

# Adivina, adivinador, ¿Cuál es el paradigma rector?

Pedro Ibarra\*

Años atrás, la entonces jefa del Departamento de Servicios Educativos del Museo del Templo Mayor, Profesora Lya Díaz Nagore, preguntó en un curso para asesores educativos y divulgadores: “¿Cuál es el paradigma educativo presente en su diaria actividad laboral? Fue sorprendente la reacción de los integrantes del grupo ante esa pregunta y aunque probablemente muchos reflexionamos la posible respuesta, ninguno nos atrevimos a contestar. Esta escena podría repetirse nuevamente y si esa pregunta la formulara a usted, ¿qué contestaría?

Naturalmente la respuesta que elaboré en aquel momento, difiere de la que puedo brindar actualmente, las aportaciones científicas y los paradigmas vigentes han cambiado, mis paradigmas teóricos también.

No obstante, me permito referir brevemente los supuestos teóricos que guiaron la tesis titulada: *El Museo Nacional de Historia, un recurso didáctico para la enseñanza de la unidad temática México durante el Porfiriato del plan y programa de estudio en el tercer grado de la educación secundaria*, la cual elaboré en el año de 1997 para obtener la Licenciatura en Psicología Educativa.

Probablemente, lo que enseña refiero, para muchos lectores ya está ampliamente rebasado por las propuestas actuales, para otros podrá ser válido de manera parcial y otros más lo consideren factible. Lo preocupante sería que algunas per-

sonas trabajen en automático, guiados solamente por su estilo personal sin preocuparse por incorporar algún postulado psicopedagógico.

En realidad, el objetivo es presentar esta propuesta como un punto de reflexión en relación a ¿cuál es el paradigma educativo presente en la diaria actividad laboral, de los asesores educativos y de los divulgadores que trabajan en los museos del INAH?

En la tesis se presenta una metodología basada en la enseñanza de la historia, donde la investigación se convierte en el eje que potencializa las actividades que el alumno realiza.

Para la ejecución de la investigación por parte del alumno, se plantean problemas y la operación con ellos en el ámbito del museo. Los objetos se presentan en términos de problemas o cuestiones en torno a los cuales se desarrolla el proceso de enseñanza/aprendizaje y la construcción de esquemas de conocimiento.

El objetivo fundamental de las actividades de investigación presentes en la propuesta, es el de provocar desequilibrios en las estructuras de conocimiento y su posterior reestructuración con apoyo en la información que el Museo Nacional de Historia ofrece.

La aplicación de la metodología propuesta, propicia que el alumno desarrolle ciertas habilidades (reestructuración de esquemas de conocimientos) que le permitirán ordenar la información y formarse juicios sobre los fenómenos sociales pasados y presentes.

La investigación que realiza el alumno, concreta los posibles aprendizajes relacionadas con las problemáticas que se plantearon, estas conclusiones le brindan nuevos esquemas de conocimientos que a la vez le serán de utilidad para futuras actividades de aprendizaje.

No se busca respuesta a preguntas simples, se pretende obtener un significado que exige al alumno realizar actividades intelectuales específicas a fin de comprender la experiencia. Resolver los problemas ayuda al alumno a construir nuevos esquemas de conocimiento, así se aprende; en la medida en que se trabaja con los problemas y se elaboran respuestas adecuadas a los mismos. La investigación se convierte en guía del alumno, ayudándole a afrontar situaciones que desequilibran sus estructuras cognitivas.

Al concluir el proceso de investigación individual, y “suponer” que el alumno ha adquirido una noción u operación nuevas, se corre el peligro de hacer una inferencia apoyándose solamente en un criterio estadístico. En realidad no es posible conocer en que medida se logró un proceso de adquisición psicológica.

Se pueden poner a disposición del alumno los contenidos del museo, pero para que los asimile, es necesario que explore perceptivamente. Es posible también programar una serie de actividades, pero para que logre comprenderlas es necesario que las siga interiormente, también se pueden plantear problemas como los que se incluyen en esta tesis, pero para que los solucione, es preciso que tenga la intención de resolverlos. El estudiante no adquirirá las nociones deseadas por quién diseña la investigación, ya sea por que no participó en su elaboración o por que no realizó las actividades de una forma “comprometida”, tal vez por que se haya sustraído a la investigación por la tendencia natural al menor esfuerzo.

Por tal motivo, es necesario considerar que la investigación que realice el alumno, o la elaboración grupal de una nueva noción u operación, debe complementarse con sesiones durante las cuales el contenido de la unidad temática *México durante el Porfiriato*, (recientemente reestructurado), sea repensado en un modo significativo, de manera que no le permita sustraerse por un procedimiento mecánico.

En la elaboración de un problema histórico, el docente debe considerar que el alumno efectivamente pueda asumirlo como una problemática cognitiva. Los objetos de estudio representados en las actividades de aprendizaje, deben tener la característica de referirse a realidades perceptibles (disponibles mentalmente). A la par, no deben

proponerse situaciones intrascendentes, en otras palabras, propuestas incapaces de construir los esquemas de conocimiento requeridos.

A fin de propiciar que las problemáticas lleguen a ser asumidas por los alumnos, las actividades de aprendizaje a realizar en el museo, deben expresarse en términos de problemas de conocimiento, en forma de pregunta, que conduzcan a la perspectiva del qué ocurrió, por qué ocurrió y qué cuestionamiento produjo. ↵

\*LICENCIADO EN EDUCACIÓN. ASESOR EDUCATIVO.  
MUSEO TEMPLO MAYOR.

UN DÍA EN LA VIDA DE...

# Los servicios educativos en Cuicuilco

Elizabeth Islas\*



Taller de verano. Zona arqueológica de Cuicuilco. Fotografía Elizabeth Islas.

La memoria es un motor fundamental de la creatividad: Esta afirmación se aplica tanto a los individuos como a los pueblos que encuentran en su patrimonio —natural y cultural, material e inmaterial— los puntos de referencia de su identidad y las fuentes de su inspiración.  
UNESCO

**C**uicuilco es una de las zonas arqueológicas más importantes y representativas del Preclásico en el Altiplano central mesoamericano. Fue un gran centro ceremonial y asentamiento urbano, cuyo auge y desarrollo