

¡Bienvenido al Museo Arocena!

El objetivo de este material es compartirte información de utilidad que fortalece el programa **Descubrir Juntos el Arte**. El museo es un lugar que invita a observar, reflexionar, narrar, imaginar, descubrir, explorar, pensar, dialogar, y muchas cosas más. En esta guía encontrarás consejos e información que te servirán para incluir el programa en el plan de estudio de tus alumnos.

¡Gracias por tu visita!

Descarga la versión digital de esta guía en:
www.museoarocena.com

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN

Fabiola Favila Gallegos
ffavila@museoarocena.com

ATENCIÓN ESCUELAS Y PROFESORES

Ana Fernanda Facio Muñoz
afacio@museoarocena.com

T. (871) 712-0233 exts. 136 a 138

www.museoarocena.com
info@museoarocena.com

¿Sabías qué...? Conoce el museo

· El museo se encuentra ubicado en el antiguo edificio del **Casino de la Laguna**, sitio de gran valor histórico e inaugurado en 1910.

· La historia de la Colección Arocena se remonta a la llegada de **Rafael de Arocena y Arbide**, proveniente del País Vasco, a la Comarca Lagunera. Fue él quien introdujo una semilla de algodón de origen norteamericano en la región. Esto favoreció el fortalecimiento económico de La Comarca Lagunera.

· La hija de Rafael, **Zenaida Arocena**, inició la tradición familiar de adquirir obras de arte de México y Europa, que continuarían sus hijas **Elvira y Rafaela Arocena**.

· La **Casa Histórica Arocena** es un anexo del museo, hecha en 2010, que interpreta los fenómenos relacionados a la economía, la política, la vida privada, y la movilidad social dentro de la Comarca Lagunera durante el período comprendido entre 1919 y 1936.

· El **Anexo Russek** es la última ampliación del museo, realizada en 2012, que integra nuevas salas de exhibiciones temporales. El edificio era conocido como **Banco Chino**, inaugurado en 1907.

DESCUBRIR JUNTOS EL ARTE 2019

- PREESCOLAR
- PRIMARIA
- SECUNDARIA

museo arocena
TORREÓN, COAHUILA. MÉXICO

Preescolar y primaria menor

El museo constructivista

En pedagogía se denomina **Constructivismo** a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental, que se desarrolla conforme el individuo interactúa con su entorno. El individuo construye nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados.

El museo constructivista es aquel que genera ambientes de aprendizaje en los cuales el alumno es el actor más importante, capaz de construir sus propios conocimientos a partir de la interacción y el diálogo.

Grafismo

Los dibujos y las pinturas son actos gráficos anteriores al nacimiento de la escritura y, desde oriente hasta occidente, tenemos abundantes ejemplos de ello. Actualmente dos formas de escritura predominan en el mundo: por un lado las escrituras con fundamento fonético donde cada signo representa un sonido de la lengua hablada y, por otro lado, las basadas en el principio ideográfico, donde los signos son representativos de la idea que se quiere transmitir.

El dibujo aparece en la vida del niño desde el preciso instante en que es capaz de tomar un útil y representar sobre un soporte cualquier tipo de trazo, fruto de las primeras descargas motrices. Por este motivo, el ejercicio del grafismo durante la niñez es vital para el saludable desarrollo de la comunicación.

Primaria Mayor y Secundaria

Filosofía para niños de Mathew Lipman

No es posible conseguir sociedades verdaderamente libres y solidarias si no conseguimos personas capaces de pensar por sí mismas en el marco de un proceso solidario y cooperativo de discusión. La metodología de filosofía para niños de Mathew Lipman busca desarrollar y mantener viva en ellos una actitud crítica, creativa y curiosa.

Preescolar y primaria menor	Primaria mayor y secundaria
Recorrido por la sala "Los Reinos Hispánicos", utilizando la bitácora de exploración.	Sesión filosófica en los espacios del museo y un divertido juego de identidades secretas.
Taller artístico sobre las rutas de los reinos hispánicos.	Taller artístico: retrato texturizado.

Antes de tu visita...

- Explíca a tus alumnos qué es un museo y qué cosas podrán encontrar en él. Repasa con ellos las reglas y píde que enlisten las cosas que les gustaría saber de él.
- Recuérdales que desayunen/coman antes de su visita. Esto nos ayudará a evitar desmayos y emergencias.
- Permite que usen ropa y calzado cómodo para su visita.
- Dale permiso de ir al baño y tomar agua 15 minutos antes de subir al autobús. Esto nos ayudará a cumplir oportunamente con las actividades planeadas.

Durante tu visita...

- No te separes del grupo, podría necesitarte. Además, los educadores del museo tienen prohibido abandonar al grupo para llevar alumnos al baño.
- Juega y participa con tus alumnos en las actividades, comparte experiencias y date la oportunidad de aprender de ellos.

Después de tu visita...

- Platica con tus alumnos sobre su experiencia. Pregúnta qué actividad les gustó más, cómo se sintieron en el taller y qué cosas aprendieron sobre sí mismos.
- Recuérdales que pueden visitar el museo las veces que quieran y siempre habrá algo nuevo por descubrir.

Reglamento del museo

- No se permite tocar las piezas en exhibición. Tocarlas puede causar daños irreparables.
- Las mochilas, bultos, alimentos, bebidas, etc., deberán quedarse en paquetería.
- La línea de puntos de colores ayuda a mantener una distancia prudente con la obra. Permanece detrás de esta línea.
- Está permitido tomar fotografías y video, pero **SIN FLASH**.
- Para cualquier pregunta o comentario no dudes en acercarte a un educador o guardia de seguridad. Estamos para ayudarte.