



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**EL TALLER ARTÍSTICO COMO RECURSO EDUCATIVO DEL PROGRAMA
PÚBLICO DEL BIOMUSEO: PROPUESTA “ESTRATEGIA DE TALLERES
ARTÍSTICOS EN EL BIOMUSEO”.**

**ELABORADO POR:
ELIZABETH ESTHER RODRÍGUEZ ESTRADA
8-929-843**

**ASESOR:
PROFESORA VIVIANA RIVERA**

**TRABAJO DE GRADO PARA
OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

SEPTIEMBRE DEL 2020

*A todos aquellos que, a pesar de las circunstancias,
nunca dejaron de dar lo mejor de sí mismos.*

AGRADECIMIENTOS

Rindo por siempre gratitud, a mi Dios, por ayudarme en todo momento y ser mi fuerza en el camino, por permitirme completar esta etapa de mi vida, pues todo se lo debo a Él.

Agradezco a mi familia que me acompañó, apoyó y aconsejó durante las buenas y las malas, sobre todo, por confiar y creer en mí, aun cuando ni yo misma me sentía capaz. Infinitas gracias a mi madre, Melina Estrada, porque me inculcó el valor del estudio, la superación y, con su ejemplo, me alentó a ser mejor todos los días. A mi hermana Sara, quien con su dedicación por la danza me inspiraba ser yo misma, igual de disciplinada en las artes visuales. A mi padre, Herminio Rodríguez, por impulsarme a ser una excelente profesional y enseñarme a valorar las oportunidades que nos da la vida. A mis abuelos, Donaldo y Carolina, quienes son ejemplos a seguir y me ofrecieron su apoyo incondicional a través de toda mi carrera.

Podría seguir la extensa lista de familiares que me apoyaron y que en algún momento me brindaron una palabra de aliento, a todos ustedes, les estoy muy agradecida.

Para el desarrollo de este proyecto, agradezco al equipo del Biomuseo. A la Sra. Dilia Santamaría, quien creyó en mí, pues tiene fe en el talento de los jóvenes, y no solo eso, sino que lo impulsa. A Darién Montañez, porque a pesar de sus ocupaciones, estuvo dispuesto a ayudarme, ya que indiscutiblemente, apoya y cree en las artes. A Luis Miranda y a Susana, han sido personas increíbles conmigo y no tienen miedo de enseñarle al mundo el valor de la biodiversidad. A Yulang y a Adrián, quienes me brindaron su conocimiento. Y al Sr. Víctor Cucalón por permitirme contribuir con mi granito de arena para que el Biomuseo siga siendo el mejor museo de Panamá.

Quisiera añadir, aunque parezca exagerado, a todos los colaboradores del Biomuseo en general, ya que todos trabajan por una misión educativa común y forman parte del engranaje que simboliza el museo que contribuye con la educación de nuestro país,

porque con el esfuerzo de cada uno podemos cuidar lo más precioso que tenemos: nuestra diversidad natural y cultural.

También quiero agradecer a la profesora Viviana Rivera quien escuchó todos los proyectos de tesis que le presenté (tres para ser exactos). ¡En todos me apoyó! Es una excelente profesora, porque al ser su estudiante desde primer año, ha demostrado vocación para con sus alumnos. Entre otras cualidades, ha sido una gran asesora y me ha brindado completa disposición para guiarme en el desarrollo de este proyecto. Le estaré eternamente agradecida.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. GENERALIDADES	2
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Justificación.....	4
1.3 Objetivo General	6
1.4 Objetivo Específicos.....	6
1.5 Metodología de investigación.....	6
1.6 Antecedentes de la investigación.....	10
CAPÍTULO II. EL TALLER ARTÍSTICO COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL MUSEO.	17
2.1 Relación del arte y la educación	18
2.1.1 El arte y la educación no formal.....	21
2.2 El arte como herramienta educativa en el contexto actual.....	23
2.2.1 En el museo.....	23
2.2.2 Orientado a la educación ambiental/cultural.....	26
2.3 El taller artístico.....	28
CAPÍTULO III. EL PROGRAMA PÚBLICO DEL BIOMUSEO	32
3.1 Sobre la misión y visión del Biomuseo.....	33
3.2 Examinando el plan del Programa Público para el desarrollo de la propuesta	34
3.2.1 Talleres en el Biomuseo	37
3.2.1.1 Talleres de ciencia	37
3.2.1.2 Talleres artísticos	39
3.2.2 Análisis de actividades del museo	45
3.3 Otros modelos de gestión cultural para actividades en museos.	59
3.4 Conclusiones sobre el análisis del Programa Público para el desarrollo de la propuesta.....	62

CAPÍTULO IV. PROPUESTA PARA LA ESTRATEGIA DE TALLERES ARTÍSTICOS EN EL BIOMUSEO	64
4.1 Definiendo la oportunidad.	65
4.2 ¿Por qué talleres artísticos?.....	66
4.3 Propuesta de “Estrategia de Talleres Artísticos en el Biomuseo”.	67
4.3.1 Introducción	67
4.3.2 Objetivos de la Estrategia	68
4.3.3 Flujograma del taller artístico.	68
4.3.4 Fases del Taller Artístico.....	70
4.3.4.1 Fase 1. Concepción de la idea: ¡Hagamos un taller artístico!	70
4.3.4.2 Fase 2. Antes del Taller: Qué hay que tomar en cuenta.	71
4.3.4.2.1 Modelo de propuesta de talleres artísticos en el Biomuseo.	82
4.3.4.2.2 Modelo de lista de cotejo.	83
4.3.4.3 Fase 3. Durante el taller: Pendiente de todo.	87
4.3.4.3.1 Modelo de evaluación del taller artístico del Biomuseo.....	94
4.3.4.3.2 Modelo de encuesta de satisfacción de talleres artísticos en el Biomuseo.....	98
4.3.4.4 Fase 4. Después del Taller: Aún no acabamos.	102
4.4 Ejecución de la estrategia.	103
4.5 Recomendaciones de la estrategia.	104
4.6 Ejemplo de propuesta de taller. “Bosque-jando en el Biomuseo: un taller de dibujo al natural”.	105
CONCLUSIÓN	110
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112
ANEXO 1	118
ANEXO 2	121

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 1: <i>Análisis de Visitas Escolares</i>	47
Tabla 2: <i>Análisis del Campamento de Verano</i>	48
Tabla 3: <i>Análisis de talleres varios</i>	50
Tabla 4: <i>Análisis del Experto Visitante</i>	51
Tabla 5: <i>Verbos para redactar indicadores de logro</i>	86

ÍNDICE DE GRÁFICAS Y FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Vista aérea del Biomuseo, diseñado por Frank Gehry.....	34
<i>Figura 2.</i> Afiche de evento especial. “Noche Picante”	35
<i>Figura 3.</i> Afiche del calendario de actividades de febrero 2020 bajo el tema “Crisis Climática”	36
<i>Figura 4.</i> Afiche de taller “Crea tu propio terrario”	38
<i>Figura 5.</i> Afiche de taller “Siembra tu comida”	38
<i>Figura 6.</i> Afiche de taller “Crear documentales con tu celular”	39
<i>Figura 7.</i> Afiche de taller de danza ofrecido por el Festival Prisma.	39
<i>Figura 8.</i> Taller “Pintando el Parque de la Biodiversidad”	40
<i>Figura 9.</i> Afiche de taller “Introducción al arte botánico en acuarela”	41
<i>Figura 10.</i> Taller “Introducción al arte botánico”	42
<i>Figura 11.</i> Afiche de taller “Artesanías prehispánicas con materiales reciclados”	43
<i>Figura 12.</i> Afiche de taller “Introducción a la ilustración arquitectónica”	44
<i>Figura 13.</i> Afiche de taller “Ilustración y reflexión: la crisis climática”	44
<i>Figura 14.</i> Mapa conceptual sobre la división de las actividades que se analizarán del departamento de Programa Público del Biomuseo	45
<i>Gráfica 1.</i> Método de propuesta de talleres artísticos utilizado por los talleristas	53
<i>Gráfica 2.</i> Origen de la concepción del taller artístico	53
<i>Gráfica 3.</i> Concepción de talleres para complementar el programa mensual del museo	54
<i>Gráfica 4.</i> Público de los talleres artísticos	55
<i>Gráfica 5.</i> Desarrollo del programa de actividades previo a realizar el taller	56
<i>Gráfica 6.</i> Evaluación del taller por el propio tallerista	57
<i>Gráfica 7.</i> Conocimiento de evaluaciones realizadas a sus talleres por parte del personal del museo	57
<i>Gráfica 8.</i> Experiencia como tallerista en el museo	58
<i>Figura 15.</i> Flujograma para organizar talleres artísticos	69

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	118
ANEXO 2	121

RESUMEN

Este trabajo de graduación explora la función de los talleres artísticos como recurso educativo del Biomuseo para elaborar una propuesta estratégica que impulse el desarrollo de estos en el museo y su correspondiente evaluación.

El proceso de investigación abarca la bibliografía disponible con el propósito de evidenciar la relevancia del arte como herramienta educativa y el contexto actual del museo, y así, enfocar la propuesta. Para este último, se realizaron entrevistas al personal del museo encargado del Programa Público y con ellas, hacer un análisis de las actividades existentes y encuestas a talleristas del museo para conocer sus experiencias. Se concluye con el desarrollo de una estrategia llamada “Estrategia de talleres artísticos en el Biomuseo” que unifica y sistematiza los procesos de propuesta, organización y evaluación de esta actividad artística y que, al consolidar estos procesos de gestión cultural, mejore e incremente la oferta al público.

ABSTRACT

This final work explores the artistic workshops' function as the Biomuseo's educational resource to elaborate a strategic proposal that boots the development of these in the museum and their correspondent evaluation. The research process included the available bibliography to show art's relevance as an educational tool and the current context of the museum to focus the proposal. For the last one, interviews were conducted to the museum's personnel in charge of the Public Program to make an analysis of the existing activities and surveys to workshop facilitators to know their experiences. Concludes with the development of a strategy called “Strategy of the Biomuseo's artistic workshops” that unifies and systematizes the proposal, organization and evaluation processes of this artistic activity and as it consolidates cultural management processes also improves and increases the public offering.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de graduación explora el taller artístico como recurso educativo en el Programa Público del Biomuseo, y de esta manera, proponer una estrategia que impulse un mayor desarrollo de este, en su organización y evaluación.

El Biomuseo es una entidad museística volcada a la educación científico-ambiental y cultural de Panamá y desde que esta fue concebida busca educar a las personas sobre estas temáticas a través de diversos recursos de interpretación, entre ellos el arte. Como futura profesional de las artes, he sentido la necesidad de contribuir a engrandecer esta labor a través de una estrategia que permita llevar a más personas la grandiosa historia que tienen por contarnos aprovechándonos de la transversalidad y versatilidad del arte en los ámbitos educativos. Dentro de la Licenciatura en Artes Visuales, la Universidad de Panamá nos brinda las herramientas de gestión cultural y arte educación para lograr esta tarea, por lo que el deber y la motivación han sido mayores. La importancia de generar espacios en donde las artes y las ciencias trabajen y se apoyen mutuamente incentiva el desarrollo de este proyecto.

Esta investigación en artes utilizará la metodología de investigación-acción, puesto que está construida desde la práctica (mis propias experiencias como tallerista en el 2018 y 2019, siendo este el proceso de observación y participación, sin dejar de lado las experiencias de otras personas) y para la práctica, ya que el objetivo es impulsar el desarrollo de talleres artísticos en el Programa Público del Biomuseo.

Este objetivo traza entonces el desarrollo de los capítulos de la siguiente manera: el primero abarca las generalidades del proyecto, el segundo explora el taller artístico como recurso educativo dentro del museo para comprender su importancia como herramienta, el tercero pretende enfocar el proyecto a la realidad del Biomuseo y, de esta forma, adaptar la propuesta; el cuarto desarrolla la propuesta hacia la institución.

CAPÍTULO I

Cap. 1. GENERALIDADES

A través de este capítulo se busca dar un vistazo general del desarrollo del proyecto de investigación. Se explicará el planteamiento del problema, la justificación de la realización del proyecto y los objetivos de este. Además, también se explicará la metodología que se utilizará para el desarrollo de la investigación.

1.1 Planteamiento del problema

El Biomuseo abrió sus puertas al público en el 2014 y es una entidad cultural con la gran tarea de llegar a más personas para contar la importancia de la historia natural de Panamá. El “Programa Público”, Departamento del Biomuseo, encargado de educar y desarrollar contenido y actividades para el público, utiliza diversos recursos para ello. Entre estos podemos encontrar los talleres artísticos, que han sido implementados recientemente en el programa de actividades mensuales del museo. La investigadora de este trabajo realizó dos talleres artísticos en 2018 y 2019 respectivamente, por lo que las oportunidades detectadas para desarrollar esta propuesta se basan en su experiencia.

Si el Programa Público utilizara talleres artísticos como recurso educativo regularmente, se hace necesaria una estrategia que permita proponerlos, registrarlos y evaluarlos, al igual que se hace con las demás actividades que coordina el departamento.

Esta es una oportunidad de mejorar la forma en que se planifican las actividades artísticas en el museo, e incrementa la productividad del Programa Público en cuanto al desarrollo de talleres artísticos de acuerdo se necesiten.

Cabe destacar, que estos talleres comprenden acciones separadas (que no se relacionan una con la otra), por lo que es difícil saber el alcance y el beneficio que traen a sus participantes. Elaborar esta estrategia ayudará a que el Biomuseo pueda saber este alcance y cómo el público reacciona ante estas acciones. Además, ayudaría a darle seguimiento al uso de las artes en la educación dentro del museo, cuestión que, de saberse, daría paso al desarrollo de un programa educativo más extenso de Arte y Ciencia. En pocas palabras, el Biomuseo está dando un aporte educativo a la sociedad del que se necesita tener constancia a largo plazo.

Los talleres previamente realizados y por realizar, se deben analizar para tener una visión holística del concepto de taller dentro del Biomuseo y así tener un mejor entendimiento del desarrollo del Programa Público y su relación con las Artes Visuales.

Este trabajo ayudará a resolver la sistematización del desarrollo de talleres artísticos y la organización de datos a posteriori.

1.2 Justificación

La necesidad de este proyecto se basa en que dentro del Programa Público del Biomuseo se ha visto la aceptación por parte del público hacia los talleres artísticos y se quiere dar continuidad al desarrollo de estos. El equipo ha comprendido que los talleres artísticos representan una forma innovadora para acercar públicos diversos a la ciencia, en el caso particular de este museo. Esto se debe a que el arte es una disciplina formadora de conocimiento por sí misma, por lo que facilita la inclusión de diversas personas a un entorno de enseñanza-aprendizaje orientado a un objetivo en común, justo como se realiza dentro de las salas del museo, pero afuera.

El desarrollo de talleres artísticos puede ser una tarea ampliamente demandante y lo es mucho más, porque los participantes tienen altas expectativas de lo que pueden recibir de una institución como el Biomuseo. Por ello, es necesario proponer una estrategia para facilitar el trabajo de las personas que vayan a planificar talleres en el futuro, que estos vayan acordes con la misión y visión del museo y que, por ende, esto promueva la creación de un entorno más amigable para la marcada relación Arte-Ciencia muy característica de la institución.

A pesar de que el arte no sigue siempre una línea recta, la propuesta de esta estrategia consiste en buscar puntos en común que puedan servir de guía o de indicadores a la hora de planificar talleres artísticos dentro del museo.

De igual manera, la importancia de estos talleres radica en que son una herramienta que ayuda al museo a cumplir con una de sus tareas más relevantes: la educación ambiental y cultural. Dentro del contexto en que vivimos hasta la fecha, en lo referente a la pandemia del COVID-19- se ha visto como la naturaleza poco a poco retoma lugares que a través de los años han sido transitados por nosotros, como las emisiones de co2 a la atmósfera se han reducido, como diversas partes de la Tierra empiezan a sanar... esto quiere decir que, acabada la pandemia y el distanciamiento social, se debe apostar por una educación ambiental y cultural adaptativa, inclusiva y coordinada. Todo esto con el propósito de poder llegar al público de manera en que haya un cambio en las acciones hacia nuestro medio ambiente, para que podamos contribuir aún más a su protección.

Por otro lado, al igual que otras entidades culturales y turísticas, la pandemia ha ocasionado una crisis a nivel mundial de la que puede ser muy difícil recuperarse y el Biomuseo no escapa a esta realidad. Los departamentos que van dirigidos al público tienen el reto de reactivar los museos y que estos puedan ser visitados nuevamente, contribuyendo así a la recuperación de la sostenibilidad de la entidad.

De cierta manera, el desarrollo de talleres artísticos es un valor agregado que puede utilizar el departamento de Programa Público para atraer más personas nuevamente, enriqueciendo así su oferta cultural.

1.3 Objetivo General

- Impulsar el desarrollo de talleres artísticos en el Programa Público del Biomuseo a través de una estrategia para proponer, organizar y evaluar los mismos.

1.4 Objetivo Específicos

- Demostrar la importancia del arte como herramienta educativa en el museo.
- Examinar el Programa Público del Biomuseo para desarrollar propuesta.
- Establecer una estrategia para proponer, organizar y evaluar talleres artísticos en el Biomuseo.

1.5 Metodología de investigación

El enfoque metodológico de este trabajo de grado, luego de mucha consulta bibliográfica, se ha clasificado como cualitativo, porque cumple con los siguientes aspectos:

- Pregunta el por qué, cómo y bajo qué circunstancias las cosas ocurren.
- Define al investigador como un instrumento del proceso.
- Usa métodos interpretativos.
- Es de índole interpretativa. (Estrada García, 2017,p.p. 15-27)
- Discute contextos físicos, interpersonales y sociales en el informe de investigación. (Castillo & Vásquez, 2003,p. 166)

A partir del mencionado paradigma, podemos enmarcar este trabajo como una investigación de tipo “observación-participante” o mejor conocida como “investigación-acción” que es ampliamente utilizada en el contexto de la educación y que se adapta a este trabajo por tratarse de arte educación.

La becaria de la Universidad de León, Esperanza Bausela, resume que “la investigación – acción cooperativa constituye una vía de reflexiones sistemáticas sobre la práctica con el fin de optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje” (2004, pág. 1). En este caso, la práctica se refiere a las experiencias vividas por la propia investigadora, ya que estas presentan el punto de inflexión en el que fue evidente la necesidad de mejorar el desarrollo de talleres artísticos en el Biomuseo. Además, cumple con algunas de las características expuestas en el artículo:

- Se construye desde y para la práctica,
- Pretende mejorar la práctica a través de su transformación, al mismo tiempo que procura comprenderla,
- Demanda la participación de los sujetos en la mejora de sus propias prácticas, (. . .)
- Implica la realización de análisis crítico de las situaciones y
- Se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión. (Kemmis & McTaggart, 1988, citado por Bausela Herreras, 2004)

Parece apropiado aclarar que las metodologías antes descritas solo funcionan como una referencia para respaldar este trabajo en cuanto a procedimientos. No obstante, esta no es una mera investigación en ciencias sociales, sino una orientada hacia las Artes Visuales; y todos sabemos el dilema de la “investigación sobre artes, para artes y en artes”. De ahí, podemos sustentar por qué no se han mencionado todas las características de la investigación-acción, ni del paradigma cualitativo, sino solo aquellas con las que pensamos que cumple este trabajo.

Con respecto al dilema antes mencionado, nos podemos poner bajo el paraguas de la llamada “investigación en artes”. Como menciona Henk Borgdorff en su libro *The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia*

“Al discutir la investigación artística como una forma de producción de conocimiento, comienzo a describir tentativamente este tipo de investigación (. . .) como investigación en y a través de la práctica del arte. Integrada en contextos artísticos y académicos, la investigación artística busca transmitir y comunicar contenido que está encerrado en experiencias estéticas, representado en prácticas creativas y encarnado en productos artísticos”. (2012, pág. 144)

Es decir, que la actividad artística es una herramienta para la propia investigación. Y a pesar de que parezca un trabajo de investigación *sobre* (cursiva nuestra) arte, no lo es, ya que en aquel se investiga el arte desde afuera, y en este el quehacer artístico es parte de la investigación; los métodos serán construidos alrededor de la actividad, en este caso, el taller artístico, basados en las experiencias ya vividas.

A partir de entonces, el método o técnica de investigación se valdrá de instrumentos como: recopilación de datos, análisis documental, fotografías, entrevistas, encuestas, entre otros, de acuerdo la investigación lo requiera. Luego de esto, se procederá a la aplicación de los datos recogidos para el desarrollo de la propuesta final.

Ahora bien, la estructura del trabajo va orientada a comprender el panorama en que se desarrollará la propuesta para que esta sea relevante dentro del contexto actual del Biomuseo:

Primeramente, se explicará el enfoque que se le dará a los conceptos utilizados dentro de la investigación, ya que esto permite entender la importancia del taller artístico como recurso educativo en los museos desde la perspectiva del investigador. Por ejemplo, comprender la relación del arte y la educación, o comprender el arte como herramienta educativa. Además, se hará un breve análisis de la estrategia interpretativa elegida (el taller) para hacer una síntesis de los beneficios de la aplicación de los talleres en el Biomuseo.

La segunda parte de esta estructura investigativa se adentra en el Programa Público del Biomuseo, con el fin de explorar las generalidades de este departamento para que la propuesta a realizar sea comprendida posteriormente de acuerdo con los objetivos del museo. Además, en consulta con el departamento de Programa Público se analizarán los proyectos que ha habido en el pasado y los que se pretenden realizar a futuro para orientar los resultados de este proyecto hacia un mejor aprovechamiento.

La tercera parte de la investigación está dedicada a la sistematización de la experiencia, es decir, a gestionar talleres artísticos dentro del Biomuseo. Se buscará desarrollar una estrategia para proponer proyectos en el museo con el fin de que sea utilizado en futuros talleres. Esta será desglosada en áreas puntuales: desde cómo se plantea el proyecto de acuerdo con la misión y visión del museo hasta el desarrollo del presupuesto, entre otras cosas que puedan surgir a lo largo de la investigación. Además, se elaborará una encuesta destinada a los participantes de los talleres para evaluar la calidad del servicio ofrecido y recopilar recomendaciones para su posterior evaluación. Por consiguiente, la propuesta se conocerá como Estrategia de talleres artísticos del Biomuseo.

1.6 Antecedentes de la investigación

Los antecedentes de esta investigación abarcan trabajos que tienen estrecha relación con el tema de esta y con diversos enfoques a los que otros investigadores se han acercado a esta temática. Entre estos temas se encuentran: la labor del museo como entidad educativa, el museo y las artes, recursos educativos que utilizan los museos, estrategias educativas con arte, entre otros. Los antecedentes aquí presentados corresponden a trabajos de diversa índole que han sido realizados en diferentes latitudes geográficas.

Un primer trabajo es *La difusión, una función del museo* por Carmen Valdés Sagüés (2008) Publicado en la *Revista Museos* del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. Este artículo es un resumen de su tesis doctoral y deriva de un análisis donde se nos invita a hacer “una reflexión sobre la esencia del museo, así como sobre el conjunto de funciones, tareas, profesionales (. . .) puesto que todos ellos juegan un papel en el proceso de puesta a disposición de los ciudadanos” (Sagüés, 2008). Es decir, nos invita a explorar junto con ella, la función de difusión del museo, a comprender que la misión del museo es servir al público y que todo con respecto a ese fin tiene suma importancia, ya que “el museo tiene dos pilares esenciales, la colección y la sociedad. Y todas las tareas del museo tienen como objetivo relacionarlos entre sí con la finalidad de hacer comprensible la colección a la sociedad” (Sagüés, 2008, pág. 1). Además, se hace hincapié en que esta misión difusora debe llevarse a cabo desde la gestión administrativa y educativa del museo.

Un segundo trabajo es *El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica* por María López Puigdollers (2014) que es un trabajo de fin de máster de la Universidad Jaume I en donde se expone el museo como un espacio que debe ser incluido en los procesos de enseñanza formal (escuelas) a través del currículo educativo. Por ello, habla de cómo el museo y la escuela deben establecer una comunicación adecuada para que la misión pedagógica de la entidad cultural no “caiga

en un saco roto” y que la escuela no solo vea los museos como espacios de recreación, sino que ambas instituciones “completan la formación de los estudiantes de manera significativa” (2014, pág. 26), y una de las formas en la que la autora valida la importancia del aprendizaje dentro del museo, es que este ofrezca una enseñanza orientada desde diversas perspectivas, siendo una de ellas el arte. En base a esa premisa, se desarrollan propuestas dirigidas al programa educativo de las escuelas.

Es importante saber que este tipo de investigaciones se hacen en otros espacios geográficos y que la preocupación sobre el rol pedagógico del museo y su impacto en los públicos que recibe lleva a la elaboración de propuestas que busquen mejorar los mecanismos de enseñanza actuales.

Un tercer trabajo es *El uso del arte como mediador del aprendizaje en la etapa escolar (Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato)* por María Martínez de Ubago Campos (2017). Es una tesis doctoral de la Universidad de Complutense de Madrid que trata de incluir el arte como mediador del aprendizaje en un proyecto dentro de un centro escolar, es decir, se trata de un extenso trabajo de campo basado en la educación multidisciplinaria a través del “Proyecto Arte y Cultura” que la propia autora llevaba trabajando años en su plantel educativo en el que se busca “construir aprendizajes significativos y transversales en el currículum de toda la etapa escolar” (2017, pág. 16) haciendo que el arte pueda convivir con el sistema educativo tradicional apostando por lo que ella llama una “diversidad educativa”. Este proyecto se justifica a través de la importancia de las humanidades en la sociedad y el sistema educativo, cuestión que se relaciona con esta investigación, porque a través de las humanidades se puede llegar al ser humano sea cual sea el área de enseñanza (en nuestro caso, el arte y la ciencia). Además, dentro de la tesis doctoral, se trata el arte como una herramienta que “fomenta la cultura, la multidisciplinaria, la creatividad, la experimentación y el trabajo interdisciplinar” (2017, pág. 16) y sobre esta base se fundamentan los criterios de aplicación del proyecto.

Otra educación en los museos es posible. Propuesta de un proyecto colaborativo desde la enseñanza de las Ciencias Sociales por Carmen Serrano Moral es una tesis doctoral de la Universidad de Málaga que es el cuarto trabajo de referencia. Esta también es una extensa y muy elaborada investigación donde la principal finalidad que se detectó fue la de vincular el museo y la escuela para hacerle frente a la *Sociedad del Conocimiento* a través de la renovación educativa... y para ampliar más el contexto de la autora, la sociedad del conocimiento es aquella en la que “no nos basta con tener la información, queremos hacerla y rehacerla, jugar con ella y compartirla, extraer aprendizaje de todo” (2018, pág. 33).

Este trabajo va seccionado en diversas etapas que van desde el diagnóstico de algunas entidades culturales y su relación con las visitas escolares, la evaluación de estos diagnósticos para buscarles soluciones hasta la posterior propuesta de la Red Educativa de Museos de Andalucía (REMA 3.0) que “se trata de una red de encuentro en la que ambas instituciones superen los miedos con los que tradicionalmente se han relacionado y comiencen a trabajar mutuamente” (2018, pág. 276). Sobre todo, esta investigación aporta (en este caso particular), a través de la exploración de su tema, al hecho de que la sociedad cambia y que los museos deben adaptarse a esas nuevas realidades y que esto no constituye una tarea imposible, sino que permite un enfoque bien definido de la situación para que las propuestas salgan a la luz. Cito una frase que guio a la investigadora durante su trabajo como ella lo menciona y que es completamente aplicable a nuestra realidad actual post pandemia: “Sólo aquellos museos que realmente sean significativos para la comunidad tendrán asegurada su continuidad” (2018, pág. 34).

Como quinto trabajo tenemos un extracto de la tesis doctoral de Andrea Meléndez Teutsch titulado *Concepciones de la educación artística en museo: El caso de las educadoras del Museo Nacional de Bellas Artes de Chile* expuesto en la revista científica *Arte, Individuo y Sociedad* (2010) de la Universidad Complutense en donde se exploran las concepciones de la educación artística en el ámbito informal, o sea, en

los museos. Busca entender cómo influye la manera de entender las cosas con respecto a la educación artística a la hora de ser puesta en práctica por las educadoras del museo. Está enfocado a estudiar el área de secundaria y específicamente la sección de Pintura Chilena (ya que esta es técnicamente permanente). Este estudio es de gran relevancia, porque se adentra en un caso específico, analiza sus circunstancias y, en base a ello, hace aclaraciones sobre la problemática del propio museo para entender cómo funciona un departamento pedagógico para que, posteriormente, se hagan adecuaciones a los programas educativos. Además, recalca la importancia del educador del museo a la hora de acercarse a un público y cómo sus propias concepciones en torno al tema que trate, pueden ser bien aprovechadas por la audiencia o no.

Dentro del mismo tema: “educación dentro de los museos” tenemos el artículo titulado “Los museos de arte: un campo emergente de investigación e innovación para la enseñanza del arte” por Olaia Fontal Merillas para la *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* (2009) que será el sexto antecedente. Este artículo se basa en explorar los museos de arte como espacios para la educación artística, pero se enfoca en cómo todo lo que estos museos contienen puede ser reinterpretado para crear estrategias didácticas, algo que es fácilmente aplicable en otros tipos de museos. Además, promueve la importancia de la persona encargada de crear nuevos diseños educativos, puesto que esta funciona como mediador, ya que estos diseños educativos deben tener una consciencia e intencionalidad de acuerdo con lo que el museo desea enseñar. Y dentro de ese mismo hilo, se expone cómo los museos –cualquiera que sea el tipo– deben adaptar las actividades públicas hacia la contemporaneidad y que estas sean de provecho para más tipos de públicos. Ahora bien, este artículo se basa en museos de arte y la capacidad que tienen los mismos de poder usar su principal atractivo para desarrollar una educación artística no formal con metodologías repensadas que pueden aplicarse a otros tipos de museos de igual manera. He aquí uno de los párrafos que habla sobre dicha metodología de la educación artística:

En la última década, frente a una metodología transmisiva y discursiva, la educación artística reivindica (. . .) enfoques metodológicos que se aproximan a lo constructivo, la adaptación a contextos y, por tanto, a la flexibilidad, apertura y cambio; las dimensiones crítica, feminista, ecológica y patrimonial también despuntan en la última década. La metodología específica de la educación artística ha de tener, según Maeso, rasgos como ser activa, participativa, integradora... (Fontal Merillas, 2009, pág. 85)

Este artículo nos muestra que ya se han hecho análisis de la situación de la educación artística no formal dentro de algunos museos y que esta es una herramienta que puede ayudar a los museos del siglo XXI a mejorar su capacidad de llegar al público o de integrar el contenido de sus salas a nuevas actividades que amplíen la oferta educativa del mismo.

A continuación, para ampliar más el campo de estrategias y recursos que se utilizan dentro de la educación artística, presentamos el artículo titulado “La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores” de Pedro V. Salido-López publicado en la revista *Arte, Individuo y Sociedad* (2017), siendo el séptimo antecedente. En este se explica cómo este trabajo de investigación y de campo estuvo orientado a capacitar maestros de escuela para que desarrollaran talleres para enseñar arte en las aulas de clase, es decir, llevar la educación artística a través del taller a un contexto formal. Para esto se toma como referencia a los museos, ya que estos generalmente dentro de su oferta educativa usan el taller como herramienta para enseñar arte; sin embargo, solo se toman en cuenta los modelos de museos de arte porque el objetivo de estos es enseñar arte (el enseñar a comprender o disfrutar arte es el fin último). Además, en este artículo se habla de cómo en este proyecto se evaluó el crecimiento de los estudiantes a través de una rúbrica, enfocado especialmente en el desarrollo de las “competencias clave” a las que se refiere el título y que son ampliamente explicadas dentro del mismo.

En resumen, el proyecto se basa en el “diseño de talleres didácticos que permitan transformar en competencias los contenidos propios del área de Educación Artística” (2017, pág. 350) y que estos sean desarrollados por los propios maestros e incluidos en el currículo escolar. Cabe destacar, que este trabajo explica muy puntualmente la metodología del desarrollo de talleres de educación artística para que estos estén bien orientados, que contribuyan al conocimiento del estudiante, y que puedan ser correctamente evaluados.

Dentro del mismo marco de talleres, nos vamos a *El Taller de Educación Artística como un Espacio para Promover Aprendizajes*, tesis de grado de Ramón Robles González (2014) de la Universidad Pedagógica Nacional, que será nuestro octavo antecedente. Este trabajo va orientado al uso del taller como recurso educativo en la escuela, para promover la Educación Artística en la Educación Primaria, ya que plantea la problemática de esta asignatura frente a las otras que forman parte del currículo académico. Además, se usa el taller como una estrategia “para desarrollar el aprecio por el arte en los alumnos de primaria. (. . .) [Y que] los maestros se conviertan en intelectuales de su propia labor y no sean simples ejecutores de planes y programas...” (Robles González, 2014, 3) cualidad que resalta una de las virtudes de este trabajo: empoderar la Educación Artística en contextos formales.

En cuanto al desarrollo de la investigación, se utilizó la metodología investigación-acción, y se aplicaron talleres como modalidad de trabajo en la escuela Leopoldo Kiel. Se seleccionó el taller como recurso educativo para niños de primaria, porque “el taller introduce una mirada adaptativa y flexible que posibilite la adecuación de esta estrategia a diferentes contextos” (Robles González, 2014, pág. 109). Sin embargo, queda explícitamente dicho el taller es un método de enseñanza que, a pesar de ser muy usado, carece de estudios que indiquen una forma específica de plantearlos y realizarlos (Robles González, 2014).

Como noveno antecedente, tenemos *Integrating the Arts and Sciences in the Museum Setting* por Emily Clare Riggins de la Seton Hall University, siendo este su trabajo de fin de máster (2014). Este tiene un enfoque local, ya que las leyes de Estados Unidos priorizan el STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas por sus siglas en inglés) sobre las Artes en la educación escolar, produciendo una brecha que los separa y que se traduce en reducción tanto de fondos destinados a la educación artística como de las horas de clases que se dedican a esta área. Sin embargo, se sabe que el arte y la ciencia van de la mano y las escuelas deben recurrir a otras instituciones donde esta integración sea perceptible, en este caso, los museos.

Explícitamente Riggins dice que demostrará el importante rol que juegan los museos en la integración de las artes y el STEM (2014, pág. 7), por lo que esta investigación se realiza a través del estudio de campo y se abordan cinco casos de estudio en diversos museos de arte de Estados Unidos.

Como resultado, esta tesis hace un llamado a que los museos integren el arte a la ciencia, porque los cinco casos estudiados demostraron que, de hacerse así, esto representa beneficios tanto para el museo (porque dinamiza su oferta al público) como para las escuelas e incluso para el público en general.

Como décimo antecedente, tenemos *El arte de educar a través del museo. Análisis de talleres y propuesta para educación infantil en el Museo del Prado* por Fátima Sanz Ramos de la Universidad de Valladolid que funge como su trabajo de grado (2014). Como menciona la autora, se trata de:

Una investigación sobre los talleres educativos ofertados por el gabinete educativo del Museo del Prado. (. . .) [Y se utiliza] una metodología cualitativa, basada en la observación de dichos talleres y en la entrevista a distintos sectores encontrados en la visita. Tras un exhaustivo análisis de estos, se ha diseñado una propuesta educativa, la cual, siguiendo la esencia de trabajo del propio museo, trata de superar los errores observados. (2014, pág. 2)

CAPÍTULO II

Cap. 2. EL TALLER ARTÍSTICO COMO RECURSO EDUCATIVO EN EL MUSEO.

2.1 Relación del arte y la educación

La educación es aquello que nos hace humanos y nos hace capaces tanto de transmitir nuestros conocimientos de generación en generación como de generar nuevos. Las artes forman parte de estos saberes de la humanidad y, además, como actividad genera nuevos conocimientos, porque estimulan los “procesos cognitivos”: aquellos “que permiten que procesemos la información que nos llega a través de los sentidos, que la almacenemos, manipulemos, la recuperemos e interactuemos con el mundo” (Chappotin, 2017, parr. 6). Podríamos decir que las artes son una forma de conocimiento por sí mismas.

Cuando nos enfocamos hacia el proceso educativo como tal, “las artes contextualizan el conocimiento y vislumbran opciones creativas que hacen que el acto educativo tenga sentido” (Ramírez Tarazona, 2013). Ellas son un complemento que ayuda al educando a internalizar lo que aprende, puesto que las artes son un “quehacer” que apela a la sensibilidad del individuo. A través de la experiencia nuestro cerebro asimila conocimientos fácilmente, “las artes son un área de experiencia cultural que es cognoscible, enseñable, investigable y realizable y podemos educar con las artes” (Touriñán López, 2018).

La relación arte-educación puede parecer abstracta o rebuscada cuando se trata de sustentar su relevancia, sin embargo, esto va a depender del enfoque conceptual que se le dé a esta relación. Según José Touriñán en el artículo “La Relación Artes-Educación: Educamos con las Artes y Hay Educación Artística Común, Específica y Especializada” existe una diferenciación conceptual entre educar “para” las artes y “por” las artes, y esta tiene que ver con la forma en que se aplica el arte al proceso educativo. Sin embargo, nos referiremos a educar “con” las artes porque este concepto abarca los dos anteriormente mencionados, pero utiliza el arte como una vía para

lograr el objetivo educativo. El autor desglosa el desarrollo de las artes en la “educación con arte” de la siguiente manera:

- Utilizar las artes para generar en los educandos valores vinculados al carácter y al sentido inherentes al significado de educación
- Utilizar las artes para generar en los educandos destrezas, hábitos, actitudes, conocimientos y competencias que los capacitan para decidir y realizar su proyecto de vida personal y construirse a sí mismos,
- Utilizar las artes para desarrollar nuestro sentido estético y artístico y nuestra capacidad de ser espectadores críticos e incipientes realizadores de actividades y objetos artísticos.
- Utilizar las artes como dominio teórico tecnológico y práctico, que es cognoscible, enseñable, investigable y realizable practicable, en el que se puede lograr competencia para crear objetos artísticos, utilizando las formas de expresión y los instrumentos apropiados. (2018, pág. 79)

Ahora bien, Touriñan se enfocaba en la educación formal, resaltando las bondades de la Educación Artística en diversos niveles de escolaridad, pero al explicar estos puntos importantes de la inclusión del arte en el marco educativo, podemos ver claramente que son aplicables a cualquier entorno en donde se utilicen las artes como una herramienta educativa.

A esto podríamos añadir que el arte tiene la capacidad de ser “transversal”, es decir, “que implica o trata contenidos de diversos ámbitos, poniéndolos en relación” (Oxford University Press (OUP), s. f.), o sea que el arte dentro de la educación implica, unifica o utiliza cualquier tema de alguna rama educativa y lo hace más accesible a través de sus propios métodos y puede también usarlos como tema de propia inspiración, cuestión que nos hace entender la versatilidad del arte como herramienta. En ese sentido, las artes actúan en dos vías, porque se puede lograr “desde las artes, valores

educativos comunes a otras áreas de experiencia y que, además, se desarrollen los valores educativos específicos de lo artístico” (Touriñán López, 2018, pág. 36). Como se diría en el buen panameño: “dos pájaros de un solo tiro”.

Otros autores hablan de la educación “por” las artes con un enfoque orientado al desarrollo del ser humano. Por ejemplo, Génesis Álvarez nos habla de que la educación por el arte va más allá del quehacer artístico para estimular el talento, y que tiene un objetivo más relacionado a desarrollar aptitudes que le ayudarán al ser humano toda su vida, como el pensamiento creativo, pensamiento crítico, la solución de problemas y la toma de decisiones (La Educación por el Arte, 2015).

Por otro lado, Alma Navarro Pérez nos habla, en su tesis de maestría, sobre el punto de vista de otros autores con respecto al arte en la educación:

[El psicólogo] Rudolf Arnheim (. . .) asegura que el aprender a usar inteligentemente nuestros sentidos nos proporcionará mayor contenido sobre el cual reflexionar, ejercitando la intuición y la imaginación, nos ayuda a entender las particularidades de la vida. (. . .) [Y el filósofo] Gadamer Hans-George habla de la experiencia estética como la función que apela directamente a los sentidos, la sensibilidad y las emociones. (2012, pág. 19)

En ese caso, podemos ver que la relación entre arte y educación no solo existe, sino que tiene diversos enfoques y es completamente esencial en el desarrollo de diferentes competencias a lo largo de la vida del ser humano, para crear individuos que sean sensibles a su entorno, que sean capaces de comprenderlo y que sean de provecho para la sociedad.

2.1.1 El arte y la educación no formal

Las artes se encuentran en las tres modalidades educativas: la formal (aquella que conocemos como enseñanza obligatoria; que es intencionada, planificada y reglada), la informal (aquella que no aparece en el ámbito curricular, sino de forma casual en el día a día de manera no planificada) y la no formal (aquella que es planificada e intencionada pero fuera de un contexto curricular) (Anónimo, 2018). En base a esto, nos centraremos en el área no formal que corresponde a la propuesta de esta investigación.

Como bien se mencionó, la cualidad de la educación no formal permite que esta sea desarrollada de manera flexible, enmarcada solo por las intenciones de quien planifica y para qué lo hace. Esto puede ser aprovechado por la naturaleza multifacética de las artes, puesto que estas tienen más libertad de ser desarrolladas en una variedad de contextos, situaciones y formas que permitan diversos beneficios al educando. Trilla (1996) nos comenta que “los procedimientos individualizados, encuentran en la educación no formal un terreno abonado. (. . .) [Y que] hay flexibilidad en la utilización del tiempo y las metodologías abiertas pueden permitir métodos de evaluación menos académicos y convencional” (citado por Uria Urraza, 2003, pág. 4). Con respecto a esto, podemos observar que el desarrollo de contenidos en esta modalidad tiene ciertas particularidades que nosotros vemos como ventajas:

- Los programas no formales facilitan en gran medida la selección y adaptación de los contenidos a destinatarios y entorno concreto.
- Tienden a ser contenidos muy funcionales y de carácter menos abstracto e intelectual que los de la educación formal.

- Los medios no formales acogen contenidos presentes en la cultura que el academicismo del sistema formal generalmente olvida o rechaza. (Trilla Bernet & Puig Rovira, 1996 citado por Uria Urraza, 2003, pág. 3)

Por otro lado, la forma en que se desarrollen los contenidos va a ser determinada por los resultados que se busque obtener. En la unión de las artes y modalidad no formal, a pesar de no estar bajo el paraguas de la educación tradicional, también se pueden utilizar sus modelos de enseñanza-aprendizaje.

Entre algunos de ellos, tenemos el modelo constructivista: se basa en que cada persona percibe la realidad de diversas maneras con relación al estado emocional y físico que posea y su entorno social y cultural, ya que gracias a estos componentes el individuo es capaz de darle sentido a lo que percibe de manera singular, es decir, que el ser humano construye su conocimiento. (Ortiz Granja, 2015, pág. 96). Este modelo toma en cuenta que no todas las personas aprenden de la misma manera, por lo que hay que evaluar que metodología se utilizará para que todos logren un aprendizaje óptimo.

Dentro de este modelo podemos encontrar la teoría del aprendizaje significativo desarrollada por el psicólogo David Ausubel. Esta propone que “aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado” (Torres, s.f., parr. 7).

Como esta, hay muchas teorías y modelos que son aplicables a la enseñanza a través del arte, pero “no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único (. . .) porque no hay modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de

aprendizajes” (Joyce & Weil, 1985) y más si nos encontramos en un entorno no formal.

2.2 El arte como herramienta educativa en el contexto actual.

El contexto al que nos referimos dentro de esta investigación se enfoca en la noción de funcionalidad del arte como herramienta educativa de acuerdo con lo que vivimos hoy día: tanto la realidad de los museos del siglo XXI, como el estado de nuestra sociedad durante y después de la pandemia.

Por otro lado, también se toma en cuenta el caso que nos compete, el Biomuseo, y cómo el arte, nuevamente dentro de su funcionalidad, se adapta a lo que esta institución representa a grandes rasgos.

2.2.1 En el museo

En la actualidad, se considera el museo como un espacio integral en donde este es “protagonista y motor de una realidad social más compleja y no como una burbuja al margen, y a veces a espaldas, de su contexto” (Cordón Benito & González González, 2016), es decir, el museo se convierte en un catalizador del contenido que lleva, lo saca de sus paredes y este tiene la oportunidad de ser aprovechado para que el público pueda entrar en contacto, entablar un diálogo o analizar los asuntos inherentes a su temática de manera personal y que esta tenga un impacto social más efectivo, abriendo paso a herramientas de interpretación nuevas. Es por ello que la educadora artística Sagrario Sánchez-Pacheco en su artículo titulado “Arte y educación en museos y centros culturales” comenta que:

Para atender a los desafíos del mundo contemporáneo, los museos y centros culturales deben poder ellos mismos convertirse en espacios plurales y abiertos a una continua construcción de significados. Esta premisa se constituye como la tarea fundamental de un área educativa en una institución cultural. (2011)

Por esa razón, los museos, que por mucho tiempo fueron espacios “fríos” y “cerrados”, han tenido que adoptar formas de llegar a diversos públicos; transformándolos así en entidades abiertamente educativas; por ello muchos de los museos cuentan con departamentos de educación o pedagogía y con departamentos de actividades culturales. De esta forma, la entidad puede enfrentar los retos de una sociedad que está en constante cambio, porque tiene personal capaz de tomar el contenido del lugar, analizarlo y llevarlo a otros ambientes en donde el visitante tiene la oportunidad de interactuar con él e internalizar a través de la experiencia el material que contienen las salas del lugar de forma innovadora.

Asimismo, hay que añadir que hay ciertos espacios culturales cuyas exhibiciones son permanentes, o sea, que no cambian a través del tiempo, ya sea, porque la historia que cuentan no varía o sencillamente por la naturaleza del contenido. Es ahí cuando los departamentos de pedagogía y actividades culturales deben hacer que estas se mantengan vivas para que sean espacios de continua reflexión. Estos son algunos retos que deben ser enfrentados por la entidad cultural/educativa para poder generar acciones que contribuyan de manera significativa a la sociedad.

De cierta manera, el arte, promovido a través de las actividades artísticas, permite tener un campo de interpretación más amplio que ayude a solventar estos retos. Sin embargo, el museo debe entender su propio planteamiento de

la educación y, además, sus concepciones en torno al arte para poder utilizar su potencial educativo.

En este sentido, el arte, a través de actividades artísticas, es una experiencia que puede complementar la misión educativa del museo, este funciona como una vitrina de interacción entre los diversos visitantes y el contenido, pero de una forma totalmente distinta, ya que permite que el público pueda percibir la misma información desde diferentes perspectivas lo que hace que esta pueda ser comprendida por mayor número de personas fomentando así la inclusión. Esto lo confirma Riggins cuando menciona que la integración de las artes es una estrategia educativa increíblemente útil que puede ser utilizada por los museos para permanecer relevantes en un mundo cambiante. A menudo, los maestros, padres o visitantes del museo no solo buscan un lugar donde ver arte o artefactos; ellos quieren que estas interacciones provean un aprendizaje con estándares educacionales (2014, pág. 86).

Dentro de este contexto, podemos incluir las artes como herramienta de educación dentro del museo a través de modelos no formales. Hay que comprender que “el museo tiene el potencial de ser una poderosa instancia de aprendizaje no formal en torno al arte que (. . .) permite lograr aprendizajes únicos al trabajar en forma conjunta” (Miralles Jara, 2016). Además, la autora antes citada, hace referencia a Mikel Asencio y Elena Pol (2002) y expone que “el aprendizaje que se logra en los contextos no formales, como los museos, puede lograr más cercanía al ser menos abstracto que el promovido por la escuela” (2016, pág. 52). Esto nos indica que la implementación del arte educación puede funcionar como un medio educativo palpable que orienta al público con métodos amigables a profundizar o reflexionar sobre la temática que expone el lugar.

En el caso del Biomuseo, por ser un museo de historia natural, la mayoría de las actividades van orientadas a la ciencia. O más bien, la mayoría de las interpretaciones del contenido del museo van dirigidas a enseñar sobre la historia natural de Panamá desde una perspectiva científica. Sin embargo, el arte está muy intrínsecamente relacionado con la forma de contar esta historia natural, inclusive el edificio mismo es una obra de arte cuya estructura nos habla de la historia que cuentan sus exhibiciones.

El Biomuseo usa el arte, dentro de sus salas, para “digerir” conceptos científicos muy complejos para que sean comprendidos fácilmente. Por otro lado, también lo utiliza, a través de diversas manifestaciones, para enriquecer la experiencia del visitante. Por ende, no es un museo que está completamente cerrado a la mirada científica, sino que han logrado, desde sus inicios, aliarse a las artes para difundir su mensaje, lo que ha contribuido a que esta propuesta de incluir las artes dentro del Programa Público sea bien recibida.

2.2.2 Orientado a la educación ambiental/cultural

El enfoque que se le da a la educación ambiental/cultural dentro de esta investigación, es aquel que puede ser utilizado dentro del arte educación en una entidad cultural, en este caso, el Biomuseo. Por ende, se orientará a entender la importancia o beneficios del arte educación dentro del carácter social y ambiental con respecto a la conservación de la biodiversidad y diversidad cultural de Panamá.

Cuando nos referimos a la educación ambiental/cultural, estamos hablando de un “proceso (. . .) de carácter interdisciplinario, destinado a la formación, cuyas principales características son el reconocimiento de valores, desarrollo de conceptos, habilidades y actitudes necesarias para una convivencia armónica

entre seres humanos, su cultura y su medio biofísico circundante” (Varela Mejía & Silvia Naranjo, 2012). Esta es necesaria, porque en la actualidad el ser humano ha perdido el contacto con la naturaleza por el tipo de sociedad en la que vivimos y, además, esta misma sociedad es la que afecta los ecosistemas que nos rodean sin que nos percatemos de ello.

A pesar de nuestra falta de contacto, se sabe que el ser humano tiene una relación innata con la naturaleza. Tal y como lo expresa E. O. Wilson en una entrevista realizada que aparece en el documento de las audioguías del Biomuseo escrito por Jill Sharpe:

Hace algún tiempo inventé un término (. . .) llamado “biofilia” que significa simplemente amor a la vida. Quiere decir que las personas poseemos el instinto por vincularnos, identificarnos, disfrutar y apreciar otras formas de vida. La causa de este instinto es que por millones de años, durante los cuales nuestros ancestros evolucionaron hasta alcanzar el estado actual, dependieron de cuanto conocimiento y aprecio tuvieron por el ambiente natural que los rodeaba. Y esa dependencia del medio ambiente (. . .) está integrado en nuestros genes y hace parte del instinto que nos hace interesarnos por esta gran variedad de vida. (2013)

Sin lugar a duda, hay que rescatar nuestra relación con el mundo natural o más bien, hay que despertarla. A través del arte podemos lograr, como se habló anteriormente, una adquisición de conocimiento palpable, ya que este nos aproxima a la naturaleza y enriquece nuestra cultura a través de la educación. Este lo hace de manera distinta a la ciencia, ya que “el arte y la educación ambiental no separan al ser humano de su entorno, y no hablan de la naturaleza en tercera persona, sino que establecen un diálogo fluido con ella” (López Abril, Vega, & Loren, 2017, pág. 5). Este diálogo a través del arte nos permite captar y entender todo aquello que está tácito en la naturaleza. El arte nos ayuda a

discernir e interpretar de acuerdo con nuestra realidad lo que hay en el medio ambiente y a través de esta relación nos hace más susceptibles a protegerlo. “La mirada artística nos permite descubrir nuevos elementos e integrar otros puntos de vista. Paul Klee decía que ‘el arte hace visible lo invisible’” (2017, pág. 6).

Ahora bien, la educación “post-pandemia” requiere un esfuerzo orientado a generar individuos más conscientes de su relación o dependencia del medio ambiente. Necesitamos despertar la sensibilidad humana frente a esta crisis, para que podamos proteger el planeta y sus recursos y para evitar cometer errores que nos lleven a “futuras pandemias”.

En el Biomuseo, la educación está orientada a la conservación y protección de la biodiversidad de Panamá. Y como se mencionó antes, el ser humano necesita tener contacto con la naturaleza para crear un vínculo con ella. En las salas del museo, siempre se busca que el visitante experimente la biodiversidad de nuestro país, a través de las esculturas, de los videos, de los programas interactivos, los acuarios, etc. Una infinidad de recursos que han sido creados desde una perspectiva científica y artística que no se iguala a la de ningún otro museo en Panamá. El Biomuseo cataliza conocimientos científicos para orientarlos al arte y por eso, es un buen ejemplo de la integración de las artes y las ciencias en la educación.

2.3 El taller artístico

El taller es una forma de brindar o adquirir conocimiento de manera concisa, objetiva, rápida, interactiva e incluso podríamos decir que divertida. Los talleres se han convertido en los mecanismos de enseñanza-aprendizaje predilectos por entidades culturales, ya que funcionan como una forma amigable de llegar al público de manera

directa acerca de un tópico definido, creando así un vínculo educativo más personal entre la entidad y el participante.

Según la Real Academia de la Lengua Española, la palabra taller proviene del francés “atelier” y se refiere al “lugar en que se trabaja una obra de manos” (2014); este es uno de los enfoques que se le da a esta palabra, pero el que utilizaremos dentro de esta investigación se refiere al enmarcado en el campo de la educación.

En el campo educativo, se hace referencia al taller como “una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica” (Pérez Porto & Gardey, 2010), es decir, que el taller no es solo un lugar o un espacio en donde se hace algo, sino que es un recurso educativo que aprovecha las bases teóricas de cierto conocimiento y las aplica de manera que el alumno tiene la oportunidad de aprender haciendo o de internalizar saberes a través de la experiencia. Este contribuye así al aprendizaje significativo de los participantes, como mencionaba Ausubel, puesto que estos individuos van a integrar nuevos conocimientos a aquellos conjuntos de conceptos e ideas que tienen previamente (Torres, s.f., parr. 8) y los aplicarán de inmediato, generando así una relación entre el aprendizaje nuevo y el viejo.

Ahora bien, el taller artístico es aquella actividad en que los individuos pueden, con ayuda de un instructor o *tallerista*, aplicar diversas técnicas artísticas previamente desarrolladas con un objetivo específico. Estos objetivos pueden ser orientados a conocer una temática en particular a través del arte o a fomentar la creatividad y habilidades de los que participan.

Tal y como se expuso anteriormente, conviene enfatizar que el taller artístico al que nos referimos - realizado en museos - entra dentro de la categoría de educación no

formal, porque son “procesos formativos realizados en espacios extraescolares por medio de un programa sistemático” (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016).

Los talleres artísticos dentro del museo son tan variados como el arte mismo. Estos cambian de acuerdo con la organización, temática, público, actividades, técnicas artísticas, etc. por lo que es necesario resaltar sus particularidades al tratarse de un método educativo no formal:

- Mayor flexibilidad de formatos y métodos de enseñanza, mayor variedad temática y diversificación de la participación.
- Asistencia generalmente voluntaria, por lo que genera una disposición positiva.
- Grupos de edades, motivaciones y niveles culturales diversos, lo que permite estrategias didácticas distintas.
- Relaciones horizontales en vez de niveles jerárquicos.
- Espacios físicos diversos.
- Evaluación de procesos en vez de resultados. (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016, pág. 32)

El taller artístico funciona como una herramienta educativa dentro del Biomuseo, porque:

- Complementa la misión educativa del museo, ya que genera nuevas formas de sensibilizar al público sobre la conservación de la biodiversidad.
- Permite más formas de interpretar la temática del museo.
- La misma temática puede ser adaptada a diversas edades y grupos de personas. Esto considerando que el Biomuseo tiene un público muy diverso.

- Al utilizar el arte, la temática se vuelve interactiva. Esto permite que el participante experimente el aprendizaje sobre un tema utilizando técnicas artísticas.
- Permite interactuar con el público de manera personalizada, ya que, al tratarse de grupos relativamente poco numerosos, el participante tiene a su disposición un instructor cuando este lo necesite.
- Genera más interés en las actividades del museo, porque el individuo se siente personalmente beneficiado de la oferta cultural. Lo que también se traduce en un beneficio económico para la institución.
- Activa áreas del museo utilizándolas constantemente.

Por otro lado, cabe destacar, que todos estos beneficios educativos e institucionales que ofrece el desarrollo de talleres artísticos en el museo solo pueden considerarse cuando estas actividades son correctamente planificadas, supervisadas y monitoreadas. Esto quiere decir que a pesar de tratarse de un modelo educativo cuya ejecución es variable, se hace necesaria una estrategia para corroborar su eficacia para el público y para la institución.

CAPÍTULO III

Cap. 3. EL PROGRAMA PÚBLICO DEL BIOMUSEO.

Este capítulo hace un recuento del Programa Público del Biomuseo para poner en contexto la propuesta a desarrollar. Se abarcará la misión y visión del museo, una vista general del desarrollo de los planes estratégicos de interpretación del departamento, así como de los talleres de ciencia y arte que se han realizado en el museo y, además, un análisis de las actividades realizadas.

3.1 Sobre la misión y visión del Biomuseo.

La misión y la visión del Biomuseo van ligadas a la identidad del propio museo como se puede apreciar en su página web:

¿Quiénes somos?

- El Biomuseo —una conjunción poderosa entre ciencia y arte — diseñado por el afamado arquitecto Frank Gehry [Figura 1], es un centro interpretativo dedicado a Panamá que explora la relación entre su biodiversidad y su cultura.

¿Qué hacemos?

- Educamos, inspiramos y conectamos, fomentamos la curiosidad por nuestro ambiente natural y reforzamos vínculos entre la gente y las ideas.

¿Cómo lo hacemos?

- Generamos experiencias dinámicas e impactantes que combinan la ciencia y el arte y que integran al visitante con su entorno. (Fundación Amador, s.f.)



Figura 1. Vista aérea del Biomuseo, diseñado por Frank Gehry. El edificio cuenta la historia de la formación del istmo de Panamá. Fotografía de Fernando Alda. Fuente: Fundación Amador.

3.2 Examinando el plan del Programa Público para el desarrollo de la propuesta.

El Programa Público del Biomuseo es el departamento encargado de interpretar el contenido del museo y conectarlo con las personas. Este departamento a su vez se divide en grupos de trabajo que realizan tareas específicas destinadas a diferentes áreas de interpretación: el Programa Escolar, exhibiciones, experiencia de visitantes, Parque de la Biodiversidad y Programa Público (actividades) (Fundación Amador, 2019, pág. 8).

Este departamento elabora una estrategia anual con respecto a las metas que se quieran lograr en un periodo estimado. Según lo que se pudo observar, se trabaja bajo la premisa tomada del primer plan estratégico que realizó este departamento a la apertura del museo: “El programa público del Biomuseo busca apoyar el entendimiento y apreciación del ambiente natural y cultural de Panamá usando actividades de divulgación creativas e innovadoras que estimulan, involucran e inspiran al público”

(Fundación Amador, 2014, pág. 2). Además, se utilizan tres fundamentos base: EDUCAR, INSPIRAR y CONECTAR (Fundación Amador, 2019, pág. 3).

Como se mencionó, este plan es desarrollado de acuerdo con la misión y visión del museo y cada una de las actividades se agenda según se requieran. Hay actividades que son de carácter especial (que solo se hacen una o dos veces al año) [Figura 2], mientras que otras son recurrentes. Actualmente, estas actividades se programan y se planifican de acuerdo con la temática mensual o en relación con la exhibición temporal del momento.



Figura 2. Afiche de evento especial. “Noche Picante” inauguración de la exhibición temporal titulada “Picante”. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

La dinámica utilizada para compartir las actividades se centra en las redes sociales (Facebook, Instagram y Twitter) y suelen publicarse los calendarios de manera mensual y luego de manera semanal [Figura 3]. En el caso de actividades especiales, se utilizan medios impresos para su propaganda. Sin lugar a duda, el Biomuseo le da una gran visibilidad al programa público por la importancia que este representa.



Figura 3. Afiche del calendario de actividades de febrero 2020 bajo el tema “Crisis Climática”. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

En el punto 2.2.1 de este trabajo se habla de tipos de museos cuya exhibición principal es permanente. Este es el caso del Biomuseo, llamado igual que la exhibición permanente de ocho salas titulada “Biomuseo: Puente de Vida”; la importancia del departamento de Programa Público recae precisamente en mantener al público en continuo contacto con los contenidos de las salas realizando regularmente actividades con el fin de que los visitantes puedan reflexionar de diversas maneras sobre la importancia de Panamá, su biodiversidad y la protección de esta. Aquello permite crear un espíritu de “ven y que no te lo cuenten” que motiva a los visitantes a estar pendientes de lo que planifica el museo. Este efecto está explicado en el plan estratégico del 2014: “Esta recurrencia [de los eventos regulares] los hace más presentes en la memoria del visitante y generan hábito. (. . .) Refuerzan la idea de que en el Biomuseo siempre están sucediendo cosas interesantes” (Fundación Amador, pág. 6).

Si analizamos esta perspectiva, el Biomuseo crea un ambiente educativo que se renueva cada mes, que se reinventa a sí mismo y que genera nuevas ideas sobre cómo educar ambiental y culturalmente a la población nacional e internacional. Sin duda es una estrategia de avanzada en donde todas las propuestas que se relacionen con sus objetivos tienen cabida, son recibidas y permiten tratar temas de interés en la

actualidad. En este aspecto, podemos decir que el Biomuseo es un buen ejemplo de la magnitud a la que se pueden llevar los planes de educación no formal en el área cultural y científica cuando hay un equipo bien estructurado con una clara identidad institucional.

3.2.1 Talleres en el Biomuseo

Los talleres en el Biomuseo son experiencias educativas en donde el participante adquiere un conocimiento en relación o a fin al contenido del museo y lo pone en práctica. Estos forman parte del programa público y, por lo general, están orientados a complementar la temática mensual o semanal, por lo que no hay un patrón específico para realizar talleres. Suelen ser gratuitos o pagos, dependiendo de la necesidad del taller y se ofrecen a un público muy variado, desde niños hasta adultos mayores.

Como la propuesta en cuestión está orientada al desarrollo de talleres artísticos, esta será la parte del Programa Público en que se profundizará.

3.2.1.1 Talleres de ciencia

Considerando que el Biomuseo es un museo principalmente de ciencia, los talleres que predominan son aquellos orientados a las áreas científicas o ambientales, por ejemplo: huertos urbanos, reciclaje o sobre terrarios [Figura 4], entre otros. Algunos de estos talleres, sobre todo los dirigidos a edades menores, están basados en actividades diseñadas para el Programa Escolar, específicamente el “Campamento de Verano” [Figura 5], por lo que de ellos se encarga el personal del museo. Por otro lado, hay talleres que son propuestos y realizados por personas o entidades externas al museo.



Figura 4. Afiche de taller “Crea tu propio terrario”. Dirigido a adultos. Basado en actividad interpretativa “El Misterio del Terrario”. Fuente: @Biomuseo en Instagram.



Figura 5. Afiche de taller “Siembra tu comida”. Dirigido a niños en compañía de un adulto. Basado en actividades del Campamento de Verano del Programa Escolar. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

Este tipo de talleres se caracterizan por:

- Tener un programa estructurado sobre cómo se realizará la actividad desarrollado por la persona encargada del taller.
- Ser recurrentes: algunos talleres son realizados varias veces a lo largo del año, puesto que ya se conoce su estructura y la efectividad de estos.
- Por lo general, el Biomuseo aporta los materiales al tratarse de implementos fáciles de adquirir o que ya están en el stock del museo, por lo que son gratuitos.
- Estar relacionados directamente con la temática, misión y visión del Biomuseo.
- Estar dirigidos a públicos específicos de acuerdo con el nivel de dificultad de lo que se realizará.
- Ser promocionados en las redes sociales del Biomuseo.
- Trabajar con inscripción previa para los participantes.

3.2.1.2 Talleres artísticos

A lo largo de este trabajo, se ha expresado la relevante relación arte-ciencia del Biomuseo, por lo que existen registros de talleres que utilizan algún tipo de arte como método educativo, a estos les llamamos talleres artísticos. A través de los años, se ha incrementado el uso de estos como actividad recurrente en el museo, por lo que es importante monitorearlos para saber su alcance y para conocer el adecuado funcionamiento de estos para que se puedan repetir algunos de ellos varias veces a lo largo del año, tal y como se hace con los talleres de ciencia.

Algunos de los talleres artísticos que se han realizado, al igual que los talleres de ciencia, fueron propuestos por personas o entidades externas al museo y utilizan diversos tipos de arte como cine o danza [Figura 6 y 7], siempre adaptándolos a realzar temas sociales, ambientales o culturales con referencia a nuestro país.



Figura 6. Afiche de taller “Crear documentales con tu celular” dictado por Cine Animal en el Parque de la Biodiversidad. Fuente: @Biomuseo en Instagram.



Figura 7. Afiche de taller de danza ofrecido por el Festival Prisma del que el Biomuseo es colaborador. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

Por otro lado, tenemos talleres artísticos que han sido propuestos por colaboradores o personas allegadas al museo que tienen experiencia en el ámbito artístico. A continuación, se expondrá una síntesis de dos proyectos propuestos y realizados por mi persona en 2018 y 2019.

“Pintando el Parque de la Biodiversidad” fue el primer taller artístico propuesto y realizado en el 2018, dirigido a niños [Figura 8] y orientado a despertar la curiosidad de ellos acerca del Parque del museo a través de las artes. En esta actividad, la cual fue un proyecto piloto, se observó que los talleres eran un recurso viable para realizar dentro del Biomuseo. Observamos un gran interés, entusiasmo y participación dinámica, por parte de los participantes. Este fue gratuito, ya que los materiales que se necesitaban eran mínimos y los demás estaban en el stock del museo. En cuanto al proceso de organización, se solicitó hacer una propuesta escrita [ver Anexo 1] por lo que se utilizó un modelo de acuerdo con lo que se pensó, era necesario para realizar el taller. Este primer proyecto sirvió para revelar aspectos que corregir y adecuar para el segundo proyecto.



Figura 8. Taller “Pintando el Parque de la Biodiversidad” Realizado en aula Ensa del Biomuseo, 2018. Fotografía de Edgardo Llerena.

En 2019 se introduce el primer taller artístico para adultos “Introducción al Arte Botánico en Acuarela” [Figura 9], con una duración de más de un día de clase. Con este taller, se buscaba opciones para incrementar la participación del público adulto, ya que hasta la fecha solo se consideraban los talleres para niños. Estuvo orientado a que los participantes pudiesen utilizar el recurso vivo del museo (el Parque) para realizar composiciones artísticas en acuarela.



Figura 9. Afiche de taller “Introducción al arte botánico en acuarela”. Se observa la división del tiempo en los días indicados. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

Al ser un taller introductorio al arte botánico, se les enseñó a los participantes a familiarizarse con la técnica (acuarela), a observar la naturaleza para inspirarse y a crear un producto artístico [Figura 10]. Al igual que en el anterior taller, se desarrolló una propuesta escrita tratando de seguir la del primer taller, pero se le añadió un desglose de las clases que fue desarrollado posteriormente como un “programa del taller” para optimizar el manejo del tiempo [ver Anexo 2], ya que este duraba 2 días de 4 horas cada uno, dando un total de 8 horas.

Por otro lado, para este taller se realizaron cotizaciones de los materiales que se necesitaban, pues debían ser de buena calidad para que los participantes pudiesen aprender la técnica apropiadamente.



Figura 10. Taller “Introducción al arte botánico”. Realizado en aula Ensa, 2019. Participantes practican la técnica de acuarela. Fotografía de Diego Castillo.

Los talleres artísticos suelen tener un costo, porque como bien se sabe las artes requieren materiales especiales con los que un museo normalmente no contaría, por lo que hay que comprarlos. Para que estas actividades sean rentables, se debe contar con donaciones para que la actividad pueda ser gratuita o dividir el costo de la compra entre los participantes (el participante se lleva los materiales que paga). También pueden tener un costo por los honorarios que se le reconozcan a la persona que imparta el taller en caso de ser externa al museo.

Luego de la incursión del taller “Pintando el Parque de la Biodiversidad” en 2018 y por las posibilidades que esto representaba, en conversación con compañeras de la carrera surgió la idea de hacer un taller para niños en el museo, utilizando el conocimiento en cerámica precolombina y materiales reciclados (dos componentes muy cercanos a la temática del museo).

Finalmente se realizó el taller “Artesanías prehispánicas con materiales reciclados” a cargo de María Pilisi y Eileen Jiménez, estudiantes de la Escuela de Artes Visuales [Figura 11]. En este taller se utilizó la misma metodología de propuesta escrita y estuvo dirigido a niños de 7 años en adelante. Realizar este taller demostró que el museo estaba en toda capacidad de ser un puente entre las ciencias y las artes a través de la colaboración con estudiantes de nuestra Facultad.

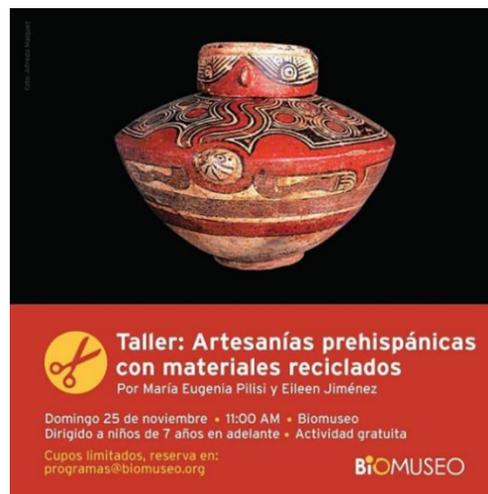


Figura 11. Afiche de taller “Artesanías prehispánicas con materiales reciclados”. 2018. Fuente: @Biomuseo en Instagram

A partir de los antecedentes antes mencionados, se empezaron a realizar más talleres artísticos en el Biomuseo. Por ejemplo, el taller “Introducción a la ilustración arquitectónica” realizado por un colaborador del museo, Leonardo Pérez, con estudios en Arquitectura [Figura 12] e “Ilustración y reflexión: La crisis climática” realizado por Meera Sachani, artista y diseñadora gráfica del Biomuseo [Figura 13].

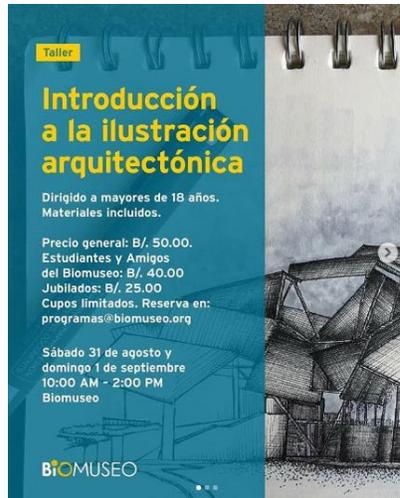


Figura 12. Afiche de taller “Introducción a la ilustración arquitectónica”. 2019. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

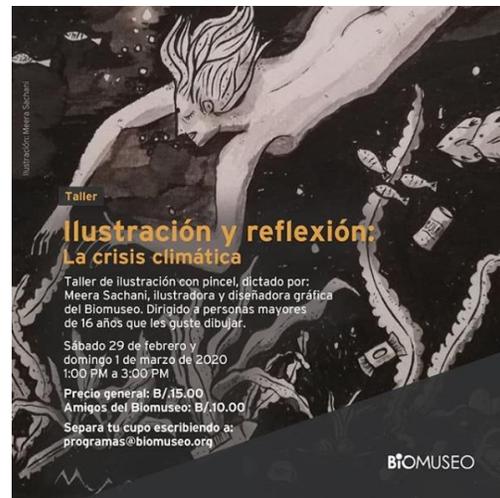


Figura 13. Afiche de taller “Ilustración y reflexión: la crisis climática”. 2020. Fuente: @Biomuseo en Instagram.

Este tipo de talleres se caracterizan por:

- Tener un programa estructurado sobre cómo se realizará la actividad desarrollado por la persona encargada del taller.
- Utilizar las artes como herramienta educativa.
- Ser de temáticas muy variadas, pero siempre en relación con la misión y visión del Biomuseo.
- No ser recurrentes: al ser variados y ser propuestos por diversas personas, se vuelven actividades exclusivas.
- Ser pagos, para compra de materiales u honorarios.
- Ser de larga duración (más de un día de taller).
- Estar dirigidos a públicos específicos de acuerdo con el nivel de dificultad de lo que se realizará.
- Ser promocionados en las redes sociales del Biomuseo.
- Trabajar con inscripción previa para los participantes.

3.2.2 Análisis de actividades del museo

La revisión general de los procedimientos actualmente utilizados en el Biomuseo con respecto a la gestión de sus actividades dirigidas al público se hace necesaria para desarrollar una propuesta acorde a sus necesidades, que se ajuste a la forma de trabajo del departamento.

Como se mencionó anteriormente, estas actividades son muy variadas. Solo se tomarán en cuenta para este análisis general aquellas que son recurrentes y que de cierta forma requieren una estructura educativa prediseñada. Cabe señalar, que el departamento de Programa Público se divide en diversas áreas y que todas ellas tienen diversas funciones; sin embargo, solo se indagará en las dos ramas correspondientes a la coordinación directa de actividades como tal. El siguiente mapa conceptual [Figura 14] permitirá comprender como se divide la organización de algunas de las actividades a analizar dentro del departamento:



Figura 14. Mapa conceptual sobre la división de las actividades que se analizarán del departamento de Programa Público del Biomuseo. Elaboración propia.

Podemos observar que el Programa Escolar se encarga de las actividades orientadas a la población estudiantil y, por ende, está diseñado bajo los estándares del MEDUCA, y que el Programa Público se encarga de aquellas actividades orientadas a todo el público en general, desde niños hasta adultos mayores. Por lo tanto, se han realizado cuatro tablas donde las dos primeras están destinadas al Programa Escolar y las otras dos al Programa Público.

Por otro lado, se incluirá el análisis de los talleres artísticos que, a pesar de no ser recurrentes, se tiene la intención de que lo sean en un futuro cercano, por lo que este análisis ayudará a detectar oportunidades de mejora que pueden ser incluidas en la propuesta.

Para estos análisis se utilizarán: una tabla con siete (7) criterios que resumen los aspectos generales del actual desarrollo de estas actividades y cada actividad será desarrollada por separado. Para la validación de los datos se han realizado entrevistas a los colaboradores del museo encargados de coordinar estas actividades. Además, para los talleres artísticos, una encuesta realizada a los talleristas que impartieron estos previamente.

Primeramente, empezamos con las actividades emblema del Programa Escolar [Tabla 1 y Tabla 2].

La Tabla 1 se refiere a las Visitas Escolares, analizando las dos modalidades disponibles, Visita General y Visitas Temáticas.

Tabla 1*Análisis de Visitas Escolares*

Visitas Escolares		
Criterio	Visita general	Visitas temáticas
Actividad	El grupo irá por su cuenta a través del museo y en cada exhibición un guía le dará una introducción del espacio. *	Según el grado y la necesidad, un guía llevará el grupo a través del museo y desarrollará un tema específico. *
Estructura	No tiene una estructura prediseñada.	Tiene una estructura prediseñada de acuerdo con la temática. (Hay 5 giras en total)
Tipo de Evaluación	—	Evaluación dirigida al guía in situ con una rúbrica. / Evaluación de la gira luego de finalizada.
Criterios de evaluación	—	Orientados al manejo de la gira dentro del museo.
Registro	Depto. de Ventas registra diversos aspectos de la visita al momento de hacer la reserva.	Depto. de Ventas registra diversos aspectos de la visita al momento de hacer la reserva.
Resultados o informes	Informe semestral de la Fundación Amador.	Informe semestral de la Fundación Amador.
Usos del monitoreo	Detectar áreas y niveles educativos que no vienen al museo y crear estrategias para llegar a ellos.	Detectar áreas y niveles educativos que no vienen al museo y crear estrategias para llegar a ellos. / Reformular el programa escolar en caso de ser necesario / Retroalimentación del personal.

Nota: * (Fundación Amador, 2019).

En la Tabla 1 se observa que las visitas escolares vs. las visitas temáticas tienen una marcada diferenciación en cuanto a la estructura y evaluación de la

actividad. Esto se da, porque las giras temáticas están pensadas para lograr un objetivo educativo ya establecido por el museo, por lo que debe ser evaluado. En cambio, en la visita general el profesor es quién establece los objetivos de la visita al museo.

Otro punto para resaltar, es que las evaluaciones van también orientadas a mejorar la calidad del servicio que se ofrece, tanto del personal que lleva la gira, como de la propia gira. Es un sistema de autoevaluación muy efectivo, puesto que ya se han puesto en práctica las mejoras en base a las observaciones realizadas.

La Tabla 2 habla del Campamento de verano, actividad que también corresponde al Programa Escolar y que se realiza en el periodo de receso escolar. Se trata de un grupo de actividades que serán realizadas a lo largo de una semana con niños en el museo.

Tabla 2

Análisis del Campamento de Verano

Campamentos de verano	
Criterio	Especificaciones
Actividad	Actividades ofrecidas a niños durante el periodo de receso escolar.
Estructura	Tiene una estructura prediseñada. Se divide en el desarrollo de cada actividad por separado y utilizan los estándares del MEDUCA.
Tipo de Evaluación	Se evalúa el desarrollo de la actividad in situ. / Se utiliza el método de indagación para evaluar la adquisición de conocimientos por parte del participante.
Criterios de evaluación	Orientados al desarrollo de la actividad. / Basados en los objetivos de la actividad

Registro	Depto. de Ventas registra diversos aspectos del participante al momento de hacer la reserva del cupo.
Resultados o informes	Informe semestral de la Fundación Amador.
Usos de monitoreo	Mejoras de la actividad. / Retroalimentación de los colaboradores

En la Tabla 1 y la Tabla 2 se observa la labor interdepartamental del Biomuseo a la hora de registrar las actividades. Además, hay que destacar algo que también se deduce de su nombre, el programa escolar está completamente dirigido a niños; sin embargo, algunas de sus actividades pueden ser adaptadas como parte del Programa Público para orientarlas a un público adulto o familiar, como ocurre en el caso de las actividades del campamento escolar, donde hay una gran recurrencia de estas en el calendario mensual porque son las favoritas del público. Además, estas actividades pueden utilizarse fuera del museo, en ferias o congresos.

Por otro lado, observamos que se utiliza una metodología de evaluación in situ y a posteriori, lo cual respalda la realización de estas actividades y certifica la calidad del servicio educativo que ofrece el Biomuseo, algo sumamente importante.

Ahora continuamos con la Tabla 3 y Tabla 4 que hacen el análisis correspondiente a las actividades coordinadas por el personal del Programa Público.

En la Tabla 3 podemos observar el análisis de los talleres varios que organiza el Programa Público. Estas son actividades que involucran al participante en una metodología de aprender haciendo y, por lo general, están orientadas a niños, pero en ocasiones también se realizan para adultos. Se refiere a talleres

“varios”, porque varían muchísimo por la amplia gama de temas de interés que tiene el museo.

Tabla 3

Análisis de talleres varios

Talleres varios	
Criterio	Especificaciones
Actividad	Actividades interactivas donde se busca el aprendizaje a través de la experiencia. Aprender haciendo.
Estructura	Cuenta con una estructura de propuesta (formulario) pero actualmente no se utiliza.
Tipo de Evaluación	No cuenta con un sistema de evaluación.
Criterios de evaluación	No cuenta con criterios de evaluación.
Registro	Se registra la cantidad de participantes en una base de datos interna.
Resultados o informes	Informe semestral de la Fundación Amador.
Usos de monitoreo	Conocer la cantidad de participantes de manera semestral.

Nota: En esta tabla se analiza el taller de manera general. Es decir, que no se analiza un taller específico, sino el conjunto de ellos y su organización en el museo.

La Tabla 4 muestra una actividad titulada “Experto Visitante”, que, como lo dice su nombre, se trata de un espacio de difusión de la ciencia (u otro tema de interés) en donde una persona experta en un tema específico habla sobre este a un público general. Esta es moderada por el equipo del museo para que el público pueda interactuar con el experto invitado.

Tabla 4*Análisis del Experto Visitante*

Experto visitante	
Criterio	Especificaciones
Actividad	Ciclo de charlas abiertas al público donde se comparten temas a fines al museo a cargo de un Experto.
Estructura	Se organizan de acuerdo con la temática semestral. / El desarrollo de la actividad cuenta con una estructura específica.
Tipo de Evaluación	Se utilizan encuestas.
Criterios de evaluación	Orientados a conocer la satisfacción y la opinión del público.
Registro	Se registra la cantidad de participantes en una base de datos interna.
Resultados o informes	Informe Semestral de la Fundación Amador.
Usos de monitoreo	Orientar las futuras charlas a temas de interés del público. / Mejoras de la actividad.

Tanto la Tabla 3 como la Tabla 4, representan las actividades más recurrentes del Programa Público. Estas son caracterizadas por tener una gran convocatoria y por organizarse de acuerdo con la temática mensual o semestral. En cuanto a los talleres, muchos de ellos, son realizados en colaboración con personas externas al museo y en otros casos son los colaboradores los encargados. El experto visitante se lleva a cabo, completamente, gracias a la colaboración externa, ya que es un espacio destinado para ello.

Tenemos que del registro de estas actividades se encarga este mismo departamento, en la mayoría de los casos, y que se utiliza una base de datos interna para almacenarlos. Sin embargo, se registran solo aspectos básicos relacionados a la cantidad de participantes.

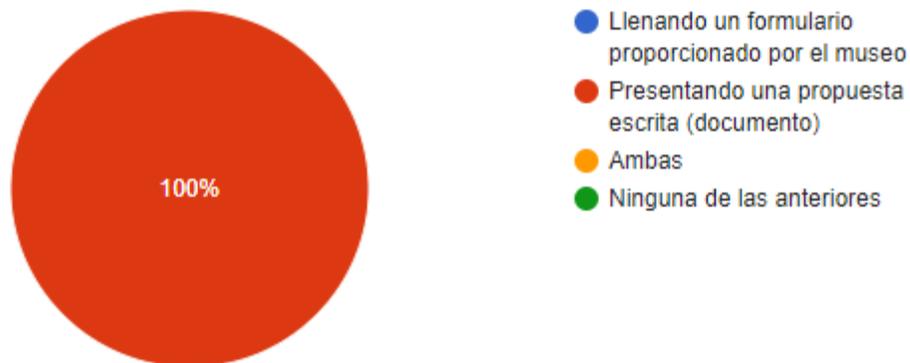
Con respecto a las evaluaciones, se han detectado oportunidades de mejora, específicamente en las actividades de taller. Sucede que los talleres están orientados a una gran variedad de público y en una entrevista surge algo interesante: la actividad no puede ser evaluada de la misma forma si está orientada a niños, que si lo está para adultos. Por lo tanto, el método de evaluación dependerá de cómo sea planteada la actividad desde el inicio.

La segunda parte de este análisis va orientada a los talleres artísticos previamente realizados en el museo. Como se mencionó anteriormente, se efectuó una encuesta a los talleristas que los realizaron para conocer más a detalle dos aspectos: cómo se organizaron estas actividades en su momento y sus experiencias como talleristas. Se hicieron observaciones acerca de cada pregunta con respecto a la propuesta.

En el primer caso (cómo se organiza la actividad), se hicieron preguntas en base a puntos específicos que deben ser desarrollados en un taller:

La Gráfica 1 refleja el método de propuesta utilizado por los talleristas que han realizado talleres artísticos en el museo anteriormente. Todos los participantes encuestados respondieron que propusieron su taller a través de una propuesta escrita al museo. Hay que destacar que no se cuenta con una estructura básica de propuesta, según el personal del museo, por lo que sería conveniente desarrollar una, considerando que los talleres artísticos previamente realizados utilizaron este método de propuesta y no el del formulario que ya existía.

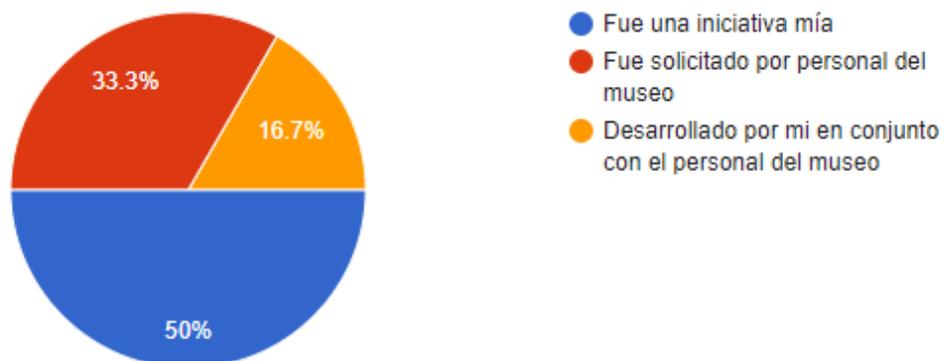
Una propuesta escrita beneficia al tallerista y al museo, porque se puede explicar con mayor amplitud el taller y el museo puede tener una visión más completa de lo que sería la actividad, cuestión que no se daría con un formulario, ya que este limita la capacidad de desarrollo de la propuesta.



Gráfica 1. Método de propuesta de talleres artísticos utilizado por los talleristas.

A continuación, la Gráfica 2 refleja el origen de la concepción del taller. Se plantean tres situaciones (ver gráfica) y la mitad (50%) de los encuestados crearon y presentaron sus talleres por iniciativa propia. Esto nos muestra que el Programa Público tiene buena apertura para incluir actividades nuevas dirigidas hacia el público, incluso si no son concebidas desde el propio departamento.

Por otro lado, podemos notar que, en menor cantidad (33.3%), las ideas surgieron luego de ser solicitadas por el personal del museo y en pocos casos (16.7%) los talleres fueron desarrollados en conjunto (personal del museo y tallerista).

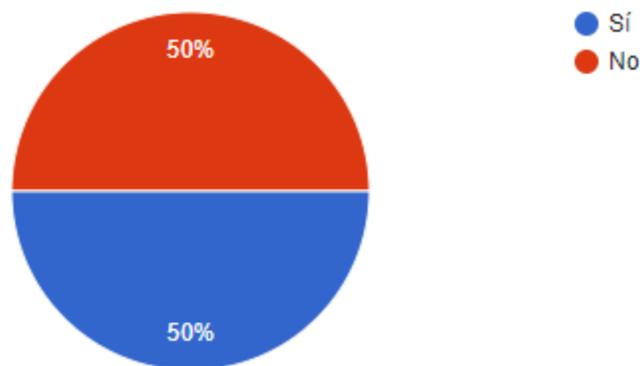


Gráfica 2. Origen de la concepción del taller artístico.

La Gráfica 3 muestra si los talleres fueron planeados para complementar el programa mensual o no. El resultado refleja que la mitad de los talleres estuvieron influenciados, al momento de su concepción, por la necesidad de complementar el programa de actividades y la otra mitad no.

Esto puede darse, porque la mitad de los encuestados, en el momento, eran colaboradores del museo y estos propusieron talleres (desde su iniciativa o no) para enriquecer el programa público mensual (actividades), ya que estuvieron anuentes a la oportunidad de realizar una actividad diferente en el museo, con relación a la temática mensual y en efecto, lo hicieron. En cambio, la otra mitad de los encuestados, no colaboraban en el museo cuando surgieron las ideas de sus talleres o solo propusieron sus talleres de manera libre (sin ser influenciados por una temática o necesidad específica del museo), pero aun así estos fueron tomados en cuenta y llevados a cabo.

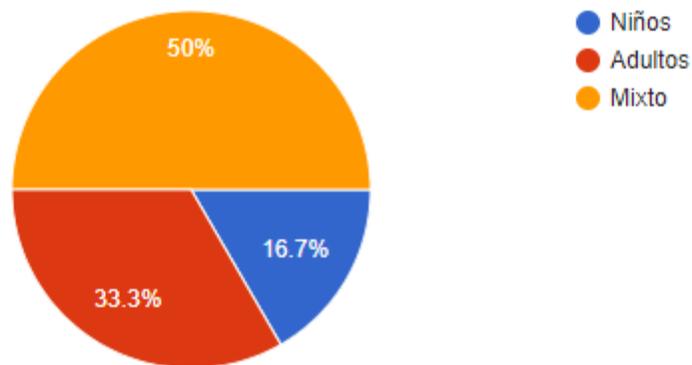
Esto resulta interesante, porque, a grandes rasgos, representa que el Biomuseo podría llegar a tener igual capacidad de ofrecer talleres artísticos siguiendo el patrón de temática mensual o no, puesto que implementa propuestas de sus propios colaboradores y de personas externas, enriqueciendo así su programa cultural.



Gráfica 3. Concepción de talleres para complementar el programa mensual del museo.

Ahora bien, con respecto al taller, la Gráfica 4 refleja el público a quienes estuvieron dirigidos los talleres artísticos del Biomuseo. Según los encuestados, la mayoría (50%) de los talleres artísticos estuvieron dirigidos a un público mixto (niños y adultos), mientras que en menor cantidad (33.3%) fueron para adultos solamente y pocos (16.7%) para niños.

En el punto 3.2.1.2 de este trabajo se habla sobre algunos de estos talleres y resulta interesante que, según la encuesta, hubo talleres que estuvieron dirigidos a niños en su planteamiento, pero que como no había un límite de edad en el anuncio, también participaron adultos, por lo que la respuesta de “mixto” contó con mayor cantidad de respuestas. Además, en ese mismo punto, se habla de que un motivo que impulsa a hacer talleres artísticos más complejos (de varios días de duración) es el deseo de querer ofrecer más variedad de actividades al público adulto... la gráfica refleja que, en efecto, hasta el momento de esta investigación, el público adulto estuvo beneficiado de estas actividades artísticas en el museo.

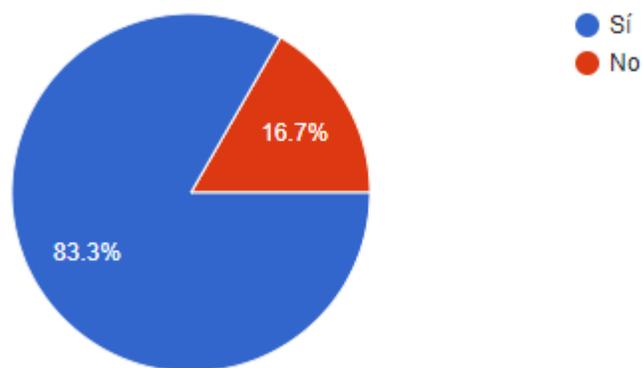


Gráfica 4. Pírculo de los talleres artísticos.

La Gráfica 5 refleja el desarrollo del programa de actividades previo a ejecutar el taller. Es decir, si ellos planificaron las diversas partes de su taller con respecto al tiempo de duración del mismo. Es importante conocer esto, porque al tener un camino trazado de acción, el tallerista puede aprovechar mejor el

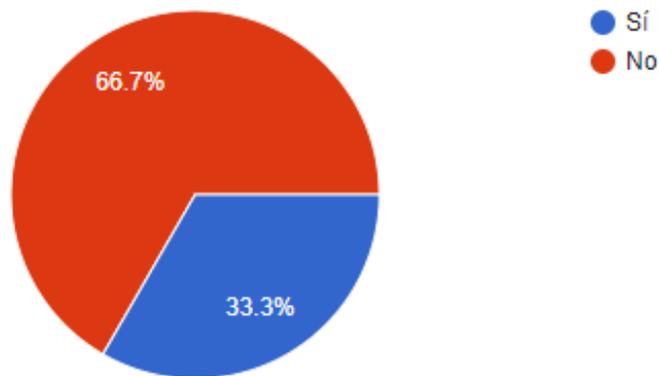
tiempo, le permite concretar los pasos que se darán para lograr el objetivo del taller y evita la improvisación, garantizando la calidad del taller.

Se puede apreciar que, efectivamente, la mayor parte de los encuestados (83.3%) programó las actividades de su taller (a través de un desglose de estas). Mientras que una menor parte (16.7%) no programó sus actividades. Esto demuestra que la mayor parte de los talleristas fue consciente de la importancia de hacer esto, pero otra parte no; entonces, es el museo el que debe pedir, al momento de la propuesta, que cada persona haga un desglose de cómo se desarrollará el taller para asegurarse de que su público reciba la mejor calidad de atención posible.



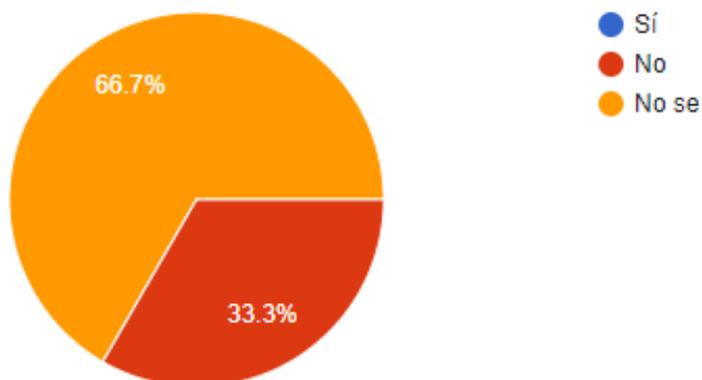
Gráfica 5. Desarrollo del programa de actividades previo a realizar el taller.

Las Gráficas 6 y 7 están orientadas a la evaluación de los talleres. La primera [Gráfica 6] refleja la evaluación realizada por los talleristas a sus propios talleres. Observamos que la mayoría (66.7%) no realizó ningún tipo de evaluación en su taller. Sin embargo, una menor parte (33.3%) sí la realizó, en este caso los encuestados respondieron que hicieron evaluaciones con respecto a la satisfacción del público a través de la observación: la cantidad de participantes que había en el taller les demostró el interés que hubo en los elementos teóricos de sus talleres y la puesta en práctica de los mismos.



Gráfica 6. Evaluación del taller por el propio tallerista.

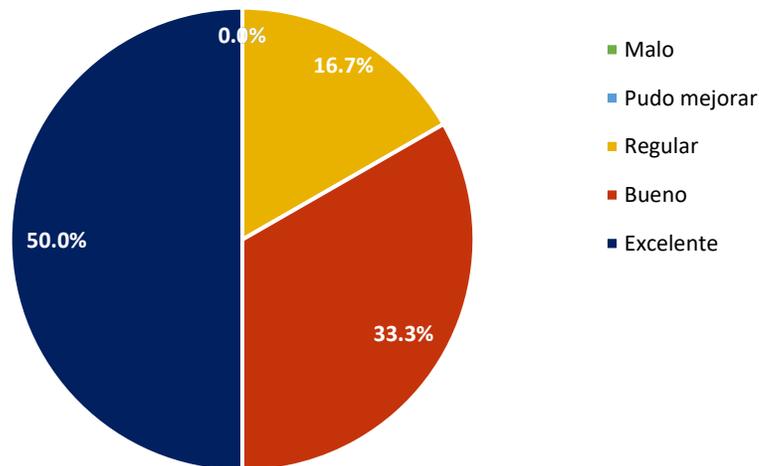
La Gráfica 7 muestra la evaluación realizada por el personal del museo, desde el punto de vista y conocimiento de los talleristas. La mayor parte (66.7%) respondió que no sabían que debían realizar una , mientras que la menor parte (33.3%) respondió que no la hicieron. Esto significa que pudieron haberse realizado evaluaciones a los talleres, pero la mayoría de los talleristas no se percataron de ello o que no se hicieron.



Gráfica 7. Conocimiento de evaluaciones realizadas a sus talleres por parte del personal del museo.

La segunda parte de la encuesta exploraba las experiencias de los talleristas. En la Gráfica 8 los encuestados han evaluado sus respectivas experiencias y lo han complementado con opiniones constructivas. La gráfica refleja que no hubo malas experiencias, dividiéndose las evaluaciones entre Regular y Excelente, siendo Excelente la mayor parte de ellas (50%). Luego sigue Bueno (33.3%) y Regular (16.7%), esta última debe su evaluación a un aspecto que se escapa de las manos del museo y del tallerista, tiene que ver con la cancelación de las reservas de cupos por parte del público, según comenta el encuestado. Las demás opiniones recalcaron lo gratificante que fue, para los talleristas, haber podido realizar una actividad en el museo, se menciona desde el crecimiento personal y profesional que ofrece, hasta la oportunidad de crear espacios relajantes y únicos. Por otro lado, en las opiniones se repite el adjetivo “satisfactorio” cuando se habla de cómo los participantes percibieron el taller.

Sintetizando, los talleristas tuvieron gratas experiencias ofreciendo talleres en el museo, lo que indica que el museo es un espacio agradable para construir experiencias educativas desde el punto de vista de sus creadores.



Gráfica 8. Experiencia como tallerista en el museo.

3.3 Otros modelos de gestión cultural para actividades en museos.

Luego de analizar el trabajo del Programa Público, es bueno darle un vistazo a que estrategias utilizan otros museos para gestionar sus actividades culturales.

Cabe destacar, que en otras latitudes los modelos de planificación de actividades culturales son desarrollados desde los respectivos Ministerios de Cultura y/o por las redes o asociaciones de museos y estos pueden ser tomados como referencia en los diversos museos. Aquí en Panamá, considerando la nueva instauración del llamado MiCultura, pues no se cuenta con una estrategia nacional de museos aún y mucho menos con manuales de gestión cultural para museos recomendados de una instancia superior. Por lo tanto, cada museo desarrolla sus propios planes estratégicos.

Un buen ejemplo y referente que podemos tomar en esta investigación es *Proyectos educativos y culturales en museos. Guía básica de planificación*. Desarrollado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2015), en donde se da una estructura básica para el desarrollo de actividades en museos desde un estudio realizado por el Laboratorio Permanente de Público de Museos. En esta guía se toman a consideración todos los aspectos correspondientes a una gestión cultural eficaz, pero hacen un marcado énfasis en la evaluación de los proyectos que se realicen:

Dentro de esta posible estructura común, se pretende además incidir en la evaluación como parte fundamental de un proyecto (especialmente, si este es de carácter público) y como herramienta de trabajo permanente, que permita comprobar si cada actividad está teniendo la respuesta esperada y está alcanzando los objetivos planteados. (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015, pág. 3)

Esta última parte citada hace referencia a la característica polifacética de los museos al tener que aproximarse a una extensa variedad de público y, por ende, tener que

adaptarse a través de cada proyecto a las necesidades de estos y ser responsables de verificar que estos públicos son realmente beneficiados de sus esfuerzos. Esto nos lleva a algo que también se debe rescatar de esta guía, (que es completamente válido para este proyecto también) es el hecho de que no está elaborada para ser un marco rígido de acción, sino para que funcione como un mapa de acciones coordinadas que tracen una ruta hacia el éxito y las buenas prácticas; primordialmente, porque los proyectos culturales están bajo el paraguas de la cultura, que es absolutamente diversa, tanto como el propio ser humano, entonces ningún proyecto será exactamente igual que el otro, pero hay aspectos generales que pueden formar un mapa de trabajo.

Por otro lado, encontramos que no solo se refiere a actividades culturales, sino que estas van de la mano con la educación, valor agregado por tratarse de una guía para museos, entidades cuya función es también educativa.

Es imprescindible resaltar de este proyecto la sencillez con la que se explica cada punto del proceso de organización: desde la concepción de la idea hasta las valoraciones finales y recomendaciones de toda actividad. En total tiene unas 24 páginas y su sencillez no compromete la calidad de la información allí contenida.

A pesar de que bien podríamos tomar toda la información de esta guía, nos interesa destacar la parte de la evaluación, punto que se recalca anteriormente. Ellos muestran tres momentos: la “planificación de la evaluación”, la “ejecución de evaluación durante la actividad” y la “organización de los resultados de la evaluación”.

El primer momento, “planificación de la evaluación”, involucra, como bien dice, planificar cómo se realizará la evaluación antes de ejecutar el proyecto de acuerdo con cinco aspectos:

- a) Especificar los objetivos de la evaluación.

- b) Determinar los recursos disponibles para llevarla a cabo.
- c) Concretar qué tipo de resultado se espera de la evaluación.
- d) Determinar los tipos de evaluación a realizar y sus momentos.
- e) Diseñar el procedimiento de evaluación. (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015, pág. 12)

Además, esta parte hace tres distinciones que tomar en cuenta con respecto al momento de la actividad en que se realizará la evaluación: la evaluación previa (realizada antes de hacer la actividad para conocer el público al que va dirigido), la evaluación formativa o de proceso (durante la actividad para observar el funcionamiento de esta y verificar si puede mejorarse) y la evaluación sumativa (realizada al final y recoge los datos de las anteriores mencionadas) (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015, pág. 12-13 y 15).

El segundo momento, “ejecución de evaluación durante la actividad”, involucra lo comentado en “evaluación formativa” y “evaluación sumativa”, ya que principalmente esta etapa vela por el cumplimiento de la actividad según lo diseñado (2015, pág. 14). Aquí también se menciona el desarrollo de una “evaluación de impacto” para medir el alcance del proyecto (pág. 16).

El tercer momento “organización de los resultados de la evaluación”, involucra una serie de verbos sumamente importantes que recalcan el valor del registro de lo que se hace en el museo: ordenar, analizar, interpretar, valorar, comparar e identificar los datos recogidos en las evaluaciones de esta y otras actividades realizadas (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015, pág. 16-17).

3.4 Conclusiones sobre el análisis del Programa Público para el desarrollo de la propuesta.

Debemos resaltar que las actividades del museo se hacen para difundir la ciencia; sin embargo, el Biomuseo combina una extensa variedad de temáticas alrededor de la historia del surgimiento del Istmo de Panamá. Todas representan formas de interpretación diferentes, que permiten ampliar el radio de comunicación que tiene el Biomuseo. Entonces, para contribuir a esta labor de difusión y su continuo perfeccionamiento (una de las características del depto. de Programa Público), es conveniente listar algunas conclusiones de este análisis que servirán para elaborar la propuesta de la estrategia para talleres artísticos.

Este análisis demuestra que:

1. El Biomuseo es un espacio cultural colaborativo: las actividades no solo son generadas desde el depto. de Programa Público, sino que está a la disposición de ejecutar propuestas externas. Esto constituye al museo como una entidad innovadora y contribuye de manera positiva a los talleristas, tanto personal como profesionalmente,
2. Debe existir una estructura básica para proponer proyectos de manera escrita (ya que, a pesar de haber un formulario existente, se prefería la forma escrita) y que incluya una sección que solicite un desglose del programa de actividades (para potenciar esta cualidad antes mencionada),
3. Las actividades deben ir bajo tres (3) objetivos fundamentales extraídos de la misión y visión del museo: Explorar la relación entre biodiversidad y cultura panameña, Fomentar la curiosidad y los vínculos entre medio ambiente, gente e ideas e Integrar al visitante, a través de experiencias dinámicas, con su entorno combinando la ciencia y el arte (Fundación Amador, s.f.),

4. Las evaluaciones deben ser creadas al momento de planear la actividad, según el público al que van dirigidas y según los objetivos de cada actividad,
5. Existen tres tipos de evaluaciones que se pueden realizar: la de calidad de servicio (orientada al tallerista), la educativa (orientada al aprendizaje del participante) y la de satisfacción (orientada a la opinión del participante),
6. En el caso de evaluaciones de calidad de servicio, se puede utilizar la misma metodología de evaluación de las visitas temáticas del Programa Escolar,
7. Debe haber un registro óptimo de todos los talleres artísticos, para que puedan ser evaluados entre ellos (comparación) y que puedan ser repetidos en caso de ser del agrado del público (satisfacción),
8. Los talleres artísticos son lo suficientemente flexibles para ser adaptados a diversas modalidades: visita-taller, taller virtual, taller regular, taller para personas con discapacidad. Por ello, la estrategia debe funcionar para que, en cualquiera de los casos, estos tengan la mejor coordinación, registro y evaluación posibles.

CAPÍTULO IV

Cap. 4. PROPUESTA PARA LA ESTRATEGIA DE TALLERES ARTÍSTICOS EN EL BIOMUSEO.

El presente capítulo comprende la propuesta final en base a la investigación expuesta en capítulos anteriores. Aquí se detallará la propuesta denominada “Estrategia de talleres artísticos en el Biomuseo” y las fases que esta comprende, además de los modelos necesarios para desarrollar la propuesta.

4.1 Definiendo la oportunidad.

El Biomuseo cuenta con amplio programa público nutrido por una gran variedad de actividades interpretativas, entre ellas, los talleres artísticos recientemente añadidos. Como espacio cultural, está abierto a la colaboración interna y externa, por lo que se hace necesario registrar, coordinar y evaluar los talleres artísticos que ahí se desarrollan para asegurar la calidad de su servicio museístico y respaldar su labor educativa no formal, de manera formal. En la actualidad, incrementar la productividad de oferta al público cada vez se hace más necesaria por la presente pandemia del COVID-19, que demuestra la necesidad de una educación cultural y ambiental sólida y bien planificada.

La propuesta a continuación pretende ofrecer un camino claro sobre cómo fortalecer la misión educativa del museo a través de una estrategia para desarrollar talleres artísticos, herramienta educativa seleccionada por su gran versatilidad y transversalidad dentro del Biomuseo.

4.2 ¿Por qué talleres artísticos?

Las artes visuales permiten comprender conceptos científicos, históricos y culturales de manera sencilla y dinámica haciéndolos accesibles y atractivos a diversas variedades de públicos y el Biomuseo no es ajeno a esta realidad. Es más, el museo se ha apropiado de esta cualidad del arte y la ha llevado a su máxima expresión dentro de sus exhibiciones.

Al ser consciente de su propia concepción entorno al arte, el museo ha recurrido al uso de talleres artísticos como herramienta educativa dentro de su Programa Público, por lo que creemos necesario recalcar algunos beneficios que obtiene la institución y el público de esta añadidura y de la instauración de una estrategia que permita coordinar y aprovechar el potencial educativo, lúdico y económico de esta actividad.

Beneficios de los talleres artísticos:

1. Crean un vínculo especial entre los participantes y el museo, porque estos no son solo espectadores, sino que se convierten en protagonistas de la visión del museo.
2. Generan nuevas herramientas de interpretación para acercar diversos públicos a la ciencia y a su vez, nuevas ideas para llevar el contenido del museo, fuera del museo. (Diversifican la oferta cultural del museo).
3. Activan y readaptan distintos espacios del museo.
4. Pueden convertirse en un valor agregado del actual programa de membresías del museo.

5. Convierten al Biomuseo en una entidad museística de vanguardia, porque valora e impulsa las artes como aliadas de su labor de divulgación, cerrando la brecha que hay entre estos dos campos de estudio.

4.3 Propuesta de “Estrategia de Talleres Artísticos en el Biomuseo”.

4.3.1 Introducción

La Estrategia de Talleres Artísticos en el Biomuseo es una propuesta de sistematización y recomendaciones dirigida a este museo para el óptimo desarrollo de talleres artísticos como oferta al público. Responde de manera directa a la misión y visión del Biomuseo al buscar integrar al visitante, a través de experiencias dinámicas, con su entorno combinando la ciencia y el arte (Fundación Amador, s.f.), porque promueve y fomenta nuevas actividades artísticas para su Programa Público.

Dentro de esta propuesta, se le brindará al museo las herramientas necesarias para que pueda desarrollar talleres artísticos de manera interna o a través de la colaboración externa, siempre garantizando la calidad del servicio educativo y lúdico. Además, la propuesta permitirá, a través de una serie de pasos, registrar la labor de educación cultural y ambiental que realiza el museo, creando un respaldo fiable.

Para realizar esta propuesta se ejecutó una investigación cualitativa en el contexto de la educación artística orientada a lo cultural/ambiental, educación no formal y gestión cultural, además de procesos de análisis de la situación actual del Biomuseo y su oferta al público, por lo tanto, se abordará esta estrategia desde una perspectiva proactiva. No obstante, se trata de una

recomendación, ya que no se puede encasillar a los procesos artísticos, pero esta puede funcionar para encausarlos a los propósitos del Biomuseo.

4.3.2 Objetivos de la Estrategia

Objetivo general:

- Consolidar los procesos de desarrollo de talleres artísticos en el Biomuseo para mejorar e incrementar la oferta al público.

Objetivos específicos:

- Trazar una serie de acciones recomendadas a realizar antes, durante y después del taller artístico.
- Brindar modelos de las herramientas necesarias para optimizar la productividad en cuanto al registro, planeamiento y evaluación de talleres artísticos.

4.3.3 Flujograma del taller artístico.

Para comprender el proceso de organización de un taller artístico en el Biomuseo según esta propuesta, mostramos a continuación [Figura 15], un flujograma de actividades. Este permite visualizar, de manera general, y apoyado de la simbología adecuada, cómo es el flujo de actividades necesarias para ejecutar la estrategia.

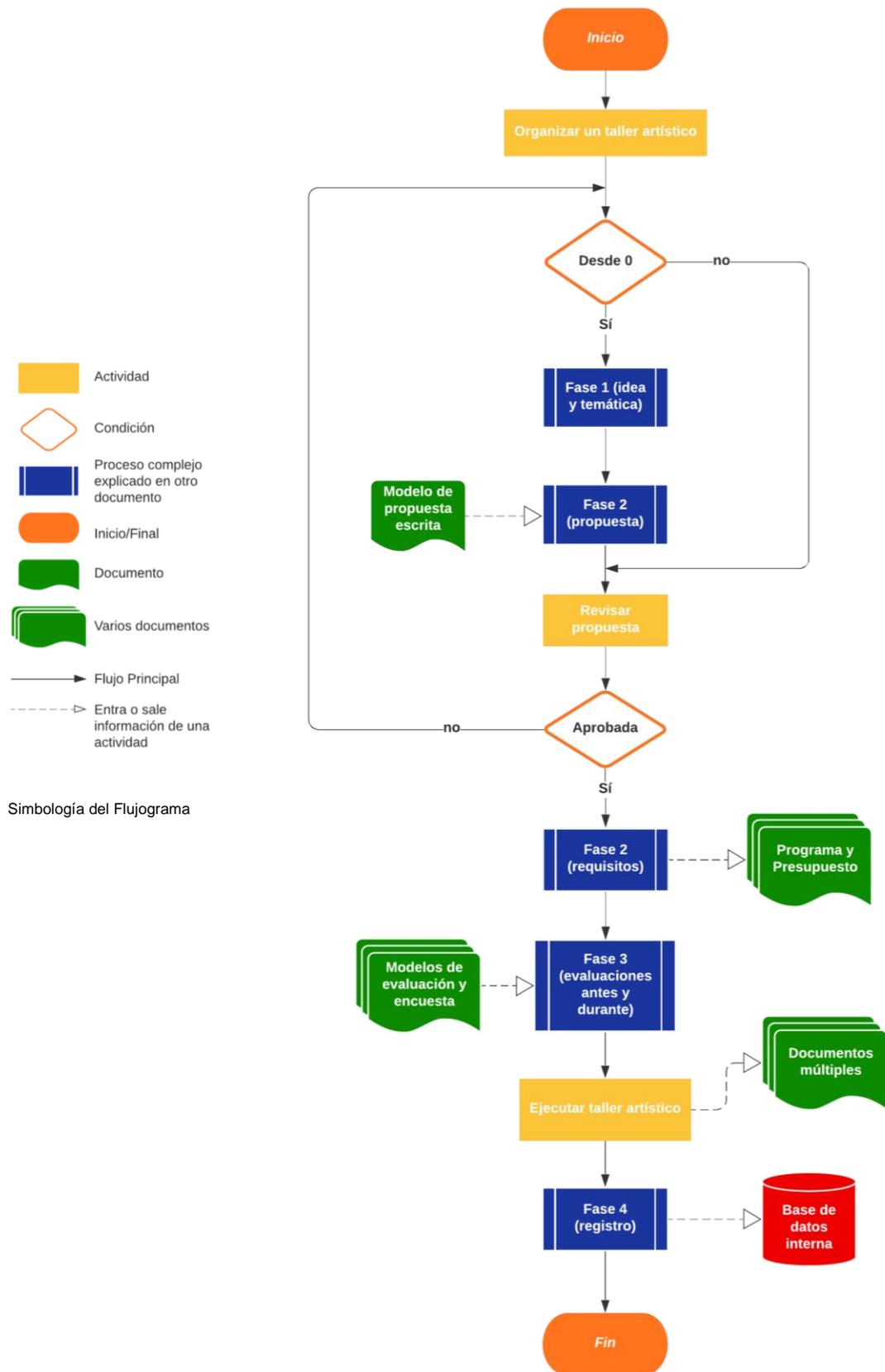


Figura 15. Flujoograma para organizar talleres artísticos. Elaboración propia. Basado en Ramonet (2013).

4.3.4 Fases del Taller Artístico.

El taller artístico se caracteriza por utilizar el arte como herramienta educativa, por lo que su desarrollo puede variar dependiendo de muchos factores. Sin embargo, se han detectado algunos puntos a los que es necesario prestarles atención, porque influyen en el resultado final (el taller) y estos se han dividido en cuatro (4) fases:

4.3.4.1 Fase 1. Concepción de la idea: ¡Hagamos un taller artístico!

Esta fase está dedicada a la concepción y desarrollo de la idea de un taller artístico en el Biomuseo. Pueden ocurrir dos cosas al pensar en un taller: que la idea surja en el Biomuseo o que la idea venga de afuera. Esta fase es para cuando la idea se origina en el museo y se divide en dos partes. Sin embargo, recomendamos que el punto uno (1) sobre todo, sea verificado, cuando la idea venga de afuera, por el personal, pues todas las actividades que realiza el museo deben ayudarlo a cumplir su misión educativa y deben tener relación con ello.

1. Elección de la temática:

Al tener una idea para desarrollar un taller artístico en el Biomuseo, lo primero que debemos preguntarnos es ¿qué relación hay entre esto (la idea) y el Biomuseo?, esto nos ayudará a enfocar nuestra idea de acuerdo con el museo y poco a poco encaminarlo a una temática.

Las temáticas del Biomuseo van desde la formación del Istmo de Panamá, pasando por su gran biodiversidad (la del pasado hasta llegar a la actual), hacia el posterior desarrollo del hombre en nuestro país

(época paleo americana hasta la contemporánea) y la relación actual hombre-naturaleza. Como podemos ver, hay una extensa área de donde elegir una temática dentro de estas vertientes, y cualquiera de ellas es válida para ser desarrollada en el museo, siempre y cuando podamos responder otra pregunta: ¿de qué manera se relaciona esto (nuestro taller) con las temáticas del museo?

Al elegir la temática primero, podemos enmarcar el área de acción, y así poder generar ideas de talleres enfocadas a algo específico dentro del museo.

2. Planteamiento de la idea base:

Luego de saber qué temática abordaremos, hay que hacer un bosquejo general del taller artístico. Algo que nos permita saber qué deseamos lograr como producto final, es decir, cómo me gustaría que fuera el taller artístico, y, en base a eso, actuar.

Otra forma de plantear una idea base, es observando que parte del Programa Público se puede reforzar educativamente. En base a las necesidades que percibamos, podemos elaborar nuevas ideas.

4.3.4.2 Fase 2. Antes del Taller: Qué hay que tomar en cuenta.

Esta fase está enfocada en todo aquello que debemos tomar en cuenta previo a la ejecución del taller. Es aquí cuando se elabora de manera detallada la propuesta escrita y se visualiza todo aquello que es necesario para que el taller sea desarrollado de manera efectiva. Se ha dividido en dos grupos: planificación de la propuesta y requisitos de la propuesta.

La primera parte, “planificación de la propuesta”, es una guía detallada que puede usarse como referencia para llenar el “modelo de propuesta escrita para talleres artísticos”, ya que incluye la descripción de cada paso, además de preguntas que facilitan su comprensión.

1. Planificación de la propuesta:

- **Título del taller:** se refiere al nombre que se utilizará para reconocer todo el proyecto. Debe mostrar la naturaleza artística del taller y la temática en la cual está orientado.

No se descarta la idea de que sea un título creativo, pero el público debe poder comprender fácilmente de qué trata el taller al momento de promocionar la actividad.

- **Descripción del taller:** describir de manera breve que es la actividad de forma general. Esto permite tener una visión global de lo que se espera del taller artístico. Pregunta a responder: ¿Cómo es este taller y de qué trata?

- **Objetivos:** Representa todo aquello que queremos lograr a través de este taller artístico. Responde a las preguntas: ¿Qué quiero lograr con esta actividad? ¿Qué quiero enseñar a través de esta actividad? Hay que tomar en cuenta que los objetivos deben ir acorde con los intereses y valores del Biomuseo.

Existen dos tipos de objetivos: Los generales y los específicos. El objetivo general responde a la pregunta: ¿Qué quiero lograr con

esta actividad? Y los específicos responden a la pregunta, ¿Qué debo hacer para lograr el objetivo general?

- **Público:** Es importantísimo definir el público a quienes va orientado el taller. Esto permite determinar las actividades, los materiales y la metodología que se utilizará en él. Se sugiere utilizar las edades para diferenciar grupos de personas ej.: de 4 a 6 años, de 12 a 15 años, etc. Este punto responde a la pregunta: ¿A quién va dirigido este taller?

Por otro lado, tenemos que definir la cantidad de participantes del taller. Esto dependerá de la locación, de la dificultad del taller y de la cantidad de instructores (talleristas) que haya disponibles. Es recomendable que, para grupos de niños, haya al menos dos talleristas (el instructor y un ayudante) por cada 10 o 15 niños, y que, en grupos adultos, 1 por cada 10 o 15 personas. Sin embargo, en las clases de arte los grupos no deberían ser mayores de 15 personas para garantizar que la atención sea personalizada.

- **Duración:** Ya que tenemos los objetivos y el público definido, ¿cuánto tiempo necesitamos para lograr el objetivo establecido?, esta pregunta puede ayudarnos a considerar si necesitamos más o menos tiempo en el desarrollo del taller dependiendo de nuestro público establecido.

Es importante tomar en cuenta los horarios en los que el Biomuseo está abierto al público y considerar que entre más duración tenga un taller hay que incluir periodos de receso y/o

meriendas (todo esto debe ser ajustado en el “programa del taller” y en el presupuesto).

- **Locación:** Se refiere al espacio que será utilizado para desarrollar el taller. Responde a la pregunta: ¿Dónde puede realizarse el taller? Esta parte dependerá de la disponibilidad del espacio y de si se requiera alguna autorización previa para utilizarlo.
En el Biomuseo hay una gran variedad de espacios de donde elegir para realizar un taller artístico. Entre ellos: Aula Ensa y Tetra Pak, El Mirador del Higuero, El Rancho, La Huella Humana, etc. No obstante, hay que tomar en cuenta diversos aspectos como: cercanía y disponibilidad de los baños y fuentes de agua, la variabilidad del clima, accesibilidad para personas con sillas de ruedas, técnica artística a utilizar y capacidad de personas.

- **Técnica artística:** Se refiere a los procesos y procedimientos artísticos que vamos a usar en el taller. Responde a la pregunta: ¿Qué técnica artística utilizaremos en el taller?

Existen diversos tipos de técnicas artísticas y algunas de las más comunes son:

- Técnicas secas: Dibujo con grafito, carboncillo, pastel seco, pastel de óleo, sanguina, lápiz de color, entre otras.
- Técnicas húmedas: Pintura al acrílico, témpera, gouache, acuarela, tintas, entre otros.
- Técnicas de impresión: grabado, entre otras.
- Técnicas audiovisuales: fotografía, video.

Para cada una de ellas, se debe tomar en cuenta al público que participará (edades y cantidad), la locación y la duración.

- **Materiales:** ¿Qué necesitamos para realizar el taller? En este punto se debe desglosar con gran claridad qué insumos (lápices, pinceles, pintura, etc.) y muebles (mesas, sillas, laptops, etc.) se necesitan para llevar a cabo el taller. Es importante incluir las características de los insumos, ej.: 12 bastidores de 40 x 30 cm. Hay que tomar en cuenta: la cantidad de participantes, la edad de los participantes (si los materiales son apropiados y seguros para aquellos participantes) y la locación (si los materiales son apropiados para el aire libre o áreas cerradas, si hay baños cerca). Es recomendable que el Biomuseo utilice materiales que sean amigables con el entorno natural que lo rodea y evitar todo tipo de aerosoles (grafiti, fijadores en spray), sustancias de altos contenidos tóxicos (ej.: pinturas que tengan plomo o mercurio, resinas epóxicas) y químicos (el museo no cuenta con adecuaciones para su correcto descarte ej.: solventes industriales, solventes derivados del petróleo). De preferencia, evitar sustancias oleosas, porque requieren solventes peligrosos y optar por materiales y técnicas donde el agua sea el principal solvente y método de limpieza.

- **Actividades:** Se trata de, a grandes rasgos, mencionar cuáles son las actividades principales del taller artístico a realizar. Responde a la pregunta: ¿Qué haremos en el taller artístico? Luego, estas actividades, deben ser detalladas a fondo en el “programa del taller”.

- **Metodología:** Se refiere al método o procedimiento que utilizaremos para realizar la actividad y alcanzar los objetivos establecidos. Responde a la pregunta ¿Cómo lo haremos?

Es importante recordar que el Biomuseo es interactivo (ofrece experiencias dinámicas como se menciona en su misión y visión) y que la naturaleza de los talleres también lo es, por lo que debemos procurar que nuestra metodología brinde una experiencia significativa a los participantes y que esta sea flexible. Es decir, la metodología no puede ser estricta, sino que debe permitir la creatividad, la reflexión, el cuestionamiento, entre otros procesos que son característicos de las expresiones artísticas.

Algunos ejemplos de metodologías educativas donde se puede utilizar el arte como herramienta son: aula invertida (el material educativo se da antes de la clase y durante el taller se responden dudas y se va a la práctica), aprendizaje basado en proyectos (los participantes generan respuestas a un problema real o hipotético a través de un proyecto), aprendizaje basado en el pensamiento (contextualizar, analizar, relacionar, etc.), aprendizaje cooperativo (dinámicas grupales para conseguir objetivos comunes), aprendizaje diálogo (reformular, reconstruir y dialogar), aprendizaje basado en problemas (promueve el método de indagación para resolver problemas determinados), aprendizaje basado en competencias (enfocado en el desarrollo de competencias de los participantes), etc. (Web del Maestro CMF, 2019).

- **Evaluación del taller:** Esta evaluación es de carácter educativo. Va orientado a que quien haga la propuesta proponga, además, una forma de evaluar que los participantes del taller hayan logrado los objetivos establecidos, ya que el taller es sobre todo una actividad educativa. Algunas preguntas guía serían: ¿Qué espero que logren los participantes según los objetivos?, ¿Qué aspectos

indican el logro de los objetivos? Hay que recordar que la evaluación debe ir acorde con el tipo de público de la actividad en cuestión.

Se puede utilizar el método de observación para realizar esta evaluación, porque este no interrumpe al participante durante su actividad, y no es extenuante para el tallerista. Para que haya un registro escrito de este tipo de evaluación se puede utilizar como instrumento la “lista de control o de cotejo” donde, previo al taller, se establecen y enlistan los aspectos que se vayan a observar de los participantes durante la actividad (Universidad Pedagógica de El Salvador, 2012), además de que es fácilmente adaptable a cualquier tipo de taller artístico. Ver “modelo de lista de cotejo”.

La idea es que los talleristas puedan elegir su propio método de evaluación de acuerdo con metodología que utilizan y, si lo desean, complementarlo tomando fotografías de la actividad, documentando los trabajos realizados, etc. todo con el fin de que se pueda comprobar que los participantes del taller lograron los objetivos propuestos.

2. Requisitos de la propuesta:

- **Desarrollo del “programa del taller”:** se refiere a dividir las actividades del taller entre la duración de este. Esto permite tener una distribución clara de todo lo que se necesita hacer para conseguir los objetivos en el tiempo establecido. Es importante ser realistas con el manejo del tiempo y dejar siempre un margen de error por cualquier inconveniente que pueda suceder (ej.: tardanzas), porque ejecutar técnicas artísticas puede tomar lapsos de tiempo considerables y este varía entre personas. Por

otro lado, se deben incluir periodos de receso y/o meriendas en caso de ser necesario.

El desarrollo del programa del taller también permite saber si la duración propuesta es la necesaria o si hay necesidad de reducir o extender la actividad. Esto influirá en el posterior desarrollo del presupuesto por si hay que ofrecer merienda o no, o si se necesitan más o menos insumos de los previstos, si el costo vs. duración del taller es el adecuado y, muy importante, si la duración afectará el pago de los honorarios al tallerista (por tratarse de más o menos tiempo del previsto).

- **Recursos humanos:** Esta parte se refiere a las personas que son necesarias para la realización del taller. En el Biomuseo, las actividades se dan gracias a una efectiva labor interdepartamental, se sugiere mantener estas buenas prácticas.

Dependiendo del tipo de público el tallerista puede o no necesitar un ayudante, por lo que se debe verificar esta condición antes de hacer el taller. Este ayudante puede ser alguien del personal del museo o alguien externo allegado al tallerista. En caso de ser necesario un ayudante, y que este sea externo, considerar que esta persona también puede requerir el pago de honorarios, por lo que todo esto debe ser consultado con quien realice la propuesta del taller artístico.

El museo puede considerar convocar voluntarios y capacitarlos para apoyar en el desarrollo de estas actividades artísticas, lo que también ayudaría a enriquecer el programa de voluntariado a través de experiencias diferentes.

- **Presupuesto:** Se trata de calcular cuánto dinero se necesitará para realizar el taller en base al costo de operación (el costo de los materiales, los honorarios del tallerista, recurso humano, instalaciones, entre otros) y, así, poder establecer el precio de venta basados en un porcentaje sobre el costo de operación para obtener una mayor rentabilidad.

- El costo de los materiales dependerá de las cotizaciones que se hagan de ellos. Esta cotización debe hacerse en base a la sección “materiales” de la propuesta escrita.

En cuestiones de arte no se deben cotizar los materiales más baratos ni los primeros que encontremos (aunque hay en el mercado materiales baratos y buenos, es mejor recurrir a una persona que tenga conocimiento en arte para saber esto), porque pueden ser de mala calidad (esto genera malas experiencias para los participantes), sino que se debe recurrir a tiendas especializadas que ofrecen buena calidad. Es recomendable que el tallerista que hace la propuesta, también se encargue de realizar las cotizaciones, puesto que es él quien sabe qué necesita para lograr los objetivos. El museo debe verificar si cuenta con alguno de los materiales propuestos en su stock para evitar comprar algo que realmente no se necesite.

- Los honorarios del tallerista (y en caso tal, de su ayudante) pueden ser solicitados por el mismo o pueden ser establecidos por mutuo acuerdo con el museo. Es importante valorar de manera adecuada el trabajo de las personas para que el museo también pueda generar e impulsar lazos profesionales con los talleristas. Esto

permitirá que estos regresen y que recomienden el museo como un espacio cultural (y así generar más talleres).

- El recurso humano e instalación se refiere a las “horas hombre” que representa la coordinación y montaje y desmontaje del taller (refiriéndonos al personal del museo) y el uso de las instalaciones y sus servicios (luz, agua, insumos, etc.) que se requieran.
- El porcentaje sobre el costo de operación debe establecerse previamente para que provea un margen de ganancia.

Los puntos antes mencionados deben considerarse (costo de operación x porcentaje) y el total se debe dividir entre la cantidad de participantes propuestos. Esto dará como resultado precio del taller para el público final. Esto nos permitirá saber cuál es el mínimo de participantes que se necesitan inscritos para cubrir los costos, además, este ingreso permite que la actividad sea autosostenible.

Este presupuesto funciona, como se mencionó, con el propósito de calcular el ingreso y poder conseguir patrocinadores o donadores para la actividad y que la misma pueda ser gratuita al público.

Es importante guardar y registrar el presupuesto de la actividad, para que en un futuro, si se desea repetir, tener un estimado real del trabajo antes realizado.

Luego de cumplir con la propuesta escrita y los requisitos para el taller, entonces se procede a comprar, agendar, promocionar y ejecutar el taller. Estas tareas son inherentes de la gestión cultural que ya realiza el Biomuseo y se consideran adecuadas en cuanto a su funcionamiento, por lo tanto, no se presenta mayor cambio en ellas o recomendaciones, salvo que al momento de promocionar y separar los cupos de los talleres, es recomendable no agendar grupos (de más de 5 personas) a talleres abiertos al público, porque la cancelación del mismo podría representar el fracaso del taller, es mejor optar por cupos individuales (esta observación aplica mayormente a talleres gratuitos donde no hay ningún tipo de compromiso por parte de los participantes con respecto a su ocupación dentro del taller, en el caso de talleres pagos también se recomienda establecer cláusulas de no reembolso en caso de incumplimiento por parte de los participantes, algo que se utiliza en otras actividades, ya que el museo debe continuar con la actividad).

4.3.4.2.1 Modelo de propuesta de talleres artísticos en el Biomuseo.

Estructura para Propuesta Escrita de Talleres Artísticos en el Biomuseo.

(Los talleres artísticos propuestos deben ser afines a las temáticas del museo.)

Instrucciones: Realiza tu propuesta escrita siguiendo la estructura a continuación y envíanosla en **formato pdf** al correo **xyz@abcdefg.com**

Recuerda: Adjunta tu hoja de vida o portafolio para que conozcamos tu trabajo artístico.

Nombre del tallerista	Tu nombre y/o nombre artístico
Título del taller	Sé creativo, el público debe entender de qué trata el taller.
Descripción del taller	Brevemente explica cómo es este taller y de qué trata.
Objetivos	¿Qué quiero lograr con este taller?
Público	¿A quién va dirigido este taller? ¿Para cuántas personas?
Duración	¿Cuánto tiempo necesitamos para lograr el objetivo establecido?
Locación	¿En qué lugar del Biomuseo propones que se realice el taller?
Técnica artística	¿Qué técnica artística utilizaremos en el taller?
Materiales	¿Qué necesitamos para realizar el taller? Incluye los insumos y muebles necesarios.
Actividades	¿Qué haremos en el taller artístico?

Metodología	¿Cómo lo haremos?
Evaluación del taller	¿Qué espero que logren los participantes según los objetivos? ¿Qué aspectos indican el logro de los objetivos?

Este modelo solicita enviar la propuesta a un correo electrónico con un propósito meramente ecológico, el correo debe ser de la persona que coordina la actividad. Además, incluye una cláusula donde se solicita adjuntar la hoja de vida o el portafolio artístico de quien propone el taller. Esto es un requisito para las personas que son externas al museo.

Es recomendable que el modelo se encuentre en una nube (ej. Google Drive) para que sea fácil acceder y compartir el documento.

4.3.4.2.2 Modelo de lista de cotejo.

El siguiente modelo de lista de cotejo, es un ejemplo de una herramienta de evaluación que puede ser utilizada al momento de realizar talleres artísticos en el Biomuseo.

Es sencilla de elaborar y de utilizar y representa un buen método para garantizar la objetividad al momento de realizar evaluaciones donde la observación puede enfrentarse a la subjetividad.

Se puede realizar un documento digital editable para facilitar el acceso al evaluador. Esto permitirá, además, generar múltiples copias de la evaluación sin el uso de papel.

El modelo de lista de cotejo enlista los indicadores de logros, ya que estos reconocen que la persona hace algo. Estos son oraciones que señalan qué se espera que logren los participantes en el taller de acuerdo con los objetivos establecidos previamente en la propuesta escrita. Dependiendo del nivel de competencia que se evalúe, hay una tabla de verbos que se utilizan para redactarlos (ver Tabla 5), por ejemplo:

- **Conocer:** identifica un concepto / reconoce el valor de / menciona aspectos
- **Comprender:** asocia conceptos / describe características / relaciona ideas
- **Aplicar:** desarrolla una técnica / ilustra un concepto / emplea un conocimiento
- **Analizar:** considera lo aprendido / plantea nuevas ideas / interroga los procesos
- **Sintetizar:** argumenta sus ideas / crea un trabajo / resume lo aprendido
- **Evaluar:** contrasta conceptos / revisa su trabajo / valora el trabajo de otros

Como se puede observar en los ejemplos, los verbos no van en infinitivo, sino que están conjugados de manera que el enunciado es una afirmación de que eso sucederá. Estos indicadores de logro serán diferentes dependiendo del taller y sus objetivos.

Luego de enlistar los indicadores, durante el taller, se procede a marcar si cada uno de ellos se cumple o no, marcando en la opción de “Sí” o “No”.

Al finalizar la evaluación, se debe entregar una copia de la misma al museo, para añadirla al registro.

Tabla 5

Verbos para redactar indicadores de logro

VERBOS SEGÚN NIVELES TAXONÓMICOS (diversas fuentes)											
1 CONOCER		2 COMPRENDER		3 APLICAR		4 ANALIZAR		5 SINTETIZAR		6 EVALUAR	
Anotar	Parear	Asociar	Identificar	Acopiar	Esbozar	Agrupar	Ilustrar	Administrar	Integrar	Apoyar	Hipotetizar
Archivar	Perfilar	Cambiar	Ilustrar	Ajustar	Escoger	Analizar	Inferir	Argumentar	Inventar	Argumentar	Interpretar
Bosquejar	Presentar	Clasificar	Indicar	Aplicar	Examinar	Articular	Inspeccionar	Arreglar	Juntar	Calibrar	Justificar
Citar	Recitar	Comparar	Inferir	Apreciar	Experimentar	Asociar	Interrogar	Categorizar	Lograr	Calificar	Juzgar
Contar	Reconocer	Completar	Informar	Bosquejar	Generalizar	Calcular	Investigar	Coleccionar	Manejar	Categorizar	Medir
Decir	Recordar	Concluir	Interpretar	Calcular	Implementar	Categorizar	Ordenar	Combinar	Modificar	Comparar	Predecir
Deducir	Registrar	Construir	Localizar	Calibrar	Ilustrar	Clasificar	Organizar	Compilar	Organizar	Concluir	Probar
Definir	Relacionar	Contrastar	Manifestar	Cambiar	Interpretar	Comparar	Perfilar	Componer	Originar	Considerar	Recomendar
Describir	Relatar	Convertir	Notificar	Catalogar	Manipular	Considerar	Plantear	Construir	Planificar	Contrastar	Relacionar
Distinguir	Rememorar	Decodificar	Opinar	Clasificar	Medir	Contrastar	Ponderar	Crear	Plantear	Convencer	Resolver
Duplicar	Repetir	Defender	Parafrasear	Completar	Modificar	Criticar	Predecir	Deducir	Preparar	Criticar	Resumir
Encontrar	Reunir	Describir	Predecir	Computar	Modular	Cuestionar	Preguntar	Derivar	Producir	Decidir	Revisar
Enumerar	Rotular	Determinar	Preparar	Conectar	Mostrar	Debatir	Probar	Derivar	Proponer	Defender	Seleccionar
Escribir	Reproducir	Diferenciar	Reconocer	Construir	Operar	Deducir	Reconocer	Desarrollar	Proyectar	Determinar	Tasar
Especificar	Seleccionar	Discriminar	Redefinir	Delinear	Organizar	Desglosar	Relacionar	Diagramar	Reacomodar	Diagnosticar	Validar
Examinar	Señalar	Discutir	Reescribir	Demstrar	Practicar	Detectar	Relatar	Dirigir	Reagrupar	Discriminar	Valorar
Identificar	Subrayar	Distinguir	Referir	Desarrollar	Predecir	Detectar	Resumir	Diseñar	Recetar	Distinguir	Verificar
Indicar	Tabular	Establecer	Reformular	Descubrir	Preparar	Determinar	Seleccionar	Documentar	Reconstruir	Enjuiciar	
Listar	Unir	Estimar	Relacionar	Diagramar	Producir	Diferenciar	Señalar	Ensamblar	Recopilar	Escoger	
Marcar		Explicar	Relatar	Diseñar	Programar	Discriminar	Separar	Escribir	Reescribir	Estandarizar	
Memorizar		Expresar	Reorganizar	Dramatizar	Reestructurar	Distinguir	Separar	Escribir	Relatar	Estimar	
Mencionar		Extender	Representar	Ejemplarizar	Relatar	Dividir	Solucionar	Especificar	Reordenar	Evaluar	
Mostrar		Extrapolar	Resumir	Elegir	Resolver	Esquemmatizar	Subdividir	Establecer	Resolver	Evidenciar	
Nombrar		Formular	Revisar	Emplear	Seleccionar	Examinar	Sustituir	Explicar	Resumir	Explicar	
Ordenar		Generalizar	Seleccionar	Encontrar	Solucionar	Experimentar	Tasar	Formular	Revisar	Fundamentar	
Organizar			Solucionar	Enlazar	Tabular	Identificar	Valorar	Generalizar	Simplificar		
			Traducir		Transferir			Generar	Sintetizar		
					Utilizar			Idear	Transmitir		

Nota. Recuperado de “Manual para la Elaboración de Competencia e Indicadores de Logro”, UEES, 2017, pág 3.

4.3.4.3 Fase 3. Durante el taller: Pendiente de todo.

La sistematización del taller nos permite, por ende, llegar a la tercera fase. Resulta importantísimo aprender a través de la práctica cómo evoluciona la actividad y así poder evaluarla y mejorar continuamente. La sistematización se convierte en un proceso de aprendizaje para el propio museo (Maya Betancourt, 2007, pág. 266).

La tercera fase de la estrategia abarca las evaluaciones. Estas se dan en diversos momentos durante el taller (o justo cuando acaba) dependiendo del tipo de taller. Aquí se mostrarán algunas recomendaciones de evaluaciones que pueden ser funcionales para la gran mayoría de talleres.

La importancia de cumplir esta fase radica en que de esta manera se podrá conocer la calidad del servicio ofrecido, tanto en el desarrollo de la actividad como la satisfacción de los participantes para, a largo plazo, saber qué impacto ha ejercido el Biomuseo y también a manera de retroalimentación.

Las evaluaciones que se usarán deben definirse y acordarse antes de comenzar el taller. En este momento, también se ejecutan las evaluaciones educativas planificadas en la propuesta (Fase 2).

1. Evaluación sobre el desarrollo del taller artístico:

Está orientada a evaluar la actividad como tal en base a la propuesta escrita. Es una evaluación que debe realizar el personal del museo como garantes de la calidad de la actividad, justo como hace el Programa Escolar con las Visitas Temáticas, es decir, se realiza en el sitio (in situ). Se ha elegido la herramienta Google Forms para realizar el modelo de evaluación, ya que esta es compatible con la plataforma que actualmente utiliza el museo y que es de fácil acceso, uso, edición y recopilación para

los colaboradores que vayan a fungir de evaluadores. Por otro lado, esta herramienta permite que la evaluación sea completamente digital para evitar el uso y acumulación innecesarios de papel, alineándose, así, con los valores ecológicos de la institución.

Los criterios para evaluar se han desarrollado acorde con los parámetros de la propuesta escrita del taller, ya que esta reúne los aspectos generales de todo taller y es recomendable que estos sean cumplidos para garantizar un buen servicio. Además, los criterios van orientados a verificar si la actividad se llevó a cabo de manera adecuada o si algún aspecto puede mejorar.

La evaluación se divide en los siguientes puntos:

- **Nombre del taller:** debe colocarse el nombre con el que se promocionó el taller, para que coincida con los registros.

- **Nombre del evaluador:** debe colocarse el nombre completo de quien evalúa la actividad.

- **Fecha de evaluación:** debe colocarse cuando se realizó la evaluación.

Los puntos a continuación utilizan las “casillas de verificación” donde el evaluador puede seleccionar cuantas necesite. Cada punto anuncia cuántas deben ser seleccionadas como mínimo e incluye la opción de “otras” donde se puede escribir observaciones adicionales, en caso de ser necesario, sobre el aspecto evaluado.

- **Programa:** Corresponde a evaluar la programación de actividades propuestas en el “programa del taller”.

Abarca tres aspectos: el programa de actividades previo al taller (si se realizó o no), el cumplimiento del programa (si cumplió con las actividades programadas o no) y la calidad del programa en sí (si fue bueno o puede mejorar). Un programa es “bueno” cuando todas las actividades que se planearon están orientadas a alcanzar el objetivo, y “puede mejorar” cuando hay actividades que no tienen relación con la temática y objetivo o son, como se dice, “relleno”.

- **Duración:** Corresponde a evaluar la extensión de la actividad de acuerdo con dos aspectos: para el tipo de público (si fue adecuado o no) y para el desarrollo de la actividad (suficiente o se necesitó más).

En el primer caso, la duración es adecuada cuando el tipo de público, por ejemplo, se percibe motivado y activo durante la actividad (no les resulta aburrido y tedioso). En el segundo caso, la duración se considera “suficiente” cuando se logran realizar todas las actividades y que estas queden completas e “Insuficiente” cuando ocurre lo contrario.

- **Locación:** Corresponde a evaluar el espacio donde se realizó la actividad de acuerdo con dos aspectos: el tipo de público (adecuada o inadecuada) y accesibilidad a los servicios básicos (adecuada o inadecuada).

Se considera “adecuada” una locación cuando, por ejemplo, el público está seguro y cómodo, e “inadecuado” cuando ocurre lo contrario. La accesibilidad está relacionada a los servicios básicos

(baños y agua) y esta se considera “adecuada” cuando la locación provee fácil acceso a estos e inadecuada cuando no. En caso de que al taller se inscriban personas con movilidad reducida o discapacidad, la locación debe ser verificada y cambiada en caso de ser inadecuada y esto debe anotarse en las observaciones.

- **Materiales:** Corresponde a evaluar los materiales adquiridos y utilizados en el taller de acuerdo con dos aspectos: cantidad (si fue adecuada o se necesitó más) y tipo de público (si fueron apropiados e inapropiados). La cantidad de materiales es “adecuada” cuando los participantes tienen todo lo que necesitan para realizar las actividades y es “inadecuada” cuando ocurre lo contrario (falta de materiales). Los materiales se consideran “apropiados” al tipo de público cuando estos son seguros para sí mismos y para el entorno al manipularlos ellos e “inapropiados” cuando ocurre lo contrario.
- **Técnica artística:** Corresponde a evaluar la conveniencia de la técnica utilizada de acuerdo con dos aspectos: la locación donde se realiza el taller (si fue adecuada o inadecuada) y el tipo de público (si fue apropiada o inapropiada). Esto ayudará a que, en caso de considerarse poco conveniente en alguno de los aspectos, poder repensarlos y ajustarlos para la próxima vez.

Una técnica es “adecuada” para una locación cuando es amigable con el entorno del museo y puede ser “inadecuada” cuando esta, al ser desarrollada, perjudica de algún modo este entorno, puede ser por dificultad o imposibilidad para la limpieza posterior, porque no es amigable con la fauna o flora circundante, ya que esta necesita más espacio del disponible, entre otros.

Por otro lado, la técnica es “apropiada” para el tipo de público cuando este no tiene mayor dificultad utilizándola, cuando no hay peligro en que este la desarrolle, cuando permite que los participantes puedan hacer uso de sus competencias motoras y cognitivas de acuerdo con su edad, entre otros. La técnica es “inapropiada” cuando no permite algunos o ninguno de los aspectos mencionados anteriormente.

- **Metodología:** corresponde a evaluar cómo fue el desarrollo de las actividades dentro del taller de acuerdo con dos aspectos: la metodología propuesta (si se utilizó o no) y el tipo de público (si fue adecuada o inadecuada). La metodología es “adecuada” para el tipo de público cuando esta crea experiencias para que los participantes, acorde con su edad, logren los objetivos de taller y hace que se sientan interesados en las diferentes actividades y es “inadecuada” cuando ocurre lo contrario.
- **Evaluación propuesta:** verificar si el tallerista (o su ayudante) aplican la evaluación educativa requerida en la propuesta inicial.
- **Observaciones adicionales:** espacio para añadir cualquier observación, tanto positiva como negativa, con respecto al desarrollo de la actividad en general.

Como se pudo observar, esta evaluación se hace durante el taller, porque requiere de la supervisión del personal del museo para luego llenar los campos necesarios. Es recomendable que quien supervise sea la misma persona encargada del taller para mantener un ambiente cómodo entre

el museo y el tallerista. Además, esta evaluación busca ser un método de retroalimentación para la propia institución y la mejora continua de su oferta al público.

2. Encuesta de satisfacción:

La encuesta de satisfacción es una herramienta ampliamente utilizada en todo tipo de entidades, pues permite que los participantes sean quienes evalúen la actividad (incluyendo al tallerista) según su nivel de satisfacción con respecto a ella. Esto crea un sentido de “engagement”, ya que los participantes no solo están en la actividad, sino que su opinión de ella es importante y, por ende, tomada en cuenta.

Para esta encuesta se utilizará igualmente la plataforma de Google Forms, porque es amigable tanto para el participante como para los evaluadores (colaboradores del museo). Brinda la opción de realizar la encuesta in situ justo cuando acaba el taller, para esto el personal debería tener un dispositivo en el lugar (laptop, tablet o celular) donde los participantes puedan realizarla, y la opción de enviarla a través del correo electrónico de los participantes para que luego estos puedan contestarla, sin embargo, se corre el riesgo de que una parte representativa de los participantes no lo haga, invalidando así las respuestas de la encuesta, por lo que se recomienda la primera opción.

El objetivo general de la encuesta es: conocer la satisfacción de los participantes del taller artístico y retroalimentar al museo en la organización de más actividades.

La encuesta cuenta con siete (7) preguntas básicas donde las cinco (5) primeras utilizan el método de evaluación conocido como “Escala de Likert” que permite conocer de manera clara qué tan exitosa fue la actividad según sus participantes. Esta escala permite usar un modo unipolar, es decir, las opciones de respuesta son más exactas, ya que indican la presencia o ausencia de un aspecto (QuestionPro, s. f., párr. 7 y 8).

Las opciones son: Nada satisfecho, Un poco satisfecho, Satisfecho, Muy satisfecho y Totalmente satisfecho. Cada una de estas opciones tiene un valor asignado, de 1 a 5 respectivamente, que permite cuantificar los resultados, lo que ayuda a valorar el juicio subjetivo de los participantes. A cada persona se le puede asignar un puntaje total y estos a su vez permiten un puntaje final de toda la actividad. El objetivo es que todos los talleres tengan una valoración que facilite la posterior comparación entre ellos.

Estas cinco (5) primeras preguntas evalúan tres (3) aspectos:

- **La experiencia:** qué tan satisfecho estuvo el participante de experimentar un taller artístico en el Biomuseo.

- **Lo educativo:** qué tan satisfecho está del contenido del taller, de la manera en que se le explicaron las actividades y con lo que aprendió en el taller.

- **El trato:** qué tan satisfecho está con el trato y la atención recibida por parte del tallerista.

Las dos (2) preguntas restantes están orientadas a conocer a través de qué medio el participante se enteró de la actividad (redes sociales, radio y tv, entre otros) y qué otros temas les gustaría tratar en una actividad similar para saber los intereses que tiene el público y así crear más actividades.

3. Evidencias del taller:

Es necesario recopilar evidencias del taller. ¿Cómo puede hacerse esto? Una manera sencilla es tomando fotografías de la actividad, de la interacción entre el tallerista y los participantes y de los trabajos finales. Se debe anunciar a los participantes que alguien estará tomando fotografías de la actividad para no generar incomodidad.

Las fotografías logradas no solo funcionan como evidencias, sino que ayudarán a ilustrar a futuros participantes sobre cómo será el taller en caso de repetirse. Y también pueden usarse en los informes de gestión del departamento.

4.3.4.3.1 Modelo de evaluación del taller artístico del Biomuseo.

Como se mencionó, la evaluación se diseñó en la plataforma Google Forms, por lo que mostramos el resultado a continuación.

Los enunciados y respuestas están explicados a profundidad en la “Fase 3” punto 1 de la estrategia.

Los resultados recopilados en esta evaluación se pueden guardar automáticamente en una hoja de Excel o en el destino que el evaluador seleccione, solo debe entrar al link e ir a respuestas y editarlo.



Evaluación del desarrollo del taller artístico

Lea atentamente los enunciados y evalúe cómo fue el desarrollo del taller.

***Obligatorio**

Nombre del Taller Artístico *

Tu respuesta

Nombre del Evaluador *

Tu respuesta

Fecha de Evaluación *

Fecha

mm/dd/aaaa 

El programa de actividades... *

(3 respuestas mínimo)

- Se realizó.
- No se realizó.
- Cumplió las actividades programadas.
- No cumplió las actividades programadas o las modificó.
- Fue bueno.
- Pudo mejorar.
- Otros: _____

La duración... *

(2 respuestas mínimo)

- Adecuada para el tipo de público.
- Inadecuada para el tipo de público.
- Suficiente para desarrollar la actividad.
- Insuficiente para desarrollar la actividad.
- Otros: _____

La locación... *

(2 respuestas mínimo)

- Adecuada para el tipo de público.
- Inadecuada para el tipo de público.
- Accesibilidad adecuada (servicios básicos).
- Accesibilidad inadecuada (servicios básicos).
- Otros: _____

Los materiales... *

(2 respuestas mínimo)

- Cantidad adecuada.
- Cantidad inadecuada.
- Apropriados para el tipo de público.
- Inapropiados para el tipo de público.
- Otros: _____

La técnica artística... *

(2 respuestas mínimo)

- Adecuada para la locación.
- Inadecuada para la locación.
- Apropiada para el tipo de público.
- Inapropiada para el tipo de público.
- Otros: _____

La metodología... *

(2 respuestas mínimo)

- Se utilizó la metodología propuesta.
- No se utilizó la metodología propuesta.
- Adecuada para el tipo de público.
- Inadecuada para el tipo de público.
- Otros: _____

Evaluación propuesta *

Se realizó

No se realizó

Otros: _____

Observaciones adicionales:

Tu respuesta _____

Enviar

4.3.4.3.2 Modelo de encuesta de satisfacción de talleres artísticos en el Biomuseo.

El modelo de encuesta a continuación también se diseñó en la plataforma Google Forms, por lo que adjuntamos el resultado a continuación. Cada punto se explica en la “Fase 3” punto 2. Cabe destacar que este modelo es el que verá el participante al momento de evaluar.

Los resultados recopilados en esta encuesta se pueden guardar automáticamente en una hoja de Excel o en el destino que el evaluador seleccione, solo debe entrar al link e ir a respuestas y editarlo.



¡Gracias por participar de nuestro programa de actividades!

Cuéntenos qué le pareció el taller artístico "Nombre del taller" contestando la siguiente encuesta, su opinión es muy importante.

Lea atentamente los enunciados y seleccione su nivel de satisfacción.

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico _____

La experiencia de un taller artístico en el Biomuseo. *

- Nada satisfecho
- Un poco satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho
- Totalmente satisfecho

El contenido del taller. *

- Nada satisfecho
- Un poco satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho
- Totalmente satisfecho

La manera en que se explicaron las actividades del taller. *

- Nada satisfecho
- Un poco satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho
- Totalmente satisfecho

Lo aprendido en el taller. *

- Nada satisfecho
- Un poco satisfecho
- Satisfecho
- Muy satisfecho
- Totalmente satisfecho

El trato y atención del tallerista. *

Nada satisfecho

Un poco satisfecho

Muy satisfecho

Totalmente satisfecho

¿Cómo se enteró del taller? *

Elegir ▼

¿Qué otros temas le gustaría tratar en una actividad similar?

Tu respuesta

Enviarme una copia de mis respuestas

Enviar

Al inicio de la encuesta se le solicita al participante el correo electrónico por dos motivos: para corroborar qué participante llena la encuesta (y que no se repitan) y que pueda, como se ve al final, recibir una copia de sus respuestas por correo si así lo desea.

4.3.4.4 Fase 4. Después del Taller: Aún no acabamos.

Para que esta estrategia sea efectiva, hay que recopilar la información recogida en la propuesta, evaluaciones y encuestas para poder ordenarla, analizarla y así conocer el alcance del museo en sus talleres artísticos.

Esto suena a algo complejo, pero las herramientas digitales que se han propuesto facilitan en gran manera este trabajo.

1. Organizar la evidencia y evaluaciones:

Es necesario que cuando acabe el taller se ordenen las evidencias recogidas y se analicen las evaluaciones. Es recomendable mantener en una base de datos toda esta información y de ser posible, separar cada actividad en carpetas diferentes, para que la consulta posterior sea más accesible.

La regularidad de los talleres artísticos en el museo es, por el momento, de un taller cada mes, por lo que organizar estos datos no representa una tarea extenuante.

Organizar la evidencia y las evaluaciones permite realizar los siguientes puntos con mayor claridad y orden.

2. Elaborar recomendaciones y observaciones:

Como ya se tiene un panorama general y organizado de lo ocurrido durante el taller, en caso de ser necesario, hay que elaborar recomendaciones de todo aquello que se puede mejorar en futuros

talleres y observaciones de aspectos que pueden ayudar al departamento a mejorar su gestión cultural.

3. Registro:

El proceso de registro debe realizarse antes y después del taller artístico. Este incluye registrar la propuesta, el resultado de las evaluaciones, las evidencias y las observaciones en la base de datos interna del museo.

4. Informes:

Tomando en cuenta la recurrencia de los talleres en el museo (uno por mes), es recomendable hacer un informe trimestral o semestral de los talleres que se van realizando, ya que se trata de poca información y a su vez para que esta no se acumule por mucho tiempo y agilizar el análisis total de las actividades.

4.4 Ejecución de la estrategia.

Esta estrategia, al utilizar herramientas digitales, puede ejecutarse durante la actual pandemia, ¿cómo?, pues valiéndose del renovado sitio web y las muy activas redes sociales del museo. En ellos, cabe la posibilidad de lanzar el “modelo de propuesta de talleres artísticos” a manera de convocatoria de proyectos. Este modelo puede solicitar proyectos (talleres artísticos) bajo las temáticas que el Biomuseo tratará cuando este reabra y que el Programa Público cuente con propuestas ya evaluadas y listas para efectuar. Esto puede contribuir de alguna manera a la recuperación del museo en tiempos post-covid.

Además, este modelo también puede mantenerse en la página web para que el sistema de colaboración con el Biomuseo sea continuo y abierto y que se puedan recibir propuestas a lo largo del año e incrementar la aportación y participación externa.

Por otro lado, esta estrategia se adapta a otro tipo de talleres. La normalidad que hoy acontece, ha dado paso a los talleres virtuales, por lo que queda a disposición del museo decidir si desea incursionar en esta modalidad también. Para esto solo se deben modificar los apartados de “locación” (tanto en el modelo de propuesta como en el de evaluaciones) y cambiarlo por “plataforma”. En el caso de los materiales, se puede trabajar con materiales que se puedan conseguir en casa o gestionar con tiendas o distribuidores de materiales artísticos para que a los inscritos se les haga llegar lo que se utilizará en el taller.

4.5 Recomendaciones de la estrategia.

La aplicación de esta propuesta conlleva algunas recomendaciones para garantizar su adecuado funcionamiento:

1. Capacitar a los encargados del Programa Público en el uso de las herramientas que aquí se han desarrollado.
2. Aplicar la propuesta en su totalidad y no solo parte de ella, para garantizar su óptimo funcionamiento.
3. Evaluar cuidadosamente el perfil de los artistas y/o profesionales que deseen colaborar con el museo.
4. Calcular en el presupuesto los honorarios del tallerista (y en caso tal, su ayudante).

5. Mantener un buen sistema de comunicaciones entre las personas que presenten sus propuestas y el museo. (Enviar correos de confirmación, aprobación o rechazo).
6. A toda costa realizar las evaluaciones y si es posible, tener siempre a una persona encargada de efectuarlas.
7. En la medida de lo posible, aumentar la cantidad de talleres que se desarrollan al mes, para que más personas puedan participar de ellos.
8. En el momento de la inscripción de participantes, comprobar si estos sufren de algún tipo de alergia, puesto que estarán en contacto con diversos tipos de materiales.
9. Establecer políticas de “no reembolso” pasado un periodo x de tiempo, luego de la compra y de “no transferencia” después de iniciado el taller. Esto es para crear un sentido de compromiso desde los participantes hacia el museo.
10. Optar por hacer reservas de cupos individuales y no grupales.

4.6 Ejemplo de propuesta de taller. “Bosque-jando en el Biomuseo: un taller de dibujo al natural”.

Nombre: Elizabeth Rodríguez Estrada

Título: “Bosque-jando en el Biomuseo: un taller de dibujo al natural”.

Descripción: Taller corto de dibujo utilizando técnicas secas sobre los bosques de Panamá, dentro o fuera de las áreas del museo.

Objetivos:

General

- Enseñar sobre la importancia de los bosques de Panamá a través del arte.

Específicos

- Explicar la realidad e importancia de los bosques en Panamá.
- Conocer y practicar técnicas básicas de bosquejo utilizando carboncillo o grafito.

Público:

Adultos. Entre 10 y 12 participantes.

Duración:

1 clase de 4 horas

Locación:

Propongo dos áreas y según disponibilidad.

1. La Red Viviente: considero que este espacio es apto (sobre todo por su propia temática) para hablar de los bosques de Panamá y permite tener vistas tanto de la magnífica escultura como del Parque Sur del museo. Las formas simplificadas de la escultura en contraste con la complejidad de la naturaleza real harían un juego de perspectivas del que los participantes puedan elegir la que deseen. Además, el espacio de la sala parece adecuado para albergar un grupo de personas en las bancas dibujando sin perturbar el flujo regular de visitantes.
2. Plataforma del Higuerón: este magnífico árbol ofrece sombra y protección como si fuese un pequeño bosque. Sin duda, el espacio es muy amplio y adecuado para albergar un grupo de personas y que estas puedan tener la sensación de estar dentro de un bosque.

Técnica:

Técnica seca (carboncillo o grafito).

Materiales:

- Libreta de dibujo de hoja tipo periódico o papel periódico reutilizado (dependerá de la locación) de tamaño mediano ej. 11" x 14"
- Carboncillo en barra o en lápiz (depende de la locación. Si es en la Red Viviente, de preferencia grafito para no correr el riesgo de ensuciar las esculturas y si es en la plataforma del higuierón, entonces se puede optar por ambas)
- Difumino
- Borrador o "limpiatipo"
- Mesas y sillas (para la plataforma del higuierón)

Actividades:

- Breve conversatorio de los bosques de Panamá y (esto puede ser dependiendo del área que se utilice "Higuierón" o "La Red Viviente") sobre su importancia y amenazas. Dentro del mismo se pretende recalcar y reflexionar sobre la función de los bosques como refugio y su relación con otros seres vivos.
- La parte práctica del taller consiste en desarrollar dibujos rápidos (bosquejos) de áreas que representen el bosque de Panamá como refugio de biodiversidad, utilizando carboncillo o lápiz, ya que estos materiales permiten más espontaneidad al momento de dibujar, permitiendo así una mayor libertad a la hora de estudiar luces, sombras y formas del área en cuestión. La idea es que los participantes reflexionen a través del dibujo y la observación sobre las formas, la fuerza y las interrelaciones e interdependencias de nuestros bosques creando una conexión con ellos.

Metodología:

Aula invertida: la Red de Aprendizaje Invertido (Flipped Learning Network, 2014) lo define como: *un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza de la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformándose el espacio grupal restante en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso.*

Tomando en cuenta lo antes citado, a los participantes del taller “Bosque-jando” se les enviará un documento vía e-mail con la técnica que se utilizará previo a la llegada del taller, el mismo debe ser leído.

El mencionado documento tratará sobre aspectos básicos de la técnica del carboncillo o lápiz y el dibujo del natural, por lo que el participante podrá poner en práctica durante las horas del taller la técnica dentro de algún espacio del museo con orientación del tallerista.

Esto se realiza con el fin de que el participante obtenga conocimientos y formule preguntas puntuales al tallerista, agilizando así el proceso de aprendizaje, convirtiéndolo en algo mucho más efectivo, ya que el participante no llegará en blanco y podrá usar su tiempo solo para realizar las actividades.

La metodología será dinámica, se buscará que el participante estudie su modelo (la escena que desea presentar) a través de la observación para obtener formas, texturas, tonalidades (luces y sombras) y luego plasmarlas en diversos bosquejos.

Evaluación del taller:

Este taller será evaluado a través del método de observación y registro fotográfico de los trabajos de los participantes. Las observaciones se harán a través de una lista de cotejo en donde están diseñados los indicadores de logros.

Lista de cotejo “Bosque-jando”		
Indicadores	Sí	No
1. Reconoce y reflexiona sobre la importancia de los bosques de Panamá		
2. Ilustra componentes importantes de los bosques		
3. Emplea la técnica según lo explicado		
4. Bosqueja múltiples veces su modelo		
5. Reproduce las zonas de luz y sombra de su modelo		
Total:		

Además, se les solicitará a los participantes elaborar un dibujo antes de comenzar la explicación de la técnica para que puedan comparar, al final del taller, su propio progreso a través de los dibujos realizados durante el taller. Esto permitirá que los participantes se autoevalúen.

CONCLUSIÓN

A través de este trabajo de graduación, se aborda una oportunidad específica dentro de una entidad museística, el Biomuseo. Se busca impulsar el desarrollo de talleres artísticos a través de una estrategia con el objetivo de proponerlos, organizarlos y evaluarlos, ya que estos se han empezado a emplear en el museo, sin embargo, se desean utilizar con mayor regularidad. Como resultado final, se ha desarrollado una propuesta la cual funciona como una herramienta que puede utilizar el museo para generar actividades artísticas según lo requiera y con estándares definidos.

Esta estandarización se logra, puesto que la estrategia propuesta unifica y sistematiza los procesos de gestión cultural en la medida de lo posible (recordemos que los talleres artísticos pueden ser muy variados), ensamblando los puntos en común que tienen todos los talleres y que son necesarios para su óptimo desarrollo, creando instrumentos para la propuesta y evaluación de ellos. Por esto, el museo será capaz de evaluar diferentes tipos de talleres artísticos de acuerdo con criterios establecidos y esta capacidad a su vez ayudará a llevar un control mucho más acertado de las actividades artísticas que se realicen.

La información que se recopile a través de la estrategia propuesta, de ser aplicada, puede dar paso a un programa educativo a través del arte mucho más completo en beneficio tanto del Biomuseo como de su público, ya que esta permite conocer el alcance de las actividades artísticas y lograr una visión clara de cuáles actividades son del agrado del público, cuáles se desarrollan mejor en el museo y cuáles se ajustan más a sus metas educativas. Además, este proyecto promueve la creación de oportunidades y espacios colaborativos entre el museo y los artistas (estudiantes o profesionales) y a su vez, esta colaboración contribuye también a los objetivos de concientizar sobre la importancia de la diversidad biológica y cultural de Panamá.

Por otro lado, este trabajo demuestra que los procesos de gestión cultural y arte educación tienen la misma complejidad que otros tipos de gestión y procesos educativos, y que también pueden valerse de los mismos sistemas, siempre y cuando estos se enfoquen de la manera correcta. Todo el engranaje que hay detrás va más allá de solo “organizar”, ya que se encuentran los planteamientos, la metodología, los métodos educativos, entre otras cosas, que procuran que el usuario final (el participante) realmente perciba los beneficios de, por ejemplo, un taller artístico en un museo. En dichos procesos, debe haber una reflexión consciente sobre a qué se quiere llegar y cómo, lo cual promueve una sistematización orientada a la autoevaluación, para que estos procesos no sean estáticos, sino que se reinventen a sí mismos.

Esta investigación también muestra que las artes son, en efecto, una herramienta educativa en el museo, cualquiera que fuese el tipo, pues promueven espacios didácticos, versátiles, transversales, inclusivos y adaptativos (entre otros aspectos). Esto se logra a través de una visión coordinada y de una perspectiva abierta, para que las artes no sean vistas como solo un quehacer más, sino que sean por sí mismas generadoras de conocimientos en función del museo.

A esto podemos agregarle, que el conocimiento pleno de este hecho es gracias a que entidades como el Biomuseo abren sus puertas para desarrollar investigaciones y que estas, a su vez, le brinden beneficios. Es indispensable que las entidades culturales, específicamente los museos, promuevan el avance del conocimiento, no solo desde el museo hacia afuera, sino desde afuera hacia el museo, creando así ecosistemas apropiados para el avance de nuestra sociedad.

Por último, se considera que este proyecto abre un camino por explorar en los museos de Panamá, sobre la funcionalidad del arte en los programas educativos de estas instituciones y cómo puede ser aplicado, sin importar al tipo de museo al que nos aproximemos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alda, F. (s.f.). Vista Aérea del Edificio. [Figura]. Recuperado de: Fundación Amador.
- Álvarez, G. (25 de Noviembre de 2015). *La Educación por el Arte*. Recuperado el 3 de Junio de 2020, de Monografias.com:
<https://www.monografias.com/trabajos107/educacion-arte/educacion-arte.shtml>
- Anónimo. (9 de Mayo de 2018). *Jesuites educación. Formación profesional*. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de Educación no formal, informal y formal, ¿en qué consiste cada una?: <https://fp.uoc.fje.edu/blog/educacion-no-formal-informal-y-formal-en-que-consiste-cada-una/>
- Asencio, M., & Pol, E. (2002). *Nuevos escenarios en educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires: Aique.
- Bausela Herreras, E. (2004). La Docencia a través de la Investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-9. Recuperado el 18 de Mayo de 2020, de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
- Castillo, E., & Vásquez, M. L. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia Médica*, 34(3), 164-167. Recuperado el 1 de Junio de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/283/28334309.pdf>
- Castillo, D. (2019). Taller “Introducción al arte botánico”. [Figura].
- Chappotin, D. (2 de Marzo de 2017). *TiTi*. Recuperado el 12 de Marzo de 2020, de Procesos cognitivos ¿Qué son? Despeja tus dudas de una vez:
<https://infotiti.com/2017/03/procesos-cognitivos/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2016). *El aporte de las artes y la cultura a una educación de calidad*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura, Santiago. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno1_web.pdf
- Cordón Benito, D., & González González, D. (2016). Museos y Comunicación: Los nuevos medios como herramienta de diálogo y sociabilidad de la institución. *Fonseca, Journal of Communication*(12), 149-165. doi:
<http://dx.doi.org/10.14201/fjc201612149165>
- Estepa Giménez, J. (2013). *La Educación Patrimonial en la Escuela y en el Museo: Investigación y Experiencias*. España: Universidad de Huelva. Recuperado el Febrero de 2019, de

https://www.researchgate.net/publication/280621682_La_Educacion_Patrimonial_en_los_materiales_didacticos_la_vision_de_los_maestros

Estrada García, J. (28 de Junio de 2017). Metodología y tipos. Recuperado el 18 de Mayo de 2020, de <https://es.slideshare.net/patricote/metodologa-y-tipos>

Flipped Learning Network. (2014, 12 marzo). *Definition of Flipped Learning*. Flipped Learning Network Hub. <https://flippedlearning.org/definition-of-flipped-learning/>

Fontal Merillas, O. (2009). Los museos de arte: un campo emergente de investigación e innovación para la enseñanza del arte. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 12(4), 75-88. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/43084651_Art_Museums_an_emergence_stage_for_the_art_education_research_and_innovation

Fundación Amador. (2014). *Estrategia para el programa público del Biomuseo*. Biomuseo. Recuperado el 2 de Julio de 2020

Fundación Amador. (2018). Afiche Taller Artesanías prehispánicas con materiales reciclados. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BqdWFHcnPTm/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Noche Picante. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/Byp9k8hn9f3/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller Crea tu propio terrario. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/Byh7nBOgaHM/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller Crear documentales con tu celular. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/B4AcoDbn5o3/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller de Danza con el Método Gaga. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/B3e4-52H1iG/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller Introducción a la ilustración arquitectónica. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/B1ri8ZrnbN9/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller Introducción al arte botánico en acuarela. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/B0I7WaVDkcM/>

Fundación Amador. (2019). Afiche Taller Siembra tu comida. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/BxsEqggDPqj/>

Fundación Amador. (2019). *Estrategia de interpretación 2019*. Biomuseo, Programa Público. Recuperado el 2 de Julio de 2020

Fundación Amador. (2019). *Visitas escolares. Descripción del programa y guía para gestionar visitas*. [Documento].

- Fundación Amador. (2020). Afiche del calendario de actividades de febrero 2020. [Figura]. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/B7_ovuZHP5C/
- Fundación Amador. (2020). Afiche Taller Ilustración y reflexión: la crisis climática. [Figura]. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/B9AAv3JHaLp/>
- Fundación Amador. (s.f.). *Sobre Fundación Amador*. Recuperado el 2 de Julio de 2020, de Biomuseo: <https://biomuseo.org/sobre-fundacion-amador/>
- Joyce, B., & Weil, M. (1985). *Modelos de Enseñanza*. Madrid: Anaya, S.A. Recuperado el 10 de Junio de 2020, de <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/JOYCE%20y%20WEIL%20Modelos%20de%20ense%C3%B1anza.pdf>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.
- Llerena, E. (2018). Taller "Pintando el Parque de la Biodiversidad". [Figura].
- López Abril, M., Vega, M., & Loren, L. (Julio-Agosto de 2017). El Arte como Herramienta para la Educación Ambiental. *Carpeta Informativa del CENEAM*, págs. 3-8. Recuperado el 14 de Abril de 2020, de https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/carpeta-informativa-del-ceneam/numeros-anteriores/carpeta-julio-agosto-2017_tcm30-422645.pdf
- López Puigdollers, M. (Julio de 2014). *es El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica*. Castellón de la Plana, Castellón, España: Universidad Jaume I. Recuperado el 13 de Mayo de 2020, de <https://core.ac.uk/download/pdf/61444458.pdf>
- Martínez de Ubago, M. (2017). *El uso del arte como mediador del aprendizaje en la etapa escolar (Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato)*. Madrid, España. Recuperado el 13 de Mayo de 2020, de <https://eprints.ucm.es/48662/1/T40416.pdf>
- Maya Betancourt, A. (2007). *El Taller Educativo. ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo (2.ª ed.)* [Libro electrónico]. Editorial Magisterio. https://books.google.es/books?id=Bo7tWYH4xMMC&pg=PA171&dq=%22taller+en+educaci%C3%B3n%22&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Meléndez Teutsch, A. (2010). Concepciones de la educación artística en museo: El caso de las educadoras del Museo Nacional de Bellas Artes de Chile. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), 145-162. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/issue/view/ARIS101011>

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Proyectos educativos y culturales en museos. Guía básica de planificación*. <http://www.ibermuseos.org/wp-content/uploads/2020/04/proyectos-educativos-y-culturales-en-museos-esp.pdf>
- Miralles Jara, N. (2016). Educación artística en museos: Sinergia entre aula y museo, actualidad y desafíos en la construcción de una alianza. *Praxis Pedagógica*(19), 43-59. Recuperado el 20 de Febrero de 2020, de https://www.researchgate.net/publication/320803205_Educacion_artistica_en_museos_sinergia_entre_aula_y_museo_Actualidad_y_desafios_en_la_construccion_de_una_alianza
- Navarro Perez Abreu, A. B. (2012). ABCD Arte: Programa de Educación no formal a partir del arte: Estudio de caso en el Centro Comunitario Santa Fe. México D.F. Recuperado el 10 de Junio de 2020, de <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/015626/015626.pdf>
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 93-110. Recuperado el 10 de Junio de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Oxford University Press (OUP). (s. f.). *transversal*. Lexico.com. Recuperado 20 de marzo de 2020, de <https://www.lexico.com/es/definicion/transversal>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). *Definicion.de*. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de Definición de taller: <https://definicion.de/taller/>
- QuestionPro. (s. f.). *¿Qué es la pregunta de Escala Likert?* QuestionPro.com. Recuperado 9 de septiembre de 2020, de <https://www.questionpro.com/blog/es/pregunta-de-escala-likert/>
- Ramírez Tarazona, J. V. (Diciembre de 2013). Contribución de las artes al proceso cognoscitivo. *Tercio Creciente*(4), 39-50. Recuperado el 11 de Marzo de 2020, de <http://www.terciocreciente.com/index.php/revista-n-4>
- Ramonet, J. (2013). *Análisis y Diseño de Procesos Empresariales. Teoría y práctica del modelado de procesos mediante Diagramas de Flujo*. http://www.jramonet.com/sites/default/files/adjuntos/diagramas_flujo_jrf_v2013.pdf
- Real Academia de la Lengua Española. (Octubre de 2014). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de <https://www.rae.es/>
- Riggins, E. C. (Diciembre de 2014). *Integrating the Arts and Sciences in the Museum Setting*. Recuperado el 29 de Mayo de 2020, de Seton Hall University

Dissertations and Theses (ETDs):
<https://scholarship.shu.edu/dissertations/2039>

- Robles González, R. (Septiembre de 2014). El Taller de Educación Artística como un Espacio para Promover Aprendizajes. México D.F., México. Recuperado el 28 de Mayo de 2020, de <http://200.23.113.51/pdf/30949.pdf>
- Sagüés, C. V. (2008). La difusión, una función del museo. *Revista Museos*(4), 64-75. Recuperado el 15 de Julio de 2019, de https://sede.educacion.gob.es/publivena/descarga.action?f_codigo_agc=15410C
- Salido-López, P. V. (2017). La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(2), 349-368. Recuperado el 17 de Mayo de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513554412010.pdf>
- Sánchez-Pacheco, S. (25 de Julio de 2011). *Ubuntu Cultural*. Recuperado el 20 de Marzo de 2020, de Arte y educación en museos y centros culturales: <http://ubuntucultural.com/arte-y-educacion-en-museos-y-centros-culturales-2/>
- Sanz Ramos, F. (Junio de 2014). El arte de educar a través del museo. Análisis de talleres y propuesta para educación infantil en el Museo del Prado. Valladolid, España. Recuperado el 30 de Mayo de 2020, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5034/TFG-B.434.pdf;jsessionid=407069265578A3A845956FC9E5AC0043?sequence=1>
- Serrano Moral, C. (2018). Otra educación en los museos es posible. Propuesta de un proyecto colaborativo desde la enseñanza de las Ciencias Sociales. Málaga, España. Recuperado el 13 de Mayo de 2020, de https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/17215/TD_SERRANO_MORAL_Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sharpe, J. (15 de Diciembre de 2013). Audio Tour para Biomuseo. (J. Sharpe, Ed.) Vancouver, Canadá. Recuperado el 14 de Abril de 2020
- Torres, A. (s.f.). *Psicología y Mente*. Recuperado el 10 de Junio de 2020, de La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Touriñán López, J. M. (Diciembre de 2018). La relación artes-educación: educamos con las artes y hay educación artística común, específica y especializada. *Revista Boletín Redipe*, 7(12), 36-92. Recuperado el 8 de Marzo de 2020, de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/647/598>

Trilla Bernet, J., & Puig Rovira, J. M. (1996). *La Pedagogía del Ocio*. Barcelona: Laertes.

Universidad Evangélica de El Salvador. (2017, octubre). *Manual para la Elaboración de Competencia e Indicadores de Logro*. <https://www.uees.edu.sv/wp-content/uploads/2018/planeamiento/doc/DPEC/DPEC%20Manual%20para%20construir%20competencias.pdf>

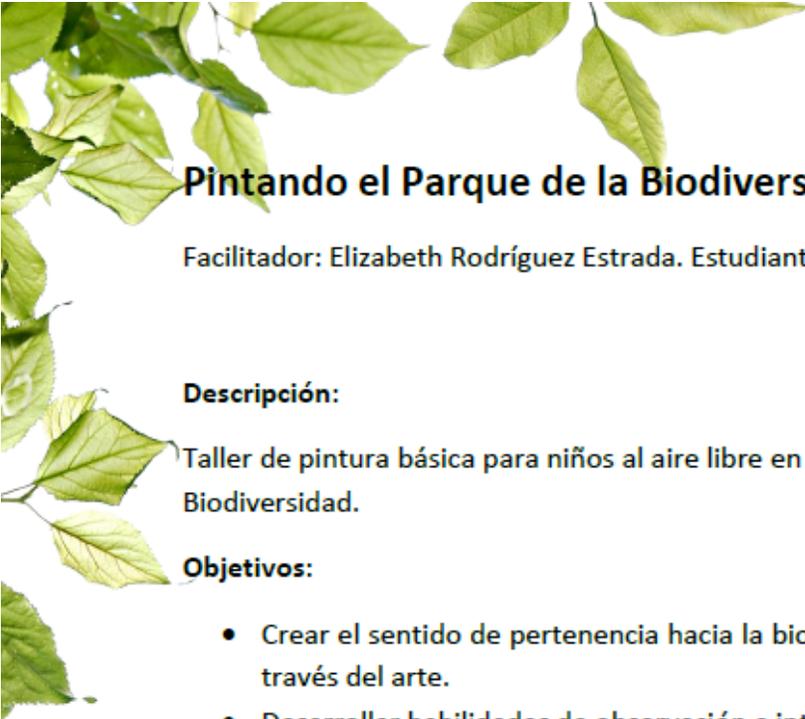
Universidad Pedagógica de El Salvador. (2012, 9 abril). *Métodos para evaluar el proceso de enseñanza* [Diapositivas]. SlideShare. <https://es.slideshare.net/UPedagogicaElSalvador/mtodos-para-evaluar-el-proceso-de-enseanza>

Uria Urraza, E. (2003). La educación artística no formal en el ámbito de talleres de tiempo libre y aulas de cultura. *Educación Artística. Revista de Investigación*, 1, 1-8. Recuperado el 5 de Junio de 2020

Varela Mejía, F., & Silvia Naranjo, E. (2012). *Guía de Capacitación en Educación Ambiental y Cambio Climático. Helechos en área protegida Monumento Natural Loma Isabel de Torres*. Santo Domingo: USAID; CDCT; The Nature Conservancy. Recuperado el 14 de Abril de 2020, de <https://docplayer.es/17912428-Guia-de-capacitacion-en-educacion-ambiental-y-cambio-climatico-helechos-en-area-protegida-monumento-natural-loma-isabel-de-torres.html>

Web del Maestro CMF. (2019, 25 junio). *22 Metodologías innovadoras que todo profesor debería conocer ahora*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/8-metodologias-profesor-deberia-conocer-ahora/>

ANEXO 1



Pintando el Parque de la Biodiversidad

Facilitador: Elizabeth Rodríguez Estrada. Estudiante de Bellas Artes.

Descripción:

Taller de pintura básica para niños al aire libre en los predios del Museo de la Biodiversidad.

Objetivos:

- Crear el sentido de pertenencia hacia la biodiversidad que nos rodea a través del arte.
- Desarrollar habilidades de observación e interpretación en niños.

Lugar:

El lugar para realizar el taller debe tener vista a las áreas verdes del museo y buena iluminación natural. Ejemplo: Parque de la Biodiversidad, Tetra Pack y/o Plataforma del Higuerón.

Público:

10 a 12 Niños de 5 a 10 años aproximadamente.

Actividades:

- Familiarización con el paisaje y dibujo base.
- Reconocimiento de colores y mezclas en pintura.
- Proceso de aplicación del color sobre lienzo para paisajismo.

Materiales:

- 10 a 12 lienzos sencillos con bastidor 40 x 30 cm o 1 bloque de lona 40 x 50 cm aprox.
- Pintura acrílica: rojo, azul, amarillo, blanco y negro. 2 a 3 botellas por color, excepto negro (solo una).

- Pinceles de cerdas suaves, planos y/o redondos.
- Platitos de cartón como paleta.
- Vasitos para agua.
- Trapos o papel toalla para secar pinceles.
- Piloto negro
- Lápices mongol HB con borrador
- Mantel para cubrir mesa.
- Mesa y sillas.

Duración:

1 – 2 horas.



ANEXO 2



ARTE EN EL BIOMUSEO: PARQUE DE LA BIODIVERSIDAD

Facilitador: Elizabeth Rodríguez Estrada. Estudiante de Artes Visuales.

Descripción:

Talleres variados sobre composición e interpretación botánica para adultos, utilizando el recurso vivo del museo (plantas).

Objetivos:

- Introducir teóricamente grupos de plantas presentes en Panamá para su valoración y conservación.
- Desarrollar una visión interpretativa y estética del recurso natural a través de la experiencia artística.

Actividades:

- Enseñar técnicas básicas de acuarela en ilustración botánica utilizando distintas composiciones.
- Dar charlas introductorias sobre los diversos grupos de plantas. Se planea dedicar una clase a cada grupo.
- Exponer los trabajos de los participantes del taller para involucrar nuevos públicos.

Lugar:

Alero de la Fundación Amador, alado del Salón del Biomuseo. Se toma en cuenta este espacio por la cercanía con los parques del museo, por la iluminación natural y por ser un área abierta de fácil acceso.

La exposición final puede hacerse en alguna de las áreas del museo con previa aprobación. Pueden ser lugares que promuevan abiertamente la visita de los parques.

Público:

Personas adultas entre los 40 y 70 años. El público a quien va dirigido el taller son personas con disponibilidad de tiempo para charlas, talleres y montaje de exposición. Se recomienda crear un grupo máximo de 10 personas que tomará las 5º 6 sesiones de clases.

Materiales:

- Laptop, proyector y pantalla de proyección para charlas.
- Mesas forradas y sillas.
- Lápices de escribir con borrador.
- Acuarelas de colores variados (de preferencia paquete de tubos para compartir).
- Papel de acuarela.
- Pinceles de acuarela (planos, redondos, grandes y pequeños).
- Vasitos para agua (pueden ser reciclados).
- Trapos o papel toalla para secar pinceles.
- Platitos plásticos para mezcla de colores.
- Hojas blancas.
- Lápices de colores.

Desglose de actividades:

Clase 1: Introducción a la acuarela en ilustración botánica.

Desarrollo: duración de 2 horas. Charlas sobre la acuarela y puesta en práctica de los principios básicos. Planta a tomar: lantanas.

Clase 2-3-4: Estudio e ilustración de las calateas, lirios y heliconias.

Desarrollo: duración 2 horas mínimo. Charlas sobre los géneros "*Calathea*", "*Iris*" y "*Heliconia*" sus formas básicas, colores, maneras de reconocer e interpretación artística. Nota: se tomará un género por clase. La duración no incluye las horas de preparación previa, montaje y preparación de mesas ni de desmontaje y limpieza del área.

Clase 5: desarrollo y montaje de exposición.

Todas las obras realizadas en el taller serán expuestas formando una pequeña exposición de los tres grupos de plantas que se estudiaron.

Desarrollo de informe.



Programa del taller:

Día 1: Inducción y aplicación de técnicas en acuarela

10:00 am- 10:30 am: **Introducción al taller y orientación sobre arte botánico**

“¿Qué es arte botánico?”

10:30am- 12md: **Inducción a la técnica de acuarela**

- Conociendo los materiales (15 mins aprox)
- Practicando técnicas básicas de acuarela (1h 15 mins)
Mojado sobre mojado, mojado sobre seco, pincel seco, etc.

12md- 12:30md: **Refrigerio**

12:30md- 2:00pm: **Aplicación de técnicas de acuarela**

- Gira botánica en parque sur. Tema: Calatheas (Tomar fotografías para pintar) (30mins)
- Pintar Calatheas con acuarela (1h)

Día 2: La composición

10:00am- 10:30am: **Hablemos de composición en arte**

“Cómo ubicar elementos en papel”

10:30am-11:00am: **Recolección de muestras botánicas**

- Gira botánica parque norte. Tema: Higuierón, balsa y copas de oro. (tomar fotos y hojas caídas) (30mins)

11:00 am- 12md: **Práctica básica sobre el color en composición**

- Pintar solamente copas de oro (realizar composición colorida)

12md- 12:30 md: **Refrigerio**

12:30 md- 2:00 pm: **Desarrollo de composición final**

- Ubicación de elementos sobre papel (elaboración de trabajo final) (1h 30mins)

Panamá, 28 de septiembre de 2020

Yo Eunice V. Ruiz E. con cédula de identidad personal 8-235 111, por los méritos y facultades que me confieren los títulos de Licenciada en Humanidades con Especialización en Español y Profesora de Segunda Enseñanza con Especialización en Español otorgados por la Universidad de Panamá,

Certifico:

Que he revisado el trabajo de graduación EL TALLER ARTÍSTICO COMO RECURSO EDUCATIVO DEL PROGRAMA PÚBLICO DEL BIOMUSEO: PROPUESTA “ESTRATEGIA DE TALLERES ARTÍSTICOS EN EL BIOMUSEO” elaborado por Elizabeth Esther Rodríguez Estrada con cédula 8-929-843 para optar por el título de Licenciada en Artes visuales.

UNIVERSIDAD DE PANAMA

LA FACULTAD DE

Humanidades

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Eunice V. Ruiz E.

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR, CON ALTOS HONORES, AL TITULO DE

*Licenciada en Humanidades
con Especialización en Español!*

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS

DIAS DEL MES DE *veinte*
febrero DE MIL NOVECIENTOS *noventa y dos.*

Dois R. de Mata
Secretario General

Diploma *33822*

Identificación Personal

8-236-1112

Josho Garcia Rojas
Decano

Mano D. Jimenez
Rector



UNIVERSIDAD DE PANAMA

LA FACULTAD DE

Educación

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Eunice V. Ruiz E.

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR, CON ALTOS HONORES, AL TITULO DE

*Profesora de Segunda Enseñanza
con Especialización en Español*

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS

DIAS DEL MES DE *veinte*
febrero DE MIL NOVECIENTOS *noventa y dos.*

Doris R. de Mata
Secretario General

Diploma *33823*

Identificación Personal

8-235-1112

Reina A. de Luna
Decano

Roberto D. Smith
Rector

