

CATEGORIA	NUMERO	FUENTE	AUTOR	UBICACIÓN	CITA	PÁGINA
Arquitectura y pedagogía	1	Arquitectura e interpretación histórica	Moya Gutierrez, Arnaldo	http://www.reDALYC.org/articulo.oa?id=43913132010	La arquitectura es un lenguaje en el que prevalecen los espacios y los volúmenes, los símbolos y las formas en asociación con otras expresiones artísticas tales como la escultura y la pintura y que por lo general se consideran de una índole menor a los artefactos arquitectónicos aunque conformen en su conjunto un catálogo completo de elementos decorativos.	7
					La arquitectura de la ciudad adquiere una función pedagógica al apropiarse de los estilos artísticos utilizados en las diferentes etapas históricas. En este sentido el acopio artístico contribuye a identificación de la ciudad y de los artefactos arquitectónicos. Cada artefacto posee una identidad que lo caracteriza.	15
					El estilo neoclásico es el que mejor traduce la simbología republicana y el granito, la piedra de cantera y el mármol son los nobles materiales en que se sustantiva.	16
	2	Arquitectura escolar moderna: interferencias, representación	Cattaneo, Daniela	http://dx.doi.org/10.18175/VyS6.1.2015.06	Alfred Barr, Henry-Russell Hitchcock y Philip Johnson, su estrategia fue posicionar la arquitectura en el mundo del arte, reforzando su autonomía como práctica estética a través de la instalación del carácter abstracto como denominador común de la arquitectura moderna.	11
	3	Educación Artística y Educación Estética desde una perspectiva Didáctica en el Campo de la Investigación	Sierra Rodríguez, Edilberto	Físico	Algunos teóricos de la imagen nos acercan metodológicamente al estudio de las formas simbólicas puesto que en la contemporaneidad estamos inmersos en un universo simbólico, mejor en una pluriversidad en torno a las culturas. Del cual el lenguaje y la actitud del hablante en los viejos y nuevos espacios de enunciación, el mito, las artes, las religiones, forman parte. En lo que hoy denominaríamos las redes simbólicas en la experticia humana.	4
					Como lo dice Cassier (1991) en Filosofía de las Formas Simbólicas. El hombre no es solo un sujeto racional sino un animal simbólico. En cuanto a las concepciones de la forma algunas encierran un significado adquiridas a través de las estructuras comunicativas entre símbolo y signo; el símbolo como orgánico (lo corporal) y el signo como lo relativo a la razón (escritura, idioma).	
					La instrumentación para la enseñanza de las artes, los diseños y la arquitectura, los marcos como estrategia constitutivas para la pedagogía, en la enseñanza de la estética artística. En la actualidad se cuenta con altas posibilidades. La oferta contemporánea incluye las nuevas tecnologías, las maneras tradicionales de dibujar, el almacenamiento en la informática de las imágenes. Son hechos que interactúan para el procesamiento de las imágenes en la amplia cultura visual y de la comunicación visual que fortalecen las actividades artísticas relacionadas con lo visual en su totalidad.	10
	4	Educación patrimonial en la universidad. Estrategias	Ortiz Nuñez, Sagrario	Físico	Contribuir a la construcción de la noción de patrimonio cultural en los jóvenes a partir de las imágenes de ciudad y expresiones culturales que guardan en su memoria, con el propósito de incrementar el sentido de pertenencia e identidad social.	4
	5	Pedagogía y lenguaje de la gráfica colonial	Chaparro Cardozo, Sandra Yaneth	Físico	El dibujo mediado por el hacer pedagógico - didáctico de la educación artística; vital importancia a la imaginación la creatividad en el desarrollo del diseño y composición en las guías de navegación en la interpretación de la ornamentación colonial.	2
					El reconocimiento de patrimonio se realizó por medio de la utilización del dibujo mediante elementos del diseño con los que se construyeron figuras y adornos naturales procurando el acercamiento a la arquitectura de las iglesias coloniales de la ciudad de Tunja.	3
Reflexión arquitectónica	6	Estudio de los imaginarios sociales urbanos desde las prácticas pedagógicas	Aguilera Martínez, Fabian. Vargas Niño, Paula. Serrano Cruz, Natalia. Castellanos Escobar, María	https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/407/963	Las acciones de memoria, entendidas como un proceso fundamental para la evocación y el carácter que posee la ciudad, genera espacios de reconocimiento de identidad de la urbe. Estos reconocimientos se crean por medio de la apropiación que los habitantes hacen de la ciudad, son la memoria, la identidad y el carácter; estas cualidades fortalecen el recuerdo histórico del lugar; la creatividad aquí juega un papel importante pues se convierte en herramienta para destacar la innovación como "llamado de atención" para aquel actor que se apropia del lugar.	10
					A fin de generar este método de identidad y memoria, la apropiación es un eje fundamental para la identificación de un lugar, el cual se da por medio del conocimiento y el entendimiento del significado que posee un sector; al realizar intervenciones se fortalece la idea de memoria como medio de apropiación.	11

Información CMQB	7	Usos y transformaciones de la Quinta de Bolívar	Zambrano P., Fabio	https://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia-numero-99-usos-y-transformaciones-de-la-quinta-de-bolivar	<p>Son numerosos las referencias a la amistad del señor Portocarrero con el virrey Jose Antonio Amar, y a la veneracion profesorada a la virreina, doña Francisca Villanova. Al parecer, el interes por agasajar a estos personajes lo motivo a adelantar la construccion de la quinta, la que debio iniciar luego de la llegada del virrey en 1803, y su veneracion quedo resgistrada en el comedor de una alegoria de Cupido que rodeaba la inscripcion "Amar es mi delicia". La inaguración se realizó con la espléndida fiesta en el día del cumpleaños de la virreina. La residencia, construida con propósitos de ser una quinta campestre estaba dotada de las comodidades propias de la época, en una ciudad que escasamente llegaba a los veinte mil habitantes, y que no era una de las principales capitales de las posesiones españolas.</p>	N/A
					<p>La compra se realizó por un valor de dos mil quinientos pesos, y la escritura se firmó el 16 de junio de 1820. En la descripción de la escritura se lee; "...una quinta de tapia y teja baja circulada de tapias bordadas de teja situada del cerro de Moserrate a los márgenes del río San Francisco". Su estado es detallado de la siguiente manera: "una finca de lujo, y nada productiva [...] la finca iba deteriorándose en términos que si se dejaba pasar un año, caería en el abandono y se arruinaría..."</p>	
					<p>Con Manuelita, la condición de la Quinta cambió radicalmente, y de ser un lugar de reposo se convirtió en un activo club político, donde se reunían los partidarios de Bolívar a comentar las noticias y a confabular contra el grupo de Santander. Todo indica que durante este período Bolívar prefería al palacio de gobierno a la Quinta. Fue entonces cuando, el 24 de Julio de 1828, día de San Simón, los contertulios celebraron el natacio del Libertador. Para ello, el batallón "granaderos" acampó en tiendas alrededor de la Quinta, y en las colinas cernanas realizó diversos simulacros militares; al oriente de la Quinta se dispuso de "novilla a la llanera", barriles de chicha y canastos de pan para distribuir a los espectadores.</p>	
					<p>Una descripción, de José Caicedo Rojas, ilustra el estado de la Quinta antes de iniciar su decadencia: "Era entonces esa Quinta lugar favorito de las principales familias de Bogotá para sus frecuentes partidas de campo, cuando se hallaba deshabitada, y los días de solaz que allí dulcemente se pasaban en el baile, en el baño, en el paseo han dejado recuerdos que no se borran nunca. Sus contornos estaban alfombrados de verde césped por donde descendía entre pintorescas colinas y ribazos, solitarios y vírgenes, el riachuelo del Boquerón.</p>	
					<p>En el patio interior, un torrente conducido por un atanor de seis pulgadas de calibre, caía, estrepitosamente, en un receptáculo de piedra, a la altura de cinco pies, esparciendo en toda la casa y jardines un rumor apacible y delicioso. Al baño alto, y al mirador que sobre él estaba, conducía un angosto sendero, pendiente y tortuoso, formado por tupios rosales, violetas, curubos, enredaderas y muchas parásitas, y allí rara vez penetraban los rayos del sol. Aparte de este espacioso y elegante baño, llamado mirador, había en los patios interiores una vasta alberca, de piedra, de 7 por 5 varas de extensión y bastante profunda, cercada por altas paredes cubiertas de enredaderas, macetas y arriate. A esta alberca la alimentaba un arroyo de agua cristalina que descendía por un tubo de ocho pulgadas de grueso. En frente de la puerta de entrada había un gran estanque circular donde nadaban alegremete lindas aves acuáticas alrededor de una hermosa fuente de mármol blanco. Había una rica biblioteca, magnificas pinturas, billares, espaciosas caballerizas, lujosos muebles, entre ellos la elegante cama de caboa donde dormía el Libertador".</p>	
					<p>Solo hasta 1850 se vuelve a tener noticias de la Quita, cuando era utilizada como lugar de reuniones de la sociedad Filotémica, que era una asociación dirigida por el partido conservador y que reunía a los jóvenes de la élite capitalina, para combatir a las Sociedades Democráticas liberales que agrupaban a los artesanos.</p>	
					<p>Es en este año 1880 cuando José Caicedo y Rojas nos deja consignada la decadencia de la casa: "Esa Quinta, que ya ha sufrido varias transformaciones por haber pasado por distintas manos, y donde no se ven ya sino pocos de esos árboles seculares, ni existen las fuentes y surtidores de mármol con que la adornó D. Enrique, hijo de D, José Ignacio... Esas memorias de mejores días hacen ingrato contraste con las tristes impresiones de los tiempos presentes: todo allí ha cambiado, todo me parece hoy desierto y cadico. El verde césped de sus contornos está marchito y hozado por los cerdos; las solitarias y virgenes oirllas del riachuelo, profanadas por plantas vulgares y por manos bárbaras que han destruido sus arbustos y maleza; el agua misma, ya escasa y mugrienta, revela la proximidad de barracas miserables a donde el creciente empuje de la población ha arrojado la miltitud de gentes andrajosas y degradadas".</p>	

				Entonces, en la escritura N° 529, se dice: "Que en esta venta queda comprendida la parte del edificio donde se halla la Empresa de Tenería" [...] pero excluyendo dos pabellones que quedan hacia el costado Norte de ella [...] Son propiedad del doctor Manuel Vicente Peña, actual arrendatario de la finca". Esta compra se decidió a finales de 1918, cuando la Academia de Historia y la Sociedad de Embellecimiento, hoy de Mejoras y Ornato, al tener noticias de la posible compra de la Quinta por parte de unos Extranjeros, propusieron la idea de que el Estado la adquiriera para instalar en ella un museo bolivariano. La idea fue aceptada, pero, debido a la penuria del gobierno, Alfonso Roble, miembro de la Sociedad de Embellecimiento, facilitó la compra del inmueble. Tres años después, el 15 de 1922, se hace el traspaso definitivo al Estado. Con esto termina el período de decadencia de la Quinta.	
Reflexión arquitectónica	8	La casa santafereña, 1800 - 1830: en el camino hacia la intimidad, el confort y la domesticidad	Rios Durán, Maria Astrid	https://www.edalyc.org/pdf/1271/127112570003.pdf	
				En casa se permanecía todo o la mayor parte del tiempo. La vida de algunos transcurría todo el día y todos los días en su residencia y, la de otros, entre ésta y el lugar de trabajo. Las mujeres y los sirvientes porque adelataban las labores domésticas como cocinar, limpiar, coser, y bordar. Algunos hombres, como los artesanos y tenderos, porque desarrollaban los negocios dentro de ella. Incluso aquellos que salían a laborar por fuera de su vivienda también permanecían gran parte de su tiempo dentro de la misma. Allí tomaban los alimentos, descasaban y departían con sus familiares y amigos. Por ejemplo, salían a tempranas horas y regresaban al mediodía para almorzar (esta situación se favorecía por la inexistencia de restaurantes y por la cercanía entre la residencia y la oficina), luego tomaban la siesta y retornaban a laborar.	7
				A través de los espacios y las prácticas domésticas se marcaban diferencias entre hombres y mujeres. Por lo general, ellas dirigían las labores culinarias y la oración, razón por la que la cocina y el oratorio eran de su manejo. El estudio, en cambio, era principalmente del dominio masculino, pues casi siempre ellos se encargaban de los negocios, manejaban las cuentas y estaban instruidos para tales menesteres.	9
				La pila suministraba el agua para el uso doméstico. Éste era un recurso fundamental para las labores caseras como cocinar, lavar la ropa y las vasijas, y el aseo personal. Sin embargo, no todas las casas tenían una pila sólo algunos personajes de la elite habían instalado el acueducto (En los inventarios de bienes y testamentos de este periodo, nunca se habló de acueductos, esta expresión la utilizo, en esta ocasión, para hacer referencia al mecanismo que en la época se empleó para "la conducción del agua". Esta última es la expresión utilizada por los testadores) hasta la vivienda. Los demás que conformaban la mayoría, obtenían este recurso de las fuentes que estaban dentro de la ciudad, desde donde se transportaba en cántaros o vasijas de barro, o la compraban a los aguadores, "Plaza de San Victorino". Dentro de la residencia, el agua también se guardaba en estas vasijas. (Además del agua necesaria en la cocina, la cual se guardaba en vasijas de barro, se encontraban dentro de la vivienda otros lugares en donde era necesario mantener este recurso, como en la alberca y las piletas. La alberca de la residencia de don Andrés Portocarrero, por ejemplo, se encontraba en la entrada de la casa y servía para que nadaran los patos. La pileta de esta misma casa era de piedra. Allí también había una piedra para el agua de beber de los caballos.) En el jardín y la huerta se cultivaban plantas ornamentales, medicinales y comestibles, como rosas, claveles, papayos, curubos, naranjos, manzanos, madreselva, malva, ortiga, linaza, albahaca y mejorana. Las casas más grandes tenían un segundo patio. En él se encontraban la caballeriza, la alberca, los desagües y posos negros por donde se evacuaban los desechos. Aunque según Le Money "pocas eran las casas que tenían alcatrillas o pozos negros y, naturalmente, cuando éstas no tenían patios en la parte de atrás, las basuras de todas clases se tiraban por la noche en los arroyos de las calles". Junto a este patio podía estar la cocina y el cuarto de criados.	13
Las casas a diferencia de las tiendas y bohíos, tenían varios espacios en su interior, todos los cuales se utilizaban para las funciones específicas. Dentro de las habitaciones principales de una casa se encontraban las salas de recepción de invitados, el comedor, la cocina, el oratorio, el estudio y las alcobas. Junto a éstas podían existir otros espacios como la despensa y el cuarto de los hornos, los cuales contribuían al desarrollo de las actividades que se ejecutaban en algunas de las áreas principales mencionadas anteriormente. No obstante, debemos tener presente que no todas las viviendas eran iguales y estos espacios, por lo general, correspondían a los de la casa de las personas pudientes.	18				

					De acuerdo con las actividades que se realizaban en estos espacios y la manera como se hacían, pueden considerarse áreas sociales y privadas de la casa. Sin embargo, es preciso recordar que la casa era un lugar privado y que si interior también manejaba dos tipos de sociabilidad: la abierta y la cerrada. La sala, entendida como el área destinada para la recepción de visitas e invitados, era el espacio de más fácil acceso al visitante el que conocía primero y, a veces, el único al que podía acceder. La sala era el área social por excelencia dentro de la casa. La zona de lo público, en donde se llevaban a cabo reuniones como bailes y tertulias; por lo tanto, solía ser el lugar en el cual el dueño o dueña de casa se esmeraba más en su cuidado. En él, hacían despliegue de sus gustos y condiciones económicas, pues era el sitio de mostrar y recibir. De la percepción que tenía el invitado en esta zona podía depender, en parte, el concepto que se hacía del señor de la casa y de su familia.	20
					Los sirvientes, en cambio, dormían en un cuarto alejado del resto de la casa. Para ellos se construía una habitación junto al patio o a la cocina, la cual era conocida como "el cuarto de criados", gracias a lo cual la casa era el centro de la "familiar nuclear". Este distanciamiento entre criados y la familia se rompía cuando los señores vivían solos, cuando enfermaban o cuando se sentía afecto por ellos, así, aquéllos también entraban a la habitación en ejercicio de sus funciones, como adelantar el aseo o atender al amo. Tanto el estudio como el oratorio eran zonas privadas que se destinaban al uso exclusivo de la familia. Allí los miembros de ésta, realizaban la oración, leían y escribían, entre otras cosas, Estas prácticas, además, tenían un carácter privado porque se podían realizar a solas, callada o mentalmente. Cuando se hacía para el grupo, éste solían estar conformado por los habitantes de la casa.	28
Pedagogía artística	9	La nueva visión y reseña de un artista	Moholy Nagy, Lászlo	Digital (sin enlace)	El espacio es una realidad, y una vez que ha sido comprendido en su esencia, puede ser captado y ordenado según sus propias leyes. En verdad, el hombre constatemente ha intentado poner esta realidad (es decir, este material) al servicio de su ansia de expresión, al igual que las otras realidades que ha conocido.	4
					El concepto arquitectónico del futuro irá más lejos y tendrá en cuenta, por sobre la unidad. El conjunto, la ciudad, la región y el país; es decir, el todo. Los medios empleados a tal fin podrán ser distintos, pero algún día se llegará a exigir como elemental este concepto de la creación espacial. La arquitectura habrá llegado a su nivel máximo cuando sea posible un profundo conocimiento de la vida humana como parte del total de la existencia biológica. Uno de sus importantes componentes es ordenamiento del hombre en el espacio, el hacer comprensible el espacio por su articulación. La clave de la arquitectura estriba en dominar el problema del espacio; su evolución práctica depende del adelanto tecnológico.	11
Reflexión arquitectónica	10	Introducción a la Arquitectura Contemporánea	Madia, Luis	Digital (sin enlace)	Victorio Gregotti "Territorio de la Arquitectura" define "La Arquitectura es de alguna manera, un ordenar al ambiente que nos rodea, ofrecer mejores posibilidades al asentamiento humano; por ello, las relaciones que debe establecer son múltiples e inter-agentes: desde el control del ambiente físico a la creación de posibilidades de circulación, hasta la urbanización de las funciones... y sus relaciones. La Arquitectura responde a ciertos criterios económicos, se mueve determinadas dimensiones tecnológicas, modifica el paisaje, etc. Ahora bien, organizar estas relaciones es algo completamente diverso de su simple suma, es el significado que es puesto de relieve por el modo de establecerlas, es colocarse dentro de la tradición de la Arquitectura como disciplina, con un nuevo deseo de comunicación y con una nueva voluntad de transformar la Historia".	25
					Consiste, básicamente, en la capacidad que la obra tenga para "comunicar" el tema que aloja. A ello concurre toda la Historia con sus diferentes períodos estilísticos, todos los elementos de Arquitectura disponibles e importantísimas dosis de "genio" y conocimiento en su selección.	53
					1700 a 1820 Período en el que nuestra CIUDAD - ALDEA, expresada con paredes encaladas y techumbres de teja o paja, muy posas azoteas, y sin méritos estilísticos más allá de algunas ornamentaciones concentradas en portales de casa, ventanas voladas y patios de aljibe.	57
					Asimismo una influencia artística italianizante elaboradísimas rejas, las primeras casonas, estancias y quintas; que ostearon en muchos casos dos denominadores comunes y criollos, una torre - mirador por sobre las azoteas, ya sea para ver el río en las barrancas ribereñas o vigilar los malones en el campo.	61

	11	Arquitectura y crítica	Montaner, Josep Maria	Digital (sin enlace)	<p>Toda actividad crítica necesita la base de una teoría de donde deducir los juicios que sustentan las interpretaciones. Al mismo tiempo, toda teoría necesita la experiencia de ponerse a prueba y ejercitarse en la crítica. Es decir, toda crítica es la puesta en práctica de una teoría lo cual conforma este valor ampliamente cultural de la crítica. En el caso de la crítica de arquitectura, ésta se relaciona necesariamente con las teorías que proceden del mundo pensamiento, la ciencia y el arte. En el caso de la arquitectura, el juicio se establece sobre la medida en que la obra ha alcanzado sus finalidades: funcionalidad distribuida y social, belleza y expresión de símbolos y significados, adecuado uso de los materiales y las técnicas, relación con el contexto urbano, el lugar y el medio ambiente.</p>	12
					<p>La actividad del crítico de arquitectura también es nómada. El lugar donde ejerce su juicio es el interior de la misma obra arquitectónica, recorriendo sus espacios y valorando su realidad material dentro del entorno y la ciudad. Muy difícilmente la valoración de una obra arquitectónica puede realizarse sin visitarla y estudiándola sólo en fotografías. Falta la experiencia sensorial de percibir la articulación de los espacios, de ver su escala y su luz, de palpar sus texturas, de analizar sus detalles constructivos, de comprobar su funcionamiento, de verificar su situación en el paisaje.</p>	14
Arquitectura y pedagogía	12	La Historia en la Formación del Arquitecto	Duque Cañas, Juan Pablo	https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4070909	<p>La historiografía tradicional de la arquitectura ha optado por este recurso para describir el desarrollo histórico de la arquitectura como una secuencia de etapas en las que es fácilmente identificable una homogeneidad en las formas e intenciones, correspondiéndose con un período cronológicamente determinable que, como un organismo vivo, surge madura y se desvanece para dar lugar a la siguiente fase.</p>	6
					<p>Si para la historia en general se presenta el gran problema de no poder tener suficientes puntos de contacto con el pasado, para conocerlo plenamente, se puede pensar que la arquitectura presenta la ventaja de exponerse así misma como la fuente directa que ha resistido los embates del tiempo para presentarse ante nosotros. Tenemos que extraer de la arquitectura que estudiamos toda la información que nos pueda entregar, para así configurar, lo más acertadamente posible, la explicación del contexto histórico que la ha rodeado hasta llegar a nosotros. Ahora bien, si la enseñanza de la Historia de la arquitectura y el arte se ha estructurado a manera de capítulos cronológica y estilísticamente diferenciados, haciendo evidente esta supuesta línea de progreso. Debemos advertir y enfatizar que una configuración como ésta es sólo una dentro de las múltiples interpretaciones posibles para comprender el pasado de la arquitectura. Así, los tratados de la arquitectura deben también entenderse en su real significado, esto es, como configuraciones particulares propuestas como cánones reglamentarios que favorecen la transmisión del oficio.</p>	9
					<p>Tenemos, entonces, que sea fuente de información que es la arquitectura nos dice mucho más de lo que podemos ver. Tiene valores estéticos objetivos que se presentan francamente ante nuestros ojos. Tiene un verdadero y estimable valor documental. Es un punto de contacto con el pasado, a través del cual podemos pretender lanzar las explicaciones que nos ayuden a enfrentar nuestros propios problemas.</p>	10
Pedagogía artística	13	Pedagogía desde el arte: Manual de introducción	Fundación Save The Children	Digital (sin enlace)	<p>Una persona que recibe educación artística a temprana edad tiene mayores oportunidades para desarrollar su sensibilidad y su capacidad intelectual. Vincular el arte a los procesos educativos, tiene como fin ofrecer a los niños y niñas nuevas herramientas de comunicación y expresión de sus emociones e ideas. El arte como una de las instituciones sociales primarias trata de responder simbólicamente al enigma de la vida, permitiendo apreciar profundamente los valores de la vida humana.</p>	15
					<p>Al introducirlos en procesos lúdicos/artísticos se desarrollan habilidades físicas, imaginativas y emocionales, que permiten la búsqueda de nuevas formas de comunicación, naturales al proceso creativo. Niños, niñas y jóvenes encontrarán en el arte una forma de explicar sus emociones, pensamientos y sueños.</p>	17
					<p>La literatura, las artes plásticas, la música, la danza y el teatro, son medios para mostrar las particularidades de la vida, ayudan a la mente a reconocer el mundo en el que se encuentra, más allá del mero reconocimiento de imágenes, se trata de vincularlas, apropiárselas y aprender de ellas. Las artes acrecientan el conocimiento pues generan "Experiencias de Vida"</p>	19
					<p>En la educación primaria no existe un panorama alentador con respecto al Arte, y es solo en las escuelas privadas donde las materias cuentan con un enfoque de arte, en las escuelas públicas no ocurre así, siendo la educación artística limitada a paseos cortos por museos de la ciudad, cubriendo con ello el requerimiento oficial de apreciación estética.</p>	25
					<p>Se parte de la hipótesis que al incluir la educación artística en el proceso educativo se logran desarrollar habilidades a nivel Psico-Emocional y Social.</p>	26

					Explotando las posibilidades del juego teatral como herramienta metodológica, se tiene una herramienta que permite en principio que niños, niñas y jóvenes revelen y representen su mundo interior, llevándolo a cabo en un hecho representable, como un personaje, un cuento, un cortometraje; pero también se trata de aprender a convivir con los otros, a escuchar lo que tienen que decir y responder desde un personaje al que prestan su cuerpo y emociones.	58
Arquitectura Historia	14	Arquitectura y Patrimonio: nuevos paradigmas conceptuales y docentes	Perez, Gil. Javier	http://dx.doi.org/10.6018/refop.16.2.180781	La arquitectura, ámbito referido a un proceso de creación complejo e interpretación personal que trasciende su propia consistencia cronológica, material o formal.	
					La arquitectura, pues, entendida como unión de ciencia y arte, de realidades materiales y objetivas y de ideas subjetivas, se diferencia intrínsecamente de otras disciplinas enfocadas en exclusiva a la efectividad de lo funcional y mensurable.	
					La arquitectura posee pues, su peculiar estatus y personalidad en el marco de las Artes, razón por la que merece un tratamiento específico y adecuado a sus valores concretos, y lo mismo cabe decir de sus respectivas historiografía y docencia, especialmente cuando esta última se imparte en el contexto de una escuela de Arquitectura, pues su presencia adquiere sentido únicamente en tanto que aprendizaje útil para el alumno.	
Arquitectura y pedagogía	15	La influencia del espacio en el aprendizaje de la arquitectura. Bauhaus de Dessau y ENSA	Genis, Mationa. Maroto, Joan. Taberna, Judit	https://doi.org/10.26754/ojs.zarch/zarch.2019123544	El conjunto de relaciones que se establecen a partir del diseño intencionado de Gropius consigue conectar la práctica pedagógica desde todas las dimensiones del edificio: desde las urbanísticas y morfológicas hasta la disposición de mobiliario.	
					En la Bauhaus estas experiencias a partir del contenido del espacio son especialmente relevantes porque están integradas en un proyecto de edificio, que tal y como se ha expuesto, parte de la idea pedagógica de comunidad de prácticas.	
					Actividades que establezcan relaciones más amplias, que pongan en relación la comunidad local tanto con el entorno próximo - contexto urbano- como con la ciudad, ya sea con actividades que, a priori, tengan relación con la disciplina como con actividades que la trasciendan y con las que, si es el caso, detectar posibles conexiones.	
Arquitectura Historia	16	Introducción: Breves consideraciones históricas sobre la educación académica en arquitectura	Perez, Alberto.		Durand postuló un modelo discursivo que llegaría a ser dominante en los dos siglos siguientes: una teoría de arquitectura positivista en la cual el valor de la arquitectura debía ser juzgado exclusivamente en razón de la utilidad y eficiencia del edificio, y no en esta de algún género de capacidad expresiva. Durand pensaba que al arquitecto no debía interesarle e determinar o controlar el significado de su obra, este era en su opinión un objetivo totalmente inútil, pues el edificio sería automáticamente signo unívoco de su propósito una simple y clara demostración de valor tecnológico.	
					El estilo o la combinación de estilos para algún proyecto era generalmente elegidos en función de su capacidad para comunicar con claridad una identidad nacional, religiosa o ideológica; su expresión era valorizada frecuentemente en relación a una experiencia temporal lineal - la promenade architecturale- tal que vista turística con ojos expertos, asociada con la apreciación estética del edificio: lo que le quedaba hacer al arquitecto era tan solamente una cuestión de "composición".	
Arquitectura y pedagogía	17	Didáctica y percepción de la arquitectura	Ocampo, Juan Gabriel		El uso de la percepción sensorial a partir de la individualidad de cada sentido incrementa la conciencia sobre la forma de adquisición del conocimiento por parte del arquitecto	
					Tocar el edificio y sentirse tocado por el mismo permite que el material comunique a quien lo experimenta sensaciones enriquecedoras y diferentes a las de la vista. La textura, la temperatura y la presencia o ausencia de la masa establece tensiones de relación entre el arquitecto y la arquitectura.	
					La estructura sensorial del arquitecto representa una posibilidad en el fortalecimiento de los procesos de formación de arquitectos tanto a nivel de pregrado como de postgrado. La relación directa entre investigación y educación es clave de una respuesta coherente frente a la responsabilidad de construcción de la ciudad contemporánea.	
Arquitectura Historia	18	Construcción de una propuesta didáctica que permita analizar y comprender la evolución territorial de Bogotá	Castillo, Camilo Andrés		El tiempo ha caracterizado a la ciudad desde su infraestructura hasta las prácticas culturales que han desarrollado desde su fundación. Se puede observar diferentes transformaciones, desde la época prehispánica hasta nuestros días, han configurado las dinámicas propias de la ciudad. El paso de chozas a grandes rascacielos, de vías empedradas a grandes avenidas, de tirales indígenas a cultos propios de la metrópoli, esas transformaciones son resultado del paso del tiempo.	
		La enseñanza de la historia en la			Comprender la historia de la arquitectura como respuestas materiales (arquitectónicas, urbanas, territoriales) a problemáticas de contextos socio-políticos, económicos, productivos y culturales particulares y capitalizar estos conocimientos como recursos para nuestras prácticas profesionales.	
				Desarrollen recursos y estrategias para el análisis de obras (arquitectónicas y urbanas), reconociendo la complejidad y riqueza del hecho material a través de su reconstrucción teórica-conceptual.		

Arquitectura y pedagogia	19	formacion del futuro arquitecto: revisiones desde los procesos cognitivos	Rodriguez, Lucas. Fernandez, Jose	http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73003	La formacion profesional, reconocemos la importancia de comprender que los hechos arquitectonicos son materializaciones a partir de la confluencia de aspectos de diseño proyectual, en funcion de la capacidad material que los modos de produccion permiten, en configuraciones dadas segun las formaciones sociales, respondiendo a una logica territorial determinada segun un enclave urbano y arquitectonico particular	
					El estudio de la historia, nos permite reconocer aspectos, e interrelacionarlos en forma diacronica y sincronica, desde lo proyectual y lo socio - cultural, para reforzar nuestra posicion actual como sujetos profesionales y politicos para validar tales construcciones y enfatizar el hecho de que al construir edificios estamos construyendo significantes que seran significados y resignificados en cada tiempo, cada espacio y cada sociedad en particular.	
Arquitectura Historia	20	Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia y la teoria para la arquitectura	Ramon, Antoni	Barcelona a ... de ... (semanticscholar.org)	La arquitectura es una ciencia con numerosas enseñanzas teoricas y con diversas instrucciones. Este conocimiento surge de la practica y del razonamiento. La practica consiste en una consideracion perseverante y frecuente de la obra que se lleva a termino mediante las manos, a partir de una materia, de cualquier clase, hasta el ajuste final de su diseño. el razonamiento es una actividad intelectual que permite interpretar y descubrir las obras construidas, con la relacion a la habilidad y a la proporción de sus medidas.	
					El metodo de enseñanza partia del estudio de los elementos - columnas, pilastras, muros, arcos, vetanas,... - para, a continuacion pasar al de las partes - porches, vestibulos. Escaleras, salas, patios,... - y finalizar en el de los edificios.	
					Auide a desarrollar una sensibilidad perceptiva que permita entender mejor la arquitectura, experimentando directamente la forma, proporciones, cualidades del espacio, los modos de habitar, el movimiento, de la obra arquitectonica en si misma y en relacion con la ciudad. Las visitas a unos edificios y algun recorrido urbano, asi como algunas sesiones en el aula, daran instrumental suficiente para que los estudiantes, en grupo de un maximo de cuatro personas, aborden un trabajo acerca de una obra arquitectonica.	280
Arquitectura, historia y pedagogia	21	La arquitectura como experiencia espacio, cuerpo y sensibilidad	Saldarriaga Alberto	Libro en fisico	La arquitectura como la del arte ha sido tratada en algunos de esos discursos unicamente como parte de la experiencia estetica, la que se concibe como algo mucho mas trascendente que la simple experiencia cotidiana.	23
					Los nombres dados al espacio arquitectonico caracterizan las distintas modalidades y los distintos componentes del sentido de habitar. Casa, por ejemplo, denomina el lugar donde se desarrolla la vida domestica.	33
					No es suficiente ver la arquitectura, debe experimentarse. Debe apreciarse como fue diseñada para un proposito especial y como corresponde, armonicamente, con el concepto y el ritmo de una epoca especifica.	44
					Percepcion, memoria, imaginacion, emocion, son componentes necesarios de la experiencia de la arquitectura.	67
					La arquitectura es espacio dispuesto para albergar el ser y sus objetos. Es ordenador del mundo material e interviene en el ordenamiento de la mente en tanto define el sentido de habitar, de estar en el mundo.	109
					El sentido dado po el habitante a su vivienda en cualquier situacion humana hace parte de la dimension sensible de la experiencia del mundo material. Ademas de las percepciones y sensaciones existen emociones, valoraciones y nociones de orden objetual y espacial que matizan la experiencia de la ocupacion humana del territorio. El sentido dado a los objetos y al espacio arquitectonico se construye a partir de lo corporal y se enriquece con los aportes de la sensibilidad.	119
					La experiencia estetica de la arquitectura se presenta en un amplio rango de situaciones que van desde lo cotidiano hasta lo excepcional.	121 - 122
					Las sensaciones se convierten en emociones y en reflexiones. Pero es bueno recordar que lo cotidiano y lo excepcional son instancias relativas de la existencia de una persona y que su experiencia no depende enteramente del caracter del edificio o del lugar. Los valores esteticos de los edificios se han asociado historicamente a la simbologia que ellos representan: el poder sagrado, el poder civil, el poder ciudadano. La arquitectura en su cotidianidad es sim embargo, la principal fuente de experiencias de arquitectura.	122
La arquitectura es espacio, es materia sensibilizada. Las formas de las edificaciones existen para generar espacialidades eb su interior y en su exterior. Los muros y las columnas, los techos y los pisos se moldean de tal forma que creen espacios dotados de caracter. El espacio es el portador de los simbolos culturales, es el generador de los afectos personales, es el albergue y es tambien el recinto de los temores y de las alegrías humanas.	126					

CATEGORIA	NUMERO	FUENTE	AUTOR	UBICACIÓN	CITA	PÁGINA
Didactica de la Historia	1	El saber didactico	Alicia Camilloni		la didáctica es una teoría necesariamente comprometida con prácticas sociales orientadas a diseñar implementar y evaluar programas de formación, a diseñar situaciones didácticas y a orientar y apoyar a los alumnos en sus acciones de aprendizaje, a identificar y a estudiar problemas relacionados con el aprendizaje con vistas a mejorar los resultados para todos los alumnos y en todos los tipos del instituciones.	22
					es una disciplina que se construye sobre la base de la toma de posición ante los problemas esenciales de la educación como práctica social, y que procura resolverlos mediante el diseño y evaluación de proyectos de enseñanza, en los distintos niveles de adopción, implementación y evaluación de decisiones de enseñanza, de configuración de ambientes de aprendizaje y de situaciones didácticas, de la elaboración de materiales de enseñanza, del uso de medios y recursos, de evaluación tanto de los aprendizajes cuanto de la calidad de la enseñanza y de la evaluación institucional.	22
					la didáctica llega ser definida como un estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarlo a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.	22
Didactica de la Historia	2	Una aportacion a la didactica de la historia	Frida Diaz Barriga	https://www.redalyc.org/pdf/132/13208204.pdf	la necesidad de articular una serie de lúdicas en el conocimiento de las ciencias sociales, resultando en una investigación que permita generar procesos de construcción de conocimiento social e histórico desde una perspectiva crítica, así como un análisis del contenido curricular que vaya más allá de los planteamientos que se desprenden del la estructura de las disciplinas y del abordaje de las ciencias histórico - sociales en la escuela, contribuyendo de esta manera al perfeccionamiento de las capacidades del aprendizaje significativo, razonamiento y juicio crítico en el alumno, tendientes a la formación de una visión comprehensiva del mundo. Es indispensable consolidar redes conceptuales con información significativa e interrelacionada, de manera que una propuesta didáctica constructivista para enseñar historia requiere analizar de manera conjunta los contenidos curriculares y los recursos o métodos didácticos.	6
Didactica de la Historia	3	Enseñar historia, un reto entre la didactica y la disciplina	Paula Pantoja Suarez	ENSEÑAR HISTORIA, UN RETO ENTRE LA DIDÁCTICA Y LA DISCIPLINA: REFLEXIÓN DESDE LA FORMACIÓN DE DOCENTES DE CIENCIAS SOCIALES EN COLOMBIA (redalyc.org)	la didáctica de la historia como un campo del conocimiento en construcción, cuya preocupación central son los procesos por los cuáles el conocimiento histórico se convierte en un saber escolarizado, que a su vez responde a las características de docentes y educadores en contextos y realidades determinadas. Todo ello otorgando al saber histórico un carácter de mayor amplitud al desarrollo netamente por los historiadores, pues el compromiso, ético y social de la Historia como área escolar -o integrada en las Ciencias Sociales- es representativo y requiere por ello de un proceso de formación particular para el docente que va a enfrentarse a muchos de los problemas disciplinares, pero con mayor importancia a los problemas socialmente vivos que impactan a las comunidades. La didáctica se preocupa por las relaciones entre los procesos de enseñanza y aprendizaje frente a un campo del conocimiento, para el caso reúne las intencionalidades pedagógicas, políticas y formativas respecto de la necesidad de enseñar y aprender de las culturas de otros momentos y espacios, en aras de influir del uno y otro modo en el desarrollo de los sujetos y las comunidades del presente.	9
Didactica de la Historia	4	Reflexion es en torno a la didactica de la historia	Perafán	Reflexiones en torno a la didáctica de la historia Revista Guillermo de Ockham (usb.edu.co)	la didáctica ha experimentado un cambio en cuanto a su materia del conocimiento centrada en la educabilidad como un proceso propio del educando en el que el educador busca alternativas para que el educando halle formas propias de conocer y configurar el conocimiento. Lo importante dentro del panorama de desarrollo de la didáctica es repensar la realidad y en especial el acto educativo y sus múltiples agentes protagónicos en el aula. En este sentido, resulta indispensable que el aula se incorpore una perspectiva diferente en el manejo de la historia que permita explicar y comprender no sólo como ocurrieron los hechos, sino de qué forma se llegó al conocimiento del evento histórico o período del pasado. En lo que respecta a la didáctica, un elemento esencial en el ejercicio educativo es la innovación. Está debe estar estrechamente ligada al proceso de investigación a fin de generar . nuevas visiones que hagan posible el desarrollo de la autorreflexión, la capacidad crítica y la interpretación de distintas prácticas educativas que favorezcan tanto a maestros como educandos y contribuyan con avances significativos al proceso de enseñanza - aprendizaje.	7

Didáctica de la Historia	5	Historia o didáctica de la historia	Alvarez de Zayas	boletín (ula.ve)	la didáctica de la historia como, ciencia pedagógica independiente que tiene su objeto, su contenido y métodos propios, también tiene por objetivo el enfoque, orientación y modo de solución de los problemas relativos a la enseñanza de la Historia destacando el vínculo directo con la historia. Los contenidos de la Ciencia Histórica constituyen el conjunto de acontecimientos, fenómenos y procesos de carácter económico, político, social y cultural. El vínculo de la Didáctica de la Historia con la Historia no es formal. La naturaleza del contenido histórico determina las intenciones didácticas (objetivos), las habilidades que pueden desarrollar los alumnos y los valores que contribuirán a su formación, así como los métodos y medios de enseñanza a utilizar.	3
Enseñanza de la historia	6	Como enseñar historia	Meneses		la didáctica de la historia esta disciplina contiene un conjunto de principios que rigen el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en un diálogo constante entre educador y educando, el educador debe tomar en cuenta el conocimiento con el que cuenta el educando previamente porque es a partir de este que se genera uno nuevo; además, el conocimiento teórico va de la mano con la práctica; la experiencia será finalmente lo que ayude y motive al educando a terminar con la construcción de su conocimiento. La didáctica de la Historia acerca el conocimiento al alumno ofreciendo una comprensión más accesible de los contenidos históricos, no solo para que se transmita la enseñanza de una forma adecuada, sino para que aquello que se aprenda tenga una aplicación y un significado en el estudiante que le permita al mismo tiempo formarse un criterio y ser crítico. La didáctica de la historia nace de la necesidad de hacer llegar el conocimiento histórico, en la enseñanza propia de la historia, a alumnos de los distintos niveles educativos. La idea de una historia enseñada de forma didáctica propone establecer vínculos entre el alumno y el conocimiento, una especie de anclaje que facilita una mejor comprensión y asimilación de lo que se pretende enseñar.	

CATEGORIA	NUMERO	FUENTE	AUTOR	UBICACIÓN	CITA	PÁGINA
Educacion y Museo	1	Museos virtuales de Pedagogia, Enseñanza y Educación: hacia una Didactica del Patrimonio Historico-Educativo	Alvarez Dominguez		la didáctica es la ciencia pedagógica que tiene como objeto estudiar e intervenir en el proceso de aprendizaje, con el fin de conseguir una formación intelectual en el educando. Menciona que la didáctica del patrimonio nos puede ayudar a comprender mejor el mundo, porque la sociedad está presente en cada persona a través de su lenguaje, sus normas, su cultura, y su patrimonio cultural e histórico - educativo. También indica que esta didáctica le corresponde concebir significativos procesos educativos, se basa en un equilibrio entre lo que hay aprender, la forma en que se aprende y las actividades prácticas diseñadas para promover el conocimiento, interpretación, difusión y exposición del patrimonio histórico educativo. La didáctica del Patrimonio Histórico-Educativo acoge un sistema complejo de conocimientos ligado a la Didáctica y a la historia de la educación como ciencias sociales, la utilización didáctica del patrimonio histórico-educativo, ha de entenderse como una práctica o estrategia pedagógica necesaria, que está justificada, por ser un importante recurso pedagógico.	
Educacion y Museo	2	Museos pedagogicos: ¿Museos didacticos?	Carmen Alvarez y Marta Garcia		el museo favorece el encuentro entre enseñanza y patrimonio. Expone la institución escolar como reflejo de los valores sociales y este estudio permite reflexionar sobre el modelo de sociedad de cada época. Señalan el poder didáctico este alberga un espacio que resulta diferente al habitual, explicando que existe un modelo didáctico que garantiza una enseñanza del contenido patrimonial el cual ofrece innovadoras metodologías, dentro del ámbito de las ciencias sociales	
Educacion y Museo	3	Los bienes museables como recurso didactico para la enseñanza de la historia y el patrimonio	Jose Hernandez de la Cruz		el potencial que ofrecen los objetos como recurso didáctico rescatando la valoración al patrimonio. La relación con los propios bienes entran a jugar un grupo de factores entre los que se encuentran, el nivel de representatividad tanto en el contenido dentro del recinto museal, como los materiales con que fueron confeccionados. En el proceso de determinar lo que realmente puede ser empleado como recurso didáctico, es necesario considerar que el valor cultural del patrimonio está dado por las cualidades propias del bien como por aquellas que las personas le confieren. Expresa un mayor nivel de asimilación del conocimiento que se les transmite a través de los objetos y propiciando una mayor interpretación del pasado. Lo define como una experiencia enriquecedora ya que especialmente en los más pequeños el potencial lúdico de los bienes se ensancha y alcanza una nueva dimensión. Resalta el papel de los participantes como los actores, asumen un rol de personajes históricos en relación con el objeto patrimonial que hacen suyo y como resultante, sienten la necesidad de protegerlo. Logrando con ello, un incremento en el valor responsabilidad así como una mayor preocupación por la conservación del bien, a la vez que se muestran interesados por el tema y buscan nueva información sobre el mismo. Ya en el contexto formal, se percibe un mayor nivel de conocimiento sobre los hechos y sucesos históricos relacionados con lo analizado en el espacio museal.	10, 11
					en la actualidad se ha ampliado el rol de los museos a la acción consciente del educar, transmitir y comunicar. De museos guardianes de colecciones pasó a museos custodios del patrimonio, los museos se centraron en buscar estrategias metodológicas para contribuir al conocimiento, apreciación, disfrute apropiación y valoración del patrimonio. Resalta el nuevo enfoque los educadores juegan un papel importante como difusores del diálogo intercultural en torno a la memoria, la identidad y los saberes.	
					el protagonismo de los museos durante muchos años se centraron en clasificar, estudiar y preservar todos las piezas históricas. Las investigaciones realizadas a esos objetos destacaron el papel de esas piezas en el tiempo, la especificidad de estos en las respectivas líneas de tiempo, consagrando a éstos objetos y aislando los de la interacción del contacto con las personas, ubicándolos en un globo de cristal, perdiendo su protagonismo principal adoptaron la categoría de arte fueron expuestas para mirar pero no tocar y además con poca luz para que no se desgastaran.	
					siglo XXI los museos vieron la necesidad de renovarse para ir más allá de la conservación de piezas históricas, logrando que las piezas y las exposiciones adquieran nuevos sentidos y significados. Esta renovación les permitiría responder al discurso sobre la nación y la identidad nacional. Y el objeto patrimonial adquirió un nuevo significado en un contexto social, su uso y función pasó de ser una pieza aislada para convertir la en un objeto cotidiano para adquirir valor colectivo	
					De museos guardianes de colecciones se pasó a museos custodios del patrimonio. Quedó claro el aporte a la educación ciudadana de estos y se centraron en buscar estrategias metodológicas para contribuir al conocimiento, apreciación, disfrute, apropiación y valoración del patrimonio. En este nuevo enfoque los educadores juegan un papel importante como difusores del diálogo intercultural en torno a la memoria, la identidad y los saberes	

Educación y Museo	4	Museo y Educación	Maria Mercedes Jaramillo de carrión	<p>un resultado de su constante evolución en relación con las sociedades que los acogen, los museos democratizaron sus espacios, ampliaron públicos y buscaron socializar los conocimientos. Surgieron las propuestas interactivas, que crecieron sustentadas en las diferentes teorías del conocimiento con sus diversas aplicaciones pedagógicas; revisadas toda suerte de posturas, desde Piaget hasta Garder, desde la enseñanza a través de los sentidos, hasta las inteligencias múltiples; entonces, los museos se identificaron como espacios educativos, sus exhibiciones se convirtieron en un medio de comunicación para la transmisión de conocimientos y sustentaron su éxito en la motivación hacia el aprendizaje.</p>		
				<p>el museo sigue siendo un centro de comunicación en cuanto sirve de canal para que las diferentes sociedades transmitan y comuniquen sus rasgos culturales a las generaciones venideras. De esta manera preserva los diversos contenidos culturales, en un espiral cíclico en el que no solo se transmiten conocimientos a los jóvenes, sino que éstos se enriquecen al reproducirlo y construyen nuevos saberes.</p>		
				<p>EL JUEGO Y LA RECREACIÓN DEBEN SER RETOMADOS POR LOS MUSEOS, QUE EN SÍ MISMOS SON ESPACIOS LUDICOS, PUES LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE NO SON INCOMPATIBLES CON EL JUEGO. POR EL CONTRARIO, APRENDER SE CONVIERTE EN UNA EXPERIENCIA DIVERTIDA, O EN UNA EXPERIENCIA DE CONOCIMIENTO. TAL VEZ LO ARRIESGADO ESTÁ EN PENSAR QUE TODA PROPUESTA DEBE TENER UN PROPÓSITO EDUCATIVO.</p>		
				<p>considerar a los museos como espacios lúdicos recreativos donde, a través del disfrute y el deleite, se produzcan propuestas, se materialicen y concreten ideas, donde no solo se admiren objetos sino que se divierta construyendolos, donde el sujeto desarrolle habilidades y destrezas físicas, mentales y emocionales, donde se cristalice el pensamiento en obras individuales y colectivas. También llega a proponer ampliar los horizontes. Formar equipos interdisciplinarios que, desde las diferentes áreas de los museos, puedan responder a la dinámica de los procesos en estos museos, en estos lugares multifacéticos, pluriculturales e interdisciplinarios</p>		
				Mario Changas	<p>el museo está pasando por un proceso de democratización, de significación. Este proceso busca democratizar el propio museo entendido como tecnología, como herramienta de trabajo, como dispositivo estratégico para una nueva y creativa relación con el pasado, el presente y el futuro</p>	14
					<p>el rol de los museos pueden desarrollarse cada vez más como espacios de aprendizaje si el equipo de colaboradores comprende la naturaleza del aprendizaje y la construcción del conocimiento, las razones por las que las personas asisten al espacio museal, las expectativas, intereses, creencias y marcos culturales de las audiencias. Todo esto los llevaría a un diseño de experiencias más efectivo, donde el quehacer museístico se enfoque en la diversidad de los públicos</p>	19
				Ricardo Rubiales	<p>protagonismo de los visitantes pues los define como los que construyen significado dentro los museos usando un amplio rango de estrategias de interpretación. Está construcción de significado es primero personal, y está relacionada con los constructos mentales existentes (la red conceptual) y con el patrón de ideas y creencias con las cuáles la persona interpreta su experiencia al contacto con su entorno. Por otro lado, dicha construcción es socialmente moldeada, tanto por el contexto cultural como por otras personas.</p>	19
					<p>capacidad que tienen los museos de crear experiencias memorables, significativas y altamente contextualizadas, es en esas vivencias donde se denotan, en los públicos, procesos de aprendizaje que permiten que el patrimonio sea resignificado, valorado y apreciado por los usuarios. El éxito de la difusión, comunicación y exhibición de los bienes tangibles depende directamente de nuestra comprensión de los intereses, estilos y expectativas de las audiencias.</p>	19
		Magaly Cabral	<p>en 1996, en Brasil, el Museo Histórico Nacional desarrolló el Proyecto Quintas em Jogo, el proyecto se enfocó en el desarrollo de audiencias jóvenes en el museo a través del concepto RPG. El tema estaba relacionado con la historia de Brasil y los jóvenes creaban tipos y escenarios históricos brasileños. El RPG fue usado como una interconexión entre historia, teatro y literatura.</p>	28		

				los museos no sean más un espacio que encierra colecciones determinadas, el museo del siglo XXI es un espacio vivo de enseñanza, aprendizaje y acción para el público. La elaboración de un plan para la gestión integral de un museo teniendo en cuenta todos los ejes y todos los actores del mismo.	38
				define la educación, cómo y servicio fundamental que los museos entregan al público, por lo tanto los museos buscan comprometerse a fomentar como la principal de sus actividades. Resalta que la interpretación de las colecciones de un museo debe servir a esta labor educativa, por lo que debe ser pensada y desarrollada en función de lograr un discurso que sea entendido por los diversos grupos culturales que integran a la sociedad y que se acerca al museo.	38
			Luis Repetto Málaga	Para fomentar el acercamiento del público a los museos, entendidos estos como un lugar de aprendizaje, pueden realizarse exhibiciones desarrolladas como medios de aprendizaje, talleres, grupos de trabajo que amplíen dentro del museo o en instituciones educativas exteriores los temas tocados en una exhibición y se pueden crear programas conjuntos interinstitucionales. Se deben elaborar directrices estatales o privadas que generen políticas educativas modernas e innovadoras donde el museo sea un lugar de experimentación alternativo a los salones de clase y donde el alumno o el visitante, encuentren fuentes primarias de conocimiento sobre su cultura y patrimonio.	38
				la responsabilidad del museo en el campo de la educación es fundamental, los museos deben crear los medios para que el público conozca, exploren e investiguen y les permitirá apropiarse del patrimonio, mediante exposiciones relacionadas con los bienes y a las manifestaciones que integran la herencia cultural. Propone que las futuras exhibiciones permitan que el visitante "toque" su patrimonio y a la vez haga una interiorización intelectual del mismo, por medio de talleres en vivo o exposiciones de un determinado componente del patrimonio local.	40
			Camilo de Mello	En Brasil la actuación del educador dentro de espacios como los museos deben ser capaces de enfrentar los desafíos contemporáneos que les permitirá: 1. Los educadores se les ve y se les asume como mediadores entre el conocimiento especializado y el público (sea escolar o no). Esta mediación no debe ser vista como simple traducción del conocimiento especializado por los educadores, sino sobre todo en la perspectiva de la construcción colectiva del conocimiento; o sea, que comprenda el investigador, el educador y el público al cual está destinada la acción. 2. Lo que hace que la naturaleza del trabajo educativo en los museos sea peculiar, es el hecho de que las actividades de enseñanza y aprendizaje están centradas en la interacción entre el visitante y el objeto expuestos en un determinado ambiente. De esta forma, los educadores asumen como objetivo la ampliación de los horizontes del educando en la perspectiva de una visión más crítica de su inserción en la sociedad, en la búsqueda de una ciudadanía plena y en la valoración del patrimonio.	61
			Alan Trampe	el trabajo educativo es parte esencial de los museos, desarrollaron acciones educativas de forma intuitiva y esporádica. Existe una rica historia de hechos y personas que con entusiasmo y creatividad han abordado la práctica educativa en los museos. Por medio de los programas educativos, el museo se convierte en un foco dinamizador del cambio sociocultural.	4
				los museos deben fortalecer y en la medida de sus posibilidades, expandir su impacto educativo, teniendo clara conciencia de que los espacios museales, así como los contenidos patrimoniales - vinculado de manera inseparable a los conceptos de identidad y diversidad -, son un campo fecundo para colaborar con el mejoramiento de la educación y finalmente, con el mejoramiento de la calidad del vida de las personas.	5
			Irene de la Jara	El museo puede verse como ese lugar donde el patrimonio abre canales de desarrollo intelectual; valorarse en tanto vehículo de múltiples memorias o presentarse como referente que configura identidades.	12
				La Dibam expresa que el patrimonio es producto de un proceso social, complejo y polémico de construcción de sentidos, cuyo valor no radica en el rescate fiel del pasado, sino en la relación que en el presente las personas establecen con los objetos de la memoria.	14
			Paola Uribe	Las instituciones han integrado en su accionar líneas de trabajo que pretenden garantizar a largo plazo la democratización de la cultura y el patrimonio, contribuyendo a la disminución de las brechas, las barreras y las inequidades de género y adecuado su seguimiento a las transformaciones socioculturales que demandan las comunidades locales en sus territorios	29

Educación y Museo	5	Museo y ciudad		El museo invita a un conjunto de docentes de diversas comunas y formaciones, a reflexionar en torno a los imaginarios sociales emergentes en género y a las posibles prácticas pedagógicas a aplicar en el aula, tensionando así su propio ejercicio y los discursos oficiales que muchas veces los sustentan.	31
			Solmaría Ramírez y Cristina Riveros	La Casa Quinta el Museo asumió un rol mediador, abriendo espacios de participación a la comunidad para reflexionar en torno a la ciudad habitada, tomando el pulso a los requerimientos palpables de las y los ciudadanos, haciendo cada vez más visible la ausencia de un museo de ciudad que refleje la urbe actual. Comenzaron a planificar actividades de educación y extensión con énfasis en la participación ciudadana, entendiendo que el museo, como institución pública, debe cumplir un rol mediador en los procesos sociales.	33
				Se asume que cada persona que visita el museo es un habitante y que cada uno de ellos tiene una relación personal con la ciudadanía.	35
				En torno a esta idea, el área de extensión comenzó a gestionar el "Semanao Santiago" con los objetivos de mediar entre la ciudad y el habitante, abrir espacios de diálogo y reflexión en torno a la ciudad y ser un espacio participativo.	35
			Paulina Reyes	Museo Vacío EL ROBO de febrero de 2015, el museo de Artes Decorativas (MAD) y el Museo Histórico Dominicano (MHD) fueron foco de un violento asalto, en la que se sustrajeron valiosas piezas que formaban parte de ambas exhibiciones permanentes. Producto de este incidente, el Centro Patrimonial Recoleta Dominicana cerró sus puertas y suspendió la atención al público y las actividades que estaban comprometidas para los meses de marzo a junio. Durante abril y mayo se retiraron todos los objetos en exhibición para llevar a cabo las reparaciones y las mejoras necesarias en el sistema de seguridad de ambos museos y sus salas. Con la información de que el Museo estaría vacío, desde el Área Educativa nació la idea de visibilizar la vulneración de este patrimonio por medio de un acto creativo. De cara al Día del Patrimonio Cultural, el MAD decidió abrir sus puertas al público y exhibir el total de sus vitrinas prácticamente vacías, como una forma de sensibilizar a la comunidad frente a la responsabilidad del ciudadano del patrimonio y la importancia de su preservación. Esta actividad estuvo motivada principalmente por la necesidad de evidenciar públicamente un repudiable acto violento, de sacar la voz y poner sobre la mesa, creativamente temas de contingencia nacional, como la delincuencia, la violencia y la vulneración de derechos. Otro eje de acción era poner tensión a los ciudadanos, como actores responsables de la sociedad en que nos movemos y construimos. "EL ROBO AL PATRIMONIO" COMENTARIOS EN CONTRA DEL ROBO DEL PATRIMONIO LA EMPATÍA DE PARTE DE LOS VISITANTES Y REFLEXIÓN COMUNITARIA EN TORNO AL VALOR DEL PATRIMONIO. Absolutamente la intención de esta intervención, al situar al Museo como un espacio que permite vincularnos desde los afectos con nuestra historia, con la memoria, con nuestro pasado, situarnos en el presente y compartir con otros en mirada al futuro. ESTE PROCESO PARTICIPATIVO PERMITIÓ SITUAR AL MUSEO COMO AGENTE ACTIVO Y CONSTRUCTOR DE MEMORIA COLECTIVA.	43
				El Museo de la Educación Gabriel Mistral es una institución que busca contribuir de manera relevante al conocimiento, el cuestionamiento y la discusión de las múltiples dimensiones y tensiones de los procesos socioeducativos en Chile	44
				Parte de los conceptos que articulan su muestra son patrimonio y memoria, que pone en relieve las transformaciones colectivas que dieron origen a la historia de la educación chilena. Algunas de las temáticas que guían su quehacer son los orígenes, el desarrollo y los desafíos de la formación docente, los principios y las herramientas en el arte de enseñar, y los diversos agentes educativos constructores de ciudadanía.	44
				Bajo esos lineamientos, el departamento de Educación se posiciona como un mediador entre el Museo y la comunidad, promueve el desarrollo de proyectos y mecanismos que fortalezcan el vínculo institucional con diversos agentes y organizaciones externas.	44
				El museo, mediante distintas acciones culturales y educativas (postulación a fondos, trabajo sistemático con la colección, labores de extensión) tiene como propósito integrar nuevos públicos, especialmente a los más ausentes: infancia, adultos mayores y turistas". Por tal motivo, desde un principio la intervención se planteó como un trabajo abierto y colaborativo, en el que por medio de jornadas voluntarias y experiencia del hacer, se ha ido generando un espacio para la construcción de saberes, promoviendo de forma lúdica y concreta conocimientos ligados a la tierra bajo una mirada sostenible. La idea es poder entre todas y todos reflexionar sobre diferentes problemáticas socioambientales y fomentar el buen vivir en el contexto urbano.	46
			Nicolas Aguayo	A partir de esa información y del espacio construido, se generarán actividades educativas enfocadas principalmente en la primera infancia y estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica.	47

				<p>A partir de las diferentes colecciones del Museo, se desarrollará una investigación sobre la enseñanza de las asignaturas de agricultura y botánica, contenidos que fueron eliminados de la malla curricular, contribuyendo al distanciamiento de los estudiantes con la producción agrícola. A partir de esa información y del espacio construido, se generarán actividades educativas enfocadas principalmente en la primera infancia y estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica.</p>	47
				<p>Se ha propuesto una nueva actividad educacional que, a su vez, promueve la vinculación del Museo con su entorno urbano. Existe una diversidad de agentes y espacios que construyen nuevos conocimientos, valores y aptitudes. Una vez que logramos identificar sus valores y potencial educativo, la ciudad puede utilizarse como un espacio para el desarrollo de experiencias y aprendizajes significativos.</p>	47
				<p>Es fundamental identificar las acciones y los actores que se relacionan con los lineamientos de la institución, para promover alianzas y trabajos en red que superen su rol como contenedor de actividades externas.</p>	48
				<p>Hoy los museos están pensados para el desarrollo de la comunidad. Por tanto, involucrarse estrechamente con el contexto, con los establecimientos educacionales aledaños, las instituciones culturales, las organizaciones comunitarias, los emprendimientos locales y el vecino en general, debería ser una tarea prioritaria. En definitiva, lo que se persigue es la apropiación activa de la institucionalidad cultural por parte de la ciudadanía.</p>	48
			Karla Rabi	<p>Para conseguir que la comunidad se apropie de su patrimonio es fundamental el rol que desempeña el Área de Educación en cuanto a la posibilidad de desacralizar el Museo y su colección, puesto que la mayoría de los objetos no se ven afectados en su conservación al ser manipulados. Este valor permitirá que el patrimonio se conserve en la comunidad y la preservación de este sea efectiva.</p>	57
			Equipo Escuela Rural de La Aguada	<p>Los docentes de la Escuela Rural La Aguada, conscientes de la misión que debe cumplir la educación al servicio del desarrollo económico, social y cultural valoran el espacio del Museo Escolar Hugo Gunckel, pues les permite la innovación intelectual al momento de planificar sus clases, cambiando los marcos tradicionales de la educación formal con los recursos didácticos que encuentren en el museo.</p>	69
				<p>la educación es también una experiencia social en la que el estudiante va conociéndose, enriqueciendo sus relaciones con los demás, adquiriendo la base de los conocimientos teóricos y prácticos.</p>	69
				<p>Éstas actividades se llevan a cabo en el laboratorio de la Escuela Rural La Aguada y se proyectan a la sala de exposición del MEHG. El objeto museal facilita al profesor transmitir al estudiante lo que la humanidad ha aprendido sobre sí misma y sobre la biodiversidad.</p>	69
				<p>Las actividades que se desarrollan en el museo escolar permiten una temprana iniciación en la ciencia, a su forma de aplicación al conocimiento del progreso dentro del respeto de la persona y su integridad.</p>	70
				<p>LA EDUCACIÓN INFORMAL, permitiendo que la comunidad educativa pueda aprovechar esta información, recabarla, seleccionarla, ordenarla y manejarla y utilizarla. El museo es un aporte para la educación que tiene que adaptarse en todo momento a los cambios de la sociedad. CONSTITUYEN UN RETO HACIA LOS MUSEOS.</p>	70
					<p>Aquel que destruye el patrimonio es un bárbaro (en la acepción negativa del término), porque no acepta, no conoce, o no sabe manejar el territorio de vida de la sociedad moderna, que se caracteriza - como ya hemos visto - por sus infinitas dimensiones espacio - temporales - culturales. De la formación de una nueva sociedad civil tiene que seguir encargándose (como lo hizo en el pasado) la institución escolar.</p>
				<p>These places also helps us to realise that heritage is emotional in that the people who we study move closer to us the more we find out about them until they become part of us. Even in our highly mobile and urban societies we all want to visit places which are store of meaning, and more intimate than the national tourist venues, in order to find the companionship of the past.</p>	23
				<p>In many countries it is difficult to get heritage education onto the curriculum at all. However, the strengths of heritage education. 1. The use of active learning methods, 2. Opportunities for innovation, 3. The promotion of self - management and discipline, 3. Project based teaching which has its source the relationship between skill getting and skill - using, 4. The promotion of partnerships between teachers and cultural experts. Are essential for any curriculum that wishes to develop the transferable</p>	24

Educacion y Museo	6	I Congreso Internacional de Educacion Patrimonial. Mirando a Europa estado de la cuestion y perspectivas de futuro.	Tim Copeland	Congreso I	It provides a range of valuable examples of how heritage education can focus on a wide range of skills, and concepts, as well as values: language, science and technology, personal and social, entrepreneurship, cultural expression and digital and learning. The individual projects are exciting and certainly illustrate how competencies which will very necessary to life in the 21 century can be developed through the heritage. However, it is important that when developing this type of initiative that the competencies concerned with discovering memory, material culture, history and identity are not marginalised.	25	
					1. It enables an understanding of contemporary issues by drawing on experience and knowledge of relevant facts, ideas and processes from the past of cultures, 2. It demonstrastes an understanding of people's cultural needs and wants and the implications of these for social and racial equity, 3. It develops an understanding of the causes of, and possible approaches to, resolving conflict and controversy in a democratic society, 4. It enables critical appreciation of desicion making processes in the cultural heritage, 4. It leads to understanding of how cultural heritage values and ethics influence people's decisions and actions, 5. It encourages informed and reasoned opinionond about cultural issues and how they influence political, economic and environmental issues.	28	
			Emma Nardi		Un exito muy importane de ICOM es una definicion que todo el mundo acepta: "Un museo es una institucion permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al publicom que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educacion y recreo".	49	
					La definicion de ICOM resume en cinco verbos las acciones fundamentales que los museos hacen con los objetos: adquirir, conservar, estudiar, exponer y difundir. He ahi las funciones de los trabajadores de los museos; se adquieren los objetos para formar las colecciones, es necesario conservarlos para las generaciones futuras, se necesita el estudio porque el museo es un lugar de busqueda cientifica y, en fin, es necesario difundirlas al publico.	49	
					CECA reúne a los profesionales que trabajan en diferentes tipo de museos, institutos de investigacion y universidades, y comparten un interes comun por la funcion educativa de los museos.	49	
					Propositos de CECA, 1. Promover el desarrollo de la educacion museal y la accion cultural, 2. Ofrecer una red internacional para el intercambio de informacion y la cooperacion entre profesionales, museos e instituciones conexas a fin de desarrollar el campo de la educacion y accion cultural, para discutir sus problemas y prever su evolucion.	49	
					Veronique Castagnet	El servicio educativo en las instituciones culturales: un mediador esencial para la educacion patrimonial. Es necesario elaborar la historia de este dispositivo y de los progresos que ha permitido en materia de educacion patrimonial.	61
						La transposicion didactica y de su utilizacion para la educacion patrimonial. El trabajo hecho por los servicios educativos en el ambito de la enseñamza que propone la valorizacion del patrimonio, puede, tambien, dar lugar a una modelizacion que muestra todo lo que esta en juego respecto a la educacion patrimonial en Francia, a traves de las instituciones culturales y de la escuela.	69
						Pensar en nuevas formulas para relacionar los museos con las necesidades sociales y culturales de las comunidades locales.	77
						Se trata de entender que el patrimonio pertenece a los ciudadanos y que se deben proponer todas las medidas para su uso y disfrute	78
			El gran recurso del museo es contar con esa inmensa coleccion dentro de la cual siempre se puede encontrar algo con un fuente potencial evocar o motivador de nuevas ideas y formas de expresion para una comunidad especifica. A menudo son los propios niños, mujeres o inmigrantes los que van a los almacenes del GRMC para explorar la coleccion y elegir aquellos objetos que tienen un mayor interes para ellos. Apartir de esta seleccion y asesorados por el equipo del museo y a veces por educadores o trabajadores sociales, estos colectivos desarrollaron diversos trabajos creativos mediante una gran variedad de medios.			79	

			Alfredo Palacios Garrido	Respecto al impacto en el uso de los objetos: los resultados de la investigación sugieren que los objetos funcionan como elementos motivadores y activadores de la creatividad individual, del aprendizaje y de la interacción social. Los objetos, tal como son exhibidos, poseen una significación simbólica y política al mismo tiempo y pueden jugar un importante papel para potenciar el sentido del lugar y la identidad para comunidades marginadas y promover la comprensión, el respeto y la tolerancia entre las comunidades. Para los individuos, los objetos son una forma efectiva de establecer vínculos con su pasado. Con relación al aprendizaje en ámbitos tanto formales como no formales, varios testimonios reforzaron la evidencia de que el uso de los objetos proporciona una mejora en los trabajos escritos, en el trabajo práctico y en varios casos un aumento de las calificaciones de los estudiantes que los habían utilizado,	83
				Finalmente los logros de los proyectos del museo nos ilustra y nos confirman el potencial del patrimonio y los objetos de la cultura material para potenciar los vínculos de las personas con los lugares y con los demás, para explorar y reforzar las identidades individuales y colectivas y para permitir intercambios de ideas, vivencias, creaciones, emociones, promoviendo experiencias de cambio social y desarrollo humano.	84
			Javier Finat	La LOE La educación es el medio más adecuado para construir su personalidad, desarrollar al máximo sus capacidades, conformar su propia identidad personal y configurar su comprensión de la realidad, integrando la dimensión cognoscitiva, la afectiva y la axiológica. Para la sociedad, la educación es el medio de transmitir y al mismo tiempo de reovar la cultura y el acervo de conocimientos y valores que la sustentan, de extraer las máximas posibilidades de sus fuentes de riqueza, de fomentar la convivencia democrática y el respeto a las diferencias individuales, de promover la solidaridad y evitar la discriminación, con objetivo fundamental de lograr la necesaria cohesión social. Además, la educación es el medio más adecuado para garantizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, responsable, libre y crítica, que resulta indispensable para la constitución de sociedades avanzadas, dinámicas y justas.	108
				La accesibilidad a la cultura y, de forma más específica, al patrimonio se ha visto facilitada en los últimos años por la extensión en la universalidad de la educación, la comprensión de la riqueza asociada a la heterogeneidad cultural, los avances en técnicas cada vez más eficientes para resolver la accesibilidad física y el desarrollo de repositorios digitales cada vez más completos. La accesibilidad debe permitir mostrar instantáneas que, a través de su interpretación en términos de la educación patrimonial, sean capaces de explicar momentos en los que la creación de contenidos tiene lugar en un contexto de la vida cotidiana de cada época, al tiempo que destaca la significación que dichos momentos pueden tener para los sujetos actuales.	108
Educación y Museo	7	Buenas prácticas, ejemplos de la oferta didáctica de los museos para la educación primaria y secundaria	Buenas prácticas, ejemplos de la oferta didáctica de los museos para la educación primaria y secundaria	Esta publicación es un informe de resultados desprendido del análisis de la Dirección General de Patrimonio Cultural sobre las actividades educativas de los museos nacionales y de interés público. La Dirección General de Patrimonio Cultural promueve varias iniciativas como el establecimiento de una red nacional para la enseñanza en museos. Estas iniciativas deben contribuir a cualificar y desarrollar las actividades didácticas en los museos y asegurar la colaboración con el sistema educativo. Los museos constituyen, como centros del conocimiento y aulas de aprendizaje alternativas, que pueden complementar la educación primaria y secundaria. Las actividades educativas de los museos, interdisciplinarias y enfocadas en problemáticas, comprenden una gran variedad de estilos de aprendizaje y se caracterizan por su alto nivel académico y compromiso social.	4
				La Dirección General de Patrimonio Cultural consolidó dos centros regionales para la enseñanza en museos. Uno de los centros cubre la región Dinamarca Sur, mientras el otro cubre Dinamarca Centro y Norte. Los centros son responsables de establecer una red para la enseñanza entre museos. Además deben promover la colaboración entre museos y centros de enseñanza, y velar por garantizar la calidad y el desarrollo de las actividades educativas de los museos.	30

CATEGORIA	NUMERO	FUENTE	AUTOR	UBICACIÓN	CITA	PÁGINA
Gamificación	1	Fundamentos de la gamificación	Bórras		se debe entender la diferencia entre juego el cual implica un sistema explícito de reglas que guían a los usuarios hacia discretas y resultados, es por lo tanto algo cerrado con una estructura. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo. Y por otro lado jugar es la libertad pero dentro unos límites (círculo), se basa en el hecho de disfrutar de la propia acción, de divertirse.	
					1. Activa la motivación por el aprendizaje, 2. Retroalimentación constante, 3. Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, 3. Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, 4. Resultados más medibles (niveles, puntos y badges), 5. Generar competencias adecuadas y alfabetización digitalmente, 6. Aprendizajes más autónomos, 7. Generan competitividad a la vez que colaboración, 8. Capacidad de coactividad entre usuarios en el espacio online.	5
Gamificación	2	La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario	Herberth Oliva	(PDF) La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario (researchgate.net)	I. Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo. II. El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje. III. Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.	33
					La gamificación una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de contenidos académicos abordados en la clase, Para que la gamificación pueda entrar al aula, es necesario que tenga una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc, lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo, en donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación activa en clase.	32
Gamificación	3	Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales	María Guadalupe Aranda Romo, Juan Francisco Caldera Montes	Educarnos31.in dd (secureservercdn.net)	El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permita el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no solo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. La gamificación tiene el poder de motivar, ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal.	48
					La gamificación requiere plantear actividades que generen retos a los estudiantes equilibrando el nivel de desafío con el desarrollo de sus habilidades para lograr un estado de satisfacción que motive a los estudiantes a continuar con su proceso de aprendizaje.	52

					La utilizacion de estrategias como la gamificacion, la cual hace referencia a la implementacion de elementos del juego dentro de un ambiente de aprendizaje, lo cual pretende ademas obtener mejores resultados academicos, un aprendizaje mas eficaz, mejor resolucion de problemas, mayor motivacion intrinseca, alumnos mas responsables y una cultura de la escuela mas positiva.	63
Gamificación	4	La gamificacion como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño academico en estudiantes de tecnologia	Faviola Contreras Alvarez		La implementacion de la gamificacion como estrategia en el aprendizaje de la tecnologia, se pretende potenciar el rendimiento academico de los estudiantes demostrando asi, que dicha estrategia es un elemento clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. Esto significa que al recurrir a cualquier elemento caracteristico del juego ya sean recompensas insignias, retos o misiones y utilizarlos en entornos distintos del juego ya se esta creando una practica gamificada independientemente del alcance que tenga.	30
					Se entiende el termino gamificacion como un proceso en el cual se hace uso de elementos de juego en entornos no ludicos donde el objetivo es distinto de la diversion o recreacion, sino el de influir en el pensamiento y comportamiento del participante por medio de estímulos en forma de retos y recompensas. Las tecnicas gamificadas se basan en los elementos de un juego en especifico por ello, los elementos que se utilizan en cada intervencion con gamificacion son diferentes ya que se adaptan al juego del cual estas tomando referencia.	31
					Los elementos que se utilizan en cada intervencion deben ser cuidadosamente seleccionados y adaptados de manera que se mantengan la motivacion del jugador o participante sin perder el interes del mismo	33
					El uso de estrategias gamificadas en el ambito educativo permite una potencial mejora en el aprendizaje de los estudiantes debido a la utilizacion de distintos elementos que implican una manipulacion en el comportamiento de los estudiantes a manera de potenciar su implicacion en el proceso de aprendizaje, convirtiendose en participantes activos y no limitarse a ser espectadores solamente. Es importante considerar que la implementacion de la estrategia debe estar correctamente fundamentada en elementos basicos que se adapten al contexto como lo son; insignias, avatares, raking, metas, retos, recompensas etcétera.	38