



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS
SOCIALES**

Título:

Mediación para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen en
el Museo y Centro Cultural de Riobamba

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Pedagogía de
la Historia y las Ciencias Sociales**

Autor:

Jhonatan Alexis Usca Tuquinga

Tutor:

Dra. Rocío León Ortiz

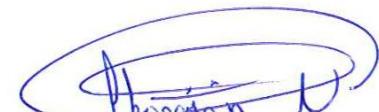
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Jhonatan Alexis Usca Tuquinga, con cédula de ciudadanía 060455376-8, autor del trabajo de investigación titulado: Mediación para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 02 de agosto de 2024.



Jhonatan Alexis Usca Tuquinga
C.I: 0604553768

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Carmen del Rocío León Ortiz catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Mediación para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba, bajo la autoría de Jhonatan Alexis Usca Tuquinga; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 2 días del mes de agosto de 2024.



Dra. Roció León Ortiz
C.I: 0602072837

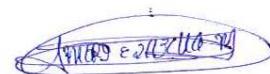
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**Mediación para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba**”, presentado por **Jhonatan Alexis Usca Tuquinga**, con cédula de identidad número **060455376-8**, bajo la tutoría de **Dra. Roció León Ortiz**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 15 días del mes de noviembre de 2024

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Oscar Ilich Imbaquingo Cobagango



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Edison Paúl Barba Tamayo



CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Que, JHONATAN ALEXIS USCA TUQUINGA con CC: 0604553768, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**MEDIACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE HISTORIA DEL ARTE Y ARQUEOLOGÍA DE LA ÉPOCA ABORIGEN EN EL MUSEO Y CENTRO CULTURAL DE RIOBAMBA**", cumple con el 9% de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND** porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 16 de agosto de 2024



Dra. Rocío León Ortiz
TUTOR(A)

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo se lo dedico a Dios, que ha sido mi guía en este largo caminar, por brindarme su sabiduría, salud y fuerza para no rendirme ante los obstáculos.

A mis abuelitos María Teresa Morocho y Elías Tuquinga, quienes desde el cielo me cuidan y protegen con su amor eterno.

A mis padres Inés Tuquinga y José Usca, por ser pilar fundamental en mi vida, quienes han sido un claro ejemplo de dedicación y preservación. Gracias por confiar ciegamente en mí y apoyarme en todos mis proyectos y sueños. Su amor incondicional y constante apoyo han sido la fuerza que me impulsa a perseguir mis metas con determinación y gratitud.

A mis mentoras Andreita y Sofí, quienes con su apoyo incondicional han sido pilares fundamentales en la formación de mi camino de vida, más que amigas, son mi inspiración diaria para superarme y alcanzar mis metas.

A mi familia y amigos, por su constante preocupación y apoyo incondicional a lo largo de este camino.

Este logro se los dedico a ustedes y tengan por seguro que siempre estaré profundamente agradecido por su amor y apoyo.

Jhonatan Alexis Usca Tuquinga.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres y hermanos, quienes con su apoyo han sido un pilar fundamental para alcanzar este logro.

Especialmente quiero agradecer a mis amigos Nicole, Brigit, Jacky, Sofí, Shirley, Melissa, Estefany, Wendy, Danny, Josué, Ramsay, Daniel, Jerry, Cristian y C. Javier, quienes han sabido brindarme su apoyo y regañarme de ser el caso. Su amistad ha sido uno de los pilares fundamentales en mi vida, llenándola de momentos significativos y de apoyo sincero que valoro profundamente, con una especial mención a Mairita quien ha sido un gran apoyo en este camino.

A mis tíos Amparito y Jorge, por siempre preocuparse por mi bienestar y estar presente en los mejores y peores momentos.

A mi tutora de tesis Dra. Rocío León, mi más profundo agradecimiento por haber sido guía en esta investigación, su paciencia y conocimiento han sido esenciales para la culminación de este trabajo de investigación.

A la Universidad Nacional de Chimborazo por abrirme sus puertas y permitirme formarme como profesional, en especial quiero agradecer a cada uno de los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales por guiar mi formación profesional.

A cada uno de ustedes, muchas gracias.

Jhonatan Alexis Usca Tuquinga

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
LISTA DE TABLAS	
LISTA DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I	16
1.1 INTRODUCCIÓN	16
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.4. JUSTIFICACIÓN	18
1.5. ANTECEDENTES	19
1.6. OBJETIVOS	21
1.6.1. OBJETIVO GENERAL	21
1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
CAPÍTULO II	22
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1. La Mediación y museos	22
2.1.2. Raíces teóricas	23
2.1.3. Enseñanza - Aprendizaje	23
2.1.4. Aprendizaje no Formal	24
2.1.5. Aprendizaje Mediado	24
2.1.6. Teoría de la mediación	24
2.2. Historia del Arte	26

2.2.1. Arte moderno	31
2.2.2. Romanticismo	32
2.2.3. Paisajismo	32
2.3. Época Aborigen o Historia Precolonial	32
2.3.1. Periodo de Integración	34
2.3.2. Periodo Incaico	38
2.4. Origen de los museos.....	38
2.4.1. Museos como espacio de enseñanza	40
2.4.2. Museos de Arte y Arqueología en Ecuador	42
2.4.3. Elementos Artísticos e Históricos en los museos	42
CAPÍTULO III.	44
3. METODOLOGÍA	44
3.1.3. Enfoque.....	44
3.2. Tipo de Investigación	44
3.3. Diseño de Investigación.....	44
3.4. Técnicas de recolección de Datos.....	45
3.5. Instrumentos	45
3.6. Aplicación del método de investigación.....	45
3.7. Unidad de análisis.....	46
3.8. Procesamiento de datos	46
3.9. Técnicas de procesamiento de datos.....	47
CAPÍTULO IV.	48
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
4.1. Resultados.....	48
4.1.3. Objetos Artísticos e Históricos del Museo y Centro Cultural Riobamba.....	48
4.1.4. Identificar las fortalezas y debilidades del guión aplicado en el Museo y Centro Cultural Riobamba.....	57

4.1.5.	Encuesta realizada a los visitantes del MCCRiobamba.....	61
4.1.6.	Entrevista aplicada al guía del MCCRiobamba.....	70
4.1.7.	Entrevista aplicada a un Arqueólogo.....	73
4.1.8.	Entrevista aplicada un Historiador del Arte.	76
4.2.	Discusión	80
CAPÍTULO V.		84
5.	CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES	84
5.1.	Conclusiones	84
5.2.	Recomendaciones.....	84
CAPÍTULO VI.		86
6.	PROPUESTA.....	86
6.1.	Titulo	86
6.2.	Introducción.....	86
6.3.	Objetivo	87
6.4.	Justificación	87
6.5.	Metodología.....	87
6.6.	Desarrollo	88
BIBLIOGRAFÍA		101
ANEXOS		105

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1 <i>Funciones cognitivas</i>	25
Tabla 2 <i>Arte Prehistórico</i>	26
Tabla 3 <i>Arte Antiguo</i>	28
Tabla 4 <i>Arte Medieval</i>	29
Tabla 5 <i>Arte Moderno y Contemporáneo</i>	30
Tabla 6 <i>Periodización de la Época Aborigen</i>	33
Tabla 7 <i>Paradigma sobre la Educación y Museos</i>	41
Tabla 8 <i>Visitantes del MCCRiobamba</i>	46
Tabla 9 <i>Exhibiciones de la sala de Arte del MCCRiobamba</i>	48
Tabla 10 <i>Exhibiciones de la sala de Arqueología del MCCRiobamba</i>	51
Tabla 11 <i>Guión del MCCRiobamba</i>	57
Tabla 12 <i>Resultados de las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRiobamba</i>	61
Tabla 13 <i>Entrevista aplicada al guía del museo</i>	70
Tabla 14 <i>Entrevista aplica a un Arqueólogo</i>	73
Tabla 15 <i>Entrevista aplicada a un Historiadora del Arte</i>	77
Tabla 16 <i>Funciones de la educación formal</i>	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Exposiciones del museo y aprendizaje	64
Figura 2 Fortalecimiento del aprendizaje de la Historia del arte.....	64
Figura 3 Actividades o talleres de arte y arqueología en el museo.....	65
Figura 4 Conocimientos de arqueología	66
Figura 5 Las exposiciones le motivan a aprender más sobre arte	66
Figura 6 Actividades interactivas y dinámicas en el Museo.....	67
Figura 7 Facilidad de entendimiento de la información en la sala arqueología	67
Figura 8 Aprendizaje de arte y arqueología en el museo	68
Figura 9 Interés en el aprendizaje de arqueología.....	69
Figura 10 Mediaciones educativas en el museo	69
Figura 11 Código QR de la propuesta.....	86

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 <i>Entrevista al guía</i>	105
Anexo 2 <i>Entrevista a Arqueólogos</i>	106
Anexo 3 <i>Entrevista a Historiadores de Arte</i>	107
Anexo 4 <i>Encuesta a visitantes del MCCRibamba</i>	108
Anexo 5 <i>Guión actual del MCCRibamba</i>	110

RESUMEN

Esta investigación se enfoca en proponer la mediación para el aprendizaje de la Historia del Arte y la arqueología de la Época Aborigen, utilizando una metodología mixta, documental y exploratoria, se emplearon encuestas, entrevistas y revisión bibliográfica. El diseño exploratorio aborda la mediación en museos, utilizando un análisis documental y entrevistas semiestructuradas. Se recolectaron datos de 100 visitantes y tres expertos externos mediante una muestra intencional para obtener una comprensión amplia. El estudio reveló que el aprendizaje no formal en museos enriquece la educación al ser interactivo y adaptable. Los resultados del análisis de los objetos artísticos y el guión del MCCRiobamba muestra su rol en la educación y la necesidad de mejorar la interactividad y el contenido.

Palabras claves: Museo, Historia del Arte, Arqueología, Riobamba, Mediación, Educación.

ABSTRACT

This research proposes mediation for learning Art History and archaeology of the Aboriginal Period, using a mixed documentary and exploratory methodology, surveys, interviews, and literature review. The exploratory design addresses museum mediation, using documentary analysis and semi-structured interviews. Data were collected from 100 visitors and three external experts through a purposive sample to obtain a broad understanding. The study revealed that non-formal learning in museums enriches education by being interactive and adaptive. The results of the analysis of the MCC Riobamba's art objects and script show its role in education and the need to improve interactivity and content.

Keywords: Museum, Art History, Archaeology, Riobamba, Mediation, Education.



Reviewed by:

Mg. Dario Javier Cutiopala Leon
ENGLISH PROFESSOR
c.c. 0604581066

CAPÍTULO I.

1.1 INTRODUCCIÓN

La educación informal en museos es una herramienta invaluable para generar conocimientos significativos en los estudiantes y público en general, sin embargo, en varios estudios se han evidenciado que no existe estrategias educativas culturales que promuevan este aprendizaje. Ahora bien, para el presente trabajo nos basamos en el Museo y Centro Cultural Riobamba el cual contiene varias salas relacionadas a la historia del arte y la arqueología de la época aborigen de las diferentes regiones del Ecuador.

En este contexto lo museos ubicados en ciudades pequeñas durante muchos años llevan utilizando guías tradicionales a diferencia de los museos ubicados en la metrópolis como Quito, Cuenca y Guayaquil, los cuales cuentan con proyectos educativos de educación, un término actual en el mundo de la museología, es así como Zabala (2006) a partir de dos enfoques contrastantes en la conceptualización de los espacios museográficos: el paradigma tradicional y el emergente. Por un lado, el paradigma tradicional, el museo se ve como un complemento a la educación formal, con un enfoque en la transmisión de conocimientos objetivos, a través de exposiciones claras y autoritarias. En contraste al paradigma emergente que considera al museo como un lugar de experiencia educativa independiente, dónde el objetivo de la visita varía según la interacción única de cada visitante en el contexto de la exposición. Se enfoca principalmente en el diálogo entre el contexto social y las experiencias individuales, fomentando la subjetividad, la participación activa y la construcción de realidades simbólicas autónomas.

Por lo tanto, esta investigación tuvo por objetivo principal proponer la mediación como estrategia para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la época aborigen en el Museo y Centro Cultural Riobamba, para ello se utilizó una metodología con un enfoque mixto de tipo documental y exploratorio, se utilizaron encuestas y entrevistas para recopilar opiniones y medir respuestas, complementadas con una revisión bibliográfica. Su diseño exploratorio aborda la mediación en museos, un tema novedoso, con técnicas de análisis documental y entrevistas semiestructuradas. Los datos recolectados fueron de 100 visitantes y tres expertos externos, utilizando una muestra intencional para obtener una visión amplia y profunda.

Así también es importante destacar que la presente investigación cuenta con VI capítulos:

En el capítulo I se realizó la introducción, antecedentes de la investigación, el planteamiento del problema, justificación del tema de investigación, el objetivo general y los específicos.

En el capítulo II se realizó el marco teórico, en el que se aborda todo referente a historia del arte, la época aborigen, la mediación y la educación no formal.

En el capítulo III se encuentra la metodología en la que se describe el enfoque, tipo y diseño de la investigación, de igual manera, aborda las técnicas e instrumentos para recolectar datos y la población de estudio

En el capítulo IV, se muestran los resultados de las encuestas aplicadas a los visitantes del MCCRiobamba y las entrevistas realizadas a un arqueólogo, un historiador de arte y a la guía del museo, en el cual se detallan los análisis y tabulación de datos, asimismo se encuentra la discusión de los resultados obtenidos, siendo un apoyo fundamental en el desarrollo de esta investigación.

En el capítulo V se exponen las conclusiones del estudio cada una de las conclusiones responden a los objetivos de la investigación, asimismo, se encuentran las recomendaciones para las siguientes investigaciones.

En el capítulo VI se presenta la propuesta de la investigación “Ecos del Pasado: Arte y Arqueología en Ecuador” la cual cuenta con introducción, objetivos, metodología, justificación y desarrollo con sus respectivas actividades.

Con base a estos hallazgos, se ha realizado una propuesta de mediación que busca optimizar el aprendizaje de historia del arte y la arqueología de la época aborigen. Esta propuesta no solo se centra en enriquecer la interpretación de los elementos artísticos históricos presentes en el museo, sino también en mejorar la experiencia educativa de los visitantes, promoviendo un entendimiento más significativo de la cultura y el patrimonio local.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El uso de la mediación educativa en museos se ha convertido en una estrategia valiosa para enriquecer el aprendizaje en diversas disciplinas. En particular, el ámbito de la Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen requiere de enfoques pedagógicos que estimulen la comprensión profunda de las culturas y contextos históricos. El Museo y Centro Cultural Riobamba, al albergar una significativa colección relacionada con esta temática, se presenta como un espacio propicio para la implementación de programas de mediación educativa.

A pesar de la riqueza patrimonial presente en el Museo y Centro Cultural Riobamba, se evidencia una brecha en la efectividad de las estrategias educativas utilizadas para transmitir los conocimientos de la Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen. La falta de una mediación educativa podría estar limitando el impacto positivo que este recurso cultural podría tener en el aprendizaje de estudiantes y visitantes.

Adicionalmente, se observa una necesidad de adaptar las estrategias de mediación educativa a las características específicas del público objetivo, considerando aspectos como la diversidad de estilos de aprendizaje, niveles de conocimiento previo y edades de los visitantes. La carencia una mediación educativa personalizada podría afectar la accesibilidad y la efectividad de la transmisión de conocimientos.

Es así como surge la necesidad de abordar de manera integral y sistemática la mediación educativa en el Museo y Centro Cultural Riobamba para mejorar la comprensión y apreciación de la Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen. Este planteamiento del problema sienta las bases para la formulación de objetivos específicos que guiarán la investigación y el diseño de las estrategias efectivas de mediación educativa.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo implementar la mediación en el Museo y Centro Cultural Riobamba para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen?

1.4. JUSTIFICACIÓN

En el contexto actual, los museos desempeñan un papel fundamental como instituciones educativas no formales y culturales, proporcionando un espacio para la preservación, exhibición y comprensión de la historia y la cultura de una sociedad. Sin embargo, en el caso específico del Ecuador, la mayoría de los museos aún no aplican estrategias de mediación educativa para facilitar el aprendizaje en áreas específicas como la Historia del Arte y la Arqueología de la Época Aborigen.

Esta falta de mediación en los museos ecuatorianos representa una oportunidad perdida para enriquecer la experiencia de los visitantes, especialmente en lo que respecta al entendimiento de la historia y la cultura de los pueblos originarios de la región. La mediación en museos, entendida como la facilitación de la comprensión y el diálogo entre visitantes y las colecciones del museo, puede transformar la visita de un simple recorrido pasivo a una experiencia educativa interactiva y significativa.

La Historia del Arte y Arqueología son áreas de estudio que requiere un enfoque multidisciplinario y contextualizado. La mediación en museos puede jugar un papel crucial al proporcionar a los visitantes las herramientas y los contextos necesarios para comprender y apreciar plenamente las obras de arte y los artefactos arqueológicos de la época aborigen. A través de estrategias de mediación como recorridos guiados, actividades prácticas, materiales educativos y conectar de manera más significativa con la historia y la cultura de los pueblos originarios del Ecuador.

Esta tesis propone el uso de la mediación a través de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje en Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen en el contexto ecuatoriano. A través de entrevistas a expertos que colaborarán para elaborar una mediación eficaz y así el público visitante del Museo y Centro Cultural Riobamba puedan disfrutar de una experticia única y divertida.

Los beneficiarios principales de esta tesis son los visitantes del Museo y Centro Cultural Riobamba, incluyendo estudiantes, docentes y público en general interesado en el Arte Romántico, Paisajismo del Ecuador, y Arqueología de la Época Aborigen. Al implementar estrategias de mediación educativa, estos visitantes podrán disfrutar de una experiencia de aprendizaje más enriquecedora e interactiva, lo que facilitará una comprensión más profunda y significativa de las colecciones exhibidas. La factibilidad de esta tesis radica en la relevancia y necesidad de implementar la mediación educativa en los museos ecuatorianos. A través de la colaboración con expertos y el desarrollo de herramientas didácticas efectivas, es posible transformar la visita al museo en una experiencia educativa dinámica, potenciando así el rol de los museos como espacios de aprendizaje cultural y contribuyendo a la preservación y valoración del patrimonio histórico y cultural del Ecuador.

Finalmente, esta investigación aspira a contribuir al fortalecimiento del papel de los museos como agentes de educación y diálogo intercultural, promoviendo una mayor apreciación y comprensión de la diversidad cultural y la herencia histórica del Ecuador, especialmente en lo que respecta a la Historia del Arte y la Arqueología de Época Aborigen.

1.5. ANTECEDENTES

Antecedentes Internacionales

La mediación en museos es un enfoque educativo que busca facilitar la comprensión y el disfrute de las exposiciones de los museos a través de la ayuda de la pedagogía, logrando así una experiencia museística interesante y atractiva al público. Entre las investigaciones realizadas con anterioridad encontramos María Vidagañ, con su tesis doctoral denominada “Museos, Mediación Cultural y Artes Visuales: Perfiles profesionales del ámbito educativo” de la Universidad de Valencia en donde explica que “El objetivo principal de esta investigación es identificar la función educativa y el perfil de los educadores y educadoras con el fin de señalar que elementos facilitan el desarrollo adecuado de su labor profesional y cuáles podrían ser considerados obstáculos”(Vidagañ, 2016, p.3). En esta investigación podemos encontrar la importancia de regular al personal que participa en las mediaciones logrando así una calidad museística invaluable.

Es interesante además encontrar trabajos académicos que toman en cuenta a personas con enfermedades neuronales y con necesidades especiales creando así programas de mediación enfocados en estos grupos, tal es el caso de Marta Cano, quien realizó un artículo denominado “Prácticas artísticas contemporáneas y construcción de conocimientos en la mediación en museos con personas afectadas de Alzheimer” de la Universidad Complutense de Madrid, quien menciona que la idea de que los museos pueden ser agentes sociales está cada vez más presente en sus políticas. Términos como mediador o artista/educador impulsan nuevos enfoques pedagógicos. Se describe una experiencia con personas con Alzheimer en un centro de arte, financiada por DKV Seguros. Se busca validar una metodología basada en prácticas artísticas contemporáneas como herramienta educativa. Se considera esta experiencia como una forma de generar conocimiento mutuo entre el museo, la salud y la sociedad, promoviendo la interacción entre estos ámbitos (Cano, 2018, p.17).

Ahora bien, los contenidos para la mediación deben ser dirigidos a todo tipo de público, en el caso de ser dirigidos hacia niños, Judith Saban con su tesis doctoral denominada “Estrategias de mediación en museos de arte” de la Universidad de Murcia, se centra en las estrategias de mediación para niños en edad escolar utilizadas en los museos de arte del estado de Israel. Se abordó al público de edad escolar con el objetivo de que desarrollen una apreciación artística desde una edad temprana (Saban, 2017, P.12).

Antecedentes Nacionales

En cuanto a investigaciones realizadas en Ecuador, encontramos a Monserrate Gómez, con su tesis de maestría denominada “La mediación comunitaria en museos del centro histórico de Quito: Negociaciones, Tensiones y Resistencias (2009-2014)”. Gómez (2016) examina cómo se desarrolla el discurso de la mediación comunitaria en el centro

histórico de Quito, a través de tres enfoques: la perspectiva de las instituciones públicas, la visión de los directores y mediadores comunitarios de los museos, y el análisis de las comunidades que participan en estos procesos.

Por otro lado, Paul Andrade de la Universidad de Cuenca, presenta el tema “Estrategias de mediación turística para la accesibilidad de personas con discapacidad auditiva en el museo Pumapungo de la ciudad de Cuenca”. La investigación se origina en la necesidad de establecer una comunicación efectiva para personas con discapacidad auditiva en el museo de Cuenca. Se proponen estrategias participativas basadas en recomendaciones y experiencias para mejorar la accesibilidad. Se llevaron a cabo entrevistas con una persona con discapacidad auditiva y la directora del museo Pumapungo, así como análisis de la accesibilidad actual y encuestas. Esto permitió desarrollar estrategias de mediación turística y validar un guion de mediación final (Andrade, 2018).

En cuanto a investigaciones enfocadas en museos y educación, León et al., (2023), presentan el artículo denominado “El desarrollo de competencias profesionales: una aproximación de la universidad a los museos y sitios arqueo-arquitectónicos”. El estudio examina cómo se facilita el desarrollo de competencias profesionales en museos y sitios arqueo-arquitectónicos dentro de la asignatura de Historia del Arte. Su objetivo es mostrar cómo los docentes en formación incorporaron estos lugares en su planificación didáctica y evaluar sus percepciones sobre competencias desarrolladas. Se llevó a cabo una investigación mixta y descriptiva con 56 estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales. Los hallazgos y sitios arqueo-arquitectónicos, ayudan a desarrollar competencias tanto genéricas como específicas en los futuros docentes, según su propia percepción.

Asimismo, León & Ramos (2017), en su artículo “El museo como espacio de generación de aprendizaje e investigación. Casa museo de la Concepción de la ciudad de Riobamba”. Esta investigación se basa en la Educación en Patrimonio, investiga la creación de espacios de aprendizaje e investigación en la asignatura de Historia, que requiere una planificación metodológica y evaluación formativa. El objetivo era motivar a los futuros docentes a crear espacios alternativos de aprendizaje e investigación, enfocándose en la Escuela Quiteña del Período Colonial y abarcando temas como los cambios urbanísticos, la influencia de la iglesia católica y el sincretismo religioso.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. OBJETIVO GENERAL

Proponer la mediación como estrategia para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la época aborigen en el Museo y Centro Cultural Riobamba.

1.6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar la importancia del aprendizaje no formal para conocer la viabilidad de implementación en los museos.
- Identificar los objetos artísticos e históricos del Museo y Centro Cultural de Riobamba que promueven el aprendizaje de la Historia del Arte y la Arqueología de la Época Aborigen.
- Identificar las fortalezas y debilidades del guión aplicado en el Museo y Centro Cultural Riobamba, para elaborar una propuesta de medición que facilite el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. La Mediación y museos

Es importante mencionar la diferencia conceptual de la mediación en los museos y otros espacios ya que, puede haber una cierta confusión entre estos contextos, cuando hablamos de mediación en unidades educativas, García-Arista (2014), menciona que la mediación es un proceso en el cual un mediador ayuda a las partes en conflicto, aplicando técnicas adecuadas para reducir la carga emocional negativa y normalizar la comunicación. Esto facilita la colaboración entre las partes para llegar a acuerdos. El proceso se distingue por la voluntariedad y la actitud colaborativa de las partes, quienes deben percibir la neutralidad del mediador y el entorno positivo que este crea, lo cual es esencial para promover el diálogo y una nueva actitud colaborativa.

Es decir, hace referencia un conflicto entre miembros de una unidad educativa a través de un proceso que destaca la importancia de abordar problemas mediante la asistencia de un mediador, por medio de una comunicación abierta y la disposición del trabajo en equipo para llegar a una solución.

Esto es importante mencionar ya que cuando hablamos de mediación en museos, abarcamos una temática totalmente diferente, ya que, en este contexto, según Zaban, se menciona como una labor que se basa en enfoques de aprendizaje constructivistas, utilizando entornos de diálogo que demandan interacciones, contribuciones recíprocas y participación para alcanzar un aprendizaje pertinente y con significado (2018, pp. 49-50). Es decir, se refiere a las estrategias y prácticas diseñadas para facilitar la conexión entre el público y las exhibiciones del museo. Alvares-Rodríguez et al (2019), mencionan que “la mediación educativa en la educación no formal e industrias culturales es cada vez más crucial, en especial para alcanzar eficazmente al público y a la ciudadanía” (p.121).

Todas estas bases teóricas dan inicio a la mediación, como una práctica que busca conectar de manera efectiva a los visitantes con las colecciones y exposiciones. A través de la mediación, los museos se esfuerzan por hacer que el arte y el patrimonio cultural sean más accesibles y relevantes para una audiencia diversa. Con ejes marcados como la educación y el aprendizaje, la inclusión y accesibilidad, interacción y participación, y reflexión y diálogo, creando así un entorno inclusivo y educativo donde todos los visitantes puedan aprender y disfrutar del patrimonio cultural. Facilitando el entendimiento y la apreciación de las exposiciones, haciendo que la experiencia museística sea más enriquecedora y significativa.

En conclusión, estos enfoques subrayan el papel vital de la mediación en la experiencia museística, haciendo hincapié en la importancia de estrategias educativas que fomentan la participación y la comprensión trascendental, logrando que las experiencias dentro del museo sean más significantes, accesibles e inclusivas para una variedad de públicos.

2.1.2. Raíces teóricas

Para entender el origen de la mediación debemos tomar en cuenta los paradigmas mencionados anteriormente, a manera de resumen se mencionó que el paradigma tradicionalista, únicamente era un apoyo para la actividad docente y por otro lado al paradigma emergente destacaba al museo como una experiencia educativa autónoma, centrada en la participación activa.

El salto de estas formas de pensamiento surge a través de la nueva museología ya que, según Balerdi (2022), esta busca:

Una ruptura estricta con el modelo de museo tradicional para sustituirlo por algo completamente diferente, que fuera más allá de la mera adecuación museográfica a los tiempos que corren, a las nuevas demandas sociales, a los imparables progresos técnicos, a las profundas transformaciones culturales, de ocio o de educación de las últimas décadas (p. 494).

Urtizberea, (como se citó en Maure, 1996) menciona que “la nueva Museología introdujo los siguientes principios innovadores: democracia cultural, enfoque comunitario consideración del territorio, conciencia, sistema interactivo y abierto, diálogo entre participantes y enfoque multidisciplinario” (p.13). Trayendo de esta manera un cambio significativo para la museología.

Además, De Carli (2004) menciona que la nueva museología implementó varios objetivos fundamentales con la finalidad de recuperar la identidad natural y cultural de los espacios nacionales y regionales:

1. Fomentar la identidad y la conciencia patrimonial de las comunidades que conforman el ecomuseo, mediante su acción conjunta en el rescate, conservación, mejor uso y difusión de su patrimonio natural y cultural, en un acto pedagógico para el ecodesarrollo.
2. Fomentar el conocimiento de ambos patrimonios, mediante el turismo cultural y social, tanto regional interno como nacional o ajeno a la región.
3. Confrontar al visitante con los objetos culturales y con su realidad natural, en el ámbito y contextos originales, prefiriéndolos a la concentración patrimonial limitante del museo tradicional.
4. Ayudar al mejor aprovechamiento del territorio, de los recursos culturales y de los creativos (pp. 60-61).

Es así como la nueva museografía entiende al museo como “nuevo, distinto, dinámico, sensible a las preocupaciones del público, cargado de ideas y proyectos, rigurosos en sus planteamientos, imaginativo en sus actividades, viable económicamente, participativo, y democrático” (Balerdi, 2002, p.494).

2.1.3. Enseñanza - Aprendizaje

La enseñanza y el aprendizaje son dos procesos interdependientes que ocurren en contextos educativos y otros entornos, pero estos están interrelacionados ya que “el aprendizaje es un proceso que se produce en el sujeto, que es el objetivo de la educación, en este caso intencional y planificada; mientras que la enseñanza, su diseño y puesta en acción, corre a cargo de la persona que educa” (Navas, 2004, p. 42).

Es decir, el aprendizaje es un proceso complejo y multifacético mediante el cual los individuos adquieren conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Este proceso puede ocurrir de diversas maneras y en diferentes contextos. Mientras que la enseñanza es un proceso intencionado y planificado mediante el cual un individuo generalmente un docente o educador, facilita el aprendizaje en sus estudiantes o aprendices. Este proceso enseñanza-aprendizaje se puede llevar a cabo de manera formal, informal y no formal.

2.1.4. Aprendizaje no Formal

Para Moret i Sabidó (2022), la educación no formal abarca todas las actividades, medios y entornos educativos que se llevan a cabo fuera del sistema educativo formal. Estas actividades están dirigidas a personas de cualquier edad, con un énfasis especial en la infancia y la juventud. Tienen un valor educativo intrínseco y están organizadas específicamente para alcanzar objetivos educativos en diversos aspectos de la vida social. Esto incluye la capacitación personal, la promoción de valores comunitarios, la animación sociocultural, la participación social, la mejora de las condiciones de vida, y el desarrollo artístico, tecnológico, recreativo o deportivo, entre otros.

Es decir, el aprendizaje no formal es un tipo de educación que ocurre fuera del sistema educativo formal y estructurado, como las escuelas y universidades. Se caracteriza por ser más flexible, adaptable y centrado en las necesidades e intereses de cada persona.

2.1.5. Aprendizaje Mediado

El aprendizaje mediado según Sánchez-Acero & García-Martin, implica una experiencia en la que una persona (como un parent, maestro o terapeuta) interviene entre el niño y su entorno para influir intencionalmente en su interacción. Este método, conocido como modelo de evaluación dinámica, evalúa el potencial del niño o adolescente para fomentar el crecimiento la exposición guiada a problemas y procesos de pensamiento, y posteriormente, el niño aplica estos conocimientos de manera independiente (2001, como citó en Calero, Navarro, Armedo, García-Berben y Robles 200; 200; Feuerstein, 1984; Robles y Calero, 2003; Wiedl, Wienöbst y Schöttke, 2000).

Es decir, el aprendizaje mediado aborda una perspectiva interactiva y centra en el apoyo externo durante el proceso de aprendizaje, destacando la importancia del papel activo de un mediador (persona encargada de la enseñanza) en la facilitación del desarrollo cognitivo del aprendiz.

2.1.6. Teoría de la mediación

Para Reuven Feuerstein, el aprendizaje humano es un desarrollo individual influido por distintos factores, con mecanismos de aprendizaje que interactúan entre las personas. Es así que, Feuerstein establece una conexión entre la Teoría Sociocultural de Vygotsky y la Teoría del Aprendizaje Significativo de Piaget, subrayando la importancia de la mediación además de los estímulos, el organismo y la respuesta. La mediación debe ocurrir en dos etapas del proceso: una entre estímulo-organismo y otra entre organismo-respuesta (Cedillo, 2010 citado en Baldión, 2020).

Asimismo, Feuerstein, menciona que la mediación se basa en crear problemas o desequilibrios que permitan al estudiante no solo adquirir información para el momento, por el contrario permite generar esquemas mentales que sean enriquecedores y duraderos, de tal modo, que el propósito de la Experiencia de Aprendizaje Mediado sea desarrollar funciones cognitivas, operaciones mentales y estrategias cognitivas que se encuentren deficientes, con el fin, de que el estudiante sea parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrolle un pensamiento autónomo (Baldíón, 2020).

Para Herrera, 2005 citado en Baldíón (2020), menciona que, según esta teoría, el mediador, que puede ser un docente o un parente, tiene un papel fundamental. Su función es captar los estímulos del entorno y presentarlos a los estudiantes de forma estructurada y organizada, teniendo una meta específica. El mediador sirve como un puente entre el mundo y el niño, adaptando los estímulos para mejorar el aprendizaje del niño.

Por otra parte, Feuerstein, establece características en su teoría: Intencionalidad, el estímulo debe ser planificado y seleccionado, con el fin de que el estudiante logre cierta modificación en su estructura mental; la calidad, hace referencia a que el mediador debe tener la seguridad de que el alumno haya recibido el estímulo (Baldíón, 2020). Asimismo, dentro de su teoría establece funciones cognitivas a desarrollar, siendo las siguientes: de entrada, de elaboración y de salida.

Tabla 1

Funciones cognitivas

Funciones cognitivas		
De entrada	De elaboración	De salida
<ul style="list-style-type: none"> • Percibir claramente. • Explorar sistemáticamente. • Desarrollar habilidad lingüística de entrada (escucha – lectura) vocabulario. • Orientarse espacialmente. • Orientarse temporalmente, conducta sumativa. • Conservar invariabilidad de objetos. • Organizar información varias fuentes. • Discriminar información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir y definir un problema. • Seleccionar información relevante. • Interiorizar y representar mentalmente. • Desarrollar amplitud y flexibilidad mental. • Planificar la conducta. • Organizar y estructurar perceptivamente. • Desarrollar conductas comparativas. • Pensar hipotéticamente. • Razonar lógicamente. • Clasificar cognitivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar explícitamente. • Proyectar relaciones virtuales. • Utilizar reglas verbales para comunicar la respuesta. • Desarrollar elaboración y desinhibición en comunicación de respuesta. • Superar respuesta: ensayo y error. • Desarrollar precisión, exactitud de respuesta. • Transportar visualmente. • Controlar respuestas: metacognición

Nota. Esta tabla muestra las funciones cognitivas, bases importantes para el aprendizaje mediado.

Fuente: Elaboración directa de Baldíón (2020)

2.2. Historia del Arte

Para comprender de una forma óptima la concepción de la Historia arte, partiré de su concepto básico “El Arte”. En este caso Croce (2002) menciona que:

El arte es visión o intuición. El artista produce una imagen o fantasma, y que gusta del arte dirige la vista al sitio que el artista le ha señalado con los dedos y ve por la mirilla que éste le ha abierto, y produce la imagen dentro de sí mismo (p.5).

Es decir que el arte es una expresión humana que busca comunicar ideas, emociones, experiencias o simplemente ser apreciado estéticamente. Abarca una amplia gama de formas y medios, este puede ser interpretado de manera subjetiva y puede tener diferentes significados para diferentes personas.

Ahora bien, al hablar de Historia del arte nos referimos al estudio de la evolución de estas expresiones artísticas, a través del tiempo, tomando en cuenta el contexto en el que se desarrollaron dichas expresiones. Al ser épocas extensas, nos hemos valido de tablas que representan de manera resumida estas etapas.

Arte Prehistórico

Tabla 2

Arte Prehistórico

Arte Prehistórico		
Paleolítico	Mesolítico	Neolítico
Origen de los primeros Homínidos aproximadamente A.C.	10 mil – 8 mil A.C. hasta, aproximadamente 10mil A.C.	9mil – 6mil A.C.
La piedra principal material para la fabricación de artefactos útiles para la supervivencia del ser humano: cuchillo, puntos, lanzas.	Viven en aldeas ubicadas en orillas de los ríos. Caza y recolección marina. Se fabricaron trineos y canoas para intensificar las actividades de caza y pesca. <ul style="list-style-type: none">• Vivían en cavernas.• Cazaban animales y pescaban.• Vestimentas de piel.• Eran nómadas.• Descubren el fuego.• Se organizaban en clanes.	Aumento considerable de la población. Sedentarios. Nuevas formas de organización social.

Arte: Rupestre

<i>Pinturas en cuevas</i>	<i>Pinturas</i>
Animalísticos: Caballos, bisontes, ciervos, toros, mamuts, osos, leones, etc.	Figuras humanas se muestran estilizadas, estas figuras se parecen más a Los animales dejan de ser importantes y la figura humana entra en escena. <ul style="list-style-type: none">• Variedad de temas.

Actividad del tipo rituales: pictografías que a Se cree que eran animales imágenes. sagrados para ellos.

- Figuras estilizadas.
- Elementos para representación de actividades.
- Monocromáticos.
- Trazos gruesos y formas esquemáticas.

<i>Escultura</i>	<i>Cerámica</i>	<i>Arquitectura</i>
Representación humana, talladas en materiales como piedra, madera, hueso, barro, etc. Femeninas de volumen amplio en el cuerpo (muslo y caderas, pechos), con significados de fertilidad.	La decoración en las vasijas suele presentar rasgos geométricos simples en color rojo.	<ul style="list-style-type: none"> • Bloques de piedra. • Para uso financieros. • Monumentos de piedra, megalitos. • Se piensa que se realizaban también observaciones astronómicas. • Por su ubicación se cree que tenían fines religiosos o para marcar territorios. • Tienen símbolos grabados.

Nota. Esta tabla muestra las principales características artísticas del arte prehistórico.

Fuente: Tabla creada por el autor en base a Camacho, s.f.

Arte antiguo

Tabla 3

Arte Antiguo

Cultura	Año	Arquitectura	Escultura	Pintura	Ubicación
Griega	110 a.C., hasta el año 146 a.C.	Tres tipos de órdenes: Dórico, Jónico y Corintio.	La que aparece en las construcciones arquitectónicas y la estética. Relieve y retratos, movimiento de las obras.	Colores rojo, azul, negro y amarillo.	Actual Grecia
Romana	Siglo VII a.C.	Bóvedas semiesféricas de cañón.	Influencia helenística, sobresale el retrato, relieve y realismo.	Técnica: fresco. Temple y la encáustica	Actual Italia
Etrusca	Siglo IX a.C. – I a.C.	El arco, la bóveda y la cúpula. Columna de orden dórico. Murallas.	Asimila el realismo característico del retrato romano, Busto de Bronce.	Arte funerario y mitológico, Perfil.	Dominaban gran parte del sur de Italia.

Nota. Esta tabla muestra las principales características artísticas del arte antiguo.

Fuente: Tabla creada por el autor en base a Islas, 2012.

Arte Medieval

Tabla 4

Arte Medieval

Arte Romántico	Arte Gótico	Arte Bizantino
Se originó de dos fuerzas que primero chocaron y más tarde se aunaron en una misma idea; el cristianismo romano y las tribus bárbaras. Permanencia en los siglos X, XI, XII.	Fines del siglo XII, arte propio de una clase nueva con el nombre de burguesía. Contrastes entre masa y vanos, abstracción y lo concreto.	Estuvo bajo la protección Imperial, al ser dedicado a Dios se buscaron mejores artistas para tener un mayor nivel. Dos ideas principales: la autoridad y el misticismo.
Elementos artísticos		
El arco de medio punto, la bóveda de cañón, la bóveda de arista y el contrafuerte. Los elementos decorativos fueron de gran sencillez.	“Arte bárbaro” Se usó el cemento y el hierro. Principal característica bóveda ojival de crucería. Elementos básicos de la arquitectura ojival son el arco apuntalado y la bóveda de crucería. Las bóvedas destacan descansan sobre pilares que tienen un muro central de columnas adosadas o baquetones.	Arquitectura Varias influencias: arte romano, helenístico, griego y Persia sasádina. Características: la planta de cruz griega o cuadrada, las bóvedas de cañón y de arista, las cúpulas sobre pechinas. Se emplea la planta circular. Gran campo artístico de extensión geográfica.
Arquitectura		Escultura
Origen en el monasterio de Cluny. Las iglesias Caen, Jimieges, de Magdalena; Autum, Cluny III.	Comenzó siendo un arte monasterio. Monumentos Góticos: Abadía de San Dioniso, Nuestra señora de Laon, Nuestra Señora de Paris.	Iconografía y su influencia occidental. Esculturas de relieve realizada en marfil, los dípticos y trípticos.
Escultura		Pintura
Simbolista acercándose al gótico. Primer periodo: rectángulo y de manera de relieve. Segundo periodo: Busto redondo con movimiento de gran variedad.	Obsesión por la Naturaleza, inicio en el siglo XIII, le interesa lo anecdótico, lo narrativo y lo abstracto. Desean presentar a un Dios terrible juez que condena.	Técnica de fresco, el mosaico. Las figuras, pictóricas como las del mosaico. Dos aspectos: pinturas de mural y de miniatura.

Nota. Esta tabla muestra las principales características artísticas del arte medieval.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a Islas, 2012.

Tabla 5*Arte Moderno y Contemporáneo*

	Arte Moderno	Arte Contemporáneo
Etimología	Latín “modernus” que significa reciente	Latín “tempus” que significa tiempo y “áneo”.
Definición	Producción artística que refleja las creaciones humanas que reflejan la visión sensible del mundo real o imaginario.	Expresiones artísticas producidas en cualquier periodo histórico.
Siglos	Generada desde finales del siglo XIX y primera mitad del XX.	Surgida a partir del siglo XX.
Bases	<p>Formas simbólicas – fundamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosificación de la obra de arte. • Lo ideal de lo inmediato. • Lo ideal del equilibrio. 	<p>Generalmente sus obras recurren a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ironía. • Sátira. • Polémica.
Movimientos y corrientes	<ul style="list-style-type: none"> • Impresionismo. • Cubismo. • Dadaísmo. • Surrealismos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresionismo abstracto. • Arte pop. • Arte conceptual. • Arte digital.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Pintura: yeso, óleo, acrílico, gouache. • Dibujo: Pluma y tinta, carboncillo, marcadores, tiza y lápices de colores. • Escultura: Madera, piedra, jabón, mármol, resina, bronce. • Fotografía: Dispositivos y accesorios para crear imágenes brillantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formatos en óleo sobre lienzo, utilizando colores blanco y negro. • Colores básicos magenta, amarillo y cian.
Características	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de origen natural. • Línea curva y asimetría. • Delimitaciones o fronteras en el ámbito artístico. • Estilizado de motivos pictóricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atención de temas sociales. • Artistas con mayor libertad de expresión. • Se resta importancia a la pureza del arte.
ARTE Y CULTURA DE MASAS		

	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la figura femenina. • Sacrificio de la razón a favor de la irracionalidad. • Máxima expresividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos modos de producción y consumos culturales. • Digitalización.
Tendencias estéticas	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía: Permitió experimentar nuevas técnicas y conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía: Toma fuerza con el aumento exponencial de la tecnología. • Post fotografía: Accesibilidad para captar la realidad con una cámara.

Nota. Esta tabla muestra las principales características artísticas del arte moderno y contemporáneo.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a Quiñones, 2018.

Para el estudio del presente trabajo investigativo vamos a desarrollar el arte moderno, enfocado en el Romanticismo y el Paisajismo.

2.2.1. Arte moderno

El Arte moderno es un movimiento artístico que surgió a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, Nonell (1976) menciona que este movimiento inicio de mano de ingenieros y arquitectos, se caracterizó por el uso de líneas curvas y sinuosas, buscaba independizarse de los estilos históricos y se manifestó en arquitectura, decoración y diseño de objetos. En Francia, Hector Guimard destacó con las estaciones del metro de París, mientras que en Italia se conoció como estilo Liberty. En Australia, Otto Wagner y Olbrich impulsaron el movimiento de Secesión, y en España, especialmente en Cataluña. Luis Doménech y Montaner y José Puig y Cadafalch crearon una versión especial del modernismo, con obras notables como el Palacio de la música y la casa de les Punxes en Barcelona.

Por otro lado, la pintura, según Nonell (1976) a partir de 1900, se caracterizó por una serie de convulsiones y transformaciones que surgieron como respuesta a la desaparición de la pintura tradicional. Influenciados por el imperialismo, el grupo de “Les Nabis”, compuesto por Bonnard, Vouillard y Denis, priorizó el color en sus obras, dotándolo de un protagonismo absoluto. Más tarde, el movimiento de “Les Fauves”, con figuras como Matisse, Marquet y Vlaminck, buscó romper con las convenciones establecidas mediante el uso de colores intensos y pinceladas violentas impactaban psicológicamente al espectador. En 1900, el cubismo revolucionó aún más el panorama artístico con Braque y Picasso a la cabeza, quiénes, inspirados por Cézanne, redujeron los objetos de formas geométricas puras y múltiples perspectivas. Picasso, influido por Toulouse-Lautrec, continuó explorando y experimentando con diversos estilos y períodos cromáticos a lo largo de su carrera, sin proporcionar explicaciones claras sobre el significado de su obra. Paralelamente, en Italia, Balla, Boccioni, Marinetti y Sant’Elia fundaron el futurismo, hoy un movimiento que buscaba expresar una visión desengañada del mundo a través de una energía artística dinámica y vanguardista estos movimientos y artistas cada uno con su foque y filosofía

contribuyeron a la riqueza y diversidad de evolución de la pintura en el arte moderno, hoy marcando un período de constante innovación y ruptura con el pasado.

2.2.2. Romanticismo

El romanticismo según Azcárate et al. (1986) es el primer gran movimiento artístico del siglo XIX. Cuestionando y reemplazando las últimas expresiones del neoclasicismo, domina la primera mitad del siglo y se extiende con influencias aisladas en la segunda mitad. Este movimiento tiene motivaciones profundas y diversas, manifestándose primero a la poesía, la literatura, el teatro y la música, así como en un cambio general de gusto y pensamiento. El romanticismo marca una ruptura significativa en las ideas anteriores, destacando la reivindicación del individuo, su personalidad cambiante, la sensibilidad, la emoción y los valores internos. Frente a la abstracción de los principios, el romanticismo presenta la realidad cambiante de la vida, el continuo latir de naturaleza y el fluir dramático de la historia. A la fría dominación de la razón, opone la fuerza de los sentimientos, las pasiones y la fantasía. A los absolutos inmutables, contrasta el inquieto relativismo de lo subjetivo. Es una constante apelación al “Yo”, que se enfrenta a todo y a todos como la alteración más auténtica. Con esto, cambian las concepciones del arte, dando prioridad a la libre creación basada en valores emocionales subjetivos.

2.2.3. Paisajismo

Según Baud (2009), el paisajismo surge ya que las imágenes creadas en América latina durante el siglo XIX y principios de siglo XX tiene como objetivo aparentar lo real. Los artistas, ya sean profesionales o aficionados, dirigen la mirada del espectador desde un punto de vista específico, congelando un momento en el tiempo según las normas tridimensionales de la academia clásica. Aunque estas imágenes pueden o no ser considerados artísticas, su uso y percepción no se limitan a la contemplación estética, sino que son y guiados políticamente por quienes las encargan y producen. Estas representaciones, principalmente paisajística, son cruciales de la configuración de la identidad nacional, aunque no son verdades históricas únicas, no interpretaciones válidas para diferentes estratos sociales y contextos. Hoy a través del tiempo, las imágenes sirven como instrumentos en la construcción hoy histórica, hoy adaptándose a los discursos nacionales y sociales cambiantes.

2.3. Época Aborigen o Historia Precolonial

La época aborigen o precolonial en América Latina se refiere al periodo anterior a la llegada de los europeos en el siglo XV. Durante este tiempo, diversas civilizaciones indígenas se desarrollaron en todo el continente, con una rica diversidad cultural, social y económica. Ahora bien, pero ¿Cómo estaban organizados? ¿Cómo era su estilo de vida? Ayala Mora (2008), menciona que los primeros pobladores eran grupos nómadas de cazadores que se dedicaban a la caza de fauna andina. En los bosques de los valles bajos recolectaban alimentos vegetales, mientras que en los páramos cazaban animales y

recolectaban plantas medicinales. Sus armas estaban hechas de basalto y obsidiana, y vivían en cuevas o en construcciones sencillas. Sus asentamientos, temporales y estratégicamente ubicados, permitían la caza y la obtención de materias primas. Con el tiempo, se expandieron a otras regiones, incluyendo la costa, donde además de cazar y recolectar, también pescaban. El sitio arqueológico más estudiado es “Las Vegas”, en la península de Santa Elena.

Es importante destacar que la época aborigen o precolonial en Ecuador y en América en general no fue estática; hubo interacciones culturales, intercambios comerciales y conflictos entre las diversas civilizaciones. Por lo que se puede afirmar que existió una relación entre estas culturas y por ende un intercambio cultural.

Ahora bien, es evidente que la Época Aborigen o Precolonial es amplia para poder abordarla completamente, por lo que Ayala Mora en su libro “Historia, Tiempo y Conocimientos del Pasado” nos muestra un cuadro donde podemos entender como está dividida esta etapa de la Historia de América y más importante situarnos en la etapa donde interesa realizar el estudio:

Tabla 6

Periodización de la Época Aborigen

Periodización de la Época Aborigen			
Período			Años
Sociedades de cazadores y recolectores	<ul style="list-style-type: none"> • Condiciones de producción • Organización Social • Formas de vivienda 	Correspondencia fase cerámicas	
Sociedades agrícolas aldeanas incipientes	<ul style="list-style-type: none"> • Caza-recolección • Banda • Campamento 	Paleoindio (precerámico)	12000-3900 a.C.
	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultura de subsistencia • Tribu • Estancias y/o aldeas dispersas 	Formativo temprano	3900-2300 a.C.
		Formativo medio	2300-1300 a.C.
Sociedades agrícolas aldeanas superiores	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultura de excedente • Tribu estratificada 	Formativo tardío	1300-550 a.C.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aldeas concentradas o aglomeradas 		
Sociedades agrícolas supracomunales	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultores y circuitos de intercambio • Jefatura o señorío étnico • Centros limitados 	Desarrollo regional Integración	500-1500 d.C.
Sociedades estatales	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultura, artesanía, comercio, planificación • Estado incaico • Centros urbanos rectores del sector rural 	Hasta final de Integración	1500-1534 d.C.

Nota. Esta tabla muestra la periodización de la época aborigen en el actual Ecuador.

Fuente: Adaptada de Historia, Tiempo y conocimiento del pasado, de Enrique Ayala Mora, 2014

Sin lugar a duda los períodos correspondientes a la época precolombina o aborigen son amplios, para el desarrollo de este estudio se centró en los períodos conocidos como: sociedades agrícolas supracomunales y sociedades estatales; con énfasis en la fase de Integración, esto es debido a que los grupos culturales tales como los Incas, Puruhás, Cañaris, etc., están inmersos en estos períodos.

2.3.1. Período de Integración

El Período de Integración según Ontaneda & Fresco (2010), entre 400 y el 1500/1532 d.C., las redes de comercio se consolidaron, aumentando la influencia política y social de los mercaderes o mindaláes. En la fase tardía, las desigualdades sociales eran gestionadas por un cacique supremo apoyado por múltiples niveles de cohesión y señoríos. Estas sociedades jerarquizadas, llamadas “Cacicazgos”, “Señoríos Étnicos” o “Jefaturas”, crearon grandes Confederaciones a través de alianzas.

Ayala Mora (2008) menciona que los Señoríos Étnicos variaban en tamaño e importancia, algunos eran grandes unidades políticas integrando varios cacicazgos, mientras otros eran más pequeños. Además, menciona que su constitución se basaba en alianzas guerras y sistema de parentesco, manteniendo cierta estabilidad en las relaciones y de esta

manera se habían empezado a formarse un sector social diferenciado de gobernantes, aunque sin un perfil de organización estatal.

La característica principal de este periodo, según Ontaneda & Fresco (2010) es que eran sociedades político-territoriales, ya que menciona que buscaban expandir sus territorios para aprovechar la complementariedad ecológica. Además, indica que cada cultura tenía un territorio con límites definidos, gobernado por un cacique supremo, organizador de la producción y el comercio. Señala también que estos grupos intercambiaban recursos estratégicos como la coca, la sal y el oro, a través de redes comerciales, con la presencia de centros multiétnicos y mercados especializados.

Con estas afirmaciones, sin lugar a duda existió un intercambio y no solo comercial sino también cultural, por lo que se mencionará brevemente las culturas existentes en este periodo, centrándose en su producción artesanal.

Cultura Manteño-Huancavilca

Información:

Según varios autores (Ontaneda & Fresco, 2010; Stothert 2001), los Mateño-Huancavilca, se ubicaban en regiones que abarcaban áreas de las provincias de Manabí y la costa del Guayas, abarcando también la isla “La Plata”, y gracias a ello obtuvieron pescado, mariscos, conchas, caracoles y materiales para la elaboración de objetos decorativos y utensilios.

Producción artesanal:

Según Stothert (2001), los ensamblajes cambian según la etapa y ubicación, pero la cerámica clásica de la fase tardía del Manteño presenta cerámicas negras pulidas, que incluyen elegantes jarras elaboradas de humanos y animales, mientras que otras están decoradas con rostros modelados de animales y humanos, así como con decoraciones incisas, grabas pintadas, resistentes y bruñidas, también indica que estas son características de la cultura Manteño-tardía las grandes urnas funerarias, los malacates de cerámica decorados, los utensilios, adornos y hachas de cobre y bronce, así como los adornos y vasijas de oro y plata. Y las esculturas de piedra, incluyendo asientos en forma de U.

Cultura Milagro-Quevedo

Información:

Ontaneda & Fresco (2010), la cultura Milagro Quevedo estaba ubicada entre la cordillera de los Andes y las colinas costeras, abarcando el sistema fluvial completo del río Guayas, junto con sus principales afluentes, el Daule y el Babahoyo. Esta cultura presentaba una estructura social estricta, con centros administrativos bien definidos, concentrados en fuertes señoríos con una alta densidad de población. Además, construyeron zanjas anchas y

profundas para crear bancos elevados llamados “camellones”, que intensificaron el cultivo de maíz y yuca, al tiempo que protegían sus cosechas de fuertes lluvias e inundaciones temporales.

Producción artesanal:

Según varios autores (Ontaneda & Fresco, 2010; Gómez et al., 2017), la cultura Milagro-Quevedo se destacó en la orfebrería y metalurgia, principalmente con oro y cobre obtenidos a través del comercio, posiblemente intercambiaron oro con Esmeraldas y cobre con Cañar y Azuay. Esta cultura trabajó principalmente con cerámica, priorizando la funcionalidad sobre la estética. Los diseños eran repetitivos y simples, con una decoración mínima en el borde de los recipientes. Se empleaba barro como materia prima para cántaros, ollas y utensilios de cocina. Estas cerámicas escultóricas y la antropomorfización de vasijas eran poco comunes.

Cultura Pasto

Información:

Ontaneda & Fresco (2010), afirman que la cultura Pasto ocupó el área interandina que va desde el río Chota-Mira en la provincia del Carchi, Ecuador, hasta la cuenca del río Guáitara en lo que hoy es Colombia, llegando hasta la zona donde se encuentra la moderna ciudad de Pasto es importante mencionar que a pesar de pertenecer culturalmente a los Caranquis, los Pastos accedían a estos recursos como centros multiétnicos, facilitando el comercio a través de los mindaláes, que tenían autoridad sobre unidades domésticas capaces de movilizar mano de obra.

Producción artesanal:

Ontaneda & Fresco (2010), mencionan que, en el ámbito de la alfarería, se han identificado tres estilos distintos de decoración de recipientes cerámicos en este territorio: Capulí, Piartal y Tuza, también conocidos respectivamente como Negativo del Carchi, Tuncahuán y Cuasmal.

Cultura Caranqui

Información:

Según vario autores (Ontaneda & Fresco ,2010; Moreno, 1981), la cultura Caranqui estaba ubicada en la Sierra norte de Ecuador, específicamente en la actual provincia de Imbabura y algunas áreas cercanas de Pichincha con una amplia confederación de señoríos Otavalo-Cayambe-Caranqui, que estaban dirigidos por una élite centralizadora que controla el acceso a áreas específicas de producción de recursos estratégicos como la coca, el algodón y el ají.

Cultura Puruhá

Información:

Varios autores (Ontaneda & Fresco, 2010; Porras, 1980) los Puruhás se ubicaron principalmente en la Provincia del Chimbá, en el Valle Chanchán; se extendieron hacia la sección sureña de la provincia de Tungurahua y Bolívar para el siglo XIII, la sociedad se consolidó en el cacicazgo del señorío Puruhá.

Producción artesanal:

Según Porras (1980), la cerámica se caracteriza por ser antropomórfica, los cántaros por lo general tienen una forma elíptica horizontal, con recipiente apuntado en las extremidades en la inferior, y un gollete rectilíneo que presenta una cabeza humana saliente; a veces hay dos figuras a cada lado del cántaro.

Cultura Cañari

Información:

Para Ontaneda & Fresco (2010), los Cañaris se asentaron principalmente en el área que ahora corresponde a las provincias de Cañar y Azuay, una región caracterizada por una diversidad de microclimas. Se organizaban en cacicazgos con distintas extensiones, aunque todos hablaban la lengua Cañari, esto no significa que formaran una nación unificada. Sin embargo, todas las parcialidades Cañaris se unían ante amenazas inminentes, como los Shuaras o los Incas. Por lo tanto, aunque los Cañaris compartían una cultura y lengua, no tenían una estructura política fuerte que los uniera.

Producción artesanal:

Para Ontaneda & Fresco (2010), la alfarería se divide en dos tradiciones cerámicas: Tacalshapa y Cashaloma. La cerámica Cashaloma, influencia por la cultura Puruhá, se encuentra en el norte de la provincia de Cañar y el sur del Chimbá, y también es conocida como cerámica Tuncahuán. Por otro lado, la cerámica Tacalshapa, asociada a la provincia de Azuay, data desde el 400 d.C. y no muestra gran influencia incaica, aunque presenta vasos tipo quero debido a una posible influencia Huari.

Napo

Información:

Según Ontaneda & Fresco (2010), la cultura Napo se estableció alrededor del Río con su mismo nombre y sus afluentes. El origen de esta cultura se vincula con la familia tupi-guara-ní, del Amazonas medio. En Ecuador, se identifican con los Omagua, los últimos representantes de este pueblo amazónico.

Producción artesanal:

Según Ontaneda & Fresco (2010), los recipientes cerámicos de la cultura Napo más comunes eran los cuencos, pero sobresalen las urnas funerarias, que a menudo tienen representaciones antropomorfas profusamente pintadas en todo el cuerpo. El personaje representado suele estar sentado, con las piernas dobladas hacia adelante o hacia los costados, y muestra perforaciones en las orejas para el uso de aretes.

2.3.2. Periodo Incaico

Para Favale (2005), la civilización incaica se originó alrededor del año 1100, según una leyenda. La tradición narra que Manco Cápac, hijo del sol, fundó la ciudad de Cuzco junto a su hermana y esposa, Mama Ocllo. Enviados por el sol para civilizar a los habitantes, los hermanos llegaron cerca del lago Titicaca y emprendieron un viaje por el altiplano. Con una vara de oro, según las instituciones del sol, debían establecerse donde esta se hundiera sola. Esto ocurrió en el valle del Cuzco, donde Manco Cápac enseñó la agricultura a los hombres y Mama Ocllo educó a las mujeres en el hilado y tejido. Así, la gente del valle, siguiendo estas enseñanzas divinas, se convirtió en los cimientos del pueblo inca, que rápidamente superó a las tribus y comenzaron a expandirse más allá del valle del Cuzco, unificando culturas mediante la conquista. Y así, con el paso de los años, se consolidó como una de las civilizaciones más importantes de América del Sur, con un vasto territorio que se extendía por lo que hoy es Perú, Ecuador, Bolívar, Chile, Argentina y Colombia.

Ayala Mora (2008), menciona que los pueblos del actual Ecuador enfrentaron la conquista de los Incas, guerreros provenientes del sur del Perú. Su expansión militar y política comenzó alrededor del 1200 con Manco Cápac. Túpac Yupanqui, inició la conquista del norte en las últimas décadas del siglo XVI, combinando acciones militares contra los residentes con alianzas y negociaciones. Así, sometió a los Paltas y Cañaris. Su hijo Huayna Cápac, nacido en Tomebamba (actual Cuenca), continuó la conquista hasta dominar las tierras de los Pastos. La resistencia más fuerte fue en Caranqui Cayambe, donde Huayna Cápac consolidó su victoria casándose con la señora Quilago, madre de Atahualpa. Los Incas también incursionaron en la Costa, con control parcial, y no lograron conquistar la Amazonia.

En cuanto a su producción artesanal, Mead (2002), menciona que los incas se destacaron en la alfarería, aunque no conocían el torno del alfarero. Utilizaban el proceso de enrollado para crear vasijas, enrollando tiras largas de arcilla y presionándolas para dar forma a la pieza con los dedos, conchas, guijarros lisos u otros utensilios. Luego, las vasijas se secaban al sol, se pulían, pintaban y cocían. En algunas regiones, se utilizaban moldes para crear las mitades superior e inferior de las vasijas, que unían y asilaban de tal manera que las uniones eran visibles exteriormente. La cerámica Inca es admirada por la belleza de líneas, formas y colores decorativos. Además, proporciona mucha información sobre la vida cotidiana del imperio de antaño, como evidencia de cultivos de calabaza. Las ilustraciones de las vasijas revelan formas vegetales y animales, demostrando su habilidad y conocimiento en artesanía.

2.4. Origen de los museos

Los museos tienen su origen desde la antigüedad con el surgimiento de las colecciones, según Hernández (1994) menciona que una colección es un “conjunto de objetos que, mantenido temporal o permanentemente fuera de la actividad económica, se encuentra sujeto a una protección especial con la finalidad de ser expuesto a la mirada de los hombres” (p.11).

Estas colecciones según Álvarez (2015) surgen ya que:

Históricamente tanto faraones, emperadores, iglesias como nomarquías han querido demostrar su poderío reuniendo objetos ya sea procedentes de botines de guerra o mediante el patrocinio para su creación. Para resguardar dichos objetos y, motivados por poder político o por poder religioso, o bien en un afán de generar prestigio social, estos grupos poderosos construyeron recintos que son aproximaciones de lo que hoy conocemos como museos (p.18).

La primera concepción que se tiene como colección, según Granizo (2021) surge en Grecia en el siglo III a. c., con el nombre de thésauros que eran templos pequeños (p. 6), donde se guardaban tesoros y a través de la historia han estado vinculados a diversas obras, que incluyen diccionarios, repositorios terminológicos y vocabularios (Peña & Yepes, 2007, p132).

Pero el término museo, surge según Hernández (1994):

Del griego “mouseion” que se aplicó en Alejandría a la institución fundada por Ptolomeo. Esta comprendía un museo científico con parque botánico y zoológico, salas de anatomía e instalaciones para observaciones astronómicas. En el mundo romano el término museum designaba una villa particular donde tenían lugar las reuniones filosóficas, presididas por las musas (p.54).

Es así como “El museo o templo de las musas fue el lugar de encuentro de filósofos, científicos, poetas, etc., procedentes de varios países, donde practicaban el diálogo, la discusión y el estudio. Es decir, era considerado un lugar de enseñanza e investigación” (Fernández, 1995, p. 158). Pero el término moderno según Hernández “surge por primera vez en el XVI, bajo el manto del Renacimiento con el humanista Paolo Giovio (1483-1552), quien al describir sus colecciones emplea el término museo, incluso lo coloca a modo de inscripción en el edificio donde tenía todas sus colecciones” (1994, p.54).

En la época contemporánea Carmona & Freitag mencionan que los museos se han ido diversificado en varios tipos: “Museos de arte (primitivo, moderno, contemporáneo), museos de historia, de antropología, museos de cultura popular, museos de ciencias naturales, museos de ciencias exactas o técnicos, museos temáticos (textiles, industrial, deportes, etcétera), museos regionales, museos especializados” (Carmona & Freitag, 2014, p.33).

Es así como los museos desempeñan un papel importante en la preservación del patrimonio, la educación, la promoción cultural y la contribución al diálogo social, siendo agentes fundamentales para el enriquecimiento de sociedad contemporánea.

2.4.1. Museos como espacio de enseñanza

Desde una perspectiva tradicionalista los espacios de aprendizajes más eficaces han sido las unidades educativas, universidades o tecnológicos, en otras palabras, lugares donde el docente es el eje principal para la difusión del conocimiento y el estudiante es un mero receptor del mismo. Como menciona, Palacios (1999) el principal problema de la escuela tradicionalista es que se preocupa por enseñar y se olvida educar, dejando de lado así la personalidad de los alumnos (p. 316).

Pero con el paso de los años los métodos de enseñanza han ido evolucionando, actualmente el estudiante es quien está a cargo de su propio aprendizaje y el docente es el encargado de guiarlo y ponerle retos para asegurar la enseñanza del alumno. En otras palabras, el paradigma constructivista como se le conoce, Zambrano et al (2016), menciona que:

Concibe al ser humano como autogestor que es capaz de procesar la información obtenida del entorno, interpretarla de acuerdo a lo que ya conoce convirtiéndola en un nuevo conocimiento, es decir que las experiencias previas del sujeto le permiten en el marco de otros contextos realizar nuevas construcciones mentales. (pp. 130-131).

Es por ello, que el estudiante no necesita de un ente institucional para lograr llegar a un conocimiento, pero esto no quiere decir que el alumno va a aprender por sí solo, como menciona Engel & Coll (2022).

Reconocer al alumno la capacidad de tomar decisiones no significa cederle el control y la responsabilidad total de su propio proceso de aprendizaje desde el inicio hasta el final del proceso. Antes bien, significa acompañarlo y ayudarlo para que puedan asumir progresivamente ese control y responsabilidad (p. 228).

Tomando esto en cuenta, el estudiante puede adquirir un conocimiento significativo en cualquier entorno físico, ya sea su casa, el patio de su escuela, un edificio patrimonial, un museo, etc., siempre y cuando exista una guía que pueda ayudarlo a llegar a su objetivo final el cual es aprender. Como corrobora Roció et al. (2023)

Es importante motivar el uso de otros espacios además de las aulas, tomando en cuenta que a las instituciones educativas llegan estudiantes sin experiencias anteriores en museos o sitios arqueológicos y han sido las instituciones educativas de nivel superior las que han impulsado su aprendizaje en estos sitios (p.131).

Los museos como espacio de enseñanza, sus raíces teóricas han ido evolucionando de igual manera con la educación, como menciona Zabala, “en un inicio los museos como tal eran considerados como un apoyo para la educación formal” (Zabala, 2006) a este se le denomina **paradigma tradicionalista**. Esto quiere decir que los museos no tenían un desempeño centrado en el ámbito educativo, más bien eran considerados como un apoyo de la actividad docente.

Sin embargo, esto ha ido cambiado con el surgimiento de nuevas perspectivas y necesidades en los museos, como menciona Fernández (2003) que actualmente, en los

museos, la conservación, la investigación y la difusión tienen la misma importancia. Para atraer públicos, incluidos los estudiantes, se han adoptado estrategias que priorizan los servicios educativos. Los museos que han tenido éxito han incorporado de manera efectiva la función educativa en sus ofertas, evitando que se utilice únicamente como una estrategia de marketing.

Tras esta premisa esto es posible a partir del surgimiento del *paradigma emergente* en el que podemos encontrar varias diferencias con el paradigma tradicionalista, marcando un antes y un después en el desarrollo de los museos, esto lo podemos evidenciar en la siguiente tabla, inspirada en la investigación de los paradigmas emergentes en la educación y museos, realizada por Lauro Zabala en el año 2006:

Tabla 7

Paradigma sobre la Educación y Museos

Paradigmas sobre la educación y museos	
Paradigma Tradicional	Paradigma Emergente
El museo es un apoyo que contempla la educación formal.	El museo ofrece una experiencia educativa independiente de la educación formal.
El objetivo de la visita es la obtención de conocimientos.	El objetivo de la visita es múltiple y distinto en cada experiencia concreta.
Lo esencial de una exposición es su contenido.	Lo esencial de una explosión es el diálogo que se produce entre el contexto del visitante y la experiencia de visita.
El museo aspira a presentar el significado natural de las cosas.	El museo debe mostrar el contexto social que produce el significado.
Las exposiciones aspiran a la objetividad.	El museo debe dar cabida a la subjetividad y la intersubjetividad.
La experiencia educativa se produce al ofrecer al visitante una representación del mundo clara y convincente.	La experiencia educativa se produce cuando el visitante satisface sus expectativas rituales y lúdicas durante la visita.
La experiencia educativa durante la visita se reduce a la visión y el pensamiento.	La experiencia educativa durante la visita involucra las emociones y las sensaciones corporales.
La experiencia educativa se apoya en la autoridad de los expertos.	La experiencia educativa se apoya en la participación activa del visitante.
El museo es una ventana para conocer otras realidades.	El museo ofrece al visitante la construcción particular de una realidad simbólica autónoma.
La experiencia museográfica consiste en recorrer la exposición dentro del museo.	La experiencia museográfica consiste en dirigir miradas museográficas a cualquier espacio natural o social.

Nota. Esta tabla muestra los paradigmas existentes entre la educación y los museos.

Fuente: Tabla creada por el autor con base en Zabala (2006)

En resumen, mientras el Paradigma Tradicional enfatiza al museo como un complemento educativo con énfasis en la adquisición de conocimientos y objetivos, el Paradigma Emergente destaca al museo como una experiencia educativa autónoma, centrada en la participación activa, la subjetividad y la conexión contextual. Es así como en la actualidad los museos desempeñan un papel fundamental como espacios de enseñanza no formal, ya que ofrecen a los visitantes la oportunidad de aprender de manera interactiva y experimental.

2.4.2. Museos de Arte y Arqueología en Ecuador

Los museos de arte y arqueología son instituciones culturales que tienen como objetivo el preservar, estudiar y exhibir objetivos de valor artístico, histórico y arqueológico, además de ser “Una expresión de nuestra memoria y diversidad cultural, contribuyen el ejercicio pleno de los derechos culturales y el aprendizaje colectivo y difundir las huellas de nuestro pasado” (El Ministerio de Cultura y Patrimonio, s.f.).

En la región de Ecuador podemos encontrar un gran número de museos, que destacan esta rica herencia cultural y patrimonial, entre los más significativos tenemos:

- **Museo Nacional del Ecuador (MuNA, Quito):** “El MuNA conserva, expone y alimenta las colecciones artísticas y producciones culturales vinculadas a la historia del Ecuador” (Ministerio de Cultura y Patrimonio, s.f.). Exhibe una amplia colección de arte colonial y objetos arqueológicos de las diferentes culturas preincaicas.
- **Museo de la Ciudad (Quito):** El Museo de la Ciudad se centra en la historia de la ciudad de Quito, presenta exposiciones que incluyen arte colonial, objetos históricos y elementos arqueológicos que ilustran la evolución de la ciudad a lo largo del tiempo (Museo de la Ciudad – secretaría de Cultura Quito, 2022).
- **Museo y Parque arqueológico Pumapungo (Cuenca):** El Museo expone los vestigios arqueológicos de las culturas Cañari e Inca. Iniciativa del Banco Central, el Parque, respaldado por la UNESCO, ofrece una educación arqueológica y promueve la cosmovisión andina. El museo destaca la riqueza cultural ecuatoriana, con salas de etnografía y arqueología (Ministerio de Turismo, s.f.).
- **Museo y Centro Cultural Riobamba (Riobamba):** El Museo destaca como el principal museo arqueológico en la Sierra centro del Ecuador ofreciendo una experiencia actual que reflexiona sobre el pasado, promoviendo la cultura regional mediante exposiciones sobre mujeres ilustres, piezas arqueológicas, la antigua ciudad de Riobamba y movimientos sociales, como el liderazgo de Monseñor Leónidas Proaño (Museo y Centro Cultural Riobamba, s.f.).

2.4.3. Elementos Artísticos e Históricos en los museos

Los museos son instituciones culturales que preservan y exhiben una amplia gama de objetos y artefactos con significados artísticos e históricos, estos elementos ayudan a

conocer nuestra historia y evolución. Ahora bien, específicamente ¿A qué nos referimos cuando hablamos de estos elementos?

Al hablar de los elementos artísticos hacemos referencia a las pinturas en las paredes, los grabados, las esculturas y las galerías de arte ya que conservan la memoria del pensamiento de diversos artistas que han imaginado, sentido y expresado ideas (Euroinnova, 2022).

Por otro lado, al hablar de los elementos históricos se hace referencia a todo artefacto arqueológico, histórico, objeto cultural, restos paleontológicos, armas, armaduras, monedas, etc., exhibidos en los repositorios de la memoria social.

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA.

3.1.3. Enfoque

Esta investigación está marcada en un enfoque mixto, ya que como menciona Cortés e Iglesias (2004) en este enfoque el investigador emplea técnicas de manera independiente, realizando entrevistas y encuestas para recopilar opiniones sobre el tema en cuestión. Además, las encuestas se valoran con escalas medibles y se asignan valores numéricos, lo que permite obtener rangos de respuestas (p.11). Es así, que la investigación es mixta ya que se realizaron encuestas y entrevistas, con el fin de conocer cómo realizar una mediación efectiva para el aprendizaje de la historia del arte y la arqueología de la época aborigen. Además, que se realizó una revisión bibliográfica acerca de las variables de la investigación que permitieron crear la propuesta de mediación anteriormente mencionada.

3.2. Tipo de Investigación

La presente investigación es de tipo documental, este tipo de investigación, según Reyes-Ruiz & Carmona Alvarado (2020) “se caracteriza por la utilización de los datos secundarios como fuente de información. Su objetivo principal es dirigir la investigación desde dos aspectos, primeramente, relacionado datos ya existentes que proceden de distintas fuentes y posteriormente proporcionando una visión panorámica y sistemática...” (p. 1).

Además de ser una investigación de campo ya que se realizaron entrevistas a la encargada de la guianza actual del MCCRibamba y a Arqueólogos e Historiadores de Arte ajenos al museo, las mismas que enriquecieron la propuesta final de mediación para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen.

3.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación según Alvarado-Vélez et al (2023), se refiere a las estrategias empleadas para alcanzar los objetivos del estudio. Las principales incluyen: la investigación documental, que se basa en la recolección de datos de diversos documentos; la investigación de campo, que busca obtener datos directamente de los sujetos en su entorno natural; y la investigación experimental, que utiliza un enfoque científico para manipular una o más variables independientes y evaluar su impacto en una o más variables dependientes.

La presente investigación tipo documental y de carácter exploratorio, ya que como menciona Sampieri et al (2013):

Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más compleja respecto de un contexto particular, investigar nuevos problemas, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones y postulados (p. 79).

Esto es debido a que la mediación es un tema nuevo en el área de la museología partiendo de la base teórica de la nueva museología, por lo que el querer plantear un modelo de mediación para aprender Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen, resulta interesante y llamativo.

3.4. Técnicas de recolección de Datos

- **Análisis documental:**

Se llevó a cabo una revisión bibliográfica sobre la mediación educativa en museos, identificando los modelos existentes y mejores prácticas en la enseñanza de estas disciplinas. Además, se analizaron documentos internos del Museo y Centro Cultural Riobamba como es el guión actual del museo.

- **Entrevista:**

Se realizaron entrevistas a expertos en Arqueología e Historia del Arte para obtener conocimientos especializados y perspectivas críticas que contribuyan a la formulación del modelo propuesto.

3.5. Instrumentos

Los instrumentos que fueron utilizados en el proyecto de investigación son:

- **Cuestionario semiestructurado:**

Se utilizó el cuestionario semiestructurado ya que es herramienta importante para poder conocer las técnicas de enseñanza – aprendizaje de la Historia del Arte y Arqueología de la Época Aborigen, contribuyendo significativamente a la obtención de datos cualitativos enriquecedores para esta investigación.

- **Ficha de Observación:**

La ficha de observación permitió realizar una recopilación de todos los elementos artísticos y arqueológicos presentes en el museo, para de esta manera poder realizar una propuesta enfocada en cada área.

3.6. Aplicación del método de investigación

Para llevar a cabo el presente trabajo investigativo, se adoptó un enfoque mixto que integró métodos cualitativos y cuantitativos. Se llevaron a cabo entrevistas y encuestas para recoger opiniones sobre cómo implementar una medición efectiva en la enseñanza de la historia del arte y la arqueología precolombina. Las encuestas se evaluaron usando escalas medibles y valores numéricos para obtener diferentes rangos de respuesta. Además, se realizó una revisión bibliográfica de las variables relevantes para desarrollar la propuesta de mediación.

El proyecto incluyó una investigación documental y de campo. La investigación documental se centró en el análisis de datos secundarios para proporcionar una visión global, mientras que la investigación de campo implicó entrevistas con la persona encargada de la guía del museo y con un arqueólogo e historiadora del arte externos, ya que como menciona Zamora et al. (2022), la investigación documental es una de las principales metodologías centradas en explorar diversas perspectivas teóricas relacionadas con un área de estudio específica. Por otro lado, el diseño de la investigación fue exploratorio, con el objetivo de entender un campo relevante nuevo en la museología y evaluar la viabilidad de un modelo de mediación para el aprendizaje de la historia del arte y arqueología de la época aborigen.

3.7. Unidad de análisis

Para la recolección de datos del proyecto de investigación se trabajó con los visitantes del Museo y Centro Cultural Riobamba de la ciudad de Riobamba, teniendo un total de 100 visitantes de martes a viernes en el museo, ya que el museo no abre los lunes y los fines semana, los datos se encuentran detallados en la siguiente tabla:

Tabla 8

Visitantes del MCCRiobamba

Visitantes del MCCRiobamba	
Días	Número de visitantes
Martes	10
Miércoles	15
Jueves	35
Viernes	40
Total	100

Nota. Esta tabla muestra la cantidad de visitantes del MCCRiobamba entre los días martes, miércoles, jueves y viernes.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base al número de visitantes que recibe el MCCRiobamba.

De la misma manera se trabajó con un historiador y un arqueólogo ajenos al museo y Centro Cultural Riobamba, teniendo una población total de 102 involucrados. El proceso de selección de la muestra es de tipo intencional, dado las posibilidades de acercamiento al grupo inmerso a la investigación, de los visitantes del museo y Centro Cultural Riobamba.

3.8. Procesamiento de datos

La recopilación de datos para este proyecto de enfocó en los visitantes del MCCRiobamba. Se registraron las vistas durante los días en el que el museo estaba abierto,

de martes a viernes, excluyendo los lunes y fines de semana. En total, se reunieron datos de 100 visitantes. Además, se incluyó en la investigación a un historiador y un arqueólogo externos al MCCRiobamba, sumando un total de 102 participantes.

La muestra fue seleccionada de manera intencional, basándose en el acceso disponible y la capacidad de aproximación a los visitantes del museo. Esta metodología permitió una recolección de datos representativa tanto de los visitantes como de los expertos externos, facilitando un análisis exhaustivo para el desarrollo del proyecto.

3.9. Técnicas de procesamiento de datos

Las técnicas para el procesamiento de datos de los resultados tanto en el análisis de los objetos artísticos e históricos, del guión actual y en las entrevistas realizadas a expertos, se llevaron a cabo a través de tablas y gráficos, mostrando así una visión clara de cómo los recursos expuestos en las salas de arqueología y paisajismo ecuatoriano podrían enriquecer el aprendizaje de Arqueología de la Época Aborigen e Historia del Arte. Por otro lado, las encuestas representadas en tablas y en gráficos de pastel proporcionan una representación visual de la distribución porcentual de las respuestas, facilitando la identificación de patrones y tendencias en las percepciones de los visitantes.

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.3. Objetos Artísticos e Históricos del Museo y Centro Cultural Riobamba

Los objetos artísticos que podemos encontrar en el Museo y Centro Cultural Riobamba son los siguientes:

Tabla 9

Exhibiciones de la sala de Arte del MCCRiobamba

Sala de Arte				
Nombre	Fotografía	Autor	Técnica	Estilo artístico
Retrato.		Luis cadena,	Óleo sobre lienzo.	Retrato.
Retrato de mujer.		Luis cadena,	Óleo sobre lienzo.	Retrato.
Laguna de San pablo.		Rafael Troya, año 1919.	Óleo sobre lienzo.	Paisajismo.
Naufragio.		Rafael Troya, año 1918.	Óleo sobre lienzo.	Paisajismo.

Tungurahua.		Emilio Moncayo, Óleo sobre lienzo. Paisajismo. 1930.
Paisaje con erupción de Volcán (Santa Mariana de Jesús).		Anónimo. Óleo sobre lienzo. Paisajismo.
Las serranías de Tarqui.		Miguel Moreno Serrano, Óleo sobre lienzo. Paisajismo. 1954.
Vista al Chimborazo		Juan león Mera, Óleo sobre lienzo. Paisajismo. Iturrealde, siglo XX.
Glacial del Cayambe.		Eugenio Tinajero, Óleo sobre madera. Paisajismo. 1958.
Paisaje con dos personas.		Anónimo. Óleo/cáñamo. Paisajismo.
Paisaje con nevado.		Juan León Mera, Óleo sobre lienzo. Paisajismo. Iturrealde, siglo XX.

Chimborazo.		Emilio Moncayo, óleo sobre lienzo. Siglo XX.
Paisaje Chimborazo.		Cesar A. Villacrés, óleo sobre lienzo. 1930.
Chimborazo.		Cesar A. Villacrés, óleo sobre lienzo. siglo XX.
Páramo en la cordillera occidental.		Luis E. Martínez, óleo sobre lienzo. Siglo XX
Escudo del Rey de España, Carlos III.		Anónimo. Piedra tallada. Lítica, tallada.
Capitel de Columna.		Anónimo. Piedra tallada. Lítica, tallada.

Nota. Esta tabla muestra pinturas y piedras de las salas de Paisajismo Ecuatoriano y Riobamba antigua del MCCRiobamba.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a las obras del Museos y Centro Cultura Riobamba.

En cuanto a la sala de arqueología Puruhá podemos encontrar los siguientes elementos:

Tabla 10

Exhibiciones de la sala de Arqueología del MCCRibamba

Sala de Arqueología Puruhá		
Nombre	Fotografía	Cultura
Estatuilla Antropomorfa Estilizada (Chuzalongo).	A terracotta figurine of an anthropomorphic deity, stylized with a large head and arms raised.	Cultura Puruhá (300 a.C. – 1500 d.C.).
Estatuilla Oferente Erótico (Chuzalongo).	A terracotta figurine of an anthropomorphic deity holding a small object, possibly a sexual organ.	Cultura Puruhá (300 a.C. – 1500 d.C.).
Estatuilla antropomórfica de pie.	A terracotta figurine of a standing anthropomorphic deity.	Cultura Puruhá-Chimbo.
Estatuilla antropomórfica femenina.	A terracotta figurine of a female anthropomorphic deity.	Cultura Puruhá.
Cuenco figura Zoomorfa.	A terracotta vessel shaped like a zoomorphic figure.	Cultura Puruhá.
Vaso céfalo antropomorfo.	A terracotta vessel shaped like an anthropomorphic head.	Cultura Puruhá.

Cuenco Zoomorfo.



Cultura Puruhá.

Vasija céfalo antropomorfa.



Cultura Chimbo-Puruhá.

Vasija cefalomorfa con pie.



Cultura Puruhá.

Vasija antropomorfa con asas.



Cultura Puruhá.

Compotera decorada.



Cultura Puruhá.

Compotera decorada con pintura negativa.



Cultura Puruhá.

Molcajete.



Cultura Puruhá.

Cuenco cuatro lados
decoración interna.

Cultura Puruhá.



Cuenco decoración pintura
negativa.

Cultura Puruhá.



Vasija trípode hojas agave.

Cultura Puruhá.



Cucharón céfalo
antropomorfo estilizado.

Cultura Puruhá.



Cuencocefalomorfo.

Cultura Puruhá.



Botella decorada.

Cultura Puruhá.



Vasijacefalomorfa con pie.

Cultura Puruhá.



Cuenco acordelado visible.



Cultura Puruhá.

Vasija fusiforme motivo céfalo antropomorfa.



Cultura Manteño-Puruhá.

Cuenco decorado.



Cultura Napo.

Vasija céfalo antropomorfa.



Cultura Panzaleo-Puruhá.

Cantimplora céfalo antropomorfa.



Cultura Puruhá-Cañari.

Rallador compotera pie calado.



Cultura Puruhá- Milagro Quevedo.

Compotera cuatro asas colgantes.



Cultura Puruhá- Milagro Quevedo.

Vasija céfalo antropomorfa.



Cultura Chimbo-Puruhá.

Vasija antropomorfa bicéfala.



Cultura Chimbo-Puruhá.

Vasija antropomorfa.



Cultura Chimbo-Puruhá.

Cántaro antropomorfo.



Cultura Chimbo-Puruhá.

Vasija antropomorfa.



Cultura Puruhá-Panzaleo.

Vasija antropológica.



Cultura Chimbo.

Cuenco decorado.



Cultura Inca.

Jarra globular decorada con asa.



Cultura Inca.

Botella asa de estribo decorada.



Cultura Inca.

Vasija antropomórfica pintada.



Cultura Puruhá-Inca.

Aríbalo decorado.



Cultura Puruhá-Inca.

Vasija céfalo zoo decorada.



Cultura Inca.

Vaso decorado.



Cultura Inca.

Vasija antropomorfa (corazón) decoración Canuto.



Cultura Inca.

Vaso decoración horizontal.		Cultura Inca.
Cántaro estilizado antropomórfico.		Cultura Inca.

Nota. Esta tabla muestra las exhibiciones de la sala de Arqueología del MCCRiobamba.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a las vasijas de la sala de arqueología del Museo y Centro Cultural Riobamba.

4.1.4. Identificar las fortalezas y debilidades del guión aplicado en el Museo y Centro Cultural Riobamba.

El guión del Museo y Centro Cultural Riobamba o MCCRiobamba como lo llamaremos de aquí en adelante se encuentra en el anexo 5 en la presente tesis, por lo que este aparto se centrará en su diagnóstico a nivel interno.

Tabla 11

Guión del MCCRiobamba

Guión Museológico Educativo	
Tema 1: Espacio Introductorio	
Sala de Lectura	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La biblioteca cuenta con una colección significativa de libros en Ciencias Sociales. • Presenta servicios de limpieza y seguridad privada garantiza un ambiente limpio. • La biblioteca está bien equipada con estanterías, mesas, sillas, lámparas, y otros muebles necesarios, lo cual crea un ambiente cómodo y funcional para la lectura y consulta. 	<ul style="list-style-type: none"> • La necesidad constante de mantenimiento y actualización del mobiliario. • La sala de lectura dispone de un espacio limitado. • La operación, mejora y mantenimiento del espacio depende del Museo y Parque Arqueológico Pumapungo de la ciudad de Cuenca.
Informativo/Expositivo	

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La dualidad del espacio (informativo y expositivo) permite una adaptación rápida a diferentes necesidades. • La exhibición del Cráneo de Punín puede atraer a visitantes interesados en la historia y la arqueología del Ecuador. • Estos servicios aseguran un entorno limpio y seguro, lo que mejora la experiencia del visitante y la preservación de las piezas exhibidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • La necesidad de mantener la vitrina de exhibición en condiciones óptimas puede representar un desafío logístico y financiero. • La operación y actualización del espacio puede depender de la disponibilidad de recursos económicos y apoyo institucional. • La necesidad de cambiar la información y las exposiciones con regularidad puede requerir tiempo y recursos adicionales.

Mujeres destacadas de Riobamba	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Este espacio destaca la importancia y las contribuciones de las mujeres en la historia de Riobamba. • La selección de mujeres de diferentes épocas y contextos muestra la diversidad de experiencias y logros femeninos a lo largo de la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunas figuras, como Manuela León, tiene un trasfondo histórico no documentado. • La cantidad de retratos y paneles está limitada por el espacio disponible.

Sociedades Originarias	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La exposición incluye una gran variedad de piezas, proporcionando una representación completa de la cerámica Puruhá y sus variantes. • La interpretación de los bienes está basada en investigaciones interdisciplinarias, lo que añade rigor y diversidad de perspectivas al análisis de las piezas. • El guion deja espacio para múltiples interpretaciones desde diferentes disciplinas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si bien la exposición tiene una amplia variedad de piezas, la falta de elementos interactivos podría hacer que la experiencia de visitante sea más pasiva. • La falta de una estrategia de marketing efectiva podría limitar la visibilidad de la exposición y reducir el número de visitantes. • La falta de mantenimiento de las piezas podría afectar significativamente a la conservación de las piezas exhibidas.

La antigua Riobamba

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • El guión posee una revisión bibliográfica extensa y transcripción de documentos históricos relevantes, asegurando una base académica sólida. • La exposición incluye planos topográficos, vestigios arquitectónicos y objetos culturales de valor, lo que enriquece la experiencia del visitante. • La historia de la antigua Riobamba, especialmente al impacto del terremoto de 1797, es presentada de manera envolvente, capturando eventos cruciales que resuman en la memoria histórica. 	<ul style="list-style-type: none"> • La exhibición de objetos valiosos requiere medidas estrictas de conservación y seguridad, lo que puede ser un desafío continuo. • Si no se promueve adecuadamente, el alcance y el impacto del guion puede ser limitados a un público reducido. • La apertura a múltiples interpretaciones puede generar confusión en algunos visitantes si no se brinda una guía adecuada.
La nueva Riobamba	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La inclusión de mapas históricos y fotografías de lugares emblemáticos permite una visualización clara y atractiva de la ciudad. • Se explora el contexto social, económico y político del reasentamiento, ofreciendo una compresión profunda de las razones detrás de la decisión de establecer la ciudad en su ubicación actual. • La inclusión de lugares históricos como colegios, bancos y monumentos no solo diversifica la oferta cultural del museo, sino también resalta aspectos clave del desarrollo urbano y cultural de Riobamba. 	<ul style="list-style-type: none"> • La conservación de las obras requiere inversiones significantes en recursos humanos y técnicos. • Hay que asegurar que la información presentada sea accesible para todos los visitantes. • Otros museos y centros culturales en la región pueden ofrecer exhibiciones similares, compitiendo por la atención y el apoyo del público.
Movimientos sociales y Monseñor Leónidas Proaño	
Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La sala destaca la historia de las sublevaciones indígenas y la figura de líderes icónicos como 	<ul style="list-style-type: none"> • El mantenimiento de las exhibiciones, especialmente las reproducciones fotográficas y los

<p>Fernando Daquilema y Monseñor Leónidas Proaño fortaleciendo la identidad cultural y la memoria histórica de la región.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La sala ofrece un enfoque educativo potente abarcando temas de lucha por los derechos, justicia social y la influencia de la teología de la liberación. 	<p>recursos audiovisuales, pueden ser costosos y requerir actualizaciones periódicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantener la relevancia de la sala puede requerir actualizaciones frecuentes en respuesta a nuevas investigaciones y cambios en la percepción social y cultural.
---	---

Misiones Científicas y Paisajismo

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La sala cuenta con una amplia variedad recursos musicales como gigantografías, grabados, diarios de viaje, instrumentos de medición y facsímiles. • La exposición abarca diferentes aspectos de las misiones científicas, desde la geodésica y la triangulación hasta la botánica y la exploración. Esto permite atraer a un público diverso con variados intereses. • El guion destaca la importancia histórica y científica de las expediciones y los exploradores, proporcionando un contexto amplio y educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos formatos y tamaños de texto según el guion aún están por definir, lo que puede causar demoras en la implementación y finalización de la exposición. • La información sobre las misiones científicas y los exploradores puede necesitar actualización y verificación constante para asegurar su precisión y relevancia.

Influencia de las misiones y expediciones científicas en el desarrollo del Paisajismo

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La exposición abarca descubrimientos científicos en geografía, geología, botánica, así como arte, incluyendo acuarelas, bocetos, tarjetas postales y pinturas. • La colección incluye grabados, gigantografías, óleo sobre lienzo, y fotografías patrimoniales, lo que proporciona una variedad visual atractiva para los visitantes. • El enfoque en la relación entre el arte y la ciencia del siglo XIX 	<ul style="list-style-type: none"> • La ausencia de elementos interactivos puede ser que la exposición sea menos atractiva para visitantes jóvenes o aquellos que prefieren experiencias más didácticas. • Mantener la relevancia de la sala puede requerir actualizaciones frecuentes en respuesta a nuevas investigaciones y cambios en la percepción social y cultural. • La capacidad de la sala puede exhibir todos los recursos de

destaca un aspecto interdisciplinario, enriqueciendo la narrativa y atrayendo a diversos públicos.	manera óptima puede verse limitada por el espacio físico disponible.
--	--

Propuesta Educativa

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • La propuesta educativa que presenta el guión está bien estructurada, con actividades dirigidas a diferentes grupos de edad, desde niños hasta adultos, lo que puede fomentar un aprendizaje inclusivo. • Las actividades propuestas abarcan diferentes enfoques y temas, desde la historia y cultura local hasta cuestiones ambientales y científicas, lo que proporciona una experiencia educativa rica y variada. • Las actividades están diseñadas para involucrar activamente a los visitantes, lo cual es una metodología educativa efectiva para fomentar el aprendizaje y la retención de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • No se ha implementado en su totalidad la propuesta educativa del museo. • Necesidad de capacitación continua del personal para garantizar que estén preparados para guiar y facilitar las actividades educativas de manera efectiva. • Falta de promoción adecuada de las actividades y recursos educativos, lo que puede resultar en una baja participación del público objetivo.

Nota. Esta tabla muestra las Fortalezas y debilidades del guión actual del MCCRibamba.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base al guión museológico del Museo y Centro Cultural Riobamba

4.1.5. Encuesta realizada a los visitantes del MCCRibamba

Para el levantamiento de información de la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta, la misma que cuenta con 10 preguntas, que fue aplicada a los visitantes del MCCRibamba, en su horario habitual de martes a viernes dando un resultado de 100 personas encuestadas.

Tabla 12

Resultados de las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba

Respuestas Preguntas	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Considera que las exposiciones del museo ayudan al aprendizaje de	33	2	9	27	29

Historia de Arte y Arqueología de la Época aborigen.					
2. Los elementos de arte de la sala de Paisajismo ecuatoriano favorecen el aprendizaje de la Historia del arte	32	3	7	29	29
3. Su participación en los talleres de arte y arqueología ha contribuido al aprendizaje de estas disciplinas	31	27	24	9	9
4. ¿Las actividades refuerzan sus conocimientos de arqueología y arte?	37	25	9	9	20
5. Las exposiciones del museo le motivan a aprender más sobre el arte.	25	6	8	30	31
6. Prefiere que las guías en el museo incluyan actividades interactivas y dinámicas (talleres prácticos,	22	9	7	26	36

demos traciones en vivo, juegos educativos, etc.)					
7. La información presentada en las exposiciones de arqueología es clara y fácil de entender.	23	5	9	32	31
8. Aprendió sobre arte y arqueología durante su visita al museo.	11	2	7	28	52
9. Le resulta más agradable aprender en el museo que en las instituciones educativas.	9	0	7	31	53
10. Prefiere que el museo ofreciera mediaciones educativas (charlas, talleres, debates) en lugar de las guias tradicionales.	7	1	5	28	59

Nota. En esta tabla encontramos el número de resultados de las encuestas dirigidas a los visitantes del MCCRiobamba.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRiobamba.

1) Considera que las exposiciones del museo ayudan al aprendizaje de Historia de Arte y Arqueología de la Época aborigen.

Figura 1
Exposiciones del museo y aprendizaje

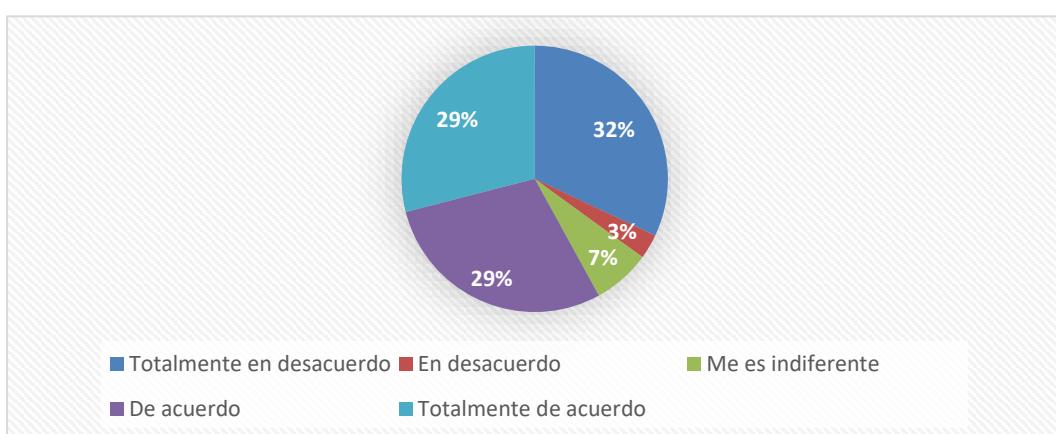


Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si considera que las exposiciones del museo ayudan al aprendizaje de Historia de Arte y Arqueología de la Época aborigen, el 33% está totalmente en desacuerdo; el 2% está en desacuerdo; al 9% le es indiferente; el 27% está de acuerdo y el 27% está totalmente de acuerdo. Esta distribución sugiere que, aunque una parte importante de los visitantes encuentra valor educativo en las exposiciones del museo, también hay una fracción significativa que no percibe este beneficio, lo cual podría indicar áreas de mejora en la presentación y contenido de las exposiciones.

2) Los elementos de arte de la sala de Paisajismo ecuatoriano favorecen el aprendizaje de la Historia del arte

Figura 2
Fortalecimiento del aprendizaje de la Historia del arte

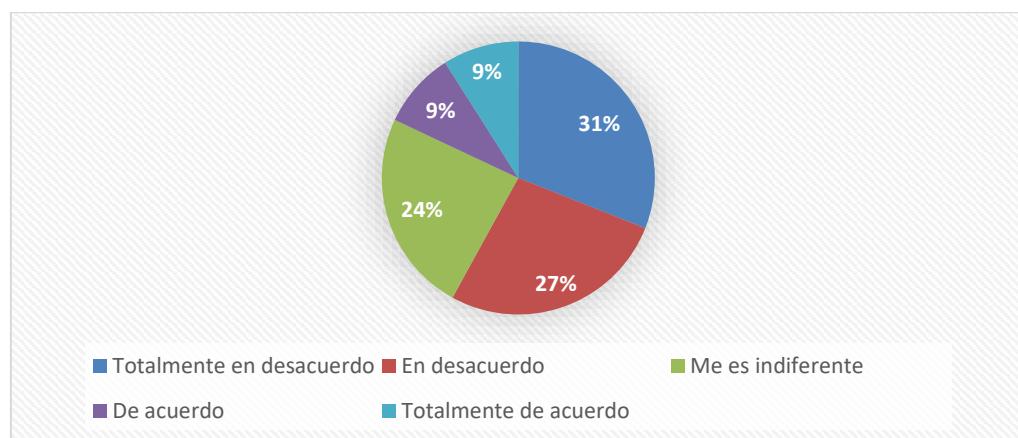


Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si los elementos de arte de la sala de Paisajismo ecuatoriano favorecen el aprendizaje de la Historia del arte, el 32% está totalmente en desacuerdo; el 3% está en desacuerdo; al 7% le es indiferente; el 29% está de acuerdo y el 29% está totalmente de acuerdo. Estos datos muestran que, aunque una parte importante de los visitantes percibe valor educativo en la sala de Paisajismo ecuatoriano, también hay una fracción considerable que no ve este beneficio. Esto podría indicar la necesidad de mejorar la mediación educativa y la presentación de los elementos de arte en esta para aumentar su efectividad en el aprendizaje de la Historia del Arte.

3) *Su participación en los talleres de arte y arqueología ha contribuido al aprendizaje de estas disciplinas.*

Figura 3
Actividades o talleres de arte y arqueología en el museo

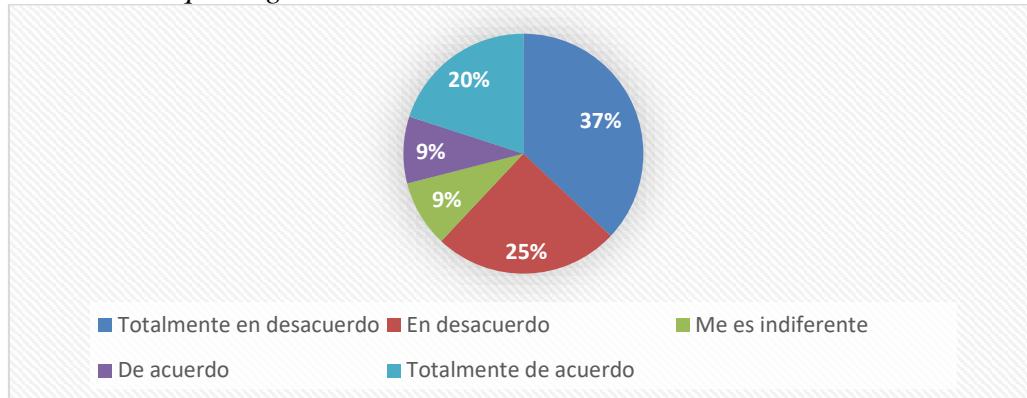


Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si su participación en los talleres de arte y arqueología ha contribuido al aprendizaje de estas disciplinas, el 31% está totalmente en desacuerdo; el 27% está en desacuerdo; al 24% le es indiferente; el 9% está de acuerdo y el 9% está totalmente de acuerdo. Estos resultados sugieren que una gran parte de los visitantes no percibe que los talleres de arte y arqueología hayan sido efectivos para su aprendizaje, mientras que una proporción considerable es indiferente y solo una pequeña fracción considera que los talleres han contribuido positivamente a su aprendizaje. Esto indica una necesidad clara de revisar y mejorar los talleres para aumentar su efectividad y el impacto educativo percibido por los visitantes.

4) ¿Las actividades refuerzan sus conocimientos de arqueología y arte?

Figura 4
Conocimientos de arqueología



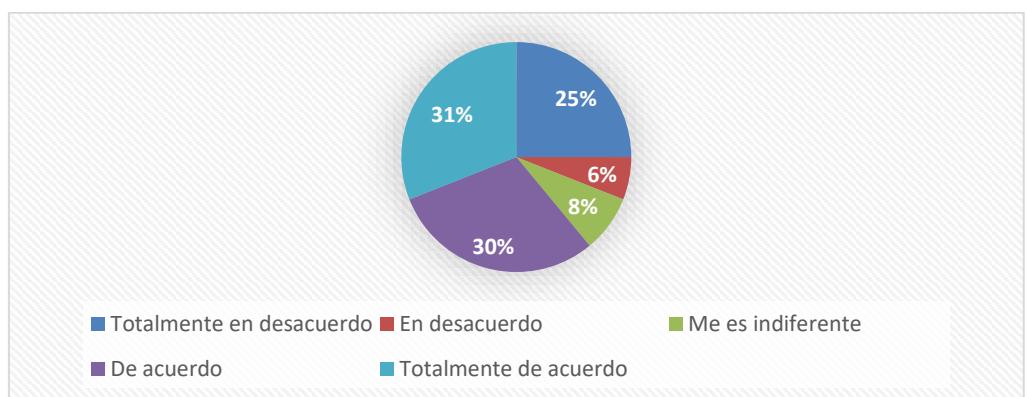
Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si las actividades refuerzan sus conocimientos de arqueología; el 25% está en desacuerdo; al 9% le es indiferente; el 9% está de acuerdo y el 20% está totalmente de acuerdo. Estos resultados sugieren que hay espacio para mejorar las actividades educativas del museo para que sean más efectivas en reforzar el conocimiento de arqueología entre los visitantes.

5) Las exposiciones del museo le motivan a aprender más sobre arte.

Figura 5

Las exposiciones le motivan a aprender más sobre arte



Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

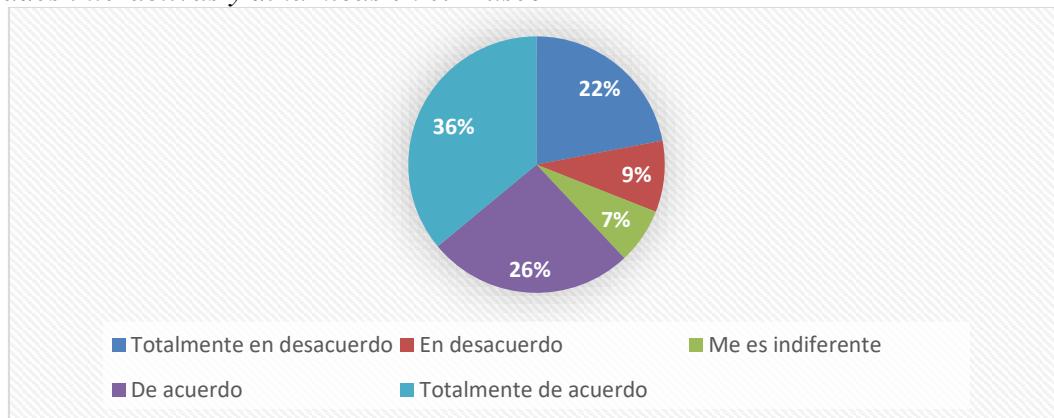
De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si las exposiciones del museo le inspiraron a aprender más sobre arte, el 25% está totalmente en desacuerdo; el 6% está en desacuerdo; al 8% le es indiferente; el 30% está de acuerdo y el 31% está totalmente de acuerdo. Esto sugiere que las exposiciones del MCCRibamba inspira a la mayoría de sus visitantes a prender más sobre arte, lo cual es un aspecto positivo del museo. Sin embargo, hay un porcentaje notable de

visitantes que no se sienten inspirados, lo que indica que todavía hay aspectos para mejorar y hacer las exposiciones aún más atractivas y motivadoras para todos los visitantes.

6) Preferirías que las guías en el museo incluyan actividades interactivas y dinámicas (por ejemplo, talleres prácticos, demostraciones en vivo, juegos educativos, etc.)

Figura 6

Actividades interactivas y dinámicas en el Museo



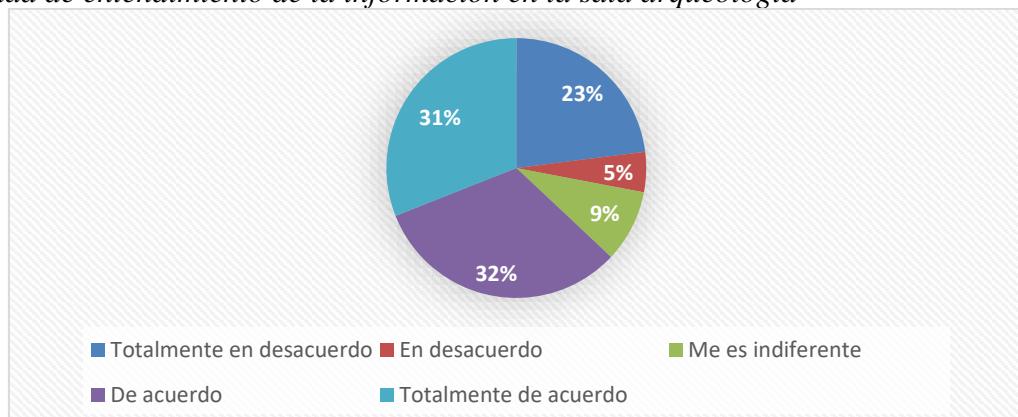
Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRiobamba, con respecto a la pregunta sobre si referirían que las guías en el museo incluyan actividades interactivas y dinámicas, el 22% está totalmente en desacuerdo; el 9% está en desacuerdo; al 7% le es indiferente; el 26% está de acuerdo y el 36% está totalmente de acuerdo. Estos datos sugieren que hay un interés significativo entre los visitantes por tener guías que incluyan actividades interactivas y dinámicas, lo cual podría mejorar la experiencia en el museo. Implementar este tipo de actividades podría aumentar el interés de las personas que visitan el museo.

7) La información presentada en las exposiciones de arqueología es clara y fácil de entender.

Figura 7

Facilidad de entendimiento de la información en la sala arqueología



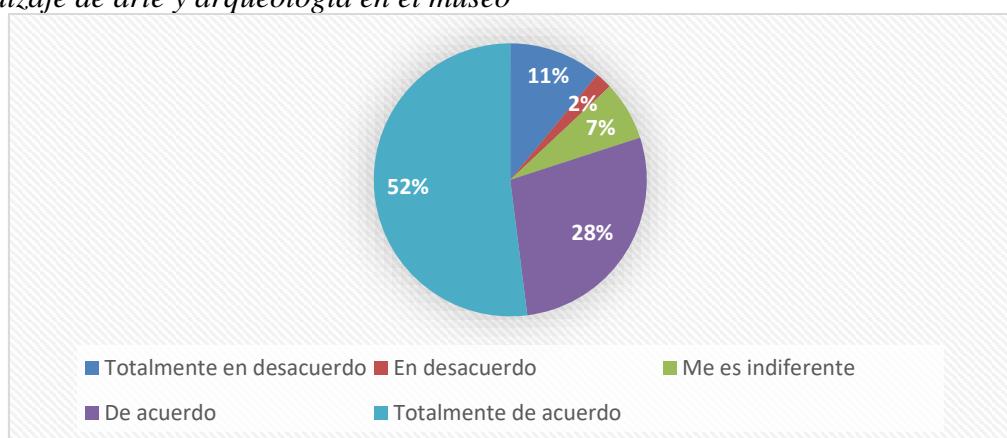
Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si la información presentada en las exposiciones de arqueología es clara y fácil de entender, el 23% está totalmente en desacuerdo; el 5% está en desacuerdo; al 9% le es indiferente; el 32% está de acuerdo y el 31% está totalmente de acuerdo. Esto sugiere que en general las exposiciones de arqueología en el MCCRibamba son percibidas positivamente en términos de claridad y facilidad de comprensión por la mayoría de los visitantes. Sin embargo, hoy hay un porcentaje notable que no comparte esta percepción, lo que indica que hay oportunidades para mejorar aún más la presentación de la información para alcanzar una comprensión más amplia entre todos los visitantes.

8) Aprendió sobre arte y arqueología durante tu visita al museo

Figura 8

Aprendizaje de arte y arqueología en el museo



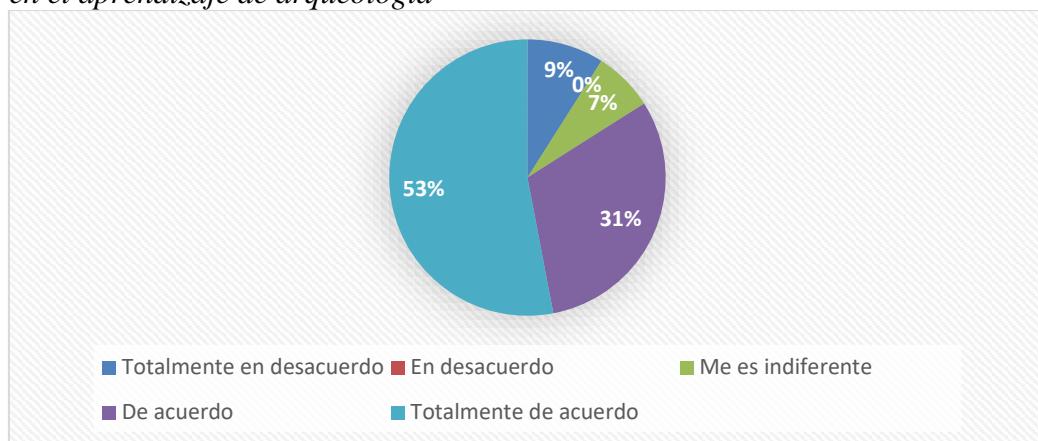
Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRibamba, con respecto a la pregunta sobre si durante su visita al museo aprendió sobre arte y arqueología, el 11% está totalmente en desacuerdo; el 2% está en desacuerdo; al 7% le es indiferente; el 28% está de acuerdo y el 52% está totalmente de acuerdo. Estos datos sugieren que el MCCRibamba dispone de las herramientas necesarias para que sus visitantes puedan aprender acerca de arte y arqueología, ya que una mayoría significativa de los encuestados afirma haber aprendido durante su visita. Sin embargo, hay un pequeño porcentaje de visitantes que no tuvo esta experiencia, lo que indica que el museo podría explotar formas adicionales de mejorar la experiencia educativa para satisfacer a todos sus visitantes.

9) Le resulta más agradable aprender en el museo que en las instituciones educativas.

Figura 9

Interés en el aprendizaje de arqueología



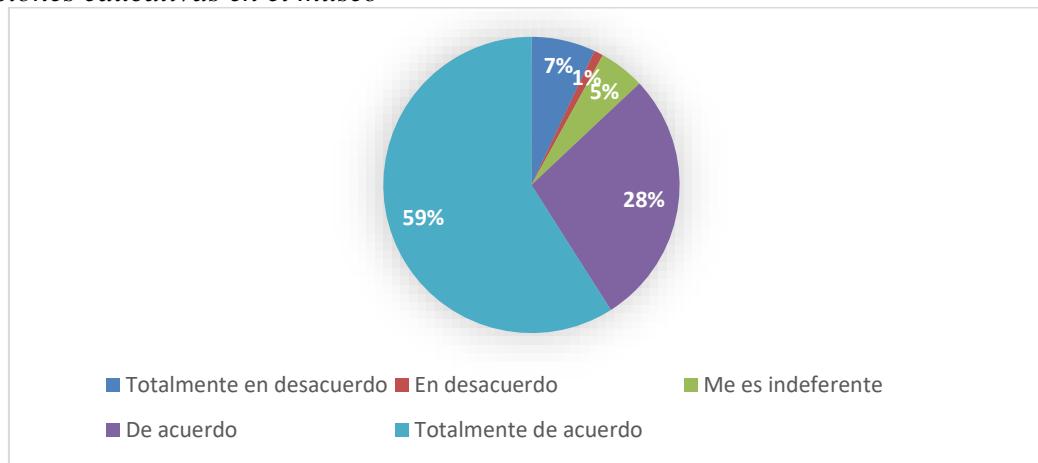
Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRiobamba, con respecto a la pregunta sobre si le resulta más agradable aprender en el museo que en las instituciones educativas, el 9% está totalmente en desacuerdo; el 0% está en desacuerdo; al 7% le es indiferente; el 31% está de acuerdo y el 53% está totalmente de acuerdo. Estos resultados indican una percepción muy positiva de museo como un entorno de aprendizaje agradable y posiblemente más atractivo que las instituciones educativas tradicionales.

10) Prefiere que el museo ofreciera mediaciones educativas (charlas, talleres, debates) en lugar de las guías tradicionales

Figura 10

Mediaciones educativas en el museo



Nota. Representación de la tabla 12 por elaboración propia.

De acuerdo con las encuestas realizadas a los visitantes del MCCRiobamba, con respecto a la pregunta sobre si se preferiría que el museo ofreciera mediaciones educativas (charlas, talleres, debates) en lugar de las guías tradicionales, el 7% está totalmente en desacuerdo; el 1% está en desacuerdo; al 5% le es indiferente; el 28% está de acuerdo y el

59% está totalmente de acuerdo. Estos resultados sugieren que hay una fuerte demanda entre los visitantes del MCCRibamba por enfoques más interactivos y participativos en la educación del museo, como charlas, talleres y debates, en lugar de las guías tradicionales. Implementar más mediaciones educativas podría aumentar la satisfacción y el compromiso de los visitantes.

4.1.6. Entrevista aplicada al guía del MCCRibamba.

Caracterización del entrevistado:

Ing. Mayra del Roció Melo Paredes

Formación Académica:

- Ingeniera en ecoturismo (Escuela Politécnica de Chimborazo)
- Máster en Desarrollo Sostenible

Experiencia:

- Jefa de turismo en el Gobierno Descentralismo de Aguarico.
- Docente de Ecoturismo en la Universidad Estatal de Quevedo.
- Técnico de servicios culturales en el Museo y Centro Cultural de Riobamba.

Tabla 13

Entrevista aplicada al guía del museo

Entrevista aplicada al guía del MCCRibamba.

Pregunta 1: ¿Cuál es la reacción general de los visitantes al comenzar la visita guiada?

Respuesta: Por lo general el público que busca visitas guiadas son estudiantes de escuelas y de colegios, los jóvenes a partir de los 18 o 20 años, siempre tienden a ser o quieren estar solos en el recorrido por el museo, entonces los niños que están en una etapa todavía más de exploración, tienen como una percepción de estar en un lugar al que no es común ir, entonces, por lo general los niños hablamos de 12 años hacia abajo, tienen mucha expectativa de lo que encuentran en el Museo, son muy curiosos, los adolescentes, no tanto, ellos como están en esta etapa, también en que son un poco más de aburrimiento, o sea, están como un poco más presionados porque los docentes les obligan a que presten atención en el recorrido. A veces cuando hay la oportunidad de que los profesores les mandan por algún deber, igual ya cuando están, como en 15 o 16 años prefieren como igual hacerlo solo o que te den un poco de información y que tú puedas continuar el recorrido por tu cuenta. Los universitarios, por otro lado, ellos no siempre están dispuestos a que se les acompañe en la guianza, pero claro, también hemos tenido universitarios que de pronto dicen mire estamos haciendo este trabajo y necesitamos que nos ayuden con algo puntual, claro, ellos están más atentos a la información que se les comparte porque tienen algo que hacer, una responsabilidad que cumplir (Melo, 2024).

Palabras Clave: Visitas guidas, Museos, Guianza, Aburriendo, Expectativa.

Pregunta 2: ¿Cómo suele captar y mantener el interés de los visitantes durante los recorridos?

Respuesta: En general, pues se trata de crear un diálogo, más que decirles cosas, es animarlos a que ellos también compartan sus experiencias de vida que pueden tener alguna relación con los temas que vamos llevando, entonces han habido guianzas desde mi experiencia muy particular, en la cual la gente se va como pensando, y recuerdo claramente para esto a una madre colombiana que cuando estábamos en la sala de arqueología se puso muy sensible y se puso a llorar porque hablábamos de la percepción que tenían nuestros ancestros respecto a la vida y a la muerte, y se puso a llorar porque su hija había fallecido y ya también había pasado muy poquito de lo que mi mami falleció, entonces estábamos como compartiendo este tema de cómo nuestros abuelos, cuando alguien se moría, hacían fiestas y a nosotros en la actualidad, cuando un ser querido muere, pues por lo general nos da una depresión, entonces hay experiencias que creo que se han vivido, que es lo que hace que la gente pueda razonar con el diálogo de las salas y con las cosas que también nosotros podemos compartir, no desde una experiencia muy particular (Melo, 2024).

Palabras clave: Diálogo, Experticias, Guianzas, Sensibilidad, Experiencia particular

Pregunta 3: ¿Cómo reaccionan los visitantes ante los artefactos arqueológicos y las obras de Arte? ¿Muestran curiosidad sobre la historia o arqueología y el uso de estos objetos?

Respuesta: Bueno en cuanto a las piezas arqueológicas de cerámica, la gente siempre suele sentir mucha curiosidad, porque uno siempre se les hace la reflexión de cómo ellos tenían en su mente la creación para satisfacer las necesidades, que es algo que nosotros ya no tenemos hoy, entonces cuando miran como hacían los cántaros, los cuencos, los raspadores, todos con fines utilitarios, cómo se daban la manera de la forma para mantener los alimentos a través del tiempo y toda esta suerte, o sea, porque a la final la imaginación surge de una necesidad, no te obliga a crear cosas, entonces ellos siempre dicen, ¿cómo tenían esa habilidad para hacer las cosas tan sencillas?, aparte porque no es que sean muy estilizadas, pero cumplían con el propósito que era satisfacer su necesidad y también esa esa forma en que tenían para mantenerlo a través del tiempo, entonces por ese lado, digamos aquí en la sala de cerámica precolombina, la gente siempre se sorprende y también hace ese ese examen como de conciencia de que, claro, si no tuviéramos las facilidades de hoy, quizás nosotros estaríamos en la condición de crear también porque vamos a tener que satisfacer nuestras necesidades de una u otra manera. Ahora con lo que es arte a veces nos han hecho creer que nosotros no podemos hacer cosas, entonces y cuando miran estas estas obras se ponen a quizás a repensar, hablamos nosotros no hemos estado en ese tiempo, pero sí nos permite hacer una idea de cómo ellos buscaron igual a manera de dejar una huella o una muestra pequeñita de cómo era el territorio puntualmente en los grandes ecuatorianos en aquel momento de la historia. Hace también un llamado a la conciencia, por ejemplo, el hecho de comparar en la actualidad el retroceso de nuestros nevados en nuestros glaciares y, claro, en las obras de arte que tienen más de 100 años, tú miras cómo estaban con una cantidad de nieve mucho más llena hasta muchos metros, si ahora se me ocurre el segundo refugio que está a 4800, no tiene nieve antes ni siquiera podíamos llegar al segundo refugio, porque la nieve era muy hasta abajo, entonces es una manera también de alertarnos ¿Qué ha pasado en este tiempo porque se veían de una

manera y hoy no?, generalmente esto siempre va a estar vinculado a la actividad del hombre, porque por nuestras prácticas es que toda el planeta en sus recursos también está perdiéndose. Y no solo hablamos de las montañas de los nevados, también hablamos de las especies de fauna, de las especies de flora y, creo que la gente le llama muchísimo esa capacidad que tuvieron para hacer estos paisajes, pues muchos de ellos son como realistas. Además, no, no es solo como ver un dibujo cualquiera o tal vez la apreciación de una fotografía no te da la sensación de que tú estás ahí y no solamente en el lugar, sino en el tiempo en sí, porque miras el Chimborazo, el de antes y te da esa sensación de poderte ir a ese tiempo y a ese lugar (Melo, 2024).

Palabras clave: Piezas arqueológicas, Tiempo y lugar, Cerámica, Cuencos, Imaginación.

Pregunta 4: ¿Qué cambios o mejoras cree que podrían implementar en las visitas guiadas para mejorar la experiencia en el museo?

Respuesta: A ver, creo que como cambios no, porque con lo que hay uno tiene que salir, pero mejora seguro, uno piensa a pesar del tiempo que tiene como afinidad, pero hay ocasiones en las que estamos con grupos grandes que sí se cansan porque son temáticas, por ejemplo, en la sala de Riobamba, en el tiempo que no hay mucho que apreciar, entonces, como que se vuelve aburrida a veces la historia, entonces tal vez implementar como metodologías que nos permitan hacer más dinámico el recorrido pienso, sería ideal, y un sueño porque no sé si lo vamos a tener alguna vez, con equipos multimedia que nos permitan hacer actividades más interactivas con los niños y con la gente grande mismo, porque la final a partir de los 2000 los chicos ya son de la era del internet, de lo digital, de los equipos electrónicos, entonces que no, no han sido muy familiarizados para nosotros que somos de unos 40 años atrás (Melo, 2024).

Palabras clave: Metodologías, Recorrido, Dinámico, Interactivas, Temáticas

Pregunta 5: ¿Recibe algunas sugerencias de los visitantes después de las visitas? Si es así, ¿Qué tipo de comentarios recibes más comúnmente?

Respuesta: Los visitantes como tal no, pero sí he tenido una jefa que si nos ha enseñado, pero volviendo los visitantes, claro, es que ellos vienen también como desde su parte, también de que el museo es un lugar como para la gente culta, porque eso todavía lo tenemos en la memoria y que uno solo tiene que ir a escuchar, no puede opinar mucho porque a veces desconocemos y por miedo a quedar mal preferimos no compartir, pero por ahí también un par de criterios, igual no como sugerencia, pero te da esa esa sensación de que les resuena, por ejemplo, que las salas son abiertas, es como que no hay muchos bienes que ver entonces como que no hay mucho que apreciar entonces, y eso pasa cuando no van con mediación porque no hay muchos bienes, entonces es como que el recorrido es muy rápido para ellos, pero cuando ya van con guía ven que se puede entablar un diálogo mucho más amplio porque tranquilamente con seis salas nos tomamos una hora y cuando la gente es conversona son dos horas, entonces va a depender también de cómo ellos quieren ir, si la visita van solos o quieren ir en diálogo (Melo, 2024).

Palabras clave: Desconocimiento, Criterios, Recorrido, Gente culta

Nota. En la tabla podemos encontrar la entrevista realizada a la guía del MCCRiobamba Maira Melo.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a la entrevista a Mayra Melo guía del museo

4.1.7. Entrevista aplicada a un Arqueólogo.

Caracterización del entrevistado:

Lic. Alex de Barros

Formación Académica:

- Licenciatura en artes visuales
- Especialización en arqueología en Arte y Sociedad
- Maestría en Arqueología
- Doctorado en Arqueología

Experiencia:

- Arqueólogo profesional
- Docente Universitario en la Unach

Tabla 14

Entrevista aplica a un Arqueólogo

Entrevista aplicada a un Arqueólogo.

Pregunta 1: ¿Cuáles cree que son los principales desafíos que enfrentan los museos al intentar presentar las culturas precolombinas al público?

Respuesta: Creo que no hay duda de que siempre tenemos un problema relacionado con la economía, ya que en pocos lugares del mundo existe una apreciación adecuada por la cultura. Podemos diferenciarnos de Europa, pero tampoco son tan diferentes a nosotros en cuanto a la cultura, por ejemplo, para inversión y desarrollo. Pensar en estructuras, en museos, y en cuestiones museológicas implica siempre una cuestión económica compleja. De otro modo, también debemos considerar la pertenencia y cómo la cultura misma se manifiesta en esa materialidad. Hay que reflexionar sobre cómo estos materiales y culturas pueden significar la propia cultura. Voy a dar el ejemplo del estudio complejo de Ecuador. Aquí, a lo largo de la historia, hemos denominado a nuestras culturas como aborígenes, ancestrales, indígenas, Puruhás, etc. Sin embargo, hay que considerar que esta es una cultura viva. No cabe duda de que la llegada de los europeos, con el elemento colonizador, no solo afectó a la población humana sino también a la cultural. Tal vez hemos ido desvalorizando ese pasado precolonial y precolombino. De alguna manera, debemos reflexionar sobre quién desea verse representado en estos museos. No solo los investigadores ni los gestores de museos, sino también las comunidades. Esa es la tarea compleja: conectar el universo simbólico de esas piezas arqueológicas con la propia sociedad. No hay duda de que, clásicamente, hemos seguido un discurso europeo en la organización de museos. Por ejemplo, tenemos secciones específicas para el periodo precolonial americano, con una visión antigua y arcaica sobre museos y cultura. Quizás una mirada muy etnográfica que habla de cómo los europeos se contactaron con estas culturas. Pero es fundamental dar voz a las personas, permitirles hablar sobre sus ancestros. Aunque en muchos casos americanos no tenemos la historia escrita, la

verdadera historia persiste a través de las esculturas y esos materiales que reflejan la historia que sigue de generación en generación (Barros, 2024)

Palabras clave: Economía, Cultura, Colonización, Identidad, Comunidades

Pregunta 2: ¿Cómo se podría integrar la tecnología moderna (como la realidad aumentada) para enriquecer la experiencia de los visitantes en las salas de arqueología precolombina?

Respuesta: Me parece muy bien. Por ejemplo, puedo dar el caso de México, un país que he tenido la oportunidad de conocer bien tanto a nivel laboral como personal. Cuando se visita el Museo Nacional de Antropología e Historia, ubicado en el centro de Ciudad de México, es evidente que se trata de un museo increíble que nos aproxima a ese pasado precolombino de manera presente. Hay que tener en cuenta que todas las ciudades actuales están construidas sobre su pasado. Por ejemplo, en este museo, encontramos algo sumamente importante relacionado con las proyecciones, ya sean arquitectónicas, la construcción de paisajes o incluso la reconstrucción del color de las piezas. En este museo, más allá de hablar sobre piezas, se habla sobre personas. Con el análisis tecnológico del polen, podemos ver qué consumían estas personas. Con la reconstrucción del paisaje, podemos observar cómo era esa área antes de la llegada de los europeos. Por lo tanto, hoy en día, hablar de museos y tecnología es redundante; es crucial que tengamos esta relación. De igual manera, los videos etnográficos y las proyecciones nos acercan a los grupos contemporáneos que quizás son descendientes o que tienen un conocimiento cercano de su pasado precolombino. No hay duda de que estas proyecciones nos ayudan a entender mejor esa dinámica, mucho más que una simple leyenda debajo de una pieza. No hay duda de que tener esa voz, esa imagen, y esa interacción con el público hace que uno salga con una experiencia mucho más enriquecedora. El papel del museo ya no es solo mostrar culturas; hoy en día, educamos con las culturas. Creo que esa es la gran provocación de los museos contemporáneos, especialmente en el contexto americano (Barros, 2024).

Palabras clave: Museo, Tecnología, Cultura, Historia, Educación.

Pregunta 3: ¿Podría sugerir algunas actividades prácticas o talleres que las personas podrían realizar para aprender sobre las culturas precolombinas?

Respuesta: Claro, me parece muy bien. Por ejemplo, creo que una de las actividades más clásicas es la excavación simulada. Es algo que no tiene un costo tan alto y que de alguna forma aproxima a las personas, especialmente a los niños, a la práctica arqueológica. Con más de quince años en la profesión, nosotros explicamos cuál es el proceso que como profesionales seguimos para descubrir esas piezas arqueológicas y cómo, a través de la ciencia y la teoría arqueológica, podemos transformar ese contexto en narrativas históricas. Estas actividades son muy útiles para ayudar a entender ese contexto. Además, siempre pueden considerar el uso de materiales didácticos. En Brasil, por ejemplo, en mi universidad, tenemos un proyecto muy interesante sobre maquetas donde no solo reproducimos las piezas, sino todo el contexto arqueológico, ya sea una ciudad, un asentamiento o un agrupamiento. Transformamos eso en una maqueta y de alguna forma podemos asociar las piezas descubiertas. Un tercer punto que casi todos los museos están implementando hoy en día es el uso de impresiones 3D. Esto nos permite, por ejemplo, acercar la experiencia a personas con necesidades especiales, como visuales, mediante

réplicas perfectas de las piezas. Las impresoras 3D nos permiten hablar de accesibilidad, ya que todos podemos tener contacto con estas réplicas. Muchas veces, las piezas originales son únicas y muy especiales para el pasado de esos grupos y para describir el presente y quizás imaginar la narrativa del futuro. Si tenemos la posibilidad de producir réplicas, estas no solo pueden estar en los museos, sino también llegar a las propias comunidades de donde se trajeron los materiales. Esto permite diversificar y universalizar la cultura. Hoy en día, en el contexto americano, la construcción de museos se enfoca en la localidad donde se descubren las piezas. Entendemos que esto debe ser un desarrollo local. No hay duda de que hay piezas importantes que van a museos centrales, pero es crucial pensar en el desarrollo local. Una persona que visita una localidad no solo va a ver el museo, también consume artesanías, disfruta de una estancia, duerme en el lugar, etc. Esto puede hacer que cada localidad sea autosuficiente. La importancia de los museos hoy va más allá de generar turismo; se trata de aprovechar la cultura de una manera no extractivista, que no dañe la naturaleza ni el contexto social, y que genere una economía local. Estas son las problemáticas que creo que ustedes pueden aplicar en esos museos contemporáneos, especialmente aquí en el contexto americano (Barros, 2024).

Palabras clave: Excavación simulada, Arqueología, Maquetas, Impresiones 3d, Desarrollo local.

Pregunta 4 ¿Cuáles diría usted que son las réplicas de artefactos o modelos más atractivos para que las personas puedan manipular y examinar de cerca?

Respuesta: Las réplicas de artefactos o modelos más atractivos para que las personas puedan manipular y examinar de cerca suelen ser aquellas que ofrecen una experiencia educativa. Como, por ejemplo, réplicas de herramientas de piedra, puntas de flecha y otros artefactos utilizados por las culturas antiguas permiten a las personas comprender mejor las habilidades y tecnologías de nuestros antepasados. También los modelos de vasijas, platos y otros objetos de cerámica ofrecen una visión tangible de la vida cotidiana en diferentes épocas y culturas. La textura y el peso de estos objetos pueden proporcionar una experiencia más inmersiva. O copias de collares, pulseras y otros adornos utilizados por culturas antiguas pueden ser especialmente atractivas. Estas piezas suelen tener un alto valor estético y pueden ayudar a las personas a comprender mejor las prácticas espirituales y la importancia de la religión en la vida de las personas antiguas (Barros, 2024).

Palabras clave: Réplicas, Artefactos, Experiencia educativa, Tecnologías antiguas, Objetos de cerámica.

Pregunta 5 ¿Qué recomendaciones daría a los museos que deseen mejorar la forma en que representan la arqueología precolombina al público?

Respuesta: Claro, es muy importante entender que hoy en día, como profesionales, debemos abandonar el discurso simplista de que nosotros somos los dueños de la cultura y como investigadores hablamos sobre las culturas para involucrar a las comunidades. La clave está en compartir esos conocimientos ancestrales en un diálogo de saberes, como se dice ahora. Es crucial preguntar a las personas, porque son ellas las que realmente conocen: dónde están los sitios, cuáles son las características, cómo se llaman esas cosas, dado que son descendientes de generaciones anteriores. No hay duda de que transformar los museos en lugares contemporáneos para compartir ideas e imágenes sobre el pasado y

el presente es la discusión más relevante que debemos tener hoy en día, especialmente en Riobamba, donde el Chimborazo tiene el mayor porcentaje de personas que se identifican como grupos originarios, como los Puruhás aquí en el caso. Entonces, es muy difícil para un museo ganar relevancia y atraer a estas personas al diálogo si no se construye ese diálogo desde y con ellos. A través de este diálogo, podemos construir conocimiento local y entender que los museos son mucho más que lo que tradicionalmente se piensa. Los museos tienen una función social que antes, en tiempos coloniales, servían para exhibir botines coloniales, por ejemplo. Ahora, pasamos por esa etapa de una arqueología más clásica, pero con el desarrollo y las independencias, los museos comenzaron a construir identidades. Tenemos ejemplos importantes en América, como en México y Perú, donde los pueblos originarios tienen presencia en monedas, museos y edificios significativos que representan cómo reconstruir su identidad. En la actualidad, con una comprensión contemporánea y posmoderna, entendemos que debemos reconstruir ese conocimiento que nos fue transmitido de manera colonial, no como la historia de un pueblo que ha perdido su identidad, sino permitiendo que los propios grupos y descendientes reconstruyan su historia a través de la oralidad, la materialidad, y otros medios. Creo que invitar a estas personas a participar en este diálogo de construcción de saberes es lo más importante hoy en día (Barros, 2024).

Palabras clave: Cultura, Comunidades, Diálogos de saberes, Identidad, Museos.

Nota. En la tabla podemos encontrar la entrevista realizada al arqueólogo Alex De Barros.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a la entrevista a Alex de Barros.

4.1.8. Entrevista aplicada un Historiador del Arte.

Caracterización del entrevistado:

Lic. Sofía Granizo

Formación Académica:

- Licenciada en Historia del Arte, crítica de arte y conservación de patrimonio (Pontificia Universidad Católica del Ecuador)
- Máster en Estudios Avanzados de Museos y Patrimonio Artístico, Museología y museos (Universidad Complutense de Madrid)

Experiencia:

- Técnico en tratamiento de bienes patrimoniales custodiados por CCPUCE.
- Historiadora del Archivo Metropolitano de Historia de Quito.
- Profesional de Museo PUCE.
- Responsable del Museo y Centro Cultural Riobamba.
- Historiadora del Cantón Colta.

Tabla 15

Entrevista aplicada a un Historiadora del Arte

Entrevista aplicada un Historiador del Arte.

Pregunta 1 ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los museos al intentar presentar obras de arte al público?

Respuesta: Cabe mencionar que se supone que los museos son espacios permanentes de exposición y que deben presentar siempre propuestas interesantes a la comunidad. Entonces también está el otro lado, el público, ellos muchas veces van con expectativas distintas, por ejemplo, se imaginan que van a ver una cosa y total no la encuentran, entonces uno de los principales desafíos del museo es tomar esas expectativas del público y transformarlas a su favor. Supongamos que yo tengo un Museo de pintura contemporánea y llega un público que quiere ver cuadros coloniales, entonces el museo tiene que buscar un lenguaje en el que el interés de las personas se enfoque en lo nuevo, entonces, yo como museo le puedo decir, mire usted quiere ver arte religioso típico de la Virgen de la del siglo XVIII y aquí tenemos arte abstracto, entonces mediante el arte abstracto se busca sensibilizar las mismas emociones que usted tiene al ver una Virgen, o sea, buscar un modo en el que esas expectativas se cumplan, relacionado todo ello con los proyectos educativos, con museología educativa, y con un conocimiento del público. Todo ello a través de un proceso de investigación y de gestión del museo. Entonces otro desafío también es que la gente muchas veces no sabe cómo ir al museo, desconoce que es un espacio abierto y que es gratuito, porque la mayoría tiene la creencia de que es costosísimo o que no es para él, que es preferible ir a una iglesia o un evento artístico musical que, a un museo, porque también nos venden como cosas viejas distantes que no se pueden tocar. Otro desafío que, frente al museo, que, si bien hay obras que no se pueden tocar, la gente no sabe que eso puede perjudicar a la obra, pero el museo debe saber cómo canalizar esas ganas de tocar en proyectos lúdicos, educativos, tener réplicas, por ejemplo, que la gente pueda desfogar esas ganas de tocar. De ahí también otros desafíos son el desconocimiento, la falta de apoyo, falta de presupuesto en los museos. Además, también tener siempre relación con la academia, con universidades, con estudiantes, se debe entender que es un espacio abierto, romper con esa idea de que es solo para la élite, de lo que es solo para unos pocos (Granizo, 2024).

Palabras clave: Propuestas interesantes, Expectativas, Desafíos, Sensibilidad, Espacio abierto.

Pregunta 2 ¿Cómo se podría integrar la tecnología moderna (como la realidad aumenta) para enriquecer la experiencia de los visitantes en las salas de arte?

Respuesta: Todas estas nuevas tecnologías con las que antes uno no contaba en los museos, es sumamente importante saber utilizar, entonces ahora está muy de moda, el 3D, por ejemplo, pero uno los desafíos de los museos es no tener los presupuestos, porque por lo general no hay mucho presupuesto para cultura, aunque en otros países como Perú, en México también es totalmente lo contrario. Pero centrándonos nuestro país, siempre los museos tienen bajos presupuestos, entonces si no tenemos de esa herramienta cómo

podemos innovar. Pero actualmente con un celular y un micrófono se pueden hacer maravillas, con proyector, por ejemplo, me acuerdo en una Bienal de Cuenca utilizaron varios proyectores y dieron movimiento a una bicicleta que incluso fue ganadora del premio de la Bienal y no son temas tan costosos que se pueden utilizar. En otro ejemplo que vi en el Museo del Prado en el jardín de las delicias, que es un cuadro enorme que más que enorme, tiene una infinidad de escenas, en un mismo cuadro tú puedes encontrar escenas del cielo, o sea, lo que entenderíamos como cielo infierno, infierno y purgatorio, entonces hay muchas cosas en el jardín de las delicias para ver y ¿qué hicieron en el Museo del Prado? Ellos pusieron una pantalla y fueron reproduciendo los detalles del cuadro, como ese cuadro tiene una infinidad de detalles que tú no ves a simple vista ellos hicieron fotografías acercándose al cuadro e iban pasando por una pantalla y tú veías la imagen en una pantalla grande y de ahí te ibas al cuadro a ver dónde estaba esa escena. Entonces es una cosa muy simple, muy barata creo, o sea que no es tan costoso como comprarte unas gafas 3D o algo así. Y hay otra cosa, creo que sería aprovechar también los a los artistas contemporáneos, las inteligencias artificiales, todo eso ayuda a nuestros alumnos, no tienen por qué ser cuadros estáticos siempre, o sea, pueden tener tecnología, puede tener cosas que llamen la atención (Granizo, 2024).

Palabras clave: Nuevas tecnologías, Cultura, Presupuesto, Inteligencias artificiales, Artistas contemporáneos.

Pregunta 3 ¿Cuáles diría usted que son las réplicas de artefactos o modelos más atractivos para que las personas puedan manipular y examinar de cerca?

Respuesta: Bueno en las obras de paisaje, por ejemplo, como son pinturas al óleo, deben tener mucho cuidado y no manipularse, y una obra pictórica, una réplica para manipularse no tiene tanto sentido, entonces en ese aspecto, teniendo los recursos, lo que se podría hacer son, no sé si réplicas, pero tratar de jugar con los sentidos, por ejemplo, en un cuadro de Luisa Martínez, tú lo que ves es agua, plantas, a lo mejor lo que puedes hacer es tocar o cerrar los ojos, jugar con los sentidos de los visitantes. Entonces ese tipo de réplicas, a lo mejor en un cuadro de Luiza Martínez o de Eugenia Mera, ves una planta que es un cedrón, entonces tú llevas el cedrón y le dices mire esto está pintado ahí, pero esta planta huele así, se siente así, sirve para esto, cosas así, en ese sentido se podría hacer porque de ahí réplica a réplica, a lo mejor nos sirve para temas de comunicación que pueden ser interesantes o para temas de souvenirs, por ejemplo, hacer de un cuadro de un paisajismo de los que están en el Museo de Emilio Moncayo, hacer un chiquito por ejemplo, para que te lo lleves que puede ser un imán que tú puedas utilizar o que puedas colorear para los niños, por ejemplo, una réplica y que tú colores con el mismo óleo, por ejemplo, cosas así, réplicas con un sentido lúdico pueden ser interesantes (Granizo, 2024).

Palabras clave: Tocar, Réplicas, Lúdico, Pinturas al óleo, Sentidos.

Pregunta 4: ¿Cómo cree que los museos pueden balancear la educación y el entretenimiento en las exposiciones de arte?

Respuesta: Ya te digo, siempre se ha pensado que los museos son aburridos, que estás parado delante de cuadros y luego el siguiente cuadro y luego el siguiente cuadro, porque muchas veces ha sido así en muchos espacios. Sigue siendo así lamentablemente, Entonces, ¿cuál es el reto?, que te entretengas en el Museo, que puedas hablar, que puedas

reírte, que puedes hacer bromas, que puedas jugar, que veas en los cuadros cosas de tu vida, por ejemplo, cuando era responsable del MCCRibamba, nosotros hacíamos muchas veces a los niños jugar a la cultura chopística, o imaginarse una historia con el cuadro, entonces eso hace que ellos relacionen la obra con su vida, con su vida diaria, con la cotidianidad. Entonces cuando están entretenidos o cuando se divierten, es mucho más fácil que aprendan algo, porque si tú les pones al frente de un cuadro y dices que este cuadro es de Luisa Martínez pintado en 1920, jamás se les va a quedar, pero si tú le dices, miren cuando estaban pintando este cuadro la autora podían ver el atardecer en la vida real y les preguntas ¿Ustedes han visto su atardecer?, o sea tratar siempre de relacionar con su vida para que ellos lo hagan propio, entonces la educación en los museos, como tú sabes, es de educación no formal. ¿Qué quiere decir no formal?, que no les van a tomar prueba, que no tiene que aprenderse de memoria, sino que es una educación que se asimila viendo, haciendo, una educación que, por ejemplo, los niños si tocan el fuego se quemarán, entonces es una educación no formal porque si tú le dices al niño, mira, el fuego está compuesto de esto y por esto quema, el niño jamás va a decir a bueno no voy a tocar, más bien el niño va a ir a tocar la llama y se va a quemar y ahí va a aprender que no se toca, entonces esa es una educación no formal que vas aprendiendo sin que te den unas reglas como en el colegio, pero en el Museo no es así, pues la educación fácilmente se puede aliar con el entretenimiento y de hecho, en los museos ese debería ser el propósito, entretenerte y educar (Granizo, 2024).

Palabras clave: Entretenimiento, Educación, Aprendizaje, Imaginación, Cuadros

Pregunta 5 ¿Qué recomendaciones darías a los museos que deseen mejorar la forma en que representan las obras de arte al público?

Respuesta: Bueno, muchos museos se ven limitados por sus colecciones, no, entonces no es como que yo les diga, oiga, para que la gente se entreteenga, exponga solo esculturas o algo así, no puedes, porque un museo tiene que adaptarse a las colecciones que tiene, pero sí puedes jugar con los conceptos, con los diálogos, con las narrativas, con la conceptualizaciones, por ejemplo, ya está pasado de moda lo cronológico, entonces ya no les voy a dar la típica guianza museológica cronológica, si te da tu colección obviamente, no puedes irte por otros conceptos, hay algunos museos que hablan de género, por ejemplo, y muestran vírgenes, alegorías de la libertad, alegorías de la justicia, entonces eso expuesto al lado de una Virgen tranquilamente, puedes hablar de género, entonces no significa que tengas que hacer una sala de vírgenes, una sala de alegorías, así aburrido, sino el concepto puede hacerlo atractivo a la gente. Vamos a hablar de género, voy a reunir en una sola sala cuadros de muchas temporalidades, de muchas épocas, de muchas técnicas y muchos estilos para hablar de esta narrativa que yo tengo o de este concepto que yo tengo, entonces eso es una de las recomendaciones que los museos deben hacer porque como vemos en el MCCRibamba, es el discurso de arqueología, el discurso de paisaje, el discurso de expedicionarios, pero no hay un hilo conductor. ¿Entonces, cómo tú relacionas la arqueología con el paisaje? Es complicadísimo, así nosotros nos esforzamos con la conceptualización, la narrativa, las guianzas. Es complicado, entonces si se busca una línea más amigable al espectador, al visitante, entonces se puede manejar de otra manera (Granizo, 2024).

Palabras claves: Colecciones, Estilos, Narrativa, Hilo conductor, Guianza museológica.

Nota. En la tabla podemos encontrar la entrevista realizada a la historiadora del arte Sofía Granizo.

Fuente: Tabla elaborada por el autor en base a la entrevista a Sofía Granizo Historiadora del Arte.

4.2. Discusión

La educación no formal se refiere a cualquier tipo de aprendizaje que ocurre fuera del sistema educativo formal, como en programas de capacitación, talleres, cursos en línea, y actividades comunitarias. Su importancia según Smitter (2006) radica en que a través de estrategias y acciones haya mayores posibilidades educativas en la población debido a su carácter flexible, también resulta útil para enfrentar las exigencias que emanan de los cambios de pensamiento, descubrimientos científicos, nuevas tecnologías, ya que permite la adaptación rápida y pertinente a las innovaciones (pág. 244).

Ahora bien, la educación formal, por otro lado, se refiere al proceso de aprendizaje estructurado y sistemático que ocurre dentro del sistema educativo institucionalizado. La misma cumple con ciertas funciones, que se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 16

Funciones de la educación formal

	Funciones
Formación	Llevando a la persona al conocimiento y comprensión de un ámbito determinado de la ciencia, de la técnica o de la cultura en general.
Actualización	Ayudando a la persona a comprender los cambios para responder a ellos y mejorar su ejercicio profesional y laboral.
Perfeccionamiento	Posibilitando el desarrollo profesional de una persona dentro del ámbito en el que trabaja.
Certificación	La certificación en la educación formal válida logros, acredita instituciones y facilita oportunidades profesionales, además asegura el cumplimiento de requisitos legales y regulatorios en ciertos campos profesionales, garantizando la calidad y validez de la formación recibida.

Nota. En la tabla encontramos las funciones de la educación formal.

Fuente: Copia directa de Smitter (2006, pág. 248)

Si bien es cierto la educación formal se distingue por su estructura y funciones específicas, que incluyen formación, actualización, perfeccionamiento y certificación, la educación no formal también ofrece oportunidades educativas valiosas fuera del sistema formal, facilitando la adaptación a nuevas tecnologías y descubrimientos, y complementa la educación formal al proporcionar alternativas de aprendizaje que responden a las necesidades cambiantes de la sociedad.

Por otro lado, el aprendizaje mediado se basa en la participación de un padre, maestro, etc., en el entorno de un niño, con el fin de evaluar el potencial del individuo para fomentar el desarrollo de aprendizaje a través de exposiciones guiadas a problemas que posteriormente serán resueltos. Asimismo, el aprendizaje no formal, abarca todas las actividades que no se realizan en el sistema educativo formal, dichas actividades se encuentran dirigidas a una población con distintas edades, además al ser flexible y adaptable cubre las necesidades de cada persona.

Es decir, ambos aprendizajes valoran la interacción social y el papel activo del guía o mediador, la flexibilidad y la adaptabilidad son factores importantes. El aprendizaje mediado es estructurado, sin embargo, puede adaptarse a las necesidades de la población, creando problemas y desequilibrios que impulsen el desarrollo cognitivo. El aprendizaje no formal, por su naturaleza es más adaptable y se encuentra diseñado para responder a las necesidades de los individuos, permitiendo mayor accesibilidad y pertinencia en diversos contextos educativos. Tanto el aprendizaje mediado como el aprendizaje no formal buscan favorecer el desarrollo individual, aunque con enfoque y metodologías diferentes.

Es por ello que el aprendizaje no formal en museos, con la implementación de la mediación, es fundamental ofreciendo experiencias interactivas y participativas que enriquecen la comprensión del arte y la historia. A través de ello los museos pueden utilizar tecnología multimedia y actividades prácticas para involucrar activamente a los visitantes. Tomando en cuenta que este aprendizaje fomenta el pensamiento crítico y la apreciación cultural, y promueve la creatividad a través de la experimentación con técnicas artísticas.

Esto lo corroboran los mismos visitantes del museo a través de la pregunta nueve de la encuesta aplicada a los mismos, dando como resultado que para la mayoría es mucho más agradable aprender en el museo que en las instituciones educativas tradicionales, de la misma manera en la entrevista realizada a Sofía Granizo, menciona que la educación no formal al poder enfocarse únicamente en la práctica permite un aprendizaje interactivo y agradable hacia el público.

En cuanto a los objetos encontrados en el MCCRibamba nos muestra que la importancia de la sala de arte y arqueología dentro del MCCRibamba, se basa en la observación y difusión del patrimonio cultural y arqueológico ecuatoriano. Ambas salas son utilizadas como medios para la educación y enriquecimiento de la cultura a la comunidad. Por otra parte, además de ser consideradas como guardianes del patrimonio, promueve la apreciación cultural y el diálogo intercultural, todo esto con el objetivo de ofrecer a los visitantes una percepción profunda de todo lo relacionado con el patrimonio cultural del Ecuador. Al incorporar distintas técnicas artísticas y artefactos arqueológicos, en las exhibiciones resalta la variedad y la fortuna del patrimonio ecuatoriano, es así como, el museo al proporcionar la accesibilidad en la reflexión da oportunidad a que se cree un vínculo mayor con dicho patrimonio.

Entre los objetos encontrados en la sala de “Paisajismo ecuatoriano”, tenemos pinturas y objetos tallados en piedra, con autores como Rafael Troya, Emilio Moncayo, Miguel Moreno Serrano, Juan León Iturrealde, Eugenia Tinajero y Cesar A. Villacrés, correspondientes al siglo XIX, bajo la corriente de la modernidad, con rasgos distintivos de del romanticismo y paisajismo. Estos objetos permitirían aprender técnicas o estilos

artísticos referentes a esta época, además de ser parte fundamental para una pauta introductoria de la evolución del arte en la historia.

Asimismo, se realizó un análisis exhaustivo del guión actual del MCCRibamba utilizando un diagnóstico a nivel interno sobre sus fortalezas y debilidades, revelando que el Museo y Centro Cultural Riobamba presenta diversas salas y exposiciones con notables puntos fuertes y oportunidades educativas. Por otra parte, la sala de lectura se destaca por su impresionante colección en Ciencias Sociales, además de promover un entorno seguro para los visitantes, sin embargo, se ve limitada por restricciones de espacio y dependencia institucional. Dentro de la sección informativo/expositivo ofrece viabilidad para ajustar sus exhibiciones y atraer a un público interesado en la historia y arqueología local, aunque requiere mantenimiento constante y enfrenta competencia de otros centros culturales, además de que no se ha cambiado la exposición desde la apertura del museo.

La exposición sobre mujeres destacadas de Riobamba resalta la importancia histórica y fomenta la igualdad de género, a pesar de enfrentar desafíos relacionados con el espacio y la competencia con otras exhibiciones similares. La sala dedicada a las sociedades originarias proporciona una interpretación integral e interdisciplinaria de la cultura Puruhá, con oportunidades para programas educativos, aunque carece de elementos interactivos que podrían atraer a más visitantes. De la misma manera las secciones de La Antigua Riobamba y La Nueva Riobamba destacan por su potencial educativo y turístico, aunque requiere inversiones significativas y actualización tecnológica para mantener su atractivo.

Por otro lado, las exhibiciones sobre movimientos sociales y misiones científicas ofrecen sólidos enfoques educativos sobre la historia local y científica, respectivamente, pero también requiere un mantenimiento constante y deben competir con otros museos por la atención del público. Finalmente, la propuesta educativa del museo muestra una estructura robusta con actividades diseñadas para diversos grupos, aunque necesita una implementación completa y una mejor promoción para maximizar su impacto. En general, el museo posee una base sólida, pero debe abordar desafíos continuos en términos de conservación, renovación y adaptación para asegurar su relevancia y continuar atrayendo visitantes de manera efectiva.

Este análisis permitió conocer los puntos fuertes y débiles de la guía actual del museo, lo que permitirá crear un modelo de mediación enfocado a mejorar la experiencia educativa del visitante con actividades interactivas, que permitan el aprendizaje del visitante enfocados en la historia del arte y arqueología de la época aborigen.

En cuanto a los resultados obtenidos a partir de las encuestas y entrevistas indican que los visitantes valoran positivamente la mediación para el aprendizaje de la historia del arte y la arqueología. La mayoría de los encuestados considera que la mediación es efectiva, destacando la importancia del aprendizaje no formal en el contexto museístico. Sin embargo, se observan opiniones divididas, especialmente en las salas de Paisajismo ecuatoriano y en las exposiciones de arqueología, donde algunos visitantes no perciben un impacto educativo significativo. Esto sugiere que es necesario revisar y mejorar la presentación y el contenido de estas exposiciones para maximizar su efectividad educativa. Los expertos también coinciden en la necesidad de incrementar la interactividad y las actividades dinámicas en el museo, recomendando la implementación de talleres prácticos y juegos educativos para enriquecer la experiencia de los visitantes.

En las entrevistas, la ingeniera en ecoturismo Mayra Melo destaca la importancia de conectar emocionalmente con los visitantes y adaptar las guías para hacerlas más atractivas para diferentes grupos etarios. Por otro lado, el arqueólogo Alex de Barros sugiere la integración de tecnologías modernas como la realidad aumentada y la proyección multimedia, además de actividades educativas prácticas, para mejorar la experiencia del visitante y ofrecer una representación más auténtica de las culturas precolombinas. Finalmente, Sofía Granizo propone usar tecnologías accesibles y actividades interactivas para superar las limitaciones financieras y mejorar la conexión sensorial con las obras. Las recomendaciones incluyen la creación de proyectos lúdicos y educativos que permitan una interacción física y emocional con las exposiciones, equilibrando educación y entretenimiento para una experiencia más significativa y memorable.

CAPÍTULO V.

5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

El estudio de la importancia del aprendizaje no formal ha revelado su potencial significativo como herramienta enriquecedora dentro de los contextos museísticos. Este enfoque no solo complementa la educación formal, sino que también fomenta un aprendizaje más interactivo, experiencial y adaptable a las necesidades y respectivas contemporáneas de los visitantes del museo.

El análisis detallado de los objetos artísticos e históricos del Museo y Centro Cultural Riobamba ha puesto de relieve su papel fundamental en la promoción del aprendizaje de la Historia del Arte y la Arqueología de la Época Aborigen. Estos elementos no solo actúan como testimonios tangibles de la cultura y el arte de su respectiva época, sino también sirven como herramientas educativas poderosas que facilitan la comprensión y apreciación de este patrimonio cultural entre los visitantes.

El análisis detallado de las fortalezas y debilidades del guion aplicado en el Museo y Centro Cultural Riobamba ha proporcionado una comprensión profunda de los aspectos que deben mejorarse en el museo con el objetivo de mejorar la experiencia educativa ofrecida, sino que también destaca la importancia de adaptar el guion para alinear mejor los contenidos con los objetivos pedagógicos del museo.

Los resultados de las encuestas y entrevistas destacan la valoración positiva que los visitantes tienen de la mediación en museos para el aprendizaje de la historia del arte y la arqueología. Sin embargo, hay opiniones mixtas sobre la efectividad educativa de las salas de paisajismo ecuatoriano y las exposiciones de arqueología, lo que indica que es necesario revisar y mejorar la presentación del contenido de estas secciones. Los expertos subrayan la necesidad de aumentar la interactividad y las actividades dinámicas para enriquecer la experiencia del visitante, sugiriendo la incorporación de tecnologías modernas y actividades prácticas.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda integrar estrategias de aprendizaje no formal de manera progresiva y adaptativa en los programas educativos de los museos. Es esencial capacitar al personal en métodos de mediación y enfoques pedagógicos innovadores que fomenten la participación activa del público. Además, se sugiere establecer mecanismos de evaluación continua para medir el impacto y la efectividad de estas prácticas, permitiendo así ajustes y mejoras continuas que aseguren experiencias educativas enriquecedoras y significativas para los visitantes.

Se recomienda fortalecer la interpretación y contextualización de los objetos artísticos e históricos mediante estrategias de mediación adecuadas. Esto incluye desarrollar

narrativas educativas coherentes y accesibles, implementar tecnologías interactivas y proponer actividades participativas que fomenten la explotación activa y el aprendizaje experiencial. Asimismo, es crucial mantener un proceso continuo de investigación y actualización de la información presentada, garantizando así la relevancia y precisión de las interpretaciones ofrecidas en el museo.

Se recomienda desarrollar una propuesta de mediación que integre las fortalezas identificadas del guion actual y aborde efectivamente las debilidades detectadas. Esto implica diseñar narrativas educativas claras y cohesivas que guíen a los visitantes a través de una experiencia enriquecedora y contextualizada. Además, es fundamental incorporar métodos de evaluación continua para monitorear la efectividad de nuevas estrategias implementadas, asegurando así un proceso interactivo de mejora continua y ajuste del guion para optimizar el aprendizaje de los visitantes del museo.

Se sugiere actualizar la guía en las salas de Paisajismo ecuatoriano y las exposiciones de arqueología, integrando tecnologías como realidad aumentada y proyección multimedia, además de implementar talleres prácticos y juegos educativos. Es crucial desarrollar actividades que generen una conexión emocional con los visitantes y sean atractivas para diversos grupos. Al adoptar tecnologías accesibles y actividades interactivas, se puede mejorar la conexión sensorial con las obras y superar las limitaciones financieras, equilibrando educación y entretenimiento para brindar una experiencia museística más enriquecedora y memorable.

CAPÍTULO VI.

6. PROPUESTA

Para poder acceder a la propuesta escanee el siguiente código QR:

Figura 11

Código QR de la propuesta



O acceda por el siguiente enlace:

[https://www.canva.com/design/DAGLUrecEYM/LwJiq1FEz1WBwBfoGj7crQ/edit
?utm_content=DAGLUrecEYM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGLUrecEYM/LwJiq1FEz1WBwBfoGj7crQ/edit?utm_content=DAGLUrecEYM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

6.1. Título

Ecos del Pasado: Arte y Arqueología en Ecuador

6.2. Introducción

En el vasto mundo de la historia de arte, las culturas aborígenes han dejado una huella significante y enriquecedora que merece ser investigada y comprendida. Al adentrarnos en las salas dedicadas a la historia del arte de nuestro museo, emprendemos un viaje fascinante a través de las diversas épocas y estilos que han configurado la expresión creativa de la humanidad. Desde los fragmentos de las civilizaciones antiguas hasta las vanguardias del siglo XX, cada pieza narra una historia singular y nos invita a reflexionar sobre la esencia misma del arte y su impacto en nuestras vidas.

No obstante, nuestra exploración no se limita a las obras de la historia del arte occidental. Al cruzar el umbral hacia la sala de arqueología de la época aborigen, nos adentramos en un mundo aún más antiguo y enigmático de nuestro continente. Aquí, nos encontramos frente a frente con los vestigios de aquellas civilizaciones que habitaron estas tierras mucho antes que la historia escrita documentara su existencia en América. Artefactos, herramientas y objetos de la antigua cotidianidad nos cuentan sobre las formas de vida, las creencias y las tradiciones de aquellos pueblos que supieron vivir en armonía con la naturaleza que les rodeaba.

Surge entonces una interacción entre la historia del arte y la arqueología aborigen, en la que mediante la cual se descubre la verdadera riqueza y complejidad de la experiencia humana. A través de estas salas, no solo se explora la evolución estilística y técnica del arte, sino que también nos sumergimos en las profundidades del alma humana, en su capacidad para crear, expresar y transcender. Cada obra de arte y cada artefacto arqueológico nos ofrece una ventana única hacia el pasado, invitándonos a reflexionar sobre nuestra propia identidad y nuestro lugar en el mundo.

Es fundamental mencionar que, aunque la propuesta es únicamente para las salas de arqueología y paisajismo, es importante mantener una secuencia por lo que se incluirá una mediación completa para todas las salas del MCCRiobamba.

6.3. Objetivo

Proponer la mediación como estrategia para el aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de la época aborigen en el Museo y Centro Cultural Riobamba.

6.4. Justificación

La propuesta de mediación para el MCCRiobamba tiene como objetivo principal enriquecer la experiencia educativa de los visitantes a través de actividades interactivas y juegos didácticos. En las salas de paisajismo ecuatoriano se promoverán el aprendizaje de la historia del arte mediante talleres prácticos y proyecciones audiovisuales que exploran las técnicas artísticas y movimientos estilísticos a lo largo de las diferentes obras artísticas que posee el museo. Por otro lado, la sala de arqueología está diseñada para contextualizar la vida cotidiana y las creencias de la cultura Puruhá, fomentando así la comprensión histórica y cultural entre los visitantes.

Estas iniciativas están destinadas a transformar la visita al museo en una experiencia dinámica y educativa, que no solo promueva el entendimiento del patrimonio cultural ecuatoriano, sino que también impulse la apreciación por la rica diversidad artística y arqueológica de la región.

6.5. Metodología

- Recorrido Mediado**

Los participantes serán recibidos por un mediador especializado quien dará la bienvenida, proporcionará una visión general de las salas que posee el museo y los acompañará por su recorrido. Durante el recorrido, se destacarán obras y artefactos clave, explicando su significado histórico, técnico y cultural.

- Actividades Interactivas**

En el recorrido por el museo se propondrán actividades prácticas que permitirán a los visitantes experimentar las técnicas y estilos artísticos de diferentes períodos históricos.

6.6. Desarrollo

Primera etapa/Sala temporal

En esta etapa de la bienvenida a los visitantes se explica la dinámica de la mediación y se menciona algunas recomendaciones como:

- Los visitantes pueden tomar fotografías, pero sin flash.
- Los visitantes no pueden tocar las obras por cuestiones de mantenimiento y preservación.
- Los visitantes no pueden comer dentro del museo.

Se menciona la función de la sala temporal, en esta zona las obras cambian cada mes o cada dos meses, aquí se presentan obras de artistas tanto nacionales como internacionales.

Segunda etapa/Sala de mujeres

En esta etapa se pretende valorar la actuación de las mujeres riobambeñas que se han destacado en la historia, con especial énfasis en la época de la colonia y principios del siglo XX, pese a los prejuicios de la sociedad por su posición económica cuatro de las mujeres de las que se muestran en la sala lograron acceder a la educación, que en ese momento era un privilegio.

Antes de iniciar con la mediación se les pregunta a los visitantes:

- ¿Conocen a alguna de estas mujeres o han oido hablar de ellas?
- ¿Por qué creen que son importantes en nuestra sociedad?
- ¿Conocen a otras mujeres importantes de nuestra historia?

Isabel de Godín: Nacida en 1728 en Riobamba, era parte de una familia criolla acomodada en Riobamba. Se casó con Jean Godin des Odonais, miembro de la expedición geodésica francesa. En 1749, su esposo Jean viajó a Cayena en la Guayana Francesa para organizar su retorno a Francia. Sin embargo, por problemas políticos lo mantuvieron allí por décadas. Isabel emprendió un viaje en su búsqueda en 1769, una travesía llena de dificultades y peligros a través de la selva amazónica.

Terminado la explicación se les pregunta a los visitantes:

- Si pudieras preguntarle algo a Isabel de Godin sobre su experiencia, ¿Qué le preguntarías?

Magdalena Dávalos Maldonado: Nacida en 1725 fue una destacada poeta, escritora y defensora de la educación en una época en la que las mujeres rara vez accedían a la

institución formal. Proveniente de una familia aristocrática, dominó en latín, el griego, la teología, la filosofía y la literatura, y fue miembro de la sociedad “Amigos del País”. Su legado perdura en la historia ecuatoriana como un ejemplo de inteligencia y dedicación.

En este punto se pregunta:

- ¿Cuáles creen que fueron las adversidades que se presentaron a Magdalena en su vida? Se abre una discusión y reflexión con el público.

Luz Eliza Borja: Nacida en 1903, fue una gran artista, literata, poeta y pintora. Desde muy joven mostró gran talento en estas disciplinas, con el paso de los años escribió varios poemas llenos de pasión, nostalgia y angustia, características afines a la generación Decapitada. Entre sus obras más representativas tenemos “Cofre Romántico”, “La bella durmiente” y “Quiero llorar”.

Al terminar se recita el siguiente poema:

*Nerviosa y anhelante me encontraba,
Esperando el instante deseado,
Llena de encantos y amores le abrazaba,
Cuando llegó mi padre idolatrado.
¿Por qué mi dura suerte, mi destino
Me tienen separada de su lado?
¡Este es mi único zarzal en mi camino,
La más terrible crueldad de mi hado!*

María Murgueytio Velasco: nació en 1927, fue la primera mujer en graduarse en un colegio público, además de ser la primera mujer en acceder a un cargo público como vicealcaldesa y alcaldesa de Riobamba en los años de 1978 y 1983. También fue rectora del colegio Isabel de Godin, su lucha por la igualdad de género fue una constante a lo largo de su vida.

Reflexión: Las mujeres que han logrado romper las limitaciones impuestas por la sociedad son un testimonio de la resiliencia y el coraje humano. A través de la historia, estas mujeres han desafiado normas restrictivas, superando barreras sistemáticas y enfrentando prejuicios arraigados para abrir caminos y crear oportunidades no solo para ellas, sino también para las generaciones futuras.

Manuela León: Lamentablemente no se disponen datos de su existencia, pero según cronistas Manuela fue una dirigente clave en la lucha por los derechos de los indígenas a la par de Fernando Daquilema.

Tercera etapa/Mural

En esta etapa se detallan los elementos del mural “Tradiciones de mi tierra” elaborado por el autor Pablo Sanaguano.

Volcanes: Realzamos la importancia de los volcanes de nuestra provincia relacionándolos con las creencias de nuestros ancestros.

Arquitectura: En esta parte del mural encontramos el monumento a Pedro Vicente Maldonado y la Iglesia principal de nuestra ciudad, mencionamos la importancia de estos para nuestra sociedad.

Representación de nuestra identidad cultural: Mencionamos las diferentes culturas presentes en la actual Chimborazo, dando a conocer sus diferencias culturales.

Leyendas: En el mural podemos encontrar a varios personajes referentes a nuestras leyendas como el animero, la dama tapada, el duende, el cura sin cabeza y la bruja de Chambo. Una vez presentados a los personajes del mural se les pregunta: ¿Conoce las leyendas de alguno de los personajes?, a manera de juego se cuenta una leyenda.

Trabajos tradicionales: En esta parte del mural podemos encontrar a lateros, carpinteros, poetas, músicos, jinetes, etc., aquí se pregunta ¿Si alguno de ellos ha jugado con un trompo o rayuela?, se explica cómo se realiza el juego, se mencionan las labores representadas en el mural y su importancia para la sociedad chimboracense.

Fiestas tradicionales: En el mural podemos encontrar a varios personajes importantes e indispensables en las fiestas de nuestra ciudad. Es por ello que se pregunta los visitantes ¿Qué personajes se les hace familiares?, posteriormente se explica la importancia de estas fiestas y de los personajes para la provincia.

Al nombrar al Diablo de lata, una persona sale bailando y después se pregunta directamente, ¿Qué representa el Diablo de lata en la Cultura Chimboracense?

- Se da a conocer la importancia de preservar las tradiciones.
- Se pide que la persona disfrazada muestre el paso principal del Diablo de lata y les enseña el paso a los visitantes.

Esta etapa lo que se pretende es que los estudiantes aprendan el paso básico de este personaje y sean participes del mismo, fomentando así la identidad cultural.

Cuarta etapa/sala de arqueología

En esta etapa se busca mostrar a los visitantes nuestro legado cultural, es importante mencionar que, aunque esta sala se centra la arqueología Puruhá, no es la única existente, ya que muchas de las piezas tienen influencias de otras culturas importantes. Para esta sala primero se da un contexto de la época en la que se desarrollan estas culturas y al final se realizan las actividades.

Historia precolombina

La época aborigen o precolombina en América Latina se refiere al período anterior a la llegada de los europeos en el siglo XV, caracterizado por la diversidad cultural, social y económica de diversas civilizaciones nativas en América. Los primeros habitantes eran cazadores especializados que vienen bandas nómadas, cazaban fauna andina, recolectaron alimentos vegetales que usaban armas del basalto y obsidiana, habitaban en cuevas o construcciones simples y sus asentamientos eran temporales. Posteriormente, se extendieron a otros lugares, como la costa, donde añadieron la pesca, sus actividades. En Las Vegas, la península de Santa Elena. Se observa un control variado de recursos. La época aborigen no fue estática o hubo intercambios culturales y conflictos entre civilizaciones. Los periodos que tuvo la historia precolombina tenemos:

Periodización de la Época Aborigen			
Período	• Condiciones de producción	Correspondencia fase cerámicas	Años
Sociedades de cazadores y recolectores	<ul style="list-style-type: none">• Caza-recolección• Banda• Campamento	Paleoindio (precerámico)	12000-3900 a.C.
Sociedades agrícolas aldeanas incipientes	<ul style="list-style-type: none">• Agricultura de subsistencia• Tribu• Estancias y/o aldeas dispersas	Formativo temprano	3900-2300 a.C.
		Formativo medio	2300-1300 a.C.
Sociedades agrícolas aldeanas superiores	<ul style="list-style-type: none">• Agricultura de excedente• Tribu estratificada• Aldeas concentradas o aglomeradas	Formativo tardío	1300-550 a.C.

Sociedades agrícolas supracomunales	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultores y circuitos de intercambio • Jefatura o señorío étnico • Centros limitados 	Desarrollo regional Integración	500-1500 d.C.
Sociedades estatales	<ul style="list-style-type: none"> • Agricultura, artesanía, comercio, planificación • Estado incaico • Centros urbanos rectores del sector rural 	Hasta final de Integración	1500-1534 d.C.

Fuente: Adaptada de Historia, Tiempo y conocimiento del pasado, de Enrique Ayala Mora, 2014

Periodo de Integración

El periodo de integración (400-1500/1532 d.C.) se caracteriza por el fortalecimiento de redes de intercambio e influencia de los mercaderes (Mindaláes). En su fase tardía, las desigualdades sociales eran reguladas por un cacique supremo respaldado por varios niveles de cohesión. Esas sociedades jerarquizadas, conocimos como “Cacicazgos”, (Señoríos Étnicos” o “Jefaturas”, formaron grandes confederaciones mediante alianzas. Los “Señoríos Étnicos” variaban en tamaño e importancia basándose en alianzas, guerras y sistemas de parentesco, y comenzaron a desarrollar un sector gobernante diferenciado.

Una de las culturas más importantes de Sierra Centro fueron los Puruhás, ubicados principalmente en la provincia de Chimborazo, en el valle de Chanchán; se extendieron hasta la sección sureña de la provincia de Tungurahua e incluso Bolívar. La producción artesanal de esta cultura se caracterizó por su habilidad en cerámica, metalurgia y tejidos.

Los puruhás se destacaban en varias artesanías: elaboraban cerámicas decoradas con técnicas de modelado y englobe, creando vasijas y objetos ornamentales con diseños geométricos; eran expertos en metalurgia, trabajando metales como el oro, la plata y el cobre para fabricar utensilios, joyas y objetos rituales; tejían complejos y coloridos textiles usando fibras naturales como algodón y lana de camélidos; y practicaban la cestería, además de fabricar instrumentos musicales y herramientas de piedra.

Estas habilidades artesanales no solo servían para fines prácticos y decorativos, sino que también tenían un profundo significado cultural y ritual dentro de la sociedad Puruhá,

reflejando su conexión con el entorno natural y su desarrollo técnico-artístico. Es importante conocer que muchas de las piezas exhibidas no solo son Puruhás, sino que también tienen influencias de otras culturas como:

Manteño-Huancavilca

Asentados en las costas de Manabí y Guayas, incluyendo la isla de La Palta, dependían del mar, manglares y terrazas agrícolas para subsistir. Su cerámica destacaba por sus formas antropomórficas y zoomorfas, decoradas con incisiones y pinturas sobre cerámica negra pulida.

Milagro-Quevedo

Se ubicaron entre la cordillera de los Andes y la cordillera costera, se extendía por el sistema fluvial del río Guayas y sus afluentes. Esta cultura se destacó por su estructura social jerárquica con centro administrativos en fuerte señoríos y una alta densidad poblacional. Sobresalieron en orfebrería y metalurgia, utilizando oro y cobre, además de producir cerámica funcional y decorada, y figuras talladas en piedra.

Pastos

Se establecieron en mesetas como Ipiales-Túqueres y Carchi entre Ecuador y Colombia. El valle del río Chota fue crucial para su economía, centrada en la producción y comercio de coca y sal. En cuenta a la alfarería desarrollaron diferentes estilos según cada etapa como la Capulí, Piartal y Tuza, evolucionando de Piartal a Tuza entre 800-1500 d.C.

Caranqui

La cultura Caranqui fue una confederación de señoríos Otavalo-Cayambe-Caranqui, centralizada bajo la élite que controlaba recursos como la coca, algodón y ají. En la región interandina, se encontraron 98 sitios con montículos, camellones y canales de riego, indicativos de una organización social jerárquica para intensificar la agricultura.

Cañari

Los Cañaris se organizaban en cacicazgos con divisiones internas y conflictos frecuentes, pero se unían para enfrentar amenazas como los Shuaras o los Incas, liderados por caciques como Duma Sigsig. Aunque compartían lengua y cultura, carecían de una estructura política unificada. Geográficamente, se asentaban en las provincias actuales de Cañar y Azuay, con expansión hacia Chimborazo, Loja y el Oro. En términos de producción artesanal, destacaban dos tradiciones cerámicas: Tacalshapa, con influencias Huari y decoraciones geométricas incisas, y Cashaloma, influenciada por los Puruhá y conocida por sus vasijas decoradas con pintura roja y blanca.

Napo

La cultura Napo, vinculada a la familia tupi-guara-ní del Amazonas medio, como los Omagua en Ecuador, se caracterizaba por ocupaciones breves y alta movilidad debido al agotamiento rápido del suelo. Se establecieron en las cuencas del río Napo y sus afluentes, llegando ocasionalmente al río Aguarico al norte y los valles de Misahualli y Joandachi al oeste, abarcando provincias como Sucumbíos, Orellana, Napo y Pastaza en la Amazonia ecuatoriana. En términos artesanales, destacaban por sus urnas funerarias con figuras antropomorfas pintadas, representando personajes sentados con piernas dobladas y perforaciones en las orejas para aretes.

Periodo Incaico

La civilización incaica, según la leyenda, se originó alrededor del año 1100 con Manco Cápac, quien junto a su hermana-esposa mama Ocllo fundó Cuzco como hijos del sol, enseñando agricultura e hilado para civilizar a la población. Los incas unificaron culturas mediante la conquista, extendiéndose por Perú, Ecuador, Bolivia, Chile, Argentina y Colombia. En Ecuador, enfrentaron la conquista iniciada por Túpac Yupanqui y continuada por Huayna Cápac. La alfarería inca se destacó por su técnica de enrollado de arcilla, moldes y elaboradas decoraciones, reflejando su vida cotidiana y destreza artesanal.

Tras la explicación, para esta sala pueden desarrollar las siguientes actividades:

1. Estación interactiva de reconstrucción de vasijas:

Descripción: Una vez realizada la explicación y solventada cualquier duda, se pide a los visitantes que escogen su escultura favorita.

Actividad: Inmediatamente se les proporciona arcilla y herramientas simples (como palillos y moldes), aquí se les pide que intenten recrear diseños favoritos con ayuda del mediador o la persona encargada de la actividad.

(Actividad enfocada para niños)

2. Juegos de asociación cultural

Descripción: Este es un juego interactivo para todas las edades que tiene como objetivo probar el conocimiento adquirido sobre la cultura Puruhá.

Actividad: Se les muestra a las visitantes imágenes de las esculturas expuestas, estas fotografías se las expone con ayuda de un proyector. Los visitantes deben asociar cada artefacto con su función o significado cultural.

(Actividad para todas las edades)

3. Experiencia de realidad aumentada:

Descripción: Utilización de tecnología AR para ofrecer una experiencia inmersiva con los artefactos Puruhá.

Actividad: Los visitantes pueden usar dispositivos móviles proporcionados por el museo para ver representaciones digitales en 3D de artefactos específicos. Pueden interactuar virtualmente con los artefactos para obtener detalles adicionales.

(Actividad enfocada para adolescentes y adultos)

4. Narrativas animadas de mitos Puruhá

Descripción: Animaciones cortas que cuentan mitos y leyendas de la cultura Puruhá.

Actividad: Los visitantes observan animaciones que narran historias tradicionales Puruhá relacionadas con los artefactos expuestos, explorando el contexto cultural y espiritual detrás de ellos.

(Actividad para todas las edades)

Quinta etapa/Expediciones científicas

Misión Geodésica Francesa: Se habla de la Misión Geodésica Francesa y la labor de Pedro Vicente Maldonado dentro de la misión que dio como resultado el estudio Carta de la Provincia de Quito y sus adyacentes (17/33), se menciona que fue el primer mapa científico de la provincia de Quito, obra que marcó un hito para la construcción de la cartografía patria, además, mencionar que, aunque Maldonado realizó el estudio D' Amville fue quien realizó el grabado en París en 1750 y se explica el método de triangulación.

Estudio de Humboldt: Se menciona parte de su vida, se enfatiza en que es considerado el creador de la Ecología y Ambientalismo a partir de que ascendió al Chimborazo en 1802, a pesar de que no llegó a la cima del volcán, realizó un detallado análisis de la distribución de las plantas sobre el ecosistema de los Andes y gracias a ello algunos científicos han hecho estudios con la fauna y flora local.

• Sala de paisajismo

La Historia del Arte se enfoca en la evolución de las expresiones artísticas a lo largo del tiempo y en su contexto. El Arte Moderno, surgido a finales del siglo XIX y principios del XX, marcó una ruptura con estilos históricos establecidos. En arquitectura y diseño, figuras como William Morris, Victor Horta, y Luis Doménech y Montaner destacaron con obras que buscaban independizarse de convenciones previas. En la pintura, movimientos como el cubismo y el futurismo, liderados por Braque, Picasso y artistas italianos, exploraron nuevas formas geométricas y dinámicas.

Por otro lado, el Romanticismo, dominante en la primera mitad del siglo XIX, celebró lo subjetivo sobre lo absoluto, enfatizando la emoción y la fantasía frente a la razón. En América Latina, el Paisajismo del siglo XIX también jugó un papel crucial, representando la realidad de manera aparente y contribuyendo a la configuración de identidades nacionales

a través de representaciones visuales. Entre el recorrido se pueden realizar las siguientes actividades:

1. Estación táctil de técnicas artísticas:

Descripción: Exploración táctil y visual de las diferentes técnicas artísticas utilizadas en las obras.

Actividad: Los visitantes pueden tocar réplicas de materiales de arte como pinceles, paletas de colores y muestras de lienzo para comprender cómo se aplican las técnicas de óleo sobre lienzo, óleo sobre madera y piedra tallada. Se proporcionan paneles informativos sobre cada técnica.

(Actividad para todo público)

2. Juego de Apreciación Artística "Descubriendo el Paisajismo":

Descripción: Un juego diseñado para estimular la observación y la comprensión de las obras expuestas.

Actividad: Se proporcionarán tarjetas con preguntas sobre cada obra (como el autor, la técnica utilizada, el estilo artístico y los elementos destacados del paisaje representado). Los visitantes deberán encontrar las respuestas observando detenidamente cada obra y discutiendo sus interpretaciones.

(Actividad para todo público)

3. Estación Interactiva de Realidad Virtual:

Descripción: Utilización de tecnología VR para explorar paisajes ecuatorianos representados en las obras.

Actividad: Los visitantes pueden usar visores VR para ver recreaciones digitales de paisajes como el Chimborazo o el páramo en la cordillera occidental, tal como fueron pintados por artistas como Cesar A. Villacrés y Luis E. Martínez M

(Actividad para todo público)

4. Zona de Fotografía Artística:

Descripción: Espacios decorados que recrean escenas de paisajes ecuatorianos.

Actividad: Los visitantes podrán vestirse con atuendos temáticos y tomar fotografías, creando así su propio paisaje artístico inspirado en las obras de la sala.

(Actividad para todo público)

Sexta etapa/Sala de la Antigua Riobamba

En esta etapa, se explica sobre el terremoto de 1797 que destruyó la antigua Riobamba, se menciona que después de ello empezó un debate de donde se debería reconstruir la ciudad si en Gatazo o Tapi, es por ello que, las autoridades de la Audiencia delegaron a Bernardo Darquea, para que decidiera la ubicación, la cual fue a favor de Tapi (actual Riobamba). Es importante mencionar:

La conformación de la ciudad de la colonia española con los cuatro poderes religioso, político, económico y social.

De los restos encontrados tenemos el Escudo del Rey Carlos III (enfatizar que es la unión del reino de Castilla y León y la importancia de la Corona española) y un capitel de una columna de la antigua Riobamba. Además, se da a conocer los hitos que dieron lugar a que Riobamba lleve el nombre de Ciudad de las Primicias.

- Finalmente, con la colaboración de los bomberos de Riobamba se presentará las medidas de seguridad en caso de existir un terremoto, esto con el objetivo de que los estudiantes sepan cómo actuar durante un desastre sísmico.

Séptima etapa/Sala de sublevaciones indígenas

En esta sala se muestra la lucha de los indígenas por la igualdad de derechos a través de la historia, debido a que las comunidades indígenas tenían que pagar tributos y trabajar gratis para el Estado.

Unos de los grandes referentes en la lucha indígena fue Fernando Daquilema, líder que se enfrentó a los abusos cometidos en la recaudación del diezmo y el temor de que se impusiera la “aduana”, es importante mencionar que, junto a Manuela León, son declarados héroes nacionales. Otro gran referente fue Leonidas Proaño, conocido también como el obispo de los indios ya que defendió los derechos de los indígenas, y por ellos fue llevado preso, renunció al obispado y fue nombrado presidente del Departamento Pastoral Indígena de la Conferencia Episcopal Ecuatoriana, cargo que ejerció hasta su muerte en 1988.

Para la presente sala, se podrán realizar las siguientes actividades y juegos didácticos:

Juego de Roles Históricos: Organiza un juego donde los visitantes puedan interpretar roles históricos clave como Fernando Daquilema, Manuela León, o Leonidas Proaño. Cada participante puede aprender sobre los desafíos que enfrentaron y sus contribuciones a través de diálogos simulados o escenas cortas.

(Actividad para todas las edades)

Puzzle de Lucha por los Derechos: Mediante un rompecabezas que represente imágenes significativas de las sublevaciones indígenas y la lucha por la igualdad de

derechos, los visitantes pueden armar el rompecabezas mientras aprenden sobre cada imagen y su contexto histórico.

(Actividad para todas las edades)

Murales Colaborativos: Mediante la instalación de murales en blanco, los visitantes pueden dejar mensajes, dibujos o reflexiones sobre la importancia de las raíces indígenas y el legado de los líderes como Daquilema y Proaño. Esto fomenta la participación activa y la expresión personal.

(Actividad para todas las edades)

Talleres de Artesanía Indígena: Se organizan talleres donde los visitantes puedan aprender y practicar técnicas artesanales tradicionales indígenas, como tejidos, cerámica o pintura. Esto conecta las expresiones artísticas contemporáneas con las tradiciones ancestrales que aún perduran.

Estas actividades y juegos no solo educan sobre la historia y la cultura indígena, sino que también involucran activamente a los visitantes, promoviendo una experiencia enriquecedora y memorable en el museo.

(Actividad para todas las edades)

- **Actividades – Taller educativo**

Para finalizar el recorrido a los visitantes se les lleva al taller educativo, aquí se les da la oportunidad de escoger entre las diferentes actividades:

1. Zona de paisajismo en miniatura:

Descripción: Un taller práctico que enseña técnicas básicas de paisajismo.

Actividad: Los participantes crean pequeños paisajes en maquetas usando materiales como arcilla, musgo y pinturas acrílicas. Se enfatiza la composición, la perspectiva y el uso del color para capturar la esencia de los paisajes ecuatorianos.

(Actividad para todas las edades)

2. Zona de pintura al óleo:

Descripción: Introducción a las técnicas de pintura al óleo inspiradas en los paisajes ecuatorianos.

Actividad: Guiados por un artista, los participantes aprenden sobre la mezcla de colores, el uso de pinceles y la aplicación de capas para crear sus propias interpretaciones de paisajes como el Tungurahua o las serranías de Tarqui.

(Actividad para todas las edades)

3. Construcción de esculturas en piedra:

Descripción: Taller práctico que explora la talla de piedra inspirada en las obras líticas de la sala.

Actividad: Los participantes utilizan herramientas simples para esculpir pequeñas esculturas en piedra, inspiradas en elementos como el Escudo del Rey de España, Carlos III o el Capitel de Columna.

(Actividad enfocada en jóvenes y adultos)

4. Zona de construcción de maquetas de volcanes ecuatorianos:

Descripción: Taller práctico que explora la geografía y geología ecuatoriana.

Actividad: Los participantes construyen maquetas de volcanes ecuatorianos como el Chimborazo o el Tungurahua, utilizando materiales como arcilla, cartón y pintura para representar la estructura y el entorno natural de estos paisajes icónicos.

(Actividad para todas las edades)

5. Zona de fotografía de paisajes:

Descripción: Introducción a la fotografía de paisajes utilizando técnicas básicas.

Actividad: Guiados por un fotógrafo profesional, los participantes exploran la sala de paisajismo y aprenden sobre composición, iluminación y captura de paisajes ecuatorianos con cámaras digitales proporcionadas por el museo.

(Actividad enfocada en jóvenes y adultos)

6. Taller de cerámica experimental:

Descripción: Experimentación con técnicas de cerámica utilizadas por los Puruhá.

Actividad: Guiados por un ceramista, los participantes exploran métodos tradicionales y contemporáneos para crear piezas cerámicas únicas inspiradas en los artefactos Puruhá exhibidos.

(Actividad enfocada en jóvenes y adultos)

7. Dramatización de rituales Puruhá:

Descripción: Representación teatral de un ritual ceremonial Puruhá.

Actividad: Los participantes eligen roles y escenifican un ritual Puruhá utilizando máscaras y accesorios simples proporcionados por el museo. Esto ayuda a entender mejor el significado y la importancia de estos rituales en la cultura Puruhá.

(Actividad para todas las edades)

8. Construcción de estatuillas antropomorfas:

Descripción: Taller enfocado en la escultura de pequeñas estatuillas antropomorfas.

Actividad: Los participantes moldean arcilla para crear réplicas de estatuillas Puruhá bajo la guía de un instructor. Aprenden sobre los estilos y significados detrás de estas estatuillas.

(Actividad para todas las edades)

9. Ceremonia virtual de ofrenda:

Descripción: Una actividad que explora las prácticas rituales de los Puruhá.

Actividad: Utilizando proyecciones o realidad aumentada, los participantes simulan una ceremonia de ofrenda, aprendiendo sobre los objetos y alimentos tradicionales utilizados en los rituales Puruhá.

(Actividad enfocada en jóvenes y adultos)

Despedida

Para finalizar su visita por nuestro museo, les invitamos a llevar con ustedes no solo el conocimiento adquirido sobre cada una de nuestras obras y salas, sino también el profundo sentido de conexión con el patrimonio cultural de nuestro país. Esperamos que esta experiencia en el Museo y Centro Cultural Riobamba haya enriquecido su comprensión y aprecio por nuestra historia y arte.

¡Esperamos verlos de nuevo pronto para seguir explorando juntos nuestro legado cultural!

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado-Vélez, J.A et al (2023). La Investigación Académica para las Ciencias Económicas: Teoría, redacción y publicación de artículos de investigación. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. <https://doi.org/10.33996/cide.ecuador.AC2636287>.
- Álvarez, E. S. (2015). Coleccionismo y el origen del museo. CG Meneses, Contextos educativos no formales: el museo y la apropiación del conocimiento científico, 17-26.
- Alvarez-Rodríguez, D., Marfil-Carmona, R., & Báez-García, C. (2019). Investigación de impacto sobre la formación en mediación y educación en museos: análisis de la Web of Science. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 22(1).
- Andrade Ríos, P. F. (2018). Estrategias de mediación turística para la accesibilidad de personas con discapacidad auditiva en el museo Pumapungo de la ciudad de Cuenca (Bachelor's thesis). Retrieved from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/30706>
- Ayala Mora, M. E. (2008). Resumen de historia del Ecuador. Corporación Editora Nacional.
- Ayala Mora, M. E. (2014). Historia, tiempo y conocimiento del pasado: estudio sobre periodización general de la historia ecuatoriana; una interpretación interparadigmática. Quito: Corporación Editora Nacional, CEN; Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Azcárate Ristori, J. M., Sánchez, A. E. P., & Domínguez, J. A. R. (1986). Historia del arte. Anaya (Madrid 1982).
- Baldíon-Acevedo, T. L. (2020). La influencia de la aplicación de la teoría de la experiencia del aprendizaje mediado de Reuven Feuerstein en el afianzamiento lector y escritor de los estudiantes de sexto grado. Revista Docentes 2.0, 9(2), 170-181.
- Balerdi, I. (2002). ¿Qué fue de la nueva museología? El caso de Québec. Artigrama, 17, 493-516.
- Barros, A (2024). Mediación para el Aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba. (J. Usca, Entrevistador)
- Baud, M. (2009). Escenarios para una patria: Paisajismo ecuatoriano, 1850-1930.
- Camacho, R. (s. f.). Cuadro comparativo Arte prehistórico. Scribd. <https://es.scribd.com/document/511373841/Cuadro-Comparativo-Arte-Prehistorico>
- Carmona, I. M., & Freitag, V. (2014). Los Museos en el Siglo XXI: nuevos retos, nuevas oportunidades. Revista Digital do LAV, 7(1), 30-49.
- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Bogotá: biblioteca electrónica de la universidad Nacional de Colombia, 2, 1-11.
- Cortés, M. E. C., & León, M. I. (2005). Generalidades sobre Metodología de la Investigación (p. 105). Ciudad del Carmen, Mexico: Universidad Autónoma del Carmen.
- Croce, B. (2002). ¿Qué es el arte? (1).
- De Carli, G. (2004). Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: conceptos y modelos. Revista Abra, 24(33), 55-75.

- Engel, A., & Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 25(1), 225-242.
- Euroinnova Business School. (2022). Descubre las actividades para aprenderse las tablas de multiplicar. <https://www.euroinnova.ec/blog/que-hacen-los-museos>
- Favale, R. D. (2005). El Imperio Inca. Comercio exterior Universidad de Barcelona: https://www.comercioexterior.ub.edu/latinoamerica/lecturas07_08/Incas/elimperio_inca. p df.
- Fernández Cervantes, M. (2003). Los museos: espacios de cultura, espacios de aprendizaje. Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia.
- Fernández, C. (1995). La Biblioteca de Alejandría: pasado y futuro. Revista general de información y documentación, 5(1), 156-179.
- García Cano, M. (2018). Prácticas artísticas contemporáneas y construcción de conocimiento en la mediación en museos con personas afectadas de Alzheimer. Arteterapia, 13.
- Garcia-Arista, M. L. S. (2014). Nuevas claves en mediación educativa. Innovación educativa, (24).
- Gómez Navas, Monserrate Viviana. La mediación comunitaria en museos del Centro Histórico de Quito: negociaciones, tensiones y resistencias (2009 -2014). Quito, 2016, 127 p. Tesis (Maestría en Estudios de la Cultura. Mención en Artes y Estudios Visuales). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Letras y Estudios Culturales.
- Gómez, R., Chaparro, E., Aguirre, M., Cornejo, A., & Ron, M. (2017). Las Culturas Valdivia y Milagro-Quevedo en la cuenca baja del río Guayas. Universidad Estatal de Milagro-UNEMI, Milagro, Ecuador.
- Granizo, S (2024). Mediación para el Aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba. (J. Usca, Entrevistador)
- Granizo, S. (2021). Museología y Coleccionismo bajo concepto de translocación: De especie Natural al objeto de museo [Tesis de Máster de Estudios Avanzados en Museos y Patrimonio Histórico-Artístico] Universidad Complutense Madrid.
- Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. D. P. (2013). Metodología de la Investigacion Hernandez Sampieri 6a Edicion. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9).
- Hernández, F. H. (1994). Manual de museología. Madrid: Síntesis.
- Hernández, M. (2016). Estudio de la educación no formal y su influencia en el consumo de cursos de capacitación en el sector norte de Quito, parroquia Iñaquito, año 2015. Obtenido de Repositorio de la Universidad Internacional SEK: <https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/2431/1/Tesis%20final%20para%20CDS.pdf>
- Islas, P. (2012). Arte románico, gótico y bizantino [Diapositivas]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/CarasdePopo/tabla-comparativa-de-arte-medieval>
- Islas, P. (2012). Cuadro comparativo [Diapositivas]. SlideShare. https://es.slideshare.net/CarasdePopo/cuadro-comparativo-15551214?next_slideshow=true

- León Ortiz, Carmen & Ramos, Rómulo. (2017). El museo como espacio de generación de aprendizaje e investigación, caso museo de la Concepción de la Ciudad de Riobamba. *Revista Boletín Redipe*.
- León, C. R., León, C.H. y Troya, H. (2023). El desarrollo de competencias profesionales: una aproximación de la universidad a los museos y sitios arqueo-arquitectónicos. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 21(40), 129-144.
- Mead, C. W. (2002). Old civilizations of Inca land. Book Tree.
- Melo, M (2024). Mediación para el Aprendizaje de Historia del Arte y Arqueología de Época Aborigen en el Museo y Centro Cultural de Riobamba. (J. Usca, Entrevistador)
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s. f.). Museo Nacional del Ecuador (Provincia de Pichincha). <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/museo-nacional-quito-provincia-de-pichincha/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s. f.). Museos del Ministerio de Cultura y Patrimonio. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/museos-2/>
- Ministerio de Turismo. (s. f.). Conoce el museo y parque Etno-botánico Pumapungo. <https://www.turismo.gob.ec/conoce-el-museo-y-parque-etno-botanico-pumapungo/>
- Moreno Yáñez, S. E., & Oberem, U. (1981). Contribución a la etnohistoria ecuatoriana.
- Moret i Sabidó, L. (2022). Entornos de aprendizaje no formales e informales. Participación educativa.
- Museo de la Ciudad (2022). Secretaría de Cultura Quito. <https://quitocultura.com/team-member/museo-de-la-ciudad/>
- Museo y Centro Cultural de Riobamba. (s. f.). Riobamba. <https://riobamba.com.ec/es-ec/chimborazo/riobamba/museos/museo-centro-cultural-riobamba-a2wefaf9bd>
- Navas, J. J. L. (2004). La educación como objeto de conocimiento: el concepto de educación. In Teorías e instituciones contemporáneas de educación (pp. 30-47). Biblioteca Nueva.
- Nonell, J. B. (1976). Atlas de historia del arte. Jover.
- Ontaneda, S., & Fresco, A. (2010). Las antiguas sociedades precolombinas del Ecuador: Un recorrido por la sala de Arqueología del Museo Nacional. Catálogo de la Sala de Arqueología.
- Palacios, J. (1999). La cuestión escolar. Barcelona: Fontamara.
- Pedro, P. G. (1980). Arqueología del Ecuador. Gallo Capitán, 1980
- Peña, C. N., & Yépes, J. L. (2007). Los tesoros documentales y su aplicación en la información impresa, digital y multimedia. Alfagrama.
- Quiñonez, R. (2018). Cuadro comparativo Arte moderno y contemporáneo. calameo.com. <https://www.calameo.com/read/0057851459756476d362a>
- Reyes-Ruiz, L., & Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.
- Saban, J. (2018). Estrategias de mediación en Museos de Arte. Proyecto de investigación.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Dominio de las Ciencias, 2(3 Especial), 127-137.

- Sánchez-Acero, A., & García-Martín, M. B. (2021). Programa de entrenamiento en potencial de aprendizaje para niños colombianos con dificultades de aprendizaje en Matemáticas. *Interdisciplinaria*, 38(1), 163-180.
- Smither, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistemática de la educación no formal. Obtenido de Revista de Educación Laurus: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102213.pdf>
- Stothert, K. E. (2001). Manteño: Manteño del Norte, Manteño del Sur, Huancavilca o Guancavilca, Manteña-Huancavilca, Punáe, La Libertad. Encyclopedia of Prehistory: Volume 5: Middle America, 303-327.
- Urtizberea, I. A. (2008). La Nueva Museología, el patrimonio cultural y la participación ciudadana a debate. Participación ciudadana, patrimonio cultural y museos: entre la teoría y la praxis, 13.
- Vidagañ Murgui, M. (2016). Museos, mediación cultural y artes visuales: perfiles profesionales del ámbito educativo (Doctoral dissertation, Universitat de València).
- Zamora, Tannia & Cáceres, Marcelo & Zamora, Jhonny & Granizo, Luis & Velasco, Ariel & Balseca, Evelyn & Barba, Edison & Fonseca, Ana & Cando, Luis & Chafla, Saraí & Gavilánez, Eduardo & Asqui, Jessica & Mazón, María & Andino, Paulina & Tibán, Henry & Caranqui, Silvia & Ponce, Sandra & Cruz, Gabriela & Ruano, Adriana & Silva, Jorge. (2022). Investigación, innovación e inclusión. 10.37135/u.editorial.05.74.
- Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, 22(50), 128-141.

ANEXOS

Anexo 1

Entrevista al guía



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre el manejo de las guías en el museo.

Preguntas:

1. ¿Cuál es la reacción general de los visitantes al comenzar la visita guiada?
2. ¿Cómo suele captar y mantener el interés de los visitantes durante los recorridos?
3. ¿Cómo reaccionan los visitantes ante los artefactos arqueológicos y las obras de Arte? ¿Muestran curiosidad sobre la historia o arqueología y el uso de estos objetos?
4. ¿Qué cambios o mejoras cree que podrían implementar en las visitas guiadas para mejorar la experiencia en el museo?
5. ¿Recibe algunas sugerencias de los visitantes después de las visitas? Si es así, ¿Qué tipo de comentarios recibes más comúnmente?

Anexo 2

Entrevista a Arqueólogos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre las actividades que se deberían implementar en los museos en las salas de los museos.

Preguntas:

- 1. ¿Cuáles cree que son los principales desafíos que enfrentan los museos al intentar presentar las culturas precolombinas al público?**
- 2. ¿Cómo se podría integrar la tecnología moderna (como la realidad aumenta) para enriquecer la experiencia de los visitantes en las salas de arqueología precolombina?**
- 3. ¿Podría sugerir algunas actividades prácticas o talleres que las personas podrían realizar para aprender sobre las culturas precolombinas?**
- 4. ¿Cuáles diría usted que son las réplicas de artefactos o modelos más atractivos para que las personas puedan manipular y examinar de cerca?**
- 5. ¿Qué recomendaciones daría a los museos que deseen mejorar la forma en que representan la arqueología precolombina al público?**

Anexo 3

Entrevista a Historiadores de Arte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre las actividades que se deberían implementar en los museos en las salas de los museos.

Preguntas:

- 1. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan los museos al intentar presentar obras de arte al público?**
- 2. ¿Cómo se podría integrar la tecnología moderna (como la realidad aumenta) para enriquecer la experiencia de los visitantes en las salas de arte?**
- 3. ¿Cuáles diría usted que son las réplicas de artefactos o modelos más atractivos para que las personas puedan manipular y examinar de cerca?**
- 4. ¿Cómo cree que los museos pueden balancear la educación y el entretenimiento en las exposiciones de arte?**
- 5. ¿Qué recomendaciones darías a los museos que deseen mejorar la forma en que representan las obras de arte al público?**

Anexo 4

Encuesta a visitantes del MCCRiobamba



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

La presente encuesta tiene por objetivo conocer el nivel de aprendizaje adquirido luego de su visita al Museo y Centro Cultural Riobamba en las salas de Arqueología y Arte.

Instrucciones:

- La encuesta es anónima.
- Escriba con una x en la alternativa que según su opinión estima correcta.

Preguntas:

1. Considera que las exposiciones del museo ayudan al aprendizaje de Historia de Arte y Arqueología de la Época aborigen.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

2. Los elementos de arte de la sala de Paisajismo ecuatoriano favorecen el aprendizaje de la Historia del arte

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

3. Su participación en los talleres de arte y arqueología ha contribuido al aprendizaje de estas disciplinas.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

4. ¿Las actividades refuerzan sus conocimientos de arqueología?

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

5. Las exposiciones del museo le inspiraron a aprender más sobre arte.

1	2	3	4	5

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	-------------------	------------	-----------------------

6. ¿Preferirías que las guías en el museo incluyan actividades interactivas y dinámicas (por ejemplo, talleres prácticos, demostraciones en vivo, juegos educativos, etc.)?

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

7. La información presentada en las exposiciones de arqueología es clara y fácil de entender.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

8. Aprendió sobre arte y arqueología durante tu visita al museo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

9. Le resulta más agradable aprender en el museo que en las instituciones educativas.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

10. ¿Preferirías que el museo ofreciera mediaciones educativas (charlas, talleres, debates) en lugar de las guías tradicionales?

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Anexo 5

Guión actual del MCCRiobamba



O acceda al Guión actual del MCCRiobamba a través del siguiente enlace:

https://drive.google.com/file/d/1M19z9at3b3v2HGv_vASR2vNyMuWmR3NI/view?usp=sharing