



Museo de  
Arte  
de la SHCP

Antiguo Palacio del Arzobispado

MODELO EDUCATIVO 2017

Guía  
para Docentes  
de Educación Básica

**Museo de Arte de la SHCP**  
Antiguo Palacio del Arzobispado

**Guía para Docentes**  
Educación Básica  
2018



# Presentación

Secretaría de Hacienda y Crédito Público

---

## Estimado docente:

La Oficialía Mayor a través de la Dirección General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial de la SHCP, te extiende un cordial saludo y se complace en darte la bienvenida al Museo de Arte de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado.

Nuestra visión y acción se suma a las necesidades y retos que la educación plantea, para llevar a cabo ideas diferentes, propuestas desde un espacio de aprendizaje como lo es el museo. Te necesitamos a ti, pues la profesión que has decidido ejercer te convierte en pieza clave dentro de las prácticas educativas que responden al proyecto de nación.

Siempre estamos en constantes cambios, exigencias, retos, reflexiones, y encuentro con otros. Para ello nos hemos preguntado, ¿qué hacemos al respecto? La respuesta la encontramos en el trabajo colaborativo, en el que cada uno de nosotros ejerce su sentido y sentimiento de responsabilidad, de tal modo que los efectos de acción sean compatibles con la permanencia de una vida digna.

Maestro y Maestra, compartimos contigo nuestras ideas en esta guía y buscamos que al igual que nosotros recuerdes que nuestra educación continúa, no somos seres terminados, sino que en cada experiencia seguimos conociéndonos y aprendiendo.

Queremos proporcionarte una herramienta que utilices para enriquecer los conocimientos acerca del espacio de aprendizaje, para dar a conocer otra forma de apreciación, comprensión y pensamiento.

Es así que el Museo de Arte de la SHCP te ofrece sus espacios y expresiones artísticas para que los contenidos de la educación preescolar y primaria que se están abordando en el salón de clases, los experimenten en una visita autogestiva.

**José Ramón San Cristóbal Larrea**

Director General de Promoción Cultural y Acervo Patrimonial

# ÍNDICE

¿Qué es una visita autogestiva?	5
Objetivo de la guía	6
Recomendaciones a tener en cuenta cuando realices la visita al museo	16
Pasado y presente juntos: Historia del Museo de Arte de la SHCP	19
¿Qué es la Colección Pago en Especie?	21
Acervo Patrimonial	24

## SALAS

Museo de sitio - Tezcatlipoca	26
Mural "Canto a los Héroes"	34
Sala Antonio Ruiz "El Corcito"	40
Sala de Percepción Táctil "Francisco Zúñiga"	48
Sala de Íconos Rusos y Sala de Arte Virreinal	56
¿Qué son las exposiciones temporales?	60
Su opinión es importante	61
Créditos	64

# ¿Qué es una visita autogestiva?

---

Es una modalidad que te permite llevar a un grupo de estudiantes durante el recorrido en un museo, de manera independiente, sin la intervención de un asesor educativo.

De igual manera funciona como una estrategia didáctica que amplía y profundiza la enseñanza que se da dentro de un salón de clases; ya que te posiciona como un intérprete que junto con tu grupo descubren y redescubren la historia, la cultura y el arte que habita en los museos.

## ¡Ahora bien, acompáñanos...!

# Objetivo de la guía

## Una guía... ¿Para qué?

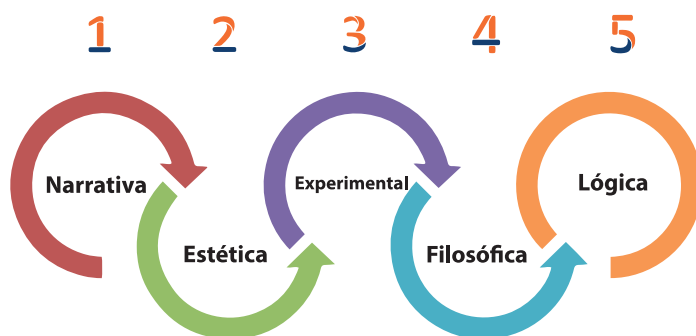
El Museo de Arte de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, Antiguo Palacio del Arzobispado te proporciona esta guía, con el objetivo de orientarte sobre los contenidos y espacios que resguarda este sitio, para facilitar la visita con tu grupo de estudiantes.

Puedes vincular las temáticas históricas y artísticas que abordes durante tu recorrido, relacionándolas con los planes y programas de estudio; es aquí donde se funda la utilidad e importancia de esta guía.

Dentro del planteamiento curricular del Modelo Educativo 2017 (Modelo Educativo para la Educación Obligatoria, MEE0), se encuentran diversos campos formativos y los "aprendizajes claves" que sirven para construir una educación integral. Cuando una persona visita algún museo aprende sobre la historia, las diferentes técnicas y corrientes artísticas.

La propuesta de nuestra guía refuerza, principalmente, los aprendizajes claves sobre: Lenguaje y comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social, Artes y educación socioemocional.

Se utiliza la metodología "Abriendo Puertas a las Artes, la Mente y más Allá", que consiste en cinco "juegos" de indagación:



### Sabías qué...

La metodología "abriendo puertas" fue desarrollada por investigadores del proyecto Cero (MUSE) y sus colaboradores en colegios y museos dentro y fuera de Estados Unidos.

---

Éstos, están contruidos alrededor de preguntas sencillas y atractivas para llevar a cabo el proceso de aprender a través de las obras de arte, así como de otros objetos que se encuentran en los museos.

Es importante tener en cuenta que no existen las respuestas correctas e incorrectas, más bien funciona como una propuesta de apreciación y reflexión.



Conoce más a detalle sobre la metodología en:

<http://nODOcultura.com/2015/02/puertas-abiertas-el-arte-y-la-educacion-mas-alla-del-museo/>



### Reflexiona

- 1.- ¿Nos detenemos a reflexionar sobre la manera en cómo involucramos el arte en nuestra vida?
- 2.- Como docente, ¿Qué importancia tiene introducir al estudiante en el arte?
- 3.- ¿De qué manera una obra artística puede potenciar la capacidad de interpretación?

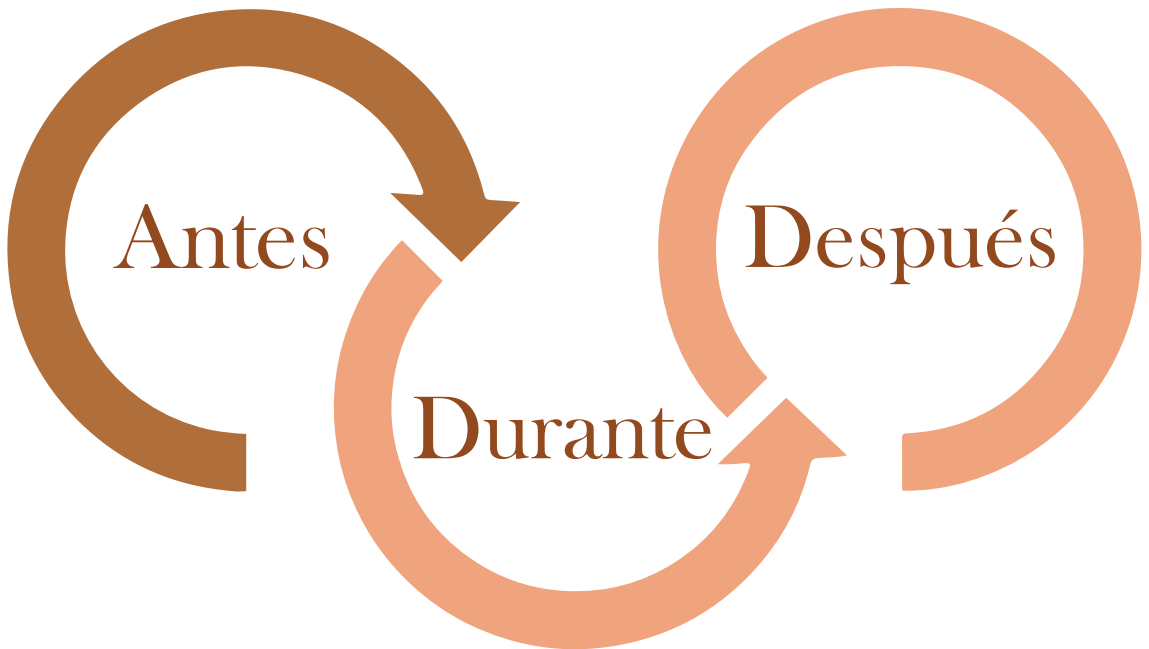


## ¿Cómo usar esta guía?

Existen criterios a seguir divididos en tres grandes momentos: antes, durante y después de tu visita.

Explora la guía y la sala que deseas visitar. Realiza con tu grupo las actividades de contextualización que se encuentran en la guía al inicio de cada sala.

En la guía, se proponen actividades referentes a las salas visitadas que puedes realizar con tus alumnos en el salón de clases.



### **Conocer sobre la historia de las colecciones:**

Pago en Especie y Acervo Patrimonial.

### **Visitar las salas:**

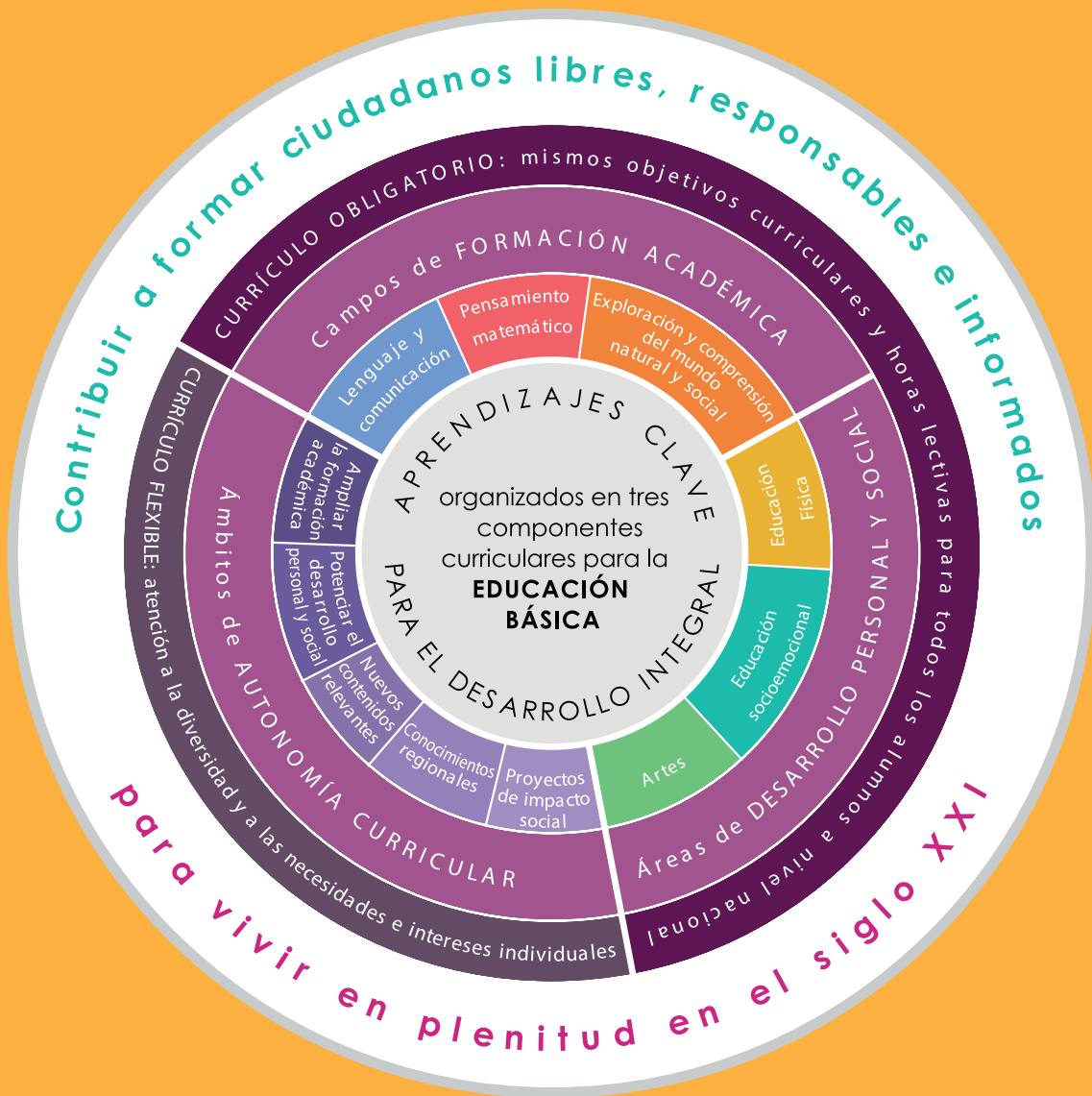
Museo de Sitio - Tezcatlipoca

Mural Canto a los Héroes

Sala Antonio Ruiz "El Corcito"

Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"



Exposiciones Temporales.



Esta guía articula los contenidos del Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (MEO) 2017 en los tres primeros periodos correspondientes a educación básica.



## NIVEL EDUCATIVO PERIODO 1: PREESCOLAR

 <b>Campos de formación académica</b>				
	EJES	TEMA	APRENDIZAJES CLAVE	SALA
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Cultura y vida social	Interacción con el entorno social	Reconoce y valora las costumbres y tradiciones que se manifiestan en los grupos sociales a los que pertenece	Interacción con el entorno social
		Cambios en el tiempo	Explica transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo, a partir de imágenes y testimonios	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Antonio Ruiz "El Corcito"
 <b>Áreas de desarrollo personal y social</b>				
Artes	Expresión	Elementos básicos de las artes	Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias	Mural canto a los héroes Antonio Ruiz "El Corcito" Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"
			Reproduce esculturas y pinturas que haya observado	Todas las salas
	Apreciación	Sensibilidad, percepción e interpretación de manifestaciones artísticas	Observa obras del patrimonio artístico de su localidad, su país o de otro lugar (fotografías, pinturas, esculturas y representaciones escénicas de danza y teatro) y describe lo que le hacen sentir e imaginar	Todas las salas
			Conoce y describe obras artísticas, y manifiesta opiniones sobre ellas	Todas las salas
<b>Educación socioemocional</b>				
	EJES	TEMA	INDICADORES DE LOGRO	SALA
	Autorregulación	Expresión de emociones	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente	Todas las salas



## NIVEL EDUCATIVO PERIODO 2: PRIMARIA 1°, 2° 3°



### Campos de formación académica

	EJES	TEMA	APRENDIZAJES CLAVE	SALA
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Cultura y vida social	Interacción con el entorno social	Describe cronológicamente acontecimientos de su historia y la de su familia con el uso de referencias temporales	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes Antonio Ruiz "El Corcito"
	¿Cómo somos?	¿Cómo viven las personas y cómo vivían antes?	Reconoce características de la vida cotidiana del lugar donde vive y cómo este ha cambiado con el tiempo	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes Antonio Ruiz "El Corcito"



### Áreas de desarrollo personal y social

Artes	Elementos básicos de las artes	Forma-color	Utiliza los colores primarios para combinarlos, y distingue los colores cálidos y fríos	Todas las salas
			Utiliza los colores primarios y secundarios, cálidos y fríos, para expresar sentimientos	Todas las salas
	Práctica artística	Proyecto artístico	Compara piezas artísticas bidimensionales e identifica sus características	Todas las salas
	Apreciación estética y creatividad	Sensibilidad, percepción estética	Observa distintas manifestaciones artísticas plásticas y visuales en formato bidimensional, para reconocer sus semejanzas y diferencias	Todas las salas
			Distingue las características principales de las técnicas elegidas y las utiliza con fines expresivos	Todas las salas
			Distingue las características principales de las técnicas elegidas y las utiliza con fines expresivos	Todas las salas

	<b>Artes y entorno</b>	<b>Diversidad cultural y artística</b>	Clasifica obras artísticas de formato bidimensional a partir de su origen, época o estilo	<b>Mural canto a los héroes</b>  <b>Antonio Ruiz "El Corcito"</b>
<b>Educación socioemocional</b>	<b>EJES</b>	<b>TEMA</b>	<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>SALA</b>
	<b>Autorregulación</b>	<b>Expresión de emociones</b>	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente	<b>Todas las salas</b>



## NIVEL EDUCATIVO PERIODO 3: PRIMARIA 4°, 5° y 6°



### Campos de formación académica

	ASIGNATURA	EJES	TEMA	APRENDIZAJES CLAVE	SALA
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Historia de México	Construcción del conocimiento histórico	El tiempo y el espacio	Comprende que la Historia ocurre en ciertos espacios y en periodos de tiempo	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"
		Civilizaciones	Pasado / presente	Analiza el planteamiento: ¿Dónde percibo la herencia cultural indígena en mi vida cotidiana?	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"
			Panorama del periodo	Reconoce hechos y procesos de la historia de México desde el origen de la civilización hasta la Conquista española y los ubica en el tiempo y en el espacio	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes
			¿Cómo surgió la civilización en el México antiguo?	Valora las expresiones artísticas como testimonios políticos y religiosos	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes
			Ciudades y reinos	Reconoce la importancia de las ciudades en el México antiguo e identifica algunos tipos de espacios urbanos y construcciones  Reconoce algunos dioses, prácticas y espacios religiosos prehispánicos	Ventana arqueológica del Dios Tezcatlipoca Mural canto a los héroes
			Formación del mundo moderno	Panorama del periodo	Reconoce hechos y procesos de la historia del México virreinal y los ubica en el tiempo y en el espacio
		Construcción del conocimiento histórico	El fin de la Nueva España y el desarrollo de la guerra de Independencia	Comprende el malestar criollo y las tensiones políticas y sociales dentro del virreinato.	Mural canto a los héroes
			UCA. Actores y proyectos en la Independencia de México	Identifica y compara las ideas y los planes de acción de Hidalgo, Morelos e Iturbide  Reconoce la Independencia como un proceso complejo	Mural canto a los héroes

	ASIGNATURA	EJES	TEMA	APRENDIZAJES CLAVE	SALA
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Historia del mundo	Cambios sociales e instituciones contemporáneas	El estallido de la Revolución y sus distintos frentes	Explica el estallido revolucionario y las diferentes causas que animaron la Revolución Mexicana	Mural canto a los héroes
			¿Qué papel desempeñó mi región en la Revolución Mexicana y cuáles fueron las consecuencias?	Identifica las principales expresiones regionales de la Revolución Mexicana	Mural canto a los héroes
			El arte y la cultura popular en la construcción del México del siglo XX	Identifica la producción artística vinculada con el nacionalismo mexicano	Mural canto a los héroes Antonio Ruiz "El Corcito" Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"



## Áreas de desarrollo personal y social

EJES	TEMA	INDICADORES DE LOGRO	SALA	
Artes	Aprecia- ción estética y creatividad	Sensibilidad y percepción estética	Observa distintas manifestaciones artísticas plásticas y visuales de formato tridimensional, para reconocer sus semejanzas y diferencias	Ventana arqueológica del Dios <i>Tezcatlipoca</i>  Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"
		Imaginación y creatividad	Explora diversas maneras de realizar un trabajo artístico tridimensional, para proponer una opción original.	Ventana arqueológica del Dios <i>Tezcatlipoca</i>  Sala de Percepción táctil "Francisco Zúñiga"
			Crea una propuesta sencilla de texto literario, escenografía, vestuario, iluminación, utilería o dirección de escena	Todas las salas
	Artes y entorno	Patrimonio y derechos culturales	Asiste o ubica espacios culturales, monumentos, zonas arqueológicas o museos de la Secretaría de Cultura federal o de las secretarías de Educación y Cultura, estatales, municipales u otros e identifica su oferta infantil.	Ventana arqueológica del Dios <i>Tezcatlipoca</i>
			Identifica y visita monumentos, zonas arqueológicas, museos o recintos culturales (locales o estatales) para explorar su patrimonio	Todas las salas



# Recomendaciones Generales para realizar tu visita al museo

---

- Te sugerimos no llevar objetos voluminosos, ya que el museo no cuenta con servicio de paquetería.
- Por favor **NO** ingerir alimentos y líquidos durante el recorrido por el Museo.
- Es importante considerar el espacio entre la obra de arte y el espectador, mantén una distancia adecuada para no dañar la obra.
- Podrás tomar todas las fotografías que desees, sólo ten en cuenta que está prohibido el uso del flash.
- Los oficiales del Museo, tienen la gran labor de proteger y cuidar las obras de arte que se exhiben, por lo cual solicitamos que respetes y sigas sus indicaciones.
- Te recordamos que en el Museo puede haber algún grupo más, por lo que deben comportarse con el debido respeto hacia el resto de los visitantes.
- Te solicitamos que en todo momento permanezcas al tanto de tu grupo.

# También toma en cuenta...

Los íconos que encontrarás en la guía, te ayudarán a identificar las actividades a realizar.

---



Observa



Realiza



Reflexiona



Recorta



Investiga



Actividad  
en equipo



Analiza



En voz del  
artista



Conoce más



Dato curioso/  
sabías que...



Material para  
fotocopiar

Al seguir todas estas recomendaciones podrás disfrutar aún mejor de tu recorrido por el Museo de Arte de la SHCP.  
Gracias.

Los íconos que encontrarás en la guía, te ayudarán a identificar las actividades a realizar.

---



**Periodo 1: Preescolar.**



**Periodo 2: Primaria 1º, 2º y 3º.**



**Periodo 3: Primaria 4º, 5º y 6º.**

Al seguir todas estas recomendaciones podrás disfrutar aún mejor de tu recorrido por el Museo de Arte de la SHCP.  
Gracias.

# Pasado y Presente juntos

La Historia del Museo de Arte de la SHCP

El Museo de Arte de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, está ubicado en la calle de Moneda No.4 esquina con Lic. Primo de Verdad, en la Ciudad de México. La construcción de este bello Recinto está compuesta de corredores que rodean el patio principal, con pilares labrados en cantera, decorados con pilastras toscanas planas en sus dos caras y elegantes arcos rebajados que delimitan el espacio interior. La fachada está decorada por arcos invertidos con pináculos (parte más alta, adorno terminal de un edificio; generalmente de forma cónica o piramidal), balcones en la planta alta y una portada custodiada por estípites (columna en forma de pirámide truncada con la base menor hacia abajo).

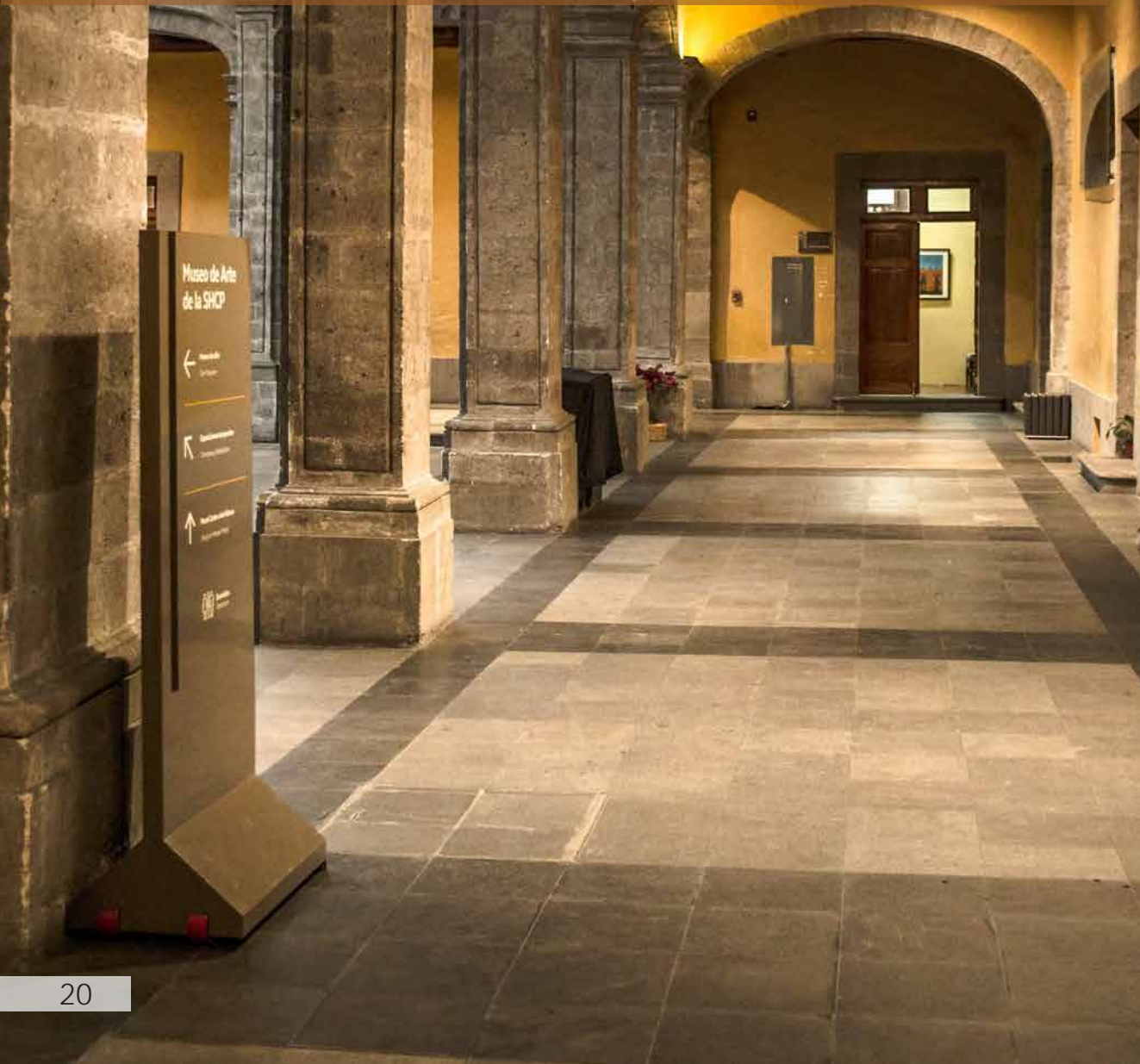
## **Pero... No siempre tuvo esta arquitectura.**

En este mismo lugar durante la época prehispánica se encontraba la pirámide dedicada al Dios Tezcatlipoca "Espejo negro humeante", Dios protector de los guerreros y Señor del inframundo. Se cuenta que se escuchaban plegarias dedicadas a él "entre nubes de copal, ofrendas de flores y sacrificios". Después de ser destruida la Ciudad de Tenochtitlán, en el año de 1521 Hernán Cortés toma el mando apropiándose y realizando modificaciones al imperio prehispánico. Tiempo después, la Iglesia adquirió estos predios y los destinó para levantar allí la residencia del Arzobispo Fray Juan de Zumárraga, quien en 1547 recibió el título de Primer Arzobispo de México.

Durante la independencia funcionó como cárcel eclesiástica, donde estuvo preso el Lic. Francisco Primo de Verdad y Ramos uno de los precursores del movimiento, quien amaneciera muerto en circunstancias misteriosas el 4 de octubre de 1808. En el periodo conocido como la Revolución de Ayutla también fungió como cárcel y después se convirtió en cuartel de las tropas francesas en el año de 1867, hasta que el clima político de México se comenzó a estabilizar y se restauró la República, asignando el inmueble a la Contaduría Mayor de Hacienda y a la Imprenta del Gobierno Federal, en el cual se editaba el Diario Oficial.

El segundo patio se destinó para albergar a "La Sultana", una fábrica de cigarrillos que desapareció en 1890. El Antiguo Arzobispado fue también sede de una escuela primaria, guardería y jardín de niños, gradualmente el descuido y el abandono lo convirtieron en una simple bodega. Debido al terremoto que sacudió a la ciudad de México, en 1985, el edificio padeció daños estructurales, siendo cerrado para su total restauración, a cargo de la entonces Secretaría de Desarrollo Urbano y Ecología.

Con los trabajos de rescate se localizó el basamento del muro norte y oriente de la pirámide del Templo de Tezcatlipoca; y enterrado a dos metros debajo de la fuente del segundo patio, se encontró un *cuauhxicalli* (monolito circular pintado de rojo). Estaba en su posición original, sobre lo que pudiera ser la plataforma del templo, una piedra basáltica de 224 centímetros de diámetro, con una representación del sol, labrada en la parte superior y en el centro un rostro de una deidad solar, dicho monolito puede apreciarse actualmente en el Museo Nacional de Antropología ubicado en la Ciudad de México. En 1994 la Secretaría de Hacienda y Crédito Público estipuló que este espacio fuera convertido en Museo para que en él se exhibieran permanentemente las Colecciones *Pago en Especie* y *Acervo Patrimonial*.



## ¿Qué es la Colección Pago en especie?

Es un programa que surge con la finalidad de facilitar a los creadores plásticos el cumplir con sus obligaciones tributarias, al tiempo de integrar una colección que enriquece el Patrimonio Artístico Nacional.

Este programa inició en 1957 en el marco de una política estatal de fomento a las actividades económicas y artísticas; la iniciativa fue encabezada por el muralista David Alfaro Siqueiros y apoyada por el entonces director de impuestos sobre la renta (ISR), Hugo B. Margáin.



Bajo este mecanismo fiscal comenzó a integrarse una colección que pronto contó con las obras de los artistas más representativos del arte mexicano del momento: Diego Rivera, Raúl Anguiano, Ignacio Asúnsolo, Angelina Beloff, Adolfo Best Maugard, Fernando Castro Pacheco, Ricardo Martínez, entre otros. Sin embargo no se concretó hasta principios de los años setenta. Jaime Saldívar, fundador del club de industriales y pintor, la promotora cultural Inés Amor y el maestro Gilberto Aceves Navarro propusieron nuevamente a Gustavo Preticcioli, entonces Subsecretario de Hacienda, retomar el proyecto de Pago en Especie.

Aunado a la solicitud hecha al presidente por parte del Salón de la Plástica Mexicana, a través de la directora Mercedes Iturbe, el 6 de marzo de 1975 este programa fue respaldado por un decreto, firmando por el presidente Luis Echeverría Álvarez y por el entonces Secretario de Hacienda, José López Portillo.

## ¿Cómo funciona?

Se basa en el llamado Sistema de Tabla o de Equivalencia. Dependiendo del número de obras vendidas, se entrega la cantidad de obras que indica la Tabla. El programa está dirigido a todos los artistas plásticos y visuales nacionales y extranjeros residentes en el país.

En el momento en que el artista opta por este sistema, sólo presenta una declaración anual en la que describirá el número y los datos de la obra vendida, así como de la obra propuesta para pagar en especie.



Posterior al periodo de recaudación, se reúne un Comité de especialistas que determinan la obra que formará parte de la Colección, el cual se conforma por ocho miembros expertos en artes plásticas, (nombrados por la junta de Gobierno del Servicio de Administración Tributaria, SAT), un representante del SAT y un representante del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

La obra aceptada se reparte de forma aleatoria y por partes iguales a los tres niveles de gobierno: federal, estatal y municipal, a través de un sorteo en una reunión anual del Sistema Nacional de Coordinación Fiscal. De esta manera, el Programa Pago en Especie, si bien no es un programa de adquisición de obra, sí logra incrementar anualmente el patrimonio cultural de México, permitiendo dar a conocer en todo el país una parte importante de la producción artística contemporánea.

## Las Donaciones

En el año 2003, el SAT, implementó modificaciones que han permitido donaciones con crédito fiscal, gracias a éstas, se han enriquecido las colecciones de las distintas disciplinas que abarca el arte actual. Es importante destacar que no solo los artistas inscritos en el Programa reconocen la relevancia de esta colección, por lo que los que deseen ser parte de este patrimonio, y sin participar de esta modalidad fiscal, donan a título gratuito significativas piezas de su producción plástica.

En este sentido, la acción de cederle en donación a esta dependencia obras de gran relevancia para su custodia y difusión, permite ratificar el valioso vínculo con la comunidad artística, razón y fin de la propia colección.



Diego Rivera  
*Lucila y los Judas*, 1954  
Óleo y temple sobre tela



# Acervo Patrimonial

En 1982, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público inició el Programa de Rescate y Restauración del Patrimonio Cultural, esta actividad se realizó en sus propias oficinas y bodegas, con el propósito de salvar, registrar, conservar y divulgar los objetos relacionados con la historia de la Dependencia, y por ende de la Nación. Las piezas salieron de exhaustivos recorridos por el Palacio Nacional, la Casa de la Moneda de México, las Oficinas Federales de Hacienda, el Taller de Impresión de Estampillas y Valores y la Dirección General de Aduanas.

De esta manera surgió el Acervo Patrimonial, actualmente integrado por una gran variedad de piezas que conforman el mobiliario, equipo de oficina (máquinas de escribir, relojes, escritorios, cajas fuertes) herrajes, objetos de ornato y artes aplicadas, pintura, escultura, filatelia fiscal y numismática<sup>1</sup>. Esta colección atestigua la riqueza cultural de la Dependencia. Se exhibe hoy en día en las salas del Museo de Arte de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado con el fin de contribuir en la edificación del discurso histórico. Todos y cada uno de los objetos de esta colección son testimonios materiales del arte, la ciencia y los procesos sociales de las distintas épocas de la historia de México.



## Dato curioso

El Acervo también se ha enriquecido con piezas de gran valor artístico, provenientes de donaciones directas o de transacciones de carácter fiscal, como confiscaciones y liquidaciones.

SHCP. "Un diálogo con el arte. Cuadernillo para maestros".

<sup>1</sup>Término que se designa al estudio y coleccionismo de monedas y papel moneda emitido por una nación con el diseño oficial del país.



VENTANA ARQUEOLÓGICA  
DEL DIOS  
*TEZCATLIPOCA*



Al visitar el museo de sitio, los alumnos conocerán las características que componen una ventana arqueológica, así como, la importancia de los templos ceremoniales los cuales fueron dedicados a sus Dioses durante la época prehispánica.

### Antes:



Explica la importancia del jaguar para la cultura prehispánica.



Cuenta la historia "Tezcatlipoca en el mundo náhuatl"<sup>2</sup>, poniendo énfasis en sus características.



Solicita a tus alumnos que investiguen ¿Cómo se llevaban a cabo las guerras en el México prehispánico?

<sup>2</sup> Disponible en: <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/revistas/nahuatl/pdf/ecn19/304.pdf>

---

## Durante tu visita se te proporciona la siguiente información, la cual te ayudará a guiar a tus alumnos a lo largo del recorrido por la ventana arqueológica.

En lo que hoy en día es conocido como el Museo de Arte de la SHCP, antiguamente se encontraba edificado el templo dedicado a la deidad Tezcatlipoca sobre el cual, a la llegada de los españoles decidió construirse la casa Arzobispal.

Del náhuatl "*Tezcatl*" espejo y "*popoca*" humeante: "el espejo que humea". Estos eran los términos más repetidos en las invocaciones del dios Tezcatlipoca pues en el México prehispánico eran aspectos que lo caracterizaban, por ejemplo: Un espejo representa lo que no es verdadero y el humo es aquello que se nos escapa de las manos, por lo que nos encontramos ante un dios escurridizo e impalpable. Era llamado cuando alguien moría en combate y también para crear discordia entre los hombres.

Dentro de la mitología mexicana la importancia de *Tezcatlipoca* recae en que es visto como un dios creador pues es él quien baja al inframundo a robar los huesos de los antepasados para crear al hombre. Él junto con su hermano *Quetzalcóatl* se encuentran en constante lucha.

### Una de las representaciones del dios de la guerra:

En los distintos códices ha sido plasmada la idea de la imagen de *Tezcatlipoca*, entre la diversidad que existen confluyen ciertos aspectos: Ver al Dios como un conquistador de pueblos, es por ello que lleva consigo un palo mirador, porta en su mano derecha dos dardos y en la izquierda un lanza dardos, también se observa que su pie izquierdo esta mutilado.



#### Observa dentro del museo de sitio

- A la deidad se le atribuye la característica de jaguar o águila, por ello existe un monolito con una especie de llama en la boca que significa la palabra, siendo una representación de aquel animal que posee el lenguaje.
- Un chimalli que anteriormente era utilizado como escudo de guerra.
- Vestigios del templo de Tezcatlipoca (escaleras de la pirámide)



**Después de realizar el recorrido en el Museo de la SHCP y haber explicado a tus alumnos el contenido de la sala, en su salón de clases experimenten la siguiente actividad.**

## **MI PROPIO JAGUAR**

Dentro de la cultura prehispánica el jaguar representaba parte importante y fundamental de la cosmovisión mexicana. Tanto así que era considerado el guardián de la oscuridad (la noche) y el inframundo. A él se le atribuían características que simbolizaban el poder y la fuerza. Es por ello que el Dios *Tezcatlipoca* es representado de esa manera a través de diversos códices y monolitos como el que se encuentra en el museo de sitio. Así como los mexicanos mostraban la imagen de la deidad, tus alumnos pueden tener la oportunidad de hacerlo con la siguiente actividad, pues te proponemos un espacio en donde ellos puedan crear su propia versión del jaguar.

### **¡Ahora sí, la actividad!**

Para ello necesitan:

1 fotocopia del dibujo que se encuentra en la hoja siguiente.

Crayolas de colores.

Diversidad de materiales

(hojas, papel crepe, estambre, plumas, etc.)

Resistol líquido.

1 pincel.

Diamantina de colores.

Recipientes de plástico.

### **¡Manos a la obra!**

1. Proporciona a cada alumno una hoja con la imagen del jaguar que se encuentra en la siguiente página.
2. En el centro de la mesa, colocar la diversidad de materiales propuestos.
3. Con las crayolas colorear el jaguar.
4. En un recipiente de plástico colocar resistol.
5. Cada alumno le pondrá resistol sobre las manchas del jaguar con la ayuda de un pincel.
6. Colocar diamantina sobre la superficie donde se ha esparcido el resistol.
7. Escoger de la diversidad de materiales que están en el centro de la mesa para intervenirlo.
8. Exponer al sol para que se seque.
9. Diseñar un marco para su obra.

### **Recomendación:**

Mientras están trabajando tus alumnos, reproducir música prehispánica. Cuando se hayan secado sus trabajos montar una exposición.





## ¡PLASMA TUS IDEAS MIENTRAS COLOREAS!

*Tezcatlipoca* fue llamado el señor de la noche, aquel que sembraba la guerra entre las civilizaciones, un Dios escurridizo e invisible. El llamado espejo que humea era representado en los códices como un ser oscuro y misterioso debido a sus características: llevaba consigo un *chimalli* (escudo de guerra), en su mano derecha porta flechas y en la otra una flauta, en el pecho lleva una franja de obsidiana donde puede ver el pensamiento y acciones de los hombres, así mismo se le puede observar con un cuchillo de obsidiana que simboliza el viento negro y constante (el humo).

De este modo, te ofrecemos una actividad en la que le permitas al estudiante echar a volar su imaginación y plasmar la visión que tiene sobre *Tezcatlipoca*.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

1 fotocopia del dibujo que se encuentra en la hoja siguiente.

Lápices de colores

Crayolas

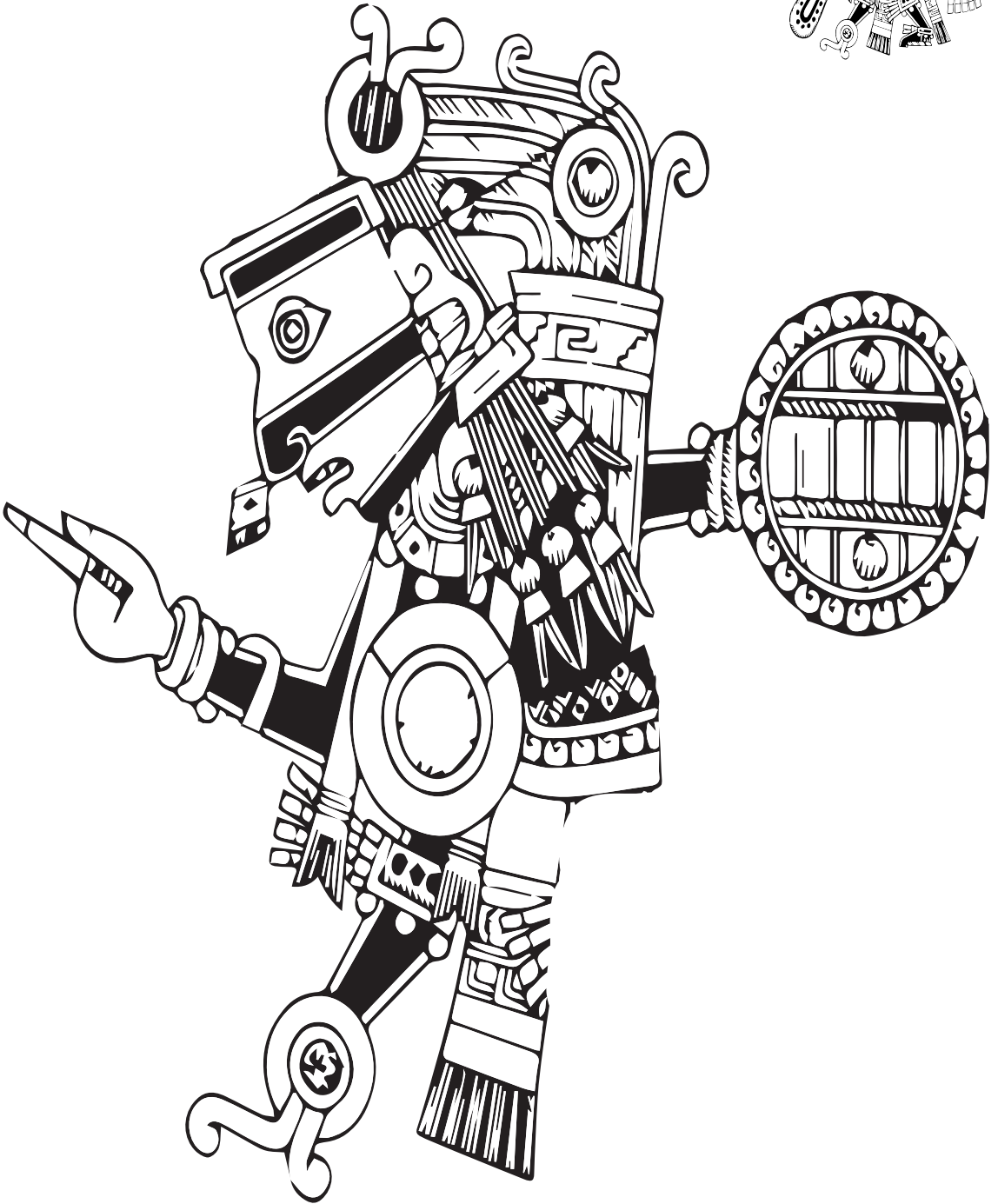
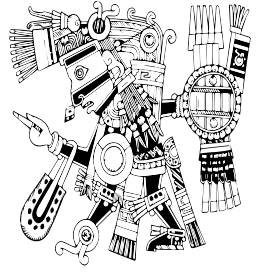
### ¡Manos a la obra!

Los alumnos realizarán su propia interpretación de *Tezcatlipoca*, incorporando nuevos elementos en las partes faltantes de la imagen que se encuentra en la siguiente página.

### Recomendación:

Mientras están trabajando tus alumnos, reproducir música prehispánica.

Cuando se hayan secado sus trabajos tomarles fotos y montar una exposición con sus obras.







## ¡PREPÁRATE PARA LA BATALLA!

El pueblo mexica vivía a base de la guerra, a través de ella su territorio se extendía y obtenían tributos para ofrecer a los dioses. Desde niños eran instruidos en el arte militar: se les enseñaba a usar armas y defenderse. Siendo así, creaban una especie de escudos, llamados *chimalli*, los cuales les permitían protegerse del enemigo. Estos artefactos eran distintos en cada pueblo, estaban hechos de piedra de obsidiana y madera además de ser ornamentados según la civilización.

Nos gustaría que tus alumnos tengan la experiencia de realizar su propio escudo representando al animal que más les gusta, es por ello que te proponemos lo siguiente:

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

1 hoja blanca  
Pedazo de Cartón  
Lápiz  
Resistol líquido  
Lentejuelas

Diamantina  
Papel de colores  
Lápices de colores  
Listón grueso

### ¡Manos a la obra!

1. Proporciona a cada alumno una hoja.
2. Dibujar su propio chimalli (escudo de guerra) y recortar el sobrante.
3. Pegar el dibujo sobre el cartón, marcar el contorno y recortar.
4. Intervenirlo con los colores de su elección.
5. En el recipiente de plástico colocar resistol y decorar su escudo con la lentejuela, la diamantina y los papeles de colores.
6. Con la perforadora hacer al escudo dos orificios de extremo a extremo para amarrar el listón, y de esta forma poder portarlo.

### Recomendación:

Mientras están trabajando tus alumnos, reproducir música prehispánica:

<https://www.youtube.com/watch?v=vLgonhEHllc>.

Cuando hayan terminado su escudo, pintarse en la cara algo representativo de un guerrero y tomarles foto portando su escudo.



# MURAL

CANTO A LOS HÉROES



"Canto a los héroes", 1952. Gordillo Sánchez José

Al visitar el museo los alumnos identificarán acontecimientos relevantes ocurridos en México a lo largo de la historia, así como sus principales representantes; y conocerán la técnica del "fresco".

### Antes:



Explica a tus alumnos las diferentes técnicas que existen para realizar una pintura, enfatizando la del fresco.



Platica con tus alumnos sobre los colores cálidos y fríos y su uso para expresar sentimientos.



Reúne a tus alumnos en equipos, cada uno realizará una breve investigación sobre diferentes acontecimientos ocurridos en México. (Revolución mexicana, independencia de México, expropiación petrolera).

## Durante tu visita se te proporciona la siguiente información que servirá como guía en éste recorrido.

El mural *Canto a los héroes* está ubicado en la escalera principal; la cual conecta la planta baja y el primer piso del recinto.

Este Mural al fresco es obra del pintor de caballete, muralista, escultor y maestro, **José Gordillo**, miembro de la Escuela Mexicana de Pintura y Escultura.



En la parte superior de la obra se representa un trabajador rodeado de aparatos que hacen referencia a la industria y a la tecnología; con su mano derecha sujeta victorioso un manto con los colores de la bandera mexicana.

En la parte inferior están representados algunos de los personajes clave de la historia de México. Entre ellos:

- Cuauhtémoc: último gobernante mexicana.
- El negro Yanga: Libertador de Veracruz.
- Sor Juana Inés de la Cruz: Religiosa y escritora novohispana.
- Miguel Hidalgo, Vicente Guerrero, José María Morelos y Javier Mina. Precursores de la Independencia de México.
- Ricardo Flores Magón, Felipe Ángeles, Guadalupe Rodríguez, Emiliano Zapata, Francisco Villa y su esposa Austreberta Rentería. Movimiento de la Revolución Mexicana.
- Lázaro Cárdenas: Ex presidente de México y responsable de la expropiación petrolera en 1938.



### Sabías que...

Además de ser integrante de la segunda generación de muralistas de la Escuela Mexicana de Pintura, José Gordillo trabajó con artistas reconocidos como Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros.



### Ya que han observado el mural, pregunta:

- ¿Hay algún momento que te recuerde a una historia de tu vida o alguna otra que conozcas? ¿Cuáles?
- ¿De dónde crees que viene esta historia?
- ¿Cómo titularías esta obra? ¿Por qué?



Para conocer más acerca de los murales y las historias que cuentan, recomiéndala a tus alumnos una visita a los murales que pintó Diego Rivera en Palacio Nacional. De no poder realizarla, solicítales que sigan la visita en línea a través de la siguiente dirección:

[http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo\\_virtual\\_pal\\_nac/shcp\\_mv.htm](http://www.hacienda.gob.mx/cultura/museo_virtual_pal_nac/shcp_mv.htm)



**Después de realizar el recorrido y haber explicado a tus alumnos el mural “Canto a los héroes”, en el salón de clases experimenten la siguiente actividad.**

## CONOCIENDO A MIS HÉROES

Pregunta a tus alumnos ¿Qué fue lo que les gustó del mural?, ¿Qué técnica utilizó el artista?

Así como el pintor José Gordillo resaltó personajes que le parecieron importantes en la historia de México, tus alumnos pueden encontrar también a sus héroes. ¿Cómo hacerlo? Realizando la siguiente actividad.

Platica con tus alumnos sobre quién o quiénes serían sus héroes y por qué. Escucha atentamente la participación de cada uno; una vez que hayan respondido sobre quien sería su héroe, es hora de que se conviertan en artistas realizando su propio mural.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

1/8 de papel ilustración

Lápiz

Goma

Pintura (acuarelas o pinturas ténpera)

Agua

Pinceles

Papel de diferentes texturas y colores (puede ser crepé o china)

### ¡Manos a la obra!

1. En el papel ilustración y utilizando únicamente el lápiz y la goma, dibujar a su o sus héroes.
2. Retirar el lápiz y la goma y colocar las pinturas sobre la mesa de trabajo así como un recipiente con un poco de agua.
3. Pintarlos con acuarelas o pinturas tempera.
4. Integrar una ficha técnica en la que se mencione el nombre de la pintura y el nombre del autor de la obra.
5. Dejar secar la obra durante 10 minutos.

### Recomendación:

Realizar una exposición sobre las obras y su significado.

Tomar fotografías en el transcurso de la actividad y exponerlas como evidencia en la exposición sobre los murales.



## LAS HISTORIAS QUE CONTAMOS

Después de haber contemplado el Mural *Canto a los héroes* y observar que cuenta diferentes hechos históricos resaltando también personajes importantes, es momento de que tus alumnos apliquen este conocimiento mediante la elaboración de una cronología respecto a los acontecimientos más relevantes de su vida.

Dialoga con ellos acerca de momentos que pudieran parecer significativos como por ejemplo la llegada de algún pariente, el nacimiento de algún hermano, alguna salida con su familia o amigos.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

Fotografías que resalten momentos significativos en la vida de cada uno de tus alumnos. (Si no se cuenta con fotografías, llevar recortes de revistas, periódicos o imágenes de internet).

Hojas de colores

Resistol líquido

Tijeras

Lápices de colores

Plumones de colores

### ¡Manos a la obra!

1. Ordenar cronológicamente la serie de fotografías en las que se reflejan los acontecimientos más importantes de su vida.
2. Recortar y pegarlas de la manera que más agrade.
3. Escribir qué ocurrió en ese momento y qué emoción le provocó vivir eso.
4. Intervenir con colores y plumones.

### Recomendación:

Al final de la sesión, pide a tus alumnos que, de forma voluntaria expliquen su historia utilizando el recurso que crearon.

Comenten cuales son los acontecimientos que tienen en común y cómo éstos forman parte de su historia personal.



## ¡HAGAMOS UN MURAL!

Una vez realizada la visita al museo y después de haber contemplado la obra del pintor José Gordillo, reflexiona con tus alumnos sobre los acontecimientos que resalta este mural. (Colores, personajes, historia)  
Para reforzar el conocimiento aprendido, trabaja con tus alumnos lo siguiente.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

¼ de papel ilustración

Imágenes de los personajes que se encuentran en el mural y de los cuales ya habían investigado previamente.

Lápiz adhesivo

Lápices y/o plumones de colores

Pinturas témpera

Acuarelas

Agua

Brochas y pinceles.

### ¡Manos a la obra!

1. En el papel ilustración, colocar cada una de las imágenes. (Pegarlas)
2. Escribir debajo de la imagen el nombre y una característica del personaje correspondiente.
3. Hacer uso de las pinturas, brochas y pinceles para intervenir el resto del papel.

### Recomendación:

Reproducir música clásica al momento de realizar la actividad.  
Realizar una exposición histórica con sus murales.



# SALA ANTONIO RUIZ

"EL CORCITO"





Desfile cívico escolar, 1936. Acervo Patrimonial de la SHCP

En este espacio, buscamos que tus alumnos reconozcan las diferentes técnicas de pintura que se ubican en las obras del artista para relacionarlo con el contenido áulico (Artes).

### Antes:



Platica con tus alumnos acerca de los museos, la importancia de visitarlos y comentar ¿Qué es la pintura y que es una obra artística?



Aclarar cuáles son los colores primarios, la diferencia entre colores fríos y cálidos y cómo es que éstos son utilizados en la pintura. ¿Qué pueden expresar? Conocer cuáles son las características de una pintura.



Conocer que es el patrimonio cultural, qué tiene que ver con la visita a un museo y porqué es importante.

## Durante tu visita se te proporciona la siguiente información para conocer acerca de la sala, las obras y el autor.

José Antonio Antolín Estevan de la Luz Ruiz (1892-1964), mejor conocido como "El Corcito" nació en Texcoco estado de México. Fue conocido con el sobre nombre del "Corzo o el Corcito", adoptado durante sus tiempos de estudiante en la academia debido al parecido que tuvo con un torero de la época.

El "Corcito" es reconocido como un pintor costumbrista y un gran cronista de lo cotidiano de su época que enfrentaba lo moderno con lo tradicional, mientras los grandes de la pintura en México trabajaban en los muros de los edificios públicos, él capturó la calidez de la provincia que contrastaba con las escenas de la ciudad, a través de su pintura expresaba su visión sobre la vida social y política de México con gran sentido del humor y un gran nivel estético, su obra no era de grandes dimensiones.

La Secretaría de Hacienda y Crédito Público posee una colección de la obra de Antonio Ruiz "El Corcito" que adquirió a través del ingeniero César Martínez en 1968, son diez cuadros del artista y estos provinieron de la Galería de Arte Mexicano dirigida entonces por Inés Amor quien era coleccionista de Arte.



### Sabías que...

La Pintura costumbrista es el género pictórico encargado de representar acontecimientos y hechos cotidianos de la sociedad.



### Reflexiona

Si fueras un pintor costumbrista como el Corcito ¿Qué de todo lo que pasa en México te gustaría pintar?

Para la actualidad ¿Qué considerarías importante transmitir en una obra como éstas? Y ¿Qué colores considerarías para la elaboración de tus obras?



### Analiza

- 1.- ¿Qué historia viste en las obras? ¿De dónde crees que viene esta historia?
- 2.- ¿A través de esta obra de arte, que puedes decir acerca del artista que la creó, o del tiempo o el lugar en el que vivió esta persona?



Visitar la plataforma digital del Museo Blaisten en el siguiente link donde encontrarás la colección de Antonio Ruiz "El Corcito"

<http://museoblaisten.com/Artista/415/Antonio-Ruiz>

Visitar la plataforma digital de la Secretaría de Cultura en el siguiente link donde encontrarás información del autor.

<http://www.cultura.gob.mx/mexico1900-1950/artistas/detalle/?id=63>

Ver la capsula de la serie "Cuéntame un cuadro" en el siguiente link para conocer sobre su vida, pinturas y técnica.

<https://www.youtube.com/watch?v=MfyCm0VIENw>



Después de haber visitado el Museo de la SHCP, a continuación te proponemos una actividad dirigida a tus alumnos en el salón de clases, con el fin de que su aprendizaje sea más significativo.

## ¡CONVIÉRTETE EN UN ARTISTA!

Ahora tus alumnos pueden experimentar lo que es realizar una obra de arte como lo hacía el autor, para eso deben observar el estilo de dibujo, los colores que utilizaba y hacer una pintura que cuente una historia.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

Un lienzo para pintor (18x25 cm)

Un lápiz

Una pintura t mpera de un color diferente

Una goma

Un pincel

Un sacapuntas.

Un godete

Un pincel

Un plum n

Un recipiente con agua (150 ml)

### ¡Manos a la obra!

1. Sobre el lienzo tus alumnos realizar n un boceto en l piz de alguna de las obras del Corcito y lo remarcar n con plumones de colores.
2. En los godetes se colocar  pintura t mpera de diferentes colores.
3. Pintar el boceto y esperar a que seque.
4. Realizar una exposici n ante el grupo.



#### Dato curioso

El pintor represent  a una soprano, y de su boca sale un gallo, relatando la expresi n popular de "salir un gallo".

*"La soprano o el gallo", 1949.*  
(La cantante, el gallo, la flauta m gica)  
Acervo Patrimonial, SHCP





## ¡CONOCIÉNDOME, UN AUTORRETRATO!

Una de las obras más reconocidas de Antonio Ruiz el Corcito es El Autorretrato. Pide a tus alumnos que se representen resaltando sus propias características.

### ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

Una fotocopia de esta página o bien una hoja blanca.

Un lápiz.

Una goma.

Un sacapuntas.

Colores.

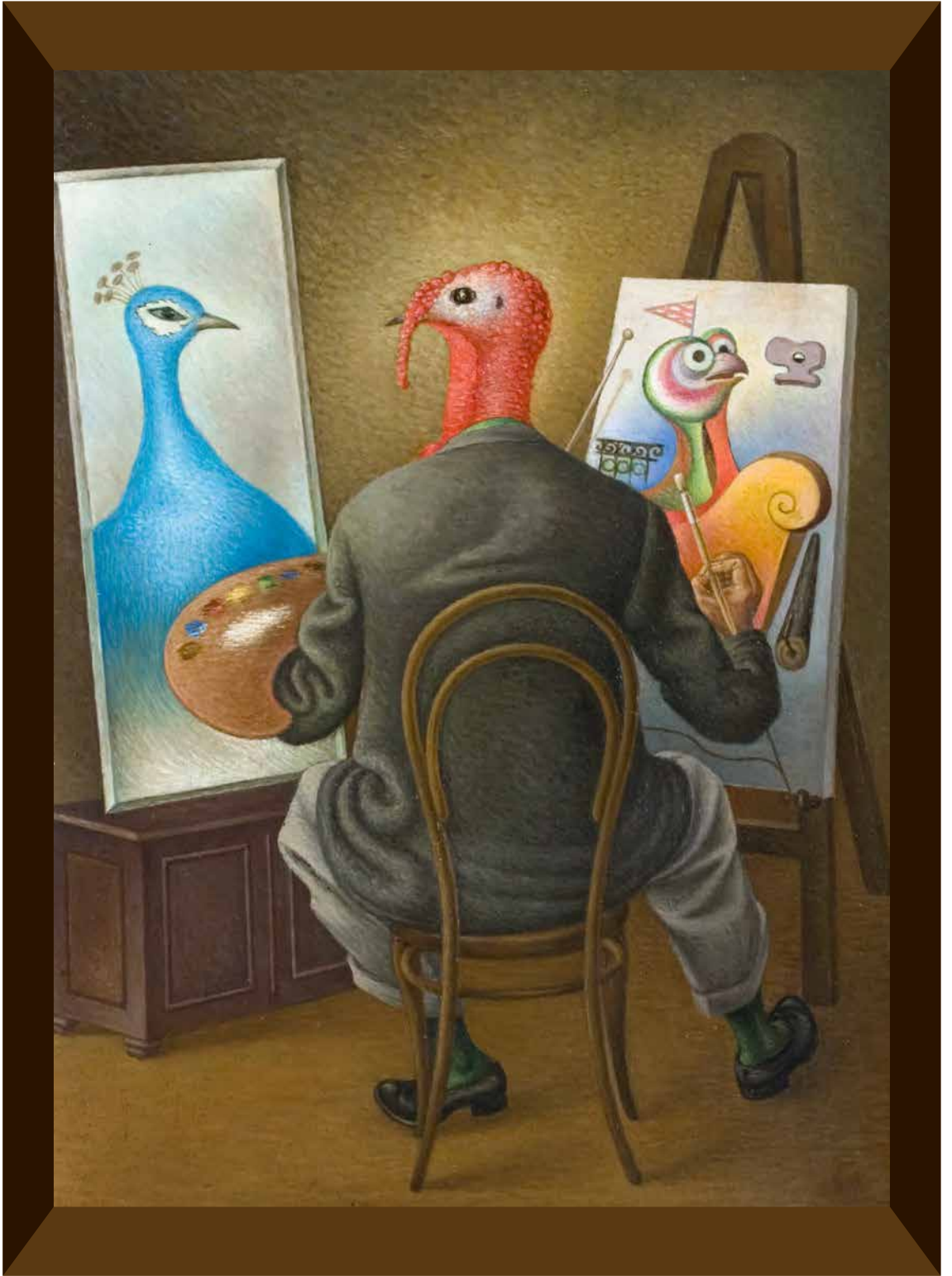
Un plumón.

Una fotografía propia.

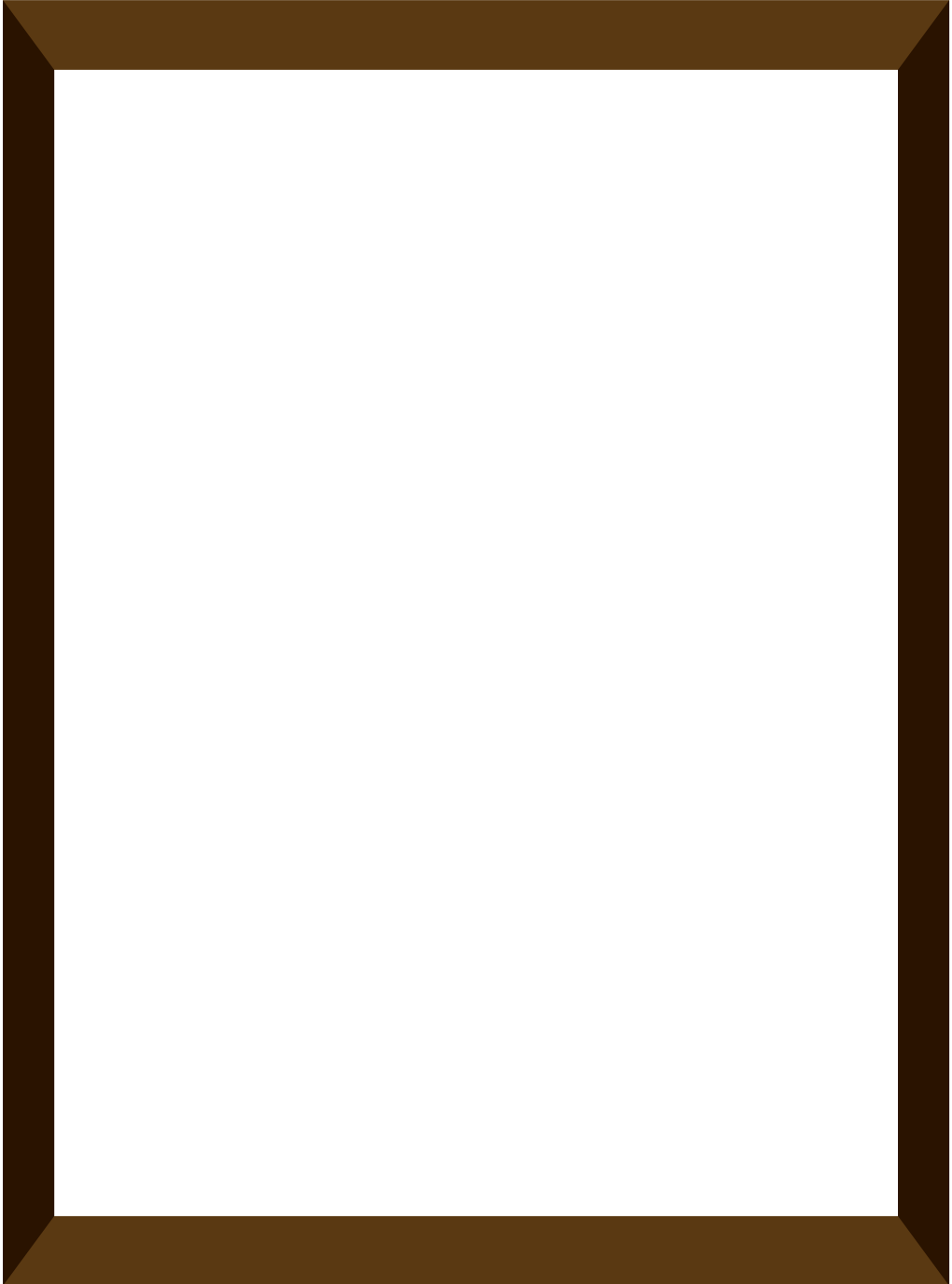
Cartón o una cartulina.

### ¡Manos a la obra!

1. En una hoja dibujar la manera en que recuerdan su rostro y un escenario o lugar en donde le guste estar, en caso de que no recuerde algunas características se puede recurrir a la fotografía.
2. Terminado el dibujo se identificará el tipo de colores que usarán en su autorretrato (cálidos o fríos).
3. Hacer un marco de cartón o de cartulina.
4. Presentación de sus autorretratos.



*El Autorretrato*, 1956.  
Acervo Patrimonial, SHCP





## ¡LAS COSTUMBRES Y MI ARTE!

Antonio Ruiz "El Corcito" se distingue por ser un pintor costumbrista. Platica con tus alumnos que significa este término, para que puedan realizar una pintura enfocada en las costumbres de su localidad.

Para ello necesitan:

Un lienzo para pintor (18x25 cm)

Un lápiz

Una pintura t mpera de un color diferente

Una goma

Un pincel

Un sacapuntas.

Un godete

Un pincel

Un plum n

Un recipiente con agua (150 ml)

## ¡Ahora s , la actividad!



En equipo pueden realizar una investigaci n de las costumbres que se celebran en la entidad donde viven y representar la m s importante en una pintura.

1. Una vez que la costumbre se ha seleccionado se comienza a dise ar el boceto sobre el lienzo, posteriormente se remarcar  con plumones de colores.
2. Al final se pinta la obra y se presenta frente a los compa eros explicando el c mo y el por qu  de lo que elaboraron.

## Recomendaciones:

Reproducir m sica cl sica al momento de realizar la actividad.

Fotografiar a cada alumno con lo que trabaj  durante la sesi n para mostrarlo como evidencia, y para proporcion selas a los padres de familia.



SALA DE PERCEPCIÓN TÁCTIL  
**“FRANCISCO ZÚÑIGA”**





Junto con tus alumnos podrás apreciar las obras artísticas de forma sensorial resaltando el sentido del tacto y con ello fomentar un espacio para la reflexión, sensibilización e inclusión.

### Antes:



Dialoga con tus alumnos sobre lo que es una escultura y cuales son sus características.



Investiguen el origen y elaboración de la técnica de la escultura.



Indaga sobre el origen y proceso de elaboración de las esculturas, cuáles han sido los artistas mexicanos más sobresalientes en esta técnica y las distintas posibilidades de apreciar una pieza escultórica.

---

## Durante tu visita se te proporciona la siguiente información para conocer acerca de la sala, las obras y el autor.

Francisco Zúñiga fue un artista costarricense nacionalizado mexicano, conocido por sus pinturas y esculturas, en esta última utilizaba materiales como: la piedra, el ónix y el bronce.

El trabajo de Zúñiga es importante porque en toda su obra enalteció la naturaleza humilde de las mujeres latinoamericanas, exaltando a las madres campesinas con sus hijos, descubrió que la figura humana era el elemento más importante del mundo que le rodeaba; fijó su mirada en la realidad, la cual intensificó su poder expresivo ya que se centra en lo esencial, en el entorno propio de lo indígena.

El artista fue perdiendo la vista poco a poco hasta quedar completamente ciego por un tratamiento contra el cáncer en la sinus (nariz), aun así, siguió trabajando y sus últimas obras terracotas de pequeño formato resaltan en sus relieves y son muestras apasionantes de la gran labor de uno de los más grandes escultores de todos los tiempos.



### Sabías que...

La palabra Escultura procede del latín *sculper*, "esculpir". La escultura es el arte de modelar, tallar o esculpir un material (barro, piedra, madera, etc.) con el fin de representar figuras en tres dimensiones. Las esculturas tienen volumen, ocupan un espacio determinado y pueden ser apreciadas no sólo de frente sino desde distintos puntos de vista.

## ORIGEN DE LA SALA DE PERCEPCIÓN TÁCTIL “FRANCISCO ZÚÑIGA”

En 1997 el Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado inició un programa de educación artística y promoción cultural en primera instancia para personas con ceguera y creándose de ésta manera la “Sala de percepción táctil, libre para tocar Francisco Zúñiga” para rendirle homenaje al Artista del mismo nombre.

La Sala está conformada por esculturas de la Colección *Pago en Especie*. Es importante resaltar que a partir de ese momento varios artistas se han interesado por crear obras ex profeso para dicha sala.

Actualmente el objetivo es permitir que las personas ciegas, así como aquellos públicos considerados dentro del grupo de personas con discapacidad, exploren libremente con su tacto y de manera sensorial las obras artísticas que en ella se exponen, presentando además recursos como son cédulas en braille y macro tipo para cada pieza.

Esta experiencia no se restringe únicamente a los públicos antes mencionados, para ello el Museo de la SHCP, a través del departamento de Servicios Educativos, realiza una actividad que fomenta la conciencia sobre los obstáculos y retos que enfrenta una persona con ceguera, en el que las formas, olores, sonidos, volúmenes, temperaturas y texturas, entregan una gama infinita de posibilidades sensoriales que la imaginación traduce en conocimiento y deleite artístico:

Ahora que tus alumnos han puesto en alerta sus sentidos en esta sala, pregunta:



### Analiza

- ¿Qué texturas percibes?
- ¿Qué sientes al tocar la obra de arte que tienes frente a ti?
- ¿Crees que todas las personas sienten lo mismo que tú?
- ¿Qué otro sentido pusiste en práctica?



Para conocer más de la escultura consulta:

<http://www.bne.es/permalink/78b535c6-bb9c-11e2-8333-0018fe323fc3.pdf>



**Después de haber visitado el Museo de la SHCP, te proponemos una actividad dirigida a tus alumnos, con el fin de que su aprendizaje sea más significativo.**

## **¡MANOS EN LA OBRA!**

Ahora que los alumnos han observado la sala, y las diferentes obras expuestas, mediante la dactilopintura pueden experimentar lo que es realizar una obra de arte.

## **¡Ahora sí, la actividad!**

Para ello necesitan:

Un pliego de papel cartoncillo

Lápiz

Pintura t mpera o acuarelas

## **¡Manos a la obra!**

1. En la cartulina dibujar con el l piz lo que les haya gustado de la sala t ctil
2. En un recipiente de pl stico vaciar pintura del color que elijan
3. Meter las yemas de los dedos en la pintura, intervenir el dibujo
4. Dejar secar el dibujo
5. Para finalizar la actividad cada alumno nombrar  su dibujo y describir  su contenido y que emoci n o emociones son las que siente en ese momento.

## **Recomendaci n:**

Reproducir m sica mientras se realiza la actividad "El monstruo de la laguna"

<https://youtu.be/5w2yPz8an3Y>

Montar una exposici n de sus esculturas y ponerle nombre a la sala

Invitar a los padres de familia para observar y platicarles el contenido



## ¡Y SI VAMOS A...!

Cuando era joven Francisco Zúñiga pintaba la realidad, la cual le ayudó a intensificar su poder expresivo y dar sus más logrados frutos durante su estancia en México. Es momento de crear su propio paisaje.

## ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

Pliego de papel ilustración

Imágenes de paisajes o lugares que quisieran visitar

Lápiz

Pintura t mpera o acuarelas

Pegamento

## ¡Manos a la obra!

1. Observar im genes de lugares a donde quisieran viajar
2. Dibujarlo en la cartulina
3. Intervenirlo con las pinturas
4. Pegarlo en un papel cascar n
5. Para finalizar la actividad cada alumno nombrar  su obra art stica

## Recomendaci n:

Mientras trabajan en la realizaci n de su obra art stica reproducir m sica <https://youtu.be/SQLJKuIQ6-0> (sugerido)

Montar una exposici n de sus esculturas y ponerle nombre a la sala

Invitar a los padres de familia para observar y platicarles el contenido



## ¡QUÉ ES LO QUE SE DE TI!

Francisco Zúñiga se distingue por ser el artista que fijó su mirada en la importancia de la vida de las mujeres indígenas, y enriquecer las obras artísticas en la técnica de escultura, dibujo y grabado del estilo mexicano. Ahora es tiempo de realizar nuestra propia escultura.

## ¡Ahora sí, la actividad!

Para ello necesitan:

Jabón

Gubias

Resistol líquido

Tabla de madera o papel cascarón para la base

Pintura en aerosol o pintura t mpera

## ¡Manos a la obra!

1. Colocar el jab n en la mesa e intervenir con las gubias, estas herramientas nos ayudar n a darle la forma deseada
2. Mojar el algod n con agua y pulir la escultura
3. Pegar la escultura en la madera o papel cascar n
4. Pintarla y dejar secar
5. Para finalizar la actividad cada alumno nombrar  su obra art stica.

## Recomendaci n:

Mientras trabajan en la realizaci n de su escultura reproducir m sica

<https://youtu.be/HjTK1HcrF5c>

Montar una exposici n de sus esculturas y ponerle nombre a la sala

Invitar a los padres de familia para observar y platicarles el contenido.



## ¡ACTIVIDAD PARA LOS TRES PERIODOS!

### ¡UTILIZANDO MIS 5 SENTIDOS!

Francisco Zúñiga perdió la vista, pero aún así siguió trabajando en sus esculturas.

Para ello necesitan:

Petalos de rosa

Lentejas

Harina

Gelatina en polvo

Cascaras de naranja

Piña en trozos

Café en polvo

Chocolate

Yogurth

Algodón

Papel en trozos

Música con sonidos (animales, instrumentos, etc)

Recipientes de plástico

Paliacate por estudiante

### ¡Manos a la obra!

1. Ponerse el paliacate para taparse los ojos
2. Colocar en los recipientes de plástico cada material
3. Sobre la mesa formar un circuito con los materiales, seleccionando primero los materiales para el sentido del tacto, después los del sentido del gusto
4. Todos los recipientes los acercarán a su nariz para distinguir el contenido
5. Uno por uno pasarán a tocar los materiales y después a probarlos
6. Después de que todos hayan pasado al circuito, los estudiantes se sentarán en el piso
7. Reproducir la música
8. Para finalizar la actividad cada alumno platicará su experiencia.



**Sala de Íconos Rusos  
y  
Sala de Arte Virreinal**



## ÍCONOS RUSOS

Pertenece a las exposiciones permanentes con las que cuenta el Museo de Arte de la SHCP. De acuerdo a la religión rusa, una forma de representar una realidad que rebasa a lo terrenal, es la esencia de lo que se plasma. Bajo esta temática, podemos decir que la religión rusa hacía uso del ícono para representar lo divino es decir, la esencia pura de Dios.

Dentro de esta rama del cristianismo, las pinturas creadas debían ser reconocidas como objeto de veneración y no de adoración ya que solamente se adora a Dios.

La exposición está integrada por 21 piezas únicas y de reconocido valor de los siglos XVI al XIX, que representan el acervo religioso del pueblo ruso, con quien históricamente México ha mantenido una relación estrecha.



*Madre de Dios de Vladimir, S. XVII*  
Anónimo  
Acervo Patrimonial, SHCP



*La virgen del Rosario*, S. XVII  
Anónimo  
Acervo Patrimonial, SHCP

## ARTE VIRREINAL

Este museo cuenta con una selecta colección de pintura y escultura de los siglos XVII, XVIII y principios del XIX, donde resaltan las piezas de artistas como Juan Correa, Miguel Cabrera, Manuel Talavera, Francisco Martínez, por mencionar algunos. Durante la época del Virreinato de la Nueva España o periodo Novohispano, tiempo que representa el encuentro del pensamiento indígena y el español. Mismo que da como resultado una etapa cumbre entre lo espiritual y lo material. La manera en que se expresaron los españoles fue a través del arte sagrado o religioso, arte de revelación o expresión el cual buscó evangelizar a las culturas indígenas por medio de las representaciones de vírgenes, santos, y ángeles.

Las fuentes del arte sacro y religioso son las Santas Escrituras y la teología mística. El estilo que predominaba era el "barroco", el cual cuenta con una abundancia de elementos y riquezas, principalmente el oro.



A sepia-toned photograph of a building courtyard. In the foreground, there is a large, ornate stone fountain with a central spout. The fountain is surrounded by meticulously manicured hedges and various plants, including a large, leafy plant on the left. In the background, a two-story building with several windows and arched doorways is visible. The entire image has a warm, brownish-orange tint. The text "EXPOSICIONES TEMPORALES" is overlaid in the center in a white, bold, sans-serif font.

# EXPOSICIONES TEMPORALES



Es una iniciativa que presenta diversos artistas y sus obras las cuales permanecen en exposición durante 3 meses; esta modalidad museística, permite el disfrute de obras novedosas y al mismo tiempo, fortalece el arte y la cultura mexicana.

En el Antiguo Palacio del Arzobispado, durante 2017 y actualmente se han presentado las siguientes exposiciones:

**Febrero 2017**  
**"Reflejos del tiempo"**  
 Antología visual de Jorge Alzaga



*Sin título*  
 Óleo sobre tela  
 Colección particular

**Mayo 2017**  
**"La escena perfecta"**  
 Dario Ortíz



*Clave Italiana y Ultramar Frances*  
 2015  
 Óleo sobre tela  
 Colección particular

**Marzo 2018**  
**"Habilitar - Pensar - Construir"**  
 Alfonso Mena



*Sin título. De la serie*  
*Pensar - Construir - Habilitar*, 2017  
 Óleo, grafito y cera en frío sobre lino  
 Colección particular

## ¡Tu opinión es importante!

En el departamento de Servicios Educativos nos interesa conocer tu valoración respecto al material diseñado. Es por ello que, con el fin de ayudarnos a mejorar futuras ediciones y proyectos, se te proporciona una evaluación para dar a conocer el grado de impacto y utilidad de esta guía, la cual llegará mediante el buzón de sugerencias que se encuentra en el Museo de Arte de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado; asimismo podrás hacer llegar tus comentarios a la siguiente dirección electrónica: [creadorescurso@gmail.com](mailto:creadorescurso@gmail.com)

Instrucciones: Marcar con una X la opción que considere correcta.

Aspecto	Insuficiente	Regular	Suficiente	Buena	Muy Buena
La valoración en general de la guía para docentes es					
La información presentada dentro de la guía es					
La congruencia entre las actividades sugeridas y salas del Museo de la SHCP es					
Utilidad de la guía dentro del aula					
Organización de los contenidos de la sala					
Propuesta de articulación con el modelo educativo					
Apoyo de la guía antes, durante y después de su visita					
Los recursos didácticos adicionales (enlaces, símbolos) fueron					
Grado de cumplimiento de expectativas					

### Comentarios y recomendaciones

---

---

---

Gracias por tu colaboración





# CRÉDITOS

Museo de Arte  
de la UNCP





---

## Secretaría de Hacienda y Crédito Público

**José Antonio González Anaya**  
Secretario de Hacienda  
y Crédito Público

**René Curiel Obscura**  
Oficial Mayor

**José Ramón San Cristóbal Larrea**  
Director General de Promoción  
Cultural y Acervo Patrimonial

**José Félix Ayala de la Torre**  
Director de Acervo Patrimonial

**Martha López Castillo**  
Directora de Colecciones  
y Promoción Cultural

**Edgar Eduardo Espejel Pérez**  
Subdirector de Promoción Cultural

**Rafael Alfonso Pérez y Pérez**  
Subdirector del Museo de Arte  
de la SHCP

**Julieta Susana Ruiz Montes**  
Jefa de Departamento de  
Pago en Especie

## Departamento de Servicios Educativos

**Luisa Bonilla Choreño**  
Coordinación Educativa

**Micaela González Delgado**  
Coordinación Académica Fes Acatlán

**Isabel Granados Zaragoza**  
**Karla Edith Elizondo Soto**  
**Norma Wendolyne Álvarez Carranza**  
**Ana Luisa Ortiz Barrientos**  
**Armando Jesús Calzada Montes**  
**Nancy Espindola Ubaldo**  
Contenidos

**Alan Alcántara Hernández**  
Actividades de Mediación

**Estela Munguía Caballero**  
Difusión

**Rafael Chavarín Hernández**  
Diseño Gráfico

**Juan Pablo Bautista Galindo**  
**Dulce Carolina Dávila Villaseñor**  
**Luz del Carmen Larios González**  
**Silvia Verónica Heras Baroja**  
**Oralia Martínez Rodríguez**  
**Julieta Etelvina Rojas Villegas**  
**Lydia Patricia Méndez Rodríguez**  
**Florentina San Pedro Trinidad**  
**María Eugenia Tellez Rodríguez**  
**Juan Pablo Millán Martínez**  
**Enrique Sirahuen Zavala Galindo**  
**Eric Christian Aragón Urquidi**  
**Jorge Zumaya Jaico**  
Asesores Educativos

**SHCP**  
SECRETARÍA DE HACIENDA  
Y CRÉDITO PÚBLICO

