bayonetas, espadas, cuchillos, que fueron utilizados por los soldados patriotas en esta batalla.

REPRESENTACION DE LA BATALLA

Dinámica

¡Niños y niñas! este lugar es muy especial ¿les gustaría representar la gran batalla de Pichincha la que sucedió en una madrugada del 24 de mayo de 1822?, ustedes serán los protagonistas, de 4 o 5 niños van a ser los soldados patriotas y otros 4 o 5 niños o niñas van a ser los soldados del ejército español, van a imaginar que van a combatir los unos contra los otros, que nos encontramos en las faldas del volcán Pichincha y nuestro líder que es el gran Mariscal Antonio José de Sucre, nos dirigirá en esta contienda hasta encontrar la victoria, ¿quién quiere ser el gran Mariscal?.

¡Vamos niños, vamos a combatir! vamos a imaginarnos que subimos por las laderas del volcán Pichincha, no importa que la noche anterior haya llovido y que nos encontremos llenos de lodo, como soldados patriotas llegaremos a combatir a nuestros enemigos españoles, nuestro líder el Mariscal Sucre nos ordena que avancemos con toda nuestra artillería, que los acorralemos, los unos por las faldas y los otros por la parte de arriba del volcán Pichincha, ¡combataremos hasta morir contra las tropas del Mariscal Aymerich, lograremos vencer al enemigo y saldremos triunfantes en esta gran batalla!.

Luego de una gran contienda, ¡venceremos a los españoles, los haremos huir por las laderas, y por fin alcanzaremos nuestra victoria, nuestra libertad!.

(Para esta dinámica utilizaremos efectos de audio para que los visitantes puedan escuchar y tener un ambiente de sonidos como de guerra, gritos, balas, cañones, con la intención de reconstruir este escenario de una manera lúdica, pero cuidando de no perder un solo detalle del contenido histórico).

Recursos:

MESA DE ARENA

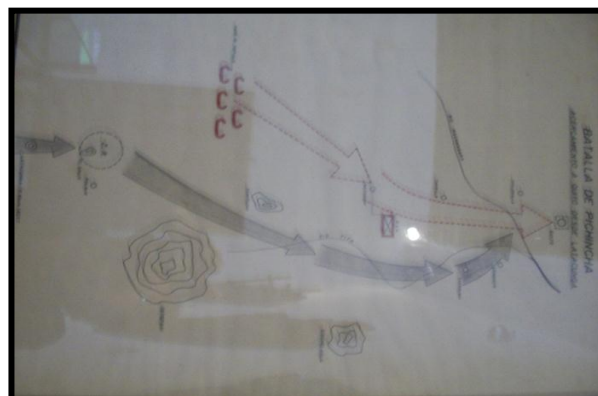
Para realizar la dinámica representando la Batalla de Pichincha, los niños pueden interactuar, realizando movimientos tácticos y que puedan desarrollar sus destrezas en una **mesa de arena**

Esta mesa de arena utilizan los militares para recrear un área de maniobras, una batalla, es el uso de recursos militares para entrenarse en las operaciones militares, o bien para explorar los efectos de la guerra, o para probar estrategias sin encontrarse en un combate real.



Fotografía No. 39

Fuente: www.Google.com/imagenes



Fotografía No. 40

Autora: Raquel Campuzano


Materiales:

La mesa de arena puede ser diseñada de madera e inclusive de material plástico o metálico, arena coloreada dando la apariencia del suelo, los soldados podrían ser piezas físicas (cartón, madera y plomo) debidamente pintados para representar a los ejércitos patriota y realistas.


(Una representación para ser mejor contada sería la utilización de láminas, pancartas, afiches o letreros con la narración de la batalla de Pichincha, como por ejemplo las que sugerimos para que puedan ser vistas fácilmente por los visitantes).

LA BATALLA DE PICHINCHA


24 DE MAYO DE 1822




Corría el año de 1822. La Real Audiencia de Quito estaba presidida por el general Melchor Aymerich, debido a la muerte del virrey de Nueva Granada, general Juan de la Cruz Mourgeón. El ambiente político era conflictivo y estaba marcado por varios hechos que sucedieron en los años anteriores.




En 1809, se había dado el Primer Grito de la Independencia y, como consecuencia de ello, se conformó la Junta Suprema de Gobierno, constituida por importantes líderes quiteños.



El proyecto de la revolución quiteña había fracasado por falta de apoyo de los sectores populares, por haber descuidado la coordinación con otras provincias y mantenido la fidelidad al rey de España.




El 9 de octubre de 1820, en cambio, los patriotas guayaquileños se habían levantado exitosamente contra las autoridades españolas y las habían destituido.




Guayaquil independiente, presidido por José Joaquín de Olmedo respaldaba económicamente a las tropas libertadoras y al pueblo de la sierra.



En agosto de 1821, un intento del ejército realista de volver a tener control sobre Guayaquil, había sido frustrado por los patriotas en los alrededores de Yaguachi.



Debemos cambiar de estrategia.



Ante esa derrota, Sucre había pedido apoyo al general San Martín y organizado un ejército formado por soldados latinoamericanos, irlandeses, ingleses y unos cuantos españoles.

Fuente: www.batallasdelaindependencia.com



San Martín había delegado al coronel Andrés Santa Cruz para ayudar a Sucre. Ambos ejércitos se habían reunido en Cuenca y comenzaron su marcha hacia Quito, logrando la libertad de los pueblos que encontraban a su paso.



Mientras todo esto sucedía, en Quito se alistaba el ejército español, con el ánimo encendido y la voluntad de no ceder sus ventajosas posiciones al sur de la ciudad. Transcurría el mes de mayo de 1822.



Sucre arribó el día 23 y decidió ubicar a su ejército al norte de Quito, en El Ejido, para iniciar por la noche el ascenso al volcán Pichincha.



Al amanecer del 24 de mayo, el ejército patriota llegó a la posición prevista: el repecho del volcán, en la parte occidental, mirando hacia el sector de San Diego, a 3500 metros de altura sobre el nivel del mar.



Sucre divisó al ejército enemigo y dio la orden de ataque. El combate se produjo en condiciones muy difíciles, por las características del lugar.



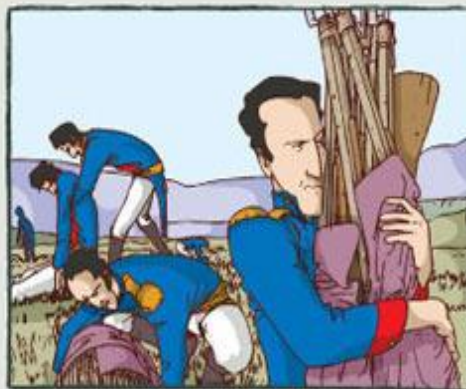
La intensa batalla fue presenciada por los habitantes de Quito, como en un gran teatro. Intervinieron varios batallones. La victoria fue alcanzada por los soldados de la libertad, alrededor del mediodía.



Al ver que la derrota era definitiva, el ejército español retrocedió y se encerró en el fuerte de El Panecillo. Sucre envió al edecán O'Leary a confirmar la rendición del general Aymerich.



Uno de los más célebres héroes de la batalla fue el joven teniente Abdón Calderón, fallecido al día siguiente en el Hospital San Juan de Dios.



El acuerdo de rendición ordenó el desarme del ejército español y la entrega de todo el material bélico a los patriotas.



Alrededor de las cinco de la tarde, los soldados del ejército libertario entraron triunfantes a Quito y fueron recibidos por los habitantes con viva alegría.



El 25 de mayo, el presidente Aymerich capituló ante el general Sucre. Quito pasó a formar parte de la República de Colombia con el nombre de Distrito del Sur.

Fuente: www.batallasdelaindependencia.com

El general Antonio José de Sucre no tenía planeado combatir en las faldas del Pichincha, pero sabía que era perfectamente posible.

Aunque la idea inicial era cruzar todo el volcán durante la noche, el clima adverso -exceso de neblina y terreno lodoso debido a las lluvias- y la necesidad de transportar la artillería, las municiones e incluso las caballerías, hacían que las condiciones de la travesía sean sumamente dificultosas. Otra característica del Pichincha es que posee un terreno surcado

por varias quebradas que dejan entre sí estribaciones más o menos largas. El sitio en el que se realizó la batalla tiene una altura de 3.500 metros sobre el nivel del mar, lugar en el que la falta de oxígeno es un obstáculo más. Se trata de una falda que permitía el despliegue de un batallón de infantería, pero las irregularidades del terreno dificultaban en extremo el movimiento. Su ubicación geográfica limita al norte y al este con la quebrada Cantera; al sur, con la quebrada de Andalucía; y en el oeste, se encuentran las estribaciones andinas.

Estrategias

5

24 de mayo, 09:30

Los batallones Cazadores del Paya a la cabeza y el Trujillo con el general Santa Cruz al mando, en labor de reconocimiento, dan con toda la división española que ascendía por su derecha. Se rompen los fuegos.

3

24 de mayo, 03:00

Las tropas patriotas con dos compañías del batallón Magdalena toman posesión de zonas altas en el Pichincha, el batallón Albión cubre la retaguardia y las provisiones.

2

Día 23, 21:00

La marcha por las laderas para no ser vistos comenzó. Esa subida fue especialmente dificultosa para la caballería y las municiones.

1

Día 22, 20:00

Sucre se instala en Chilligallo, luego de que presentara batalla en Turubamba sin obtener respuesta del ejército realista que se repliega hacia Quito.

8

24 de Mayo, 12:00

El Magdalena, dirigido por el Crnel. Córdova, releva al Paya, que estaba sin municiones, carga contra el enemigo, lo derrota y da fin a la batalla.

7

24 de mayo, 11:30

Llegan las compañías del Albión y el Yaguachi, que se habían retrasado, detienen la subida del Aragón y lo vencen, obligándolo a bajar la ladera.

6

24 de mayo, 10:30

El enemigo destacó tres compañías de Aragón a flanquearlos por la izquierda.

4

24 de mayo, 07:00

Tras ser alertado del movimiento en las faldas del Pichincha por centinelas, el ejército realista sale al encuentro de las tropas libertadoras para detener su avance; en el camino se les unen soldados del fortín de El Panecillo.

Chilligallo



FALDAS DEL PICHINCHA



Uniforme del ejército realista

Uniformes utilizados en la independencia



Fuente: www.batallasdelaindependencia.com

Uniforme de los Granaderos



Fotografía No. 41

Autora: Raquel Campuzano

4.- SALA DE ARNESES



Fotografía No. 42

Autora: Raquel Campuzano

¡Niños y niñas! ¿Qué idea les da este lugar?, ¿cómo una cueva? NO, en aquella época se guardaba, todos los elementos que utilizaban para los caballos, como sillas de montar, utensilios de caballería y arneses de la época, actualmente como ustedes observan se conserva igual que antes en un ambiente que se ha mantenido a través del tiempo.



Fotografía No. 43

Autora: Raquel Campuzano

Hay una silla muy especial que se destaca en este lugar y es la que fue utilizada por la Marquesa de Solanda, ¿la ven diferente a las otras?, claro que sí, es que este tipo de silla la usaban únicamente las mujeres, ya que ellas se sentaban de

lado, como toda una dama elegante y fina, no es como los caballeros que se sentaban abriendo sus piernas.

¡Miren! en el fondo se exhibe una carroza, ya muy viejita, pero era para transportar las guarniciones de la gran batalla de Pichincha. También tenemos un tambor y una trompeta con la cual llamaban a los ejércitos.



Fotografía No. 44
Autora: Raquel Campuzano



Fotografía No. 45
Autora: Raquel Campuzano



El pequeño patio que tenemos al frente, era el lugar en donde dejaban a los caballos para que descansen y tomen agua de aquellos pilones, hechos de piedra, servían para recolectar el agua lluvia y que los caballos beban de las mismas.

Fotografía No. 46
Autora: Raquel Campuzano

5.- SALA DE SEMBLANZA DEL MARISCAL SUCRE

¡Niños y niñas! en esta sala vamos a hablar de la vida y obra del Mariscal Antonio José de Sucre, nació el 3 de febrero de 1795 en la ciudad venezolana de Cumaná. Fue uno de los principales protagonistas de la independencia de América Latina. Participó en numerosos combates contra los españoles. Murió, asesinado, el 4 de junio de 1830, en el suroeste de Colombia.

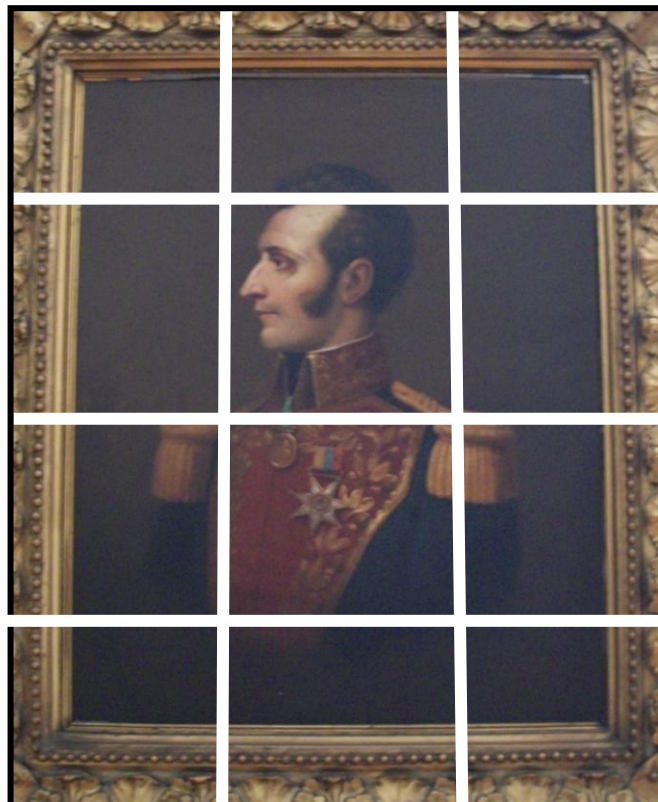
DINAMICA:

Vamos a tratar de armar un rompecabezas en el que se encuentra la figura del gran Mariscal Antonio José de Sucre. El niño (a) que coloque más piezas en orden hasta formar la figura del Mariscal Sucre será el ganador.

Recursos:

Este rompecabezas será la base y las piezas de madera, con la figura del Mariscal Antonio José de Sucre para que los niños puedan manipular e ir colocándolas fácilmente las piezas.

Figura del Mariscal.



Fotografía: No. 47

Autora: Raquel Campuzano

6.- SALA DE VIDEOS

Recuerden que Quito, hace tiempo era una ciudad pequeña, pero aun así había muchos lugares donde la gente estudiaba, las personas se dedicaban a leer e investigar, en esa época no tenían televisión, ni cine, ni juegos de video para divertirse, pero nunca se aburrían. Ahora en la actualidad ustedes disfrutan de todas estas tecnologías, pero deben saber que estos adelantos también deben servir y ser aprovechados para mejorar su educación ¿no les parece?, así que en esta sala de videos vamos a beneficiarnos de la tecnología y mirar videos para tener un mejor conocimiento de la historia, la proyección y difusión de la vida del Mariscal Antonio José de Sucre.

7.- SALA DE VISITAS

Esta sala estaba designada para recibir visitas de los amigos y familiares más allegados.

Aquí se exhibe un juego de muebles, una mesa del siglo XIX, todos son de estilo francés. ¿Les gustaría tener una sala como ésta? Miren ese cuadro en el que está la gran figura del Mariscal Sucre, qué grande, mide 4.20m. x 2.80m., solo su marco pesa cuatro quintales.

Maqueta

En esta sala se puede adecuar una maqueta didáctica sobre la batalla de Pichincha para que los niños puedan observar y tener una idea de cómo fue la batalla.

Recursos.-

Esta maqueta puede ser de madera, forrado por papel césped o papel reciclado engomado, pintado y decorado dando la apariencia del suelo, los soldados podrían

ser piezas de cartón o madera debidamente pintada con los colores de los respectivos uniformes para representar las unidades.



Fotografía No. 48

Fuente: www.Google.com/imágenes

ACTIVIDADES LÚDICAS CON NIÑOS COMPRENDIDOS ENTRE LAS EDADES DE 4 A 8 AÑOS.

A los costados del patio del museo se puede hacer adecuaciones como poner mesas y sillas pequeñas para que los niños interactúen y puedan realizar diferentes actividades lúdicas, por lo general los niños comprendidos entre las edades de 4 a 8 años, lo que más les gusta, es jugar y es que el método lúdico favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, por lo que este guión también va a sugerir algunas dinámicas.

Para la realización de estas dinámicas es muy importante tener apoyo didáctico, ya que facilita al alumno la observación, comparación, investigación y/o comprensión de un concepto.

DINAMICAS:

¡VAMOS A PINTAR!



Invitamos a los niños a pintar con diferentes materiales didácticos, lo que han observado y lo que les gustaría representar en sus dibujos con relación al museo. (Al mariscal Sucre, la casa, soldados, patriotas, la guerra, el patio, retratos y otros)

Fotografía No. 49

Fuente: www.Google.com/imagenes

Recursos:

Es necesario contar con diversos materiales que permitan el despliegue de la expresión plástica. La imaginación, la innovación y la creatividad que se activan si ofrecemos variedad de materiales, colores, texturas que permitan a los niños y niñas crear con más libertad.



Utilizaremos: Témperas con colores diferentes que permiten realizar matices, tonos y colores. Crayolas, marcadores, lápices de colores, plastilina de colores, papeles de diferentes tamaños, papel brillante, cartulina, fómix, tijeras de punta redondeada.

Fotografía No. 50

Fuente: www.Google.com/imágenes

¡JUGUEMOS CON ROMPECABEZAS!



Construir, modelar, recortar, plegar, pegar, armar rompecabezas con piezas recortadas de objetos y figuras relacionadas al museo. (Soldados, caballos, carrozas, patriotas) y los invitamos a armarlos.

Fotografía No. 51

Fuente: www.Google.com/imágenes

¡CONOCIENDO A LA FAMILIA DEL MARISCAL!



Fotografía No. 52

Fuente: Microsoft ® Encarta ® 2009.

Actividad

A través de un cuento ilustrado de la vida del mariscal, u otros recursos disponibles en el salón, (títeres, marionetas, afiches, canciones, rimas o juguetes) se invitará a los pequeños educandos a conocer la familia del Mariscal. A su vez

se les brindará la oportunidad a las niñas y niños de personificar los actores del cuento, del mariscal, de la marquesa de Solanda y de su hija Teresita.

Recursos:

Materiales: Juegos de simulación y representación de personajes. (trajes y accesorios)

Tarjetas de Secuencia Temporal

¡Ordenamos juntos!

Son tarjetas plastificadas a todo color que contienen escenas de una secuencia narrativa.

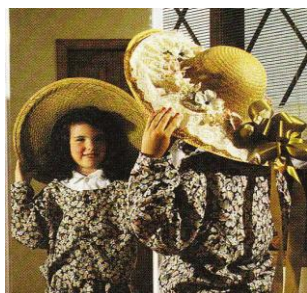


Las secuencias están formadas de 3 a 7 escenas o tarjetas. Con este material los niños y niñas desarrollan capacidades básicas para la orientación temporal, la construcción de secuencias lógicas, la narración oral y escrita de historias, entre otras.

Fotografía No. 53

Fuente: www.Google.com/imagenes

¡ESPEJITO, ESPEJITO!



Esta es una dinámica de dramatización. Sirve para estimular las habilidades físicas y la coordinación de los niños, ya que ellos no siempre se dan cuenta de sus propios movimientos, así que una manera de mejorar su control muscular es “jugar a los espejos”.

Fotografía No. 54

Fuente: www.Google.com/imagenes

La dinámica consiste en lo siguiente: El niño y el mediador se colocan frente a frente. Uno conduce con movimientos muy lentos; el otro se limita a reflejarlos como si fuera un espejo. También podemos hacerlo formando parejas de alumnos. Uno de ellos debe ser el niño real y el otro el reflejo.

PONERLE EL...



Dividimos a los niños en parejas, y le entregamos a cada una el elemento faltante de algo que le falta a la imagen.

Indicamos que uno de los niños de cada pareja se tape los ojos y el otro lo guíe para que pueda poner el elemento que le falta a cada imagen, por ejemplo: la espada del soldado.

Fotografía No. 55

Fuente: www.Google.com/imágenes

Este conocido juego es útil para trabajar las relaciones sociales, pues los niños, al guiar al compañero que debe dibujar o colocar el elemento que falta, se ven obligados a utilizar la memoria.

¡AL MUSEO!



Conversamos con los niños acerca de los lugares en que viven, respecto de la ubicación del museo.

Guiamos la charla mediante preguntas como las que siguen: ¿Toma alguien algún tipo de transporte para venir al museo?

Fotografía No. 56

Fuente: www.Google.com/imágenes

¿Quién llega caminando?

¿Cuántas cuerdas caminas hasta llegar?

¿Alguien vive cerca de la Plaza de la Independencia o de algún otro punto de referencia?

Para finalizar, podemos programar un recorrido cerca del museo y, durante el recorrido, señalar lugares y objetos de referencia.

¡CAJA DE SORPRESAS!



Esta actividad, sirve para utilizar el tacto, el oído, el gusto y el olfato, para reconocer diferentes objetos.

Fotografía No. 57

Fuente: www.Google.com/imagenes

Se prepara una caja que contendrá distintos elementos (juguetes, objetos diversos, instrumentos musicales pequeños, golosinas, la caja debe estar cerrada y solo uno de sus lados debe estar preparado para que los niños y las niñas, puedan introducir una de sus manos, por turno y con los ojos vendados, pasaran a descubrir, con la ayuda de sus otros cuatro sentidos, qué elementos contiene la caja ¡Ganara el que más objetos descubra!

¡JUGUEMOS A MEDIRNOS!



Presentamos a los niños la siguiente situación:

¡Vamos a jugar a que somos soldados!, marchando como soldados, haciendo ruido con los pies; nos paramos como soldados; tocamos el tambor; formamos filas como los soldados.

Fotografía: No. 58

Autora: Raquel Campuzano

Actividad:

A continuación los invitamos a sentarse, salvo cuatro o cinco niños (a) a que permanezcan de pie. A ellos les indicamos:

Formen una fila como si fueran soldados. ¿Cuál es el más bajo?” ¿Cuál es el más alto?

Ahora todos nos medimos con los compañeros, formamos una fila a ver quién es más bajo y quién más alto.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

Luego de realizar un análisis previo de esta investigación, para la presente propuesta se puede concluir lo siguiente:

- En el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre” es necesario el diseño de un guión con contenido lúdico para niños y niñas de Educación Básica, como apoyo pedagógico y de educación, para brindar al estudiante una mejor información histórica, socio-cultural y militar.
- El personal del museo juega un papel importantísimo en todo este proceso educativo, por lo que cada día debe estar más preparado, es una prioridad que los guías practicantes interactúen en todo momento con el visitante niño.
- El museo debe considerar el interés que tienen los niños por ver y conocer la vida cotidiana-familiar de un gran personaje histórico, como es el Mariscal Antonio José de Sucre, por lo que debe estar abierto a la tecnología.
- El museo tiene un papel importante en relación al proceso educativo, por lo que es necesario estrechar vínculos con los profesores a través de actividades conjuntas de interés para todos.
- El museo debe adecuar instalaciones que permita la interacción de los visitantes con el mismo y con lo expuesto dentro de éste, con la finalidad de hacer del mismo, una visita agradable y entretenida.

Recomendaciones

- Utilizar el guión lúdico como un medio de orientación y ayuda para que la apliquen adecuadamente en las diversas actividades lúdicas que permitan afianzar y reforzar el trabajo del museo.
- Este guión sería de mucha utilidad para los guías practicantes y de planta para que puedan ayudarse y tener como un medio de apoyo para poder interactuar de mejor manera con los visitantes pequeños.
- El museo debe estar al día con las nuevas tecnologías por lo que es necesario que requiera de material didáctico adecuado para las actividades lúdicas, para que el niño y la niña puedan exteriorizar sus sentimientos, sus emociones y poder mejorar su asimilación y sociabilización.
- Los museos cuentan con servicios educativos que planifican actividades que permiten explicar el contenido de las exposiciones, por lo tanto el museo debe ponerse de acuerdo con los profesores para que estas actividades se puedan llevar a cabo.
- Elaborar material didáctico adecuado para que las actividades lúdicas sean útiles, creativas, llamativas, manejables y apropiadas para determinar el juego y se pueda brindar una mejor atención a los visitantes escolares.

BIBLIOGRAFÍA

AYALA Mora Enrique, Resumen de Historia del Ecuador, Quito, Corporación Editora Nacional, 1992, p. 62.

AYALA MORA Enrique: Nuestra Patria, Educación Cívica, Historia Nacional; Edición de El Comercio, Quito, Ecuador, 2005, Pg. 155

DE LA TORRE Reyes Carlos, "El sol bajo la espada", Boletín de la Academia Nacional de Historia, No. 135, Quito, enero-julio de 1975, p. 81.

GESELL, A. *Psicología evolutiva de 1 a 16 años*. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1977.

HUIZINGA, J. (1996): *Homo Ludens*. Madrid, Alianza.

LA VOZINAH, Boletín del Programa Nacional de comunicación educativa. Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones. Año ii, núm. 5, enero-abril de 2004.

LONDOÑO L., Eduardo. 2011. Hacia el visitante interactivo. Un período de transformación en los Servicios Educativos del Museo del Oro. Boletín Museo del Oro, No. 55. Bogotá: Banco de la República.

Consultado en <http://www.banrepcultural.org/museo-del-oro/boletin>

MORALEDA, Mariano. *Psicología en la escuela infantil*. Madrid: Eudema (Ediciones de la Universidad Complutense de Madrid), 1992.

PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura (1959).

"Psicología infantil." Microsoft® Encarta® 2009 [DVD]. Microsoft Corporation, 2008.

Revista Colombiana de Educación, Núm. 46, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Colombia, 2004.

Revista Electrónica “*Actualidades Investigativas en Educación*” Volumen 11, Número 2, Año 2011, ISSN 1409-4703

ROGOFF, B. (1997). En J.V. Wertsch, P. Del Río, y A. Álvarez (Eds.), La mente sociocultural. Aproximaciones teóricas y aplicadas (pp. 118- 128). Madrid: Fundación infancia y aprendizaje.

SANTILLANA S. A. Ediciones Educativas. Ideas para planificar estrategias, 2011

Páginas WEB

www.eureka.org.uk

www.pleasetouchmuseum.org

<http://www.todoparaviajar.com>

http://www.google.com.ec/search?q=museo+del+agua&hl=es&prmd=imvns&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=pb_PT6zbE6ig6QGuqKCaDA&ved=0CGkQsAQ&biw=1240&bih=601

<http://www.eluniverso.com/2012/05/22/1/1380/ecuador-tiene-186-museos-segun-catastro-ministerio-cultura.html>

<http://www.museos-ecuador.gob.ec>

<http://arte.laguía2000.com/museos/los-conceptos-de-museología-y-museografía-definición-y-evolución>.

<http://www.quito.gov.ec>

<http://www.midena.gob.ec>

http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/CAR MEN_MUNOZ_1.pdf

<http://www.psicoactiva.com/infantil/desarrollo.htm>

<http://museos-ecuador.info>

http://www.cienciayjuego.com/jhome/index.php?option=com_content&view=article&id=176:los-guias-mediadores-de-la-participacion-en-los-museos-de-ciencia&catid=48:18-19

http://www.museociudadquito.gob.ec/www/visita/visitas_guiadas.php

3. ¿Con qué frecuencia visita el Museo Militar “Casa de Sucre”?

Frecuentemente
Poco Frecuente
Rara vez
Nunca

4. ¿Qué días de la semana visitaría el Museo?

Entre Semana
Fin de semana

5. ¿Qué le interesaría encontrar en el Museo Histórico Militar Casa de Sucre?

Exposiciones de Historia y Cultura
Juegos que incentiven el aprendizaje
Biblioteca Virtual
Todas las anteriores

6. ¿Ha obtenido información sobre el Museo, en forma escrita (folletos, libros, internet)?

SI

NO

7. Ha obtenido información sobre este museo en forma oral: guías turísticos, agencias de viaje?

SI

NO

8. ¿Ha visitado otros museos de la ciudad de que tengan programas educativos lúdicos?

SI

NO

GRACIAS

4. ¿Con que frecuencia visitas los museos de la ciudad?

Frecuentemente

Poco Frecuente

Rara vez

Nunca

5. ¿Has obtenido información sobre el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

Oral

Escrita

Internet

Ninguna

6. ¿Conoces que esta casa pertenecía al Mariscal Antonio José de Sucre?

SI

NO

7. ¿Qué días de la semana te gustaría visita el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

Entre Semana

Fin de semana

8. ¿Qué te gustaría encontrar en el Museo?

Exposiciones de Historia y cultura

Juegos que incentiven el aprendizaje

Biblioteca Virtual

Todas las anteriores

GRACIAS

ANEXO 3



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TURISMO Y HOTELERÍA INTERNACIONAL

ENTREVISTA

Fecha:.....

Lugar:.....

Persona entrevistada:.....

Cargo que ocupa:.....

1.- ¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas de Educación Básica, la incorporación de actividades lúdicas en el Museo Histórico Militar “Casa de Sucre”?

2.- ¿Un buen proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego contribuiría el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas?

3.- ¿Qué métodos, técnicas e instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño de los niños de Educación Básica en las diferentes áreas a través del juego?

4.- ¿Se debería mejorar la tecnificación y preparación de los guías de las diferentes Instituciones Educativas respecto a la implementación de programas lúdicos?

5.- ¿Los maestros de los diferentes centros educativos fortalecerían la educación de niños y niñas visitando los museos más frecuentemente?

6. Tiene elementos suficientes de información turística el Museo Militar Casa de Sucre como: folletos, postales, trípticos?

GRACIAS

ANEXO 4



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TURISMO Y HOTELERÍA

INTERNACIONAL

FICHA DE OBSERVACION

FECHA:

HORA	OBSERVACION	APRECIACIONES

OBSERVACIONES:.....
.....
.....