

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**  
**PSICOLOGÍA Y RECURSOS HUMANOS MODALIDAD EN LÍNEA**

**NARRATIVA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE**

Irene Auxiliadora Sánchez Palma

Alexandra Páez, M.Ed., Directora del Trabajo de Titulación

Trabajo de Titulación presentado como requisito para la obtención del título de  
Licenciada en Psicología y Recursos Humanos

Quito, enero de 2013

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

**PROGRAMA DE PSICOLOGÍA Y RECURSOS HUMANOS MODALIDAD EN  
LÍNEA**

**HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

“Narrativa como herramienta de aprendizaje”

Por

Irene Auxiliadora Sánchez Palma

Gonzalo Mendieta, Ph.D.  
Decano de Asuntos Académicos

.....

Lellany Coll, Ph.D.  
Coordinadora de Psicología en Línea

.....

Alejandra Páez, M. Ed.  
Directora

.....

Tracey Tokuhama-Espinosa, Ph.D.  
Lectora

.....

Quito, 18 de enero del 2012

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de Propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art.144 de la Ley Orgánica De Educación Superior.

Firma: Irene Auxiliadora Sánchez Palma

Nombre: Irene Auxiliadora Sánchez Palma

C. I.: 1311546616

Fecha: 18 enero de 2013

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mis padres, Francisco y María por todo su apoyo a lo largo de mi vida. A mi esposo, por su incondicionalidad y a mi hijo por ser la razón de mi existencia.

## **AGRADECIMIENTOS**

Primeramente doy gracias a Dios por darme la fortaleza para culminar esta meta. A mis padres por su paciencia y apoyo. A mi esposo y mi hijo por su incondicionalidad. A mi directora de tesis Alexandra Páez por su orientación y guía.

## RESUMEN

En 2012, el Museo Centro Cultural Manta (MCCM) del Ministerio de Cultura de Ecuador ha incorporado a escolares entre tres y seis años de edad en sus recorridos. Durante los recorridos se ha identificado el problema que los niños no entienden el contenido por lo que los guías hablan en términos arqueológicos en un vocabulario no conocido por los niños. El aprendizaje de conceptos arqueológicos luego de los recorridos es casi nulo. La presente investigación pretende incorporar la reconceptualización narrativa como una técnica de guianza para escolares que visitan la Sala Arqueológica de este Museo a través de la capacitación de los guías. Para esto hubo la necesidad de investigar que la guianza mediante cuentos si mejora el aprendizaje de los niños que visitan la Sala. Por esto se procedió hacer un experimento con 40 niños de la Escuela Pedro Fermín Cevallos de la Ciudad de Manta. El experimento se condujo mediante un grupo experimental que fue guiado con cuentos y uno de control que fue guiado con términos arqueológicos. Se utilizó una metodología cuantitativa y se encontró que el grupo experimental tuvo mejores resultados en recolección de vocabulario arqueológico que el grupo de control evidenciando así que los cuentos si mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años de Educación Inicial y Primero de Básica que visitan esta Sala. El resultado implica que debe llevarse a cabo una revisión en la selección y capacitación del personal de museo para que haya probabilidad de mejorarse la satisfacción de los visitantes en los museos del Ecuador.

## **ABSTRACT**

In 2012, the Central Cultural Museum of Manta of the Ministry of Culture of Ecuador incorporated student visitors between the ages of three and six. During the museum tours, a problem was identified: these young students had limited vocabulary and could therefore not understand the archeological terms used by the museum guides. This current study aimed to incorporate narrative as a learning technique for school children who visit the Archeology Museum Room through the training of museum guides. In order for this to be accomplished, it was first established that the use of stories improves learning of concepts at this age. Consequently, an experiment with 40 children from Pedro Fermín Cevallos School in the city of Manta was conducted. Half of the students formed the experimental group, who were guided with stories, and the other half was the control group, guided with traditional explanations. Using a quantitative research method, the researcher found that the experimental group had better results collecting archeological vocabulary with stories than the control group, demonstrating that stories improved the learning of school children from kindergarten and first grade between the ages of three and six years old. It was concluded that to improve the retention of information presented, stories should be used as opposed to technical dialogue when giving museum tours to students between the ages of three and six. These results imply that a review of training and selection of museum personnel should be conducted to improve the likelihood of visitor satisfaction in Ecuadorian museums.

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN .....	6
ABSTRACT.....	7
TABLAS .....	9
FIGURAS .....	9
INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA .....	10
Antecedentes .....	10
El problema .....	12
Hipótesis .....	14
Pregunta de investigación .....	15
Contexto y marco teórico .....	15
Definición de términos .....	18
Presunciones del autor del estudio .....	20
Supuestos del estudio .....	20
REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	22
Géneros de literatura incluidos en la revisión .....	22
Pasos en el proceso de revisión de la literatura .....	22
Formato de la revisión de la literatura por temas .....	23
METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	41
Justificación de la metodología seleccionada .....	41
Herramienta de investigación utilizada .....	42
Descripción de participantes .....	43
Fuentes y recolección de datos .....	44
ANÁLISIS DE DATOS .....	51
Detalles del análisis.....	51
Importancia del estudio .....	61
Resumen de sesgos del autor .....	62
CONCLUSIONES .....	64
Respuesta a la pregunta de investigación .....	64
Limitaciones del estudio .....	64
Recomendaciones para futuros estudios .....	69
Resumen general .....	73
REFERENCIAS .....	79
ANEXO A: Test de conocimientos de la Sala de Arqueología del MCCM .....	82
ANEXO B: Carta de consentimiento.....	83
ANEXO C: Cuento utilizado .....	86



## TABLAS

Tabla 1. Perfil profesional de guía turístico de Ecuador.....	36
Tabla 2. Tabulación pre prueba de toda la población. ....	52
Tabla 3. Tabulación post prueba grupo de control. ....	54
Tabla 4. Tabulación post prueba grupo experimental.....	57

## FIGURAS

Figura 1. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Los niños que visitan el Museo Centro Cultural Manta no tienen conocimientos de los conceptos enseñados en la Sala de Arqueología.....	53
Figura 2. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. ....	55
Figura 3. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. ....	58

## INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA

### Antecedentes

El uso de vocabulario adecuado para la enseñanza a niños es de fundamental importancia debido a que los niños no tienen un sistema sintáctico avanzado y por tanto su vocabulario es limitado. Para que haya un aprendizaje es necesario que los conceptos sean explicados con vocabulario sencillo que se relacionen con los que el niño ya conoce. Graves (1987) señala que:

Cuando los niños entran a primer grado sus sistemas fonológicos son en gran parte completos, los niños pueden reconocer y producir todos los sonidos de su lengua.

Pero el sistema sintáctico no avanza tan rápido; a los 6 años de edad recién pueden entender y producir un porcentaje grande de patrones de oraciones. (p. 165)

La cita anterior implica que es necesario que cuando se enseñe a escolares se lo haga con vocabulario simple y a partir de este ir construyendo más vocabulario. Tomando en cuenta que cuando los niños aprenden una nueva palabra necesitan comenzar a utilizarla con frecuencia para que pueda tener significado para ellos, de lo contrario solo van aprender palabras pero no las comprenderán ya que algunos estudios muestran que cuando se enseña palabras a los niños ellos pueden saber la definición, pero esto no mejora la comprensión (Beck, McKeown & Omanson, 1987).

Por otro lado, a finales de 1980 fueron muchas las familias que acudían a los museos, y hubo literatura que comenzó a documentar la importancia de estas visitas y cómo repercutían en el aprendizaje de toda la familia, con un especial enfoque en los niños. Las familias que acuden a los museos constantemente no son grupos homogéneos, es decir difieren en género, edad y niveles de conocimiento. En especial esas diferencias en niveles de conocimiento son las que ayudan al aprendizaje de los niños, ya que durante las visitas hay

un aprendizaje cooperativo entre sus miembros y las conversaciones que se dan acerca de las exposiciones estimulan a los niños a aprender más vocabulario de lo que observan y por ende aprenden del contenido de las salas de los museos (Dierking, Ellenbogen & Luke, 2007). Se debe señalar que “en esta última década los museos de todo el mundo y en especial en Ecuador han tomado mucho auge” (Ministerio de Turismo del Ecuador, 2012, p. 12). La misión de los museos en la actualidad no es solo servir como lugares recreativos sino como lugares de enseñanza y transmisión de cultura (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [UNESCO] & Consejo Internacional de Museos [ICOM], 2006). Cada año se incrementan más el número de visitantes de todas las edades en especial visitantes escolares que acuden a museos para aprender (UNESCO & ICOM, 2006). Es así que los museos de todo el mundo se han visto en la necesidad de contratar a personas con un perfil profesional que cumpla con las necesidades de los museo; profesionales que hayan tenido no solo formación en historia y arte sino en materias fundamentales como: técnicas de guianza, manejo de grupos, pedagogía didáctica, y hasta en psicología enfocada en teoría del aprendizaje (UNESCO & ICOM, 2006).

En la ciudad de Manta se encuentra el Museo Centro Cultural Manta que durante los recorridos ha incluido a niños de Educación Inicial y Primero de Básica, se ha visto que los grupos de niños han mostrado un gran interés en arqueología. Es necesario mencionar que la manera de transmitir la historia a estos niños limita a los guías a utilizar términos técnicos de arqueología en vez de un vocabulario simple que es el adecuado para el aprendizaje en esta edad (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). La limitación se debe a que los guías del Museo Centro Cultural Manta según el catastro levantado en el año 2011 por el Ministerio de Cultura, no cumplen con el perfil profesional establecido para guiar a escolares. La mayoría de guías a nivel nacional son pasantes de colegio o universitarios que no han

pasado por un proceso de selección de personal por el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura. Los pasantes en la institución están cumpliendo con un número de horas estipuladas por el colegio o la universidad de procedencia, sin haber tenido una capacitación previa ni una supervisión por el personal responsable de guianza del Museo. En el Museo no existe personal capacitado en guianza que supervise a los pasantes ya que son los pasantes los que ocupan temporalmente está vacante en la institución. Consecuentemente los guías (pasantes) no han tenido una instrucción formal o título de tercer nivel, estando en un proceso de formación. Los pasantes no encuentran la manera de interactuar con los niños y transformar términos arqueológicos en vocabulario sencillo. Sin embargo, “la documentación de calidad que existe sobre el mejoramiento de la recolección de vocabulario de arqueología a través de cuentos es limitada” (Grijalva, 1991, p. 15). La presente investigación pretende identificar cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos arqueológicos mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala Arqueológica del MCCM y mostrar cómo influye la selección de personal adecuado para implementación de la reconceptualización narrativa.

### **El problema**

Este estudio identificó que uno de los problemas es que los niños que visitan el Museo no entienden el vocabulario arqueológico usado por los guías y como consecuencia los conceptos transmitidos por los mismos en la Sala de Arqueología no son comprendidos. Adicionalmente, el catastro que se realizó entre los meses de enero y julio del 2011 estuvo a cargo de un equipo interdisciplinario de profesionales que levantó información pormenorizada de los museos en funcionamiento del Ecuador incluido el MCCM identificaron falencias que están directamente ligadas al personal que labora en los museos y

por ende al departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura. El 61% de museos del Ecuador cuenta con guías, sin embargo en la mitad de los casos se trata de pasantes que trabajan algunos meses durante el periodo escolar. Se detectó que los pasantes no cumplen con el perfil profesional que necesita un museo (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2012). Siendo este el caso del Museo Centro Cultural Manta que no cuenta con un guía turístico profesional. Los guías del Museo (pasantes) no saben de qué manera transmitir sus conocimientos a los niños con vocabulario sencillo durante el recorrido. Constantemente en los recorridos los guías usan términos técnicos como por ejemplo, *bicéfalo*, *antropomorfo*, *zoomorfo*, guiando a los niños de esta edad con los mismos términos técnicos que guían a un adulto y sin ninguna actividad donde los niños puedan interactuar en cada subexposición. Como consecuencia los niños no entienden estos términos, desvían su atención, forman alboroto y muchas veces el grupo se sale de control obteniendo como resultado al final del recorrido un aprendizaje nulo. En la Red de Museos del Ecuador bajo la Dirección Cultural de Quito y Guayaquil, se han desarrollado programas a modo de evento donde se utiliza la narración de cuentos. Sin embargo, en la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta no se han desarrollado hasta el momento recorridos donde se utilicen los cuentos en vez de términos técnicos al guiar a escolares entre las edades de tres a seis años. Se cree que para que la guianza mediante cuentos se vuelva una actividad regular en esta Sala se necesita evidencia válida de mejorar la recolección de vocabulario. Exclusivamente dentro del Ministerio de Cultura no se ha reportado ninguna investigación acerca de la utilización de cuentos durante los recorridos de las salas arqueológicas de ninguno de sus museos, ni se ha tomado en cuenta la importancia de selección de personal adecuado para la implementación de técnicas de guianza dentro de museos.

## **Hipótesis**

### **La causa del problema**

Se cree que principalmente la causa del problema se debe a que los guías no saben ni están capacitados para interactuar con los niños. Los guías al transmitir sus conocimientos utilizan los mismos términos técnicos en adultos y en niños, no haciendo diferencia entre los recorridos. Particularmente en el Museo Centro Cultural Manta poco se han tomado en cuenta las técnicas de guianza para niños de tres a seis años y los aspectos psicopedagógicos que estas implican, sobre todo; tiempos de recorrido, materiales didácticos y la utilización de narraciones con lenguaje sencillo para estas edades. Por ende, existe una falta de implementación de técnicas de guianza estando directamente ligada al tipo personal que trabaja en el Museo y su formación como guías profesionales.

### **La solución del problema**

El problema de lenguaje apropiado puede ser resuelto con la implementación de la reconceptualización narrativa que es la técnica que usa la narración de cuentos para la enseñanza a escolares. Mediante la narrativa, los niños pueden codificar de mejor forma el vocabulario utilizado, debido a que la narración de cuentos estimula la imaginación de los pequeños, haciendo que se conviertan en toda una experiencia vivencial. Consecuentemente, los cuentos provocan que los recuerdos aumenten de forma sorprendente y sean recuperados con más facilidad posteriormente a la visita (Ormrod, 2012). Los niños aprenderán de la Sala y usarán estos conocimientos dentro del aula de clases, provocándose así la recolección de vocabulario.

Otra posible solución al problema es que los guías del Museo dejen su papel de recitadores de la información arqueológica y se conviertan en facilitadores. Según Reeve (2010) un facilitador es “un líder que apoya una atmósfera conducente para el aprendizaje

estudiantil, donde no se forcé a los estudiantes a aprender, mas bien los estudiantes deben adquirir sus conocimientos mediante invertir sus propias energías e intereses” (p. 320). Se necesitan guías que cumplan con el perfil profesional requerido para guiar a escolares y así preparen recorridos donde los niños puedan sentirse involucrados. Por ejemplo incluyendo algunas actividades como: rompecabezas con fotos de piezas arqueológicas, pintar figuras de las subexposiciones, usar plastilina para moldes de figuras arqueológicas, disfrazarse de los personajes de la sala, mientras el guía utiliza como recurso la narración de cuentos sobre la actividad que están realizando, transformando así la información arqueológica a un lenguaje con vocabulario sencillo. Tomando en cuenta que este tipo de recorridos, no debe de ser implementado a la ligera por cualquier persona o pasante, debe ser implementado por profesionales que hayan tenido capacitación previa en manejo de grupos, pedagogía didáctica, psicología del aprendizaje y al menos una licencia de guía profesional. Al implementarse los cambios mencionados se podrá solucionar el problema y contar con evidencia empírica sobre la utilización de cuentos para mejorar la recolección de vocabulario de los niños en las salas de arqueología, aportando así con una nueva técnica de guianza para el Museo Centro Cultural Manta y toda la Red de Museos del Ecuador que tengan salas permanentes de arqueología.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos mejoran la recolección de vocabulario de niños de tres a seis años que visitan la sala arqueológica del Museo Centro Cultural Manta?

## **Contexto y marco teórico**

La presente investigación se centra en temas que van conjuntamente ligados cuando se trata de aprendizaje y seres humanos. Razón por la cual, la didáctica orientada a la narrativa como técnica es esencial para dar soporte a este estudio. La narrativa es utilizada como herramienta dentro de la Sala de Arqueología para saber si mejora la recolección de vocabulario de los niños que visitan la Sala. La investigación cita fuentes de autores reconocidos los cuales han aportado con teorías que se relacionan con la narrativa y aspectos importantes de la misma cuando se trata de enseñanza. Se han utilizado teorías de autores como: Piaget, con la teoría de los esquemas (1960) y etapas del pensamiento (1960); Bruner, con el concepto de medición y andaminaje (1934); Ausbel, con la retención verbal de la información (1960); y Vygotsky con la perspectiva sociocultural (1934) y la zona de desarrollo próximo (1934). Todas estas teorías coinciden y comparten una idea básica de lo que se denominó Aprendizaje Significativo, teoría planteada por David Ausbel (1960).

El concepto de aprendizaje significativo, es un punto importante para entender mejor el proceso de aprendizaje. Según Mayer (2005) el aprendizaje significativo es cuando, “el estudiante relaciona la información nueva con toda aquella información que ya posee y reconstruye un nuevo conocimiento” (p. 54). Es por esta razón que toda la información que los niños tengan antes de recorrer la Sala o aprendan después del recorrido, les servirá para la recolección de vocabulario de temas relacionados con arqueología. Es importante señalar también que dentro de la didáctica las técnicas narrativas han tomado el nombre de reconceptualización narrativa. La reconceptualización narrativa es la técnica de enseñanza que puede ser utilizada como una herramienta sumamente útil que genera cultura y estimula el aprendizaje social tanto en la familia como en el contexto escolar (Falieres & Antolín,



2004). Actualmente se aplican las teorías del aprendizaje y la narrativa en las aulas de clases (Schneider, 2004).

Esta investigación pretende aplicar las teorías del aprendizaje y la reconceptualización narrativa en los recorridos con niños por la Sala Arqueológica del Museo Centro Cultural Manta. Consecuentemente, se tratará la importancia de un buen proceso de selección de personal para cubrir vacantes, enfocado especialmente en el perfil profesional que deben cumplir los guías turísticos. Debido a que literatura en general menciona que el proceso de selección de personal realizada por los departamentos de recurso humano en el pasado no era un aspecto importante para la empresa, lo que se buscaba era cubrir puestos (Nebot, 1999). Por ende se cubrían puestos a ciegas, teniendo como resultado personas no adecuadas que no cumplían con las exigencias que requieren algunos puestos de trabajo, generando una serie de problemas que repercuten directamente sobre la empresa. En la actualidad la selección de personal ha dado un giro totalmente nuevo, ya que existen profesionales en recurso humano, que no solo buscan cubrir vacantes con personas que tengan un título profesional (Nebot, 1999). Se buscan verdaderos talentos, personas que a más de tener un título de tercer nivel o especialización cumplan con un perfil psicológico con actitudes y aptitudes necesaria para cada puesto, contribuyendo así a la empresa y cubriendo de mejor forma sus necesidades (Nebot, 1999). Siendo este el caso de los museos, que necesitan personal que cumpla con el perfil adecuado para realizar un buen trabajo.

### **El propósito del estudio**

En esta investigación se pretende contestar: ¿Cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos mejoran la recolección de vocabulario de niños de tres a seis años que visitan la Sala Arqueológica del Museo Centro Cultural Manta? El estudio tiene la

finalidad de mejorar la enseñanza de arqueología por parte de guías en la Sala Arqueológica del Museo. Además cambiará potencialmente el perfil profesional del guía turístico en los museos del país que pretenden responder a las necesidades de los visitantes más pequeños.

### **El significado del estudio**

En el ámbito ecuatoriano y dentro de la Red de Museos del Ecuador bajo la Dirección Regional de Quito y Guayaquil, no existe aún información documentada acerca de la utilización del cuento como herramienta de guianza en las salas de arqueología a nivel nacional. Incluso las facultades de Turismo que forman guías profesionales, donde se imparte como cátedra "Técnicas de Guianza" no se ha implementado hasta el momento la narración de cuentos como una técnica que pueda utilizarse con niños dentro de recorridos en las salas arqueológicas de los museos del Ecuador. La causa se debe a que hasta hace poco las escuelas solo llevaban a recorridos por el Museo a niños de grados superiores; ya que se creía que los niños de tres a seis años podían comprender poco o nada del contenido arqueológico. Sin embargo, este último año 2012 el Ministerio de Cultura ha implementado programas educativos que tienen como propósito la inclusión de escuelas con todos sus grados a recorridos por el Museo. Mediante la investigación se podrá aportar con una nueva herramienta para mejorar la recolección de vocabulario de niños que visitan los museos no solo en Manta sino a nivel nacional.

### **Definición de términos**

A lo largo de la investigación se usan términos que pueden tener varias definiciones, debido a su uso frecuente es necesario aclarar a continuación los términos para una mejor comprensión.

**Aprendizaje Cooperativo:** “Estrategia de gestión del aula que privilegia la organización del alumno en grupos heterogéneos para realización de tareas de aprendizaje” (Enciclopedia Pedagógica Práctica, 2005, p. 869).

**Didáctica:** “Ciencia auxiliar de la pedagogía que estudia los problemas metodológicos relacionados con la enseñanza” (Diccionario Real Lengua Española, 2012, p. 55).

**Estimular:** “Iniciar a la ejecución de una cosa, o avivar una actividad” (Diccionario Real Lengua Española, 2012, p. 70).

**Grupalidad:** “Expresión dinámica de grupos que se refiere a interacciones, reacciones y transformaciones que evidencian las personas que lo componen” (Schneider, 2004, p. 141).

**Instrumentos culturales y signos:** “Todas las realizaciones el hombre que pasan a formar parte de la cultura de un pueblo” (Falieres & Antolín, 2004b, p. 46).

**Interacción:** “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos agentes, fuerzas, funciones” (Diccionario Real Lengua Española, 2012, p. 102).

**Pedagogía:** “Arte de enseñar o educar a los niños” (Diccionario Real Lengua Española, 2012, p. 174).

**Pensamiento Narrativo:** “Aquel pensamiento que construye el mundo en base a intensiones y significados” (Falieres & Antolín, 2004b, p. 58).

**Perfil profesional:** “Conjunto de todos conocimientos, capacidades, habilidades, aptitudes que debe tener un profesional para calificar para un puesto determinado” (Nebot, 1999, p. 13).

**Procesos cognoscitivos:** “Procesos intelectuales necesarios para el logro de aprendizajes significativos” (Falieres & Antolín, 2004, p. 226).

**Selección de personal:** “Proceso dinámico cuyo objetivo es encontrar a la persona más adecuada por sus actitudes personales, aptitudes y motivación, para cumplir un puesto de trabajo en una empresa determinada” (Nebot, 1999, p. 13)

### **Presunciones del autor del estudio**

Se ha establecido un calendario de visitas y se presume que las escuelas invitadas con niños de tres a seis años a hacer el recorrido por la Sala de Arqueología lleguen en los días y horas estipuladas. Se presume que los niños estén motivados y dispuestos a colaborar durante el recorrido y se integren dentro de su modalidad, por ende contesten las preguntas que valoraran lo que aprendieron sobre la Sala de Arqueología. De igual forma se pedirá permiso a los encargados de las escuelas para poder utilizar a los niños para la investigación y que ellos estén dispuestos a ser parte de la misma y firmen el formulario de consentimiento. Por otro lado, los museos de Estados Unidos y Europa ya se han implementado los cuentos como técnicas de guianza para niños, se presume que luego de esta investigación se pueda adoptar esta modalidad comenzando por la Red de Museos del Ecuador independiente de las diferencias culturales. Finalmente, tomando en cuenta que las teorías cognitivas y técnicas didácticas han sido utilizadas en aulas de clase teniendo excelentes resultados, se presume que se van a tener los mismo resultados dentro de las salas de arqueología al encontrar a personas que cumplan con un perfil profesional adecuado para implementarlas.

### **Supuestos del estudio**

Hasta la actualidad los guías del Museo no han identificado como una necesidad el implementar técnicas de guianza con narraciones de cuentos para niños de tres a seis años en la Sala de Arqueología. En el MCCM los pasantes que hacen las veces de guía están encasillados a un solo tipo de recorrido y no han sido capacitados para trabajar con grupos de

niños. Los guías al no diferenciar entre edades, dejan a un lado los beneficios que las narraciones de cuentos pueden aportar a la recolección de vocabulario de los niños que visitan las salas, pensando que todas las técnicas de guianza son aplicables a todas las edades.

A continuación se encuentra la Revisión de la Literatura dividida en cuatro partes, que sirven de apoyo para sustentar la investigación. La revisión de la literatura está seguida de la explicación de la metodología de investigación aplicada para probar si las hipótesis efectuadas por el investigador son ciertas, prosiguiendo con el análisis de datos encontrados, y las conclusiones.

## REVISIÓN DE LA LITERATURA

### Géneros de literatura incluidos en la revisión

#### Fuentes.

La revisión de la literatura para esta investigación se ha realizado en fuentes confiables y académicas. Debido a que el tema está relacionado a la enseñanza y pedagogía se ha utilizado libros de psicología educacional, psicología del aprendizaje, y planificación de la enseñanza desde la perspectiva psicológica, de autores reconocidos por sus investigaciones como por ejemplo: Mayer (2005), Reeve (2010), Ormrod (2012). Se han utilizado libros de didáctica que se enfocan en la “Educación narrativa” o “Reconceptualización narrativa de la psicología” como técnica de enseñanza a escolares y libros de recursos humanos relacionados a la selección de personal. Los libros utilizados para la presente investigación son de editoriales reconocidos como líderes de educación e investigación como McGraw Hill, Pearson Prentice Hall, y AlfaOmega. Se ha utilizado investigaciones realizadas por el Ministerio de Cultura del Ecuador, Ministerio de Relaciones laborales del Ecuador, Banco Central del Ecuador, Ministerio de Turismo del Ecuador, Consejo Internacional de Museos y UNESCO. Adicionalmente se ha utilizado *The Journal of American Psychologists* y la página web Google books para buscar libros electrónicos de selección de personal como: Allen (2006), Asorena Cao (1996), Nebot (1999) y libros de narrativa y pedagogía como Gil y Jover (2000), Calcagnini & Testa (s.f) y Volosky (1995).

### Pasos en el proceso de revisión de la literatura

Primero, se generó una lluvia de ideas de palabras claves que podrían ayudar en la búsqueda de libros o artículos relacionados con la enseñanza, aprendizaje, recolección de vocabulario, didáctica, escolares y selección de personal. Segundo, se procedió a la búsqueda

de libros físicos y electrónicos de autores y editoriales reconocidos en tres bibliotecas físicas y digitales, Biblioteca de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Biblioteca de la Universidad San Francisco de Quito y Biblioteca del Museo Centro Cultural Manta. Tercero, se leyó a los distintos autores y se utilizaron las referencias de los artículos para llegar a más fuentes. Cuarto, se buscaron temas y autores sugeridos por la directora de tesis que podrían complementar la investigación.

### **Formato de la revisión de la literatura**

La revisión de la literatura tiene un formato en el que se revisan tres temas. Primero, definición e importancia del aprendizaje. Segundo, didáctica enfocada a la técnica narrativa y las aportaciones en cuanto a narrativa de autores como Piaget, Ausbel, Bruner y Vygotsky. Tercero, la importancia de selección de personal adecuado para guía de Museos.

#### **Definición e importancia del aprendizaje.**

El proceso de aprendizaje permite a los seres humanos ser adaptables y poder desenvolverse de mejor forma en su entorno. Muy pocas veces se reflexiona acerca del tema, sin poner en consideración que desde que se nace hasta el fin de los días los seres humanos están en constante aprendizaje. Ahora bien ¿cómo se define el aprendizaje?

Los psicólogos definen y conciben el aprendizaje de dos maneras: (a) El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en la conducta como resultado de la experiencia. (b) El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en las asociaciones o representaciones mentales como resultado de la experiencia. (Ormrod, 2005, p. 5)

Se tomara en consideración la segunda definición debido a que habla de un cambio en las representaciones y asociaciones mentales, por lo tanto engloba las teorías conocidas como

*cognitivismo*. Las teorías cognitivistas se concentraron en cómo la información entra en el individuo, se producen cambios en las estructuras y finalmente se da un aprendizaje (Schneider, 2004). Las teorías cognitivistas, originaron conceptos que se utilizan en la reconceptualización narrativa como por ejemplo: el concepto de mediación y andamiaje de Bruner (1934) y la retención de la información verbal de Ausbel (1960) que van a ser utilizados más adelante cuando se hable de la reconceptualización narrativa como técnica dentro de la didáctica.

Por otro parte, el aprendizaje es sumamente importante para la vida cotidiana y académica. Es así que se dedican muchos años al aprendizaje en instituciones educativas durante la primera etapa de vida, ya que estas van a formar parte esencial del desarrollo de capacidades de todo ser humano. Se debe tomar en cuenta que el aprendizaje que se da en ámbitos escolares es sumamente diferente al que se da fuera de las aulas, ya que el aprendizaje dentro de las aulas es planificado, direccionado y se da a través de la ayuda de un docente que está formado para enseñar (Faileres & Antolín, 2004). El presente estudio está centrado únicamente en aprendizaje en ámbitos no escolares como es el caso del Museo. Es importante señalar que el aprendizaje que se da en ámbitos no escolares como los museos, está dirigido por un guía turístico que fue capacitado para transmitir cultura y conocimientos de una manera informal (UNESCO & ICOM, 2006). Los guías en la actualidad necesitan tomar cátedras como: manejo de grupos, didáctica, y psicología del aprendizaje, para que puedan trabajar con grupos de diferentes edades en los museos (UNESCO & ICOM, 2006). Los guías en base a la información aprendida deben planificar la enseñanza en cada visita de acuerdo a las edades, utilizando las herramientas adecuadas para escolares que visitan los museos. El MCCM es un ámbito no escolar, por lo tanto los guías turísticos que trabajan aquí deben planificar la enseñanza, y diseñar muy bien los recorridos dentro de las salas.



Uno de los principales objetivos del MCCM es llevar a escolares de tres a seis años a visitas que sean fructíferas, es decir que los niños aprendan de las salas. Los niños que visitan el MCCM, por lo general luego de la visita trabajan en las aulas de clase al regresar a las escuelas en base a los conocimientos aprendidos en el museo. Los docentes utilizan estas visitas en ámbitos no escolares como museos para complementar lo que los niños aprenden en el ámbito escolar. Por ejemplo los niños que están revisando historia del Ecuador constantemente revisan material sobre las primeras culturas asentadas en el territorio. Por esta razón es necesario que los guías expliquen el contenido de las salas con vocabulario sencillo para que sea comprendido por los alumnos y realmente sean un complemento de lo aprendido en clase. Por otro lado, los niños de Educación Inicial y Primero de Básica que aún no han tenido materias como historia del Ecuador y que no han escuchado sobre conceptos arqueológicos utilizan estas visitas para comenzar a construir un conocimiento previo que en años posteriores les facilite el aprendizaje de historia del Ecuador. Todo maestro sabe que los conocimientos previos que el alumno trae a una situación de aprendizaje es importante para su éxito (Hans, 2001). En toda enseñanza hay dos grupos de requisitos de aprendizaje: aquellos que aporta el alumno de su experiencia y aquellos que han adquirido en las clases anteriores (Hans, 2001). Por lo tanto, no importa la edad de los grupos que visitan los museos, todas las edades están en condiciones de aprender sobre el contenido arqueológico de la Sala y utilizar lo aprendido ya sea para reforzar conocimientos enseñados en el aula de clases o para construir conocimientos en el futuro. Concluyendo, así que el aprendizaje es de fundamental importancia tanto en el ámbito escolar como no escolar. El aprendizaje en estos dos ambientes mencionados se complementa y ayuda a los niños en el proceso de formación de conceptos.

### *Didáctica y narrativa como técnica de enseñanza.*

Desde hace algún tiempo viene apareciendo en bibliografía pedagógica un número considerable de trabajos centrados en las posibilidades educativas de las narraciones que en el contexto anglosajón es frecuentemente llamado “Expresiones autorreferenciales” o “Reconceptualización narrativa de la pedagogía” (Enciclopedia Escuela para Maestros, 2005, p. 836). Las narraciones sin importar el nombre que tomen dentro de cada país han sido un avance muy importante dentro de la didáctica, ya que se ha logrado encontrar una nueva alternativa mediante la cual se logre un aprendizaje significativo con escolares. Por ejemplo, autores como Hopkins señalan a la narrativa dentro de los procesos escolares como una acción que estimula el aprendizaje y que debe mantenerse en el corazón de sus prácticas (Hopkins, 1994, citado por Gil & Jover, 2000).

En relación con los alumnos si bien hasta ahora se han implementado muchas técnicas didácticas dentro del aula de clases, la reconceptualización narrativa no ha sido utilizada con tal frecuencia como herramienta para mejorar la recolección de vocabulario dentro de las aulas. Para autores como Timothy Leonard, la perspectiva de la narración debe ser integrada como meta teórica y práctica dentro del currículo como la iluminación de la experiencia vivida (Leonard, citado en Gil & Jover, 2000). La narración se podrá integrar como práctica dentro del aula y los docentes podrán tener una visión de la reconceptualización narrativa como una opción para una buena enseñanza. Tomando en cuenta que la narrativa incluso fue destacada hace más de 50 años por autores reconocidos (ej., Ausbel, 1960; Bruner, 1934; Piaget, 1960; Vygotsky, 1934) que hablan de la narrativa en sus teorías y mencionan la importancia de la misma en el aprendizaje. Por ejemplo, es así que Bruner (1960) describe el concepto de *pensamiento narrativo*, “como otra manera mediante la cual los sujetos pueden construir realidades” (Schneider, 2004, p. 620). Ausbel (1960), también explica que en

cuanto a la retención de la información verbal y la narrativa, existen cuatro elementos que hacen que los cuentos afecten la velocidad de aprendizaje en los niños, estos elementos son la asociación de ideas, la pronunciación de palabras, la imaginación y la visualización de objetos. Los cuatro elementos hacen que la información verbal se codifique de mejor manera desencadenando un aprendizaje significativo (Cofer & Paivio, 1971, citado por Ormrod, 2005). Finalmente, Vygotsky menciona la narrativa como una manera de planificar actividades con los niños y asociarlas al juego. La asociación permite que la enseñanza y el aprendizaje puedan implicarse de manera flexible y encajar perfectamente en el ámbito educacional (Aizencang, 2010). A continuación se encontrará de forma más detallada las aportaciones y teorías relacionadas a la narrativa de estos cuatro autores, que sin duda han sido un gran aporte para el desarrollo de la reconceptualización narrativa como técnica didáctica.

### *Piaget.*

La obra de Piaget se conoce hacia 1920, pero es redescubierta en la década de los 60 cuando el conductismo enfrenta una crisis profunda (Ormrod, 2005). Para Piaget, el conocimiento puede describirse en términos de estructuras que van cambiando a lo largo del desarrollo (Ormrod, 2005). Piaget propuso que los seres humanos aprenden a través de *esquemas* como “estructura mediante la que se representa el conocimiento del individuo” (Ormrod, 2005, p. 188). El conocimiento surge de la interacción continua sujeto-medio/sujeto-objeto: en esta interacción “el proceso de equilibración es el mecanismo central que regula la organización mental” (Schneider, 2004, p. 620). Al respecto a niños en la Sala de Arqueología, esto significa que hay interacción de los niños con el guía que les da el recorrido y surgen conversaciones de los conceptos arqueológicos. Posteriormente las

conversaciones se convierten en conocimientos y mediante un proceso de equilibración los conceptos arqueológicos son aprendidos. Adicionalmente, Piaget hace referencia al desarrollo cognitivo como “procesos intelectuales necesarios para el logro de aprendizaje” (Falieres & Antolín, 2004, p. 226). El desarrollo cognitivo tiene lugar a lo largo de etapas diferentes de manera que los procesos de pensamiento de cada etapa son distintos entre sí. La segunda etapa es en la que se va a prestar particular atención, debido a que:

Aparece cuando los niños tienen de dos a seis años de edad, es una etapa durante la que estallan las capacidades lingüísticas, de manera que el rápido incremento de vocabulario pone en manifiesto los nuevos esquemas mentales que están desarrollando. (Ormrod, 2005, p. 191)

Relacionado a la pregunta de investigación se puede considerar que los niños que van al MCCM que tienen edades de tres a seis años, están justamente en la etapa donde el vocabulario que se utiliza para enseñarles es esencial. Los niños de esta edad van a utilizar el vocabulario que ya conocen para entender el contenido de las salas, cada palabra nueva que se utilice la van a aprender rápidamente siempre y cuando tenga un significado previo con el que puedan asociarla. Por otro lado, Piaget al hablar de la equilibración manifiesta la equilibración como un proceso de construcción y reconstrucción de esquemas mentales (Abarca, 1993). Lo que quiere decir que el niño no permanece con las primeras ideas que se hace sobre una situación, las dudas que se generan acerca de conceptos hace que se produzca un desequilibrio (Abarca, 1993). La equilibración se logra mediante dos mecanismos que son: la asimilación y la acomodación (Abarca, 1993). La asimilación consiste en incorporar a las estructuras mentales ya construidas la nueva información y la acomodación consiste en reajustar las estructuras mentales en función de las transformaciones sufridas (Abarca, 1993). Es así que en el MCCM cuando se utilizan términos arqueológicos para guiar niños de tres a

seis años, los términos están demasiado alejados de sus esquemas mentales. En los niños se generan dudas y conflictos cognitivos sobre la información que escuchan y se produce un desequilibrio. Para que los esquemas mentales de los niños que están en la Sala de Arqueología vuelvan a equilibrarse se debe dar el proceso de asimilación y acomodación. En el proceso de asimilación los niños van a buscar dentro de sus esquemas mentales asociar los términos arqueológicos a palabras que ya conocen, y mediante la acomodación los términos se reajustaran en función de la transformaciones sufridas. Consecuentemente, los guías deben ser muy cuidadosos con el vocabulario que utilizan, ya que si se usan términos muy técnicos, los niños no van a poder asimilar con esquemas previos y se van a quedar en desequilibrio. Los guías deben relacionar una nueva palabra con un ejemplo (cuento) que los niños entienden o una palabra (sinónimo) que los niños si conocen para poder asimilar con un esquema previo y acomodarse al nuevo termino. Los niños pasan de desequilibrio a equilibrio y el resultado es aprendizaje.

*Bruner.*

Bruner, psicólogo estadounidense participó en la llamada Revolución Cognitiva en la década de los 60 que continua hasta hoy en día. Su contribución principal era de establecer una especial relación entre la mente y la cultura humana y por lo tanto entre el desarrollo de la mente y la educación (Schneider, 2004). Para este autor “el proceso educativo es una forma de diálogo por medio del cual el niño aprende a construir conceptualmente el mundo, con la ayuda y guía de un adulto y por caminos culturalmente definidos” (Faileres & Antolín, 2004, p. 57). Bruner plantea el concepto de *mediación y andaminaje*, en el cual entre la enseñanza y el aprendizaje hay un puente. El puente es ocupado por una persona que sabe más y que mediante la transmisión de sus conocimientos puede ayudar al otro sujeto a que aprenda. Por

consiguiente, entre la enseñanza y el aprendizaje intermedia el trabajo de un sujeto cognoscente que en el caso de los niños puede ser el padre, docente, o guía turístico (Faileres & Antolín, 2004). En particular, el guía turístico tiene un papel netamente de mediador, es más en la última restructuración que tuvieron los museos a nivel nacional en el Ecuador, se cambió el nombre de guía de museo, por el de mediador. Como lo menciona Bruner, es el guía la persona cognoscente que va a transmitir sus conocimientos a los niños y por medio del proceso de andaminaje, va a ser el encargado de hacer las tareas más difíciles dejando en mano de los niños las más fáciles para que se produzca un aprendizaje significativo.

Por otro lado, una de las ideas más provocadoras que ha generado Bruner es de que cualquier conocimiento por más complicado que parezca puede ser presentado a un alumno, independientemente de la edad (Faileres & Antolín, 2004). La formulación de Bruner conduce a una derivación didáctica específica llamada *curriculum espirado*. El *curriculum espirado*, se refiere a transformar información compleja, en información que de una forma intuitiva según la edad del niño pueda ser descubierta (Faileres & Antolín, 2004). Así cualquier conocimiento sin importar cuál sea puede ser traducido a una forma asequible para el niño en función de sus posibilidades de desarrollo. El concepto mencionado deja ver claramente, que los niños de tres a seis años están en condiciones de aprender el contenido de las salas de arqueología, el factor que va a determinar que haya recolección de vocabulario va a depender de cómo se presente a ellos la información. La narración de cuentos es una forma asequible de poner los términos técnicos de arqueología en vocabulario sencillo, que estimula la mente de los niños y mediante procesos intuitivos, más tarde se almacena ese conocimiento como recolección de vocabulario.

*Ausbel.*

En el proceso de aprendizaje es muy importante la retención de ideas por el individuo, para que se produzca un aprendizaje y un cambio de esquemas. Para Ausbel, la retención de la información verbal era muy importante. Debido a que los niños durante sus primeros años de vida reciben la mayoría de información en forma verbal, y la manera en que esa información sea transmitida va a lograr que se vuelva significativa para ellos. Es así que durante los primeros años de vida las fabulas y cuentos que los padres narran a sus hijos se vuelven parte esencial de su aprendizaje y mucho del vocabulario aprendido lo obtienen de cuentos (Schneider, 2004). Razón por la cual utilizar cuentos como técnica narrativa en la Sala de Arqueología del MCCM con niños de tres a seis años, va a ser una vía de acceso fácil para que los conceptos de arqueología (mediante información verbal) presentados a manera de cuento se vuelvan significativos y provoque que la retención dure por mayor tiempo. Por otra parte, es importante recalcar que Ausbel (1960) define el aprendizaje como la incorporación de nueva información en las estructuras cognitivas del sujeto, pero establece una clara distinción entre el aprendizaje memorístico y aprendizaje significativo. Reeve (2010) “habla de un aprendizaje significativo cuando se relaciona, de manera esencial, nueva información con la que el alumno ya sabe” (p. 81). Las ventajas del aprendizaje significativo que se muestra son tres: “Primero, la información que se aprendió de modo significativo dejara huellas en los conceptos inclusores. Segundo, los contenidos adquiridos significativamente son retenidos durante mayor tiempo. Tercero, los aprendizajes significativos producen cambios cualitativos en la estructura cognitiva del sujeto” (Schneider, 2004 p. 625). De acuerdo a Ausbel y su teoría de la retención de la información verbal, asociada al aprendizaje, las técnicas narrativas dentro del proceso de enseñanza son excepcionales para producir aprendizaje (Schneider, 2004). La información (conceptos arqueológicos) que es enseñada a

los niños de manera verbal (cuentos) provocan una mejor retención de la información, de esta manera los conceptos pueden cambiar los esquemas mentales y lograr que la información aprendida dure por más tiempo. Dejando claro que esta información aprendida de forma verbal tiene una retención a corto plazo en los niños que visitan la Sala de Arqueología, hasta que pueda comprobarse un aprendizaje a largo plazo.

*Vygotsky.*

Los niños desde su nacimiento constantemente están rodeados de adultos, ya sean estos padres, abuelos, maestros. La interacción con adultos que tienen un nivel cognitivo mucho más desarrollado influye en el proceso de aprendizaje. Vygotsky estaba convencido de que son los adultos quienes promueven el aprendizaje. Los adultos implican a los niños en actividades significativas e interesantes y de esta manera les ayudan y les enseñan a dominarlas (Ormrod, 2005). La teoría de Vygotsky se denominó Perspectiva Sociocultural, según esta teoría los adultos mediante su experiencia son los transmisores de conocimientos. La actividad social que se produce de manera constante en el día a día es la que ayuda a los niños a que aprendan de su cultura y las experiencias vividas permiten la internalización de esquemas sensorio motores, que posteriormente se ven envueltos en significaciones sociales (Faileres & Antolín, 2004). Los niños que visitan el MCCM con sus compañeros de aula y en compañía de un mediador o guía turístico, mediante la narrativa y las conversaciones interactúan socialmente. La interacción social que tiene el grupo provoca un aprendizaje, porque la guía mediante su experiencia transmite a los niños sus conocimientos acerca de las culturas. Las experiencias vividas por los niños que deja la narración de cuentos en la Sala de Arqueología del MCCM es la que va a permitir que la información se interiorice y sea almacenada en la memoria de largo plazo.



Por otra parte, Vygotsky investigó dentro del aprendizaje la noción de zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel de desarrollo real de un niño, caracterizado por como él puede resolver problemas independientemente sin ayuda de los demás, y el desarrollo potencial, caracterizado por la resolución de problemas bajo la guía o mediación de un adulto o compañero (Fracca, 2003). Piaget, menciona también la importancia de los procesos sociales, exponiendo que “la mente del niño madura mediante los diálogos cooperativos con personas hábiles que caen dentro de su zona de desarrollo próximo (Reed, 2007, p. 286). Por lo tanto, en el MCCM los guías en su papel de mediadores, enfocados en la teoría de Vygotsky pueden ayudar a los niños a entender vocabulario arqueológico mediante su guía ya que tienen más experiencia y conocimiento de los conceptos arqueológicos. Por otro lado, enfocados en la teoría de Piaget los guías mediante el dialogo que se dan en los recorridos por las salas les ayudaran a los niños explorar sobre los conceptos arqueológicos.

### **La importancia de selección de personal adecuado para guía de museos.**

En la actualidad, la selección de personal para los gerentes o directores de empresas tiene fundamental importancia, ya que depende del capital humano el óptimo funcionamiento de la empresa (Allen, 2006). Las personas encargadas del departamento de recursos humanos tienen sobre sus hombros la responsabilidad de contratar al personal idóneo para que cubra vacantes y puestos (Allen, 2006). Nebot (1999) manifiesta que para cubrir una vacante el aplicante no solo debe tener un título que se encasille en el puesto de trabajo, sino que debe de cumplir una serie de requisitos en los que son tomadas en cuenta las actitudes, aptitudes, y perfil psicológico del mismo. En la última década se escucha cada vez más dentro del área de recursos humanos el término selección por competencias (Nebot, 1999). La selección por competencias consiste en escoger a un individuo que no solo tenga un título en el área

requerida sino también las características de personalidad, devenidos comportamientos, que generen un desempeño exitoso en un puesto de trabajo (Nebot, 1999). Cada puesto de trabajo puede tener distintas características dependiendo de cada empresa y su cultura empresarial (Allen, 2006). Por ejemplo, la Red de Museos del Ecuador es una empresa pública, que pertenece al Ministerio de Cultura, donde hasta el 2011 no se había tomado en cuenta la selección por competencias o el cumplimiento de perfiles profesionales para las vacantes (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). Aunque no se han tomado en cuenta los perfiles profesionales en instituciones educativas no formales como museos hasta el año pasado, particularmente para los museos es necesario que se contraten guías que cumplan con el perfil profesional requerido (UNESCO & ICOM, 2006). La razón por la que los guías turísticos deben cumplir un perfil profesional, es por los objetivos y exigencias planteados por cada museo. Respecto al Ministerio de Cultura del Ecuador desde el año 2011 tiene como objetivo que los visitantes del museo aprendan sobre la cultura, que reflexionen sobre ella, y que se lleven la mejor experiencia del museo que visitan (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). Los objetivos del MCCM obligan al guía turístico de la actualidad a tener formación profesional, para que sean capaces de desarrollar proyectos y técnicas por sí mismo convirtiéndose en educadores informales (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). La tarea de convertirse en educadores informales no es nada fácil, sin embargo si los guías tienen una formación profesional adecuada puede lograrse sin ningún problema (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012).

### ***Competencias de un guía turístico.***

Por mucho tiempo se pensó que los guías turísticos debían ser personas interesadas por el arte, la cultura, la ciencia, con capacidades lingüísticas y de memorización, acabándose ahí la lista de aptitudes requeridas (Ministerio de Turismo del Ecuador, 2012). Sin embargo,

el cargo de guía turístico no es tan sencillo como parece y conocimientos de cultura general no es el único atributo que necesitan para ser merecedores del puesto (Ministerio de Turismo del Ecuador, 2012). Los guías turísticos deben tener una capacitación formal, donde se les enseñe no solo arte, cultura, ciencia sino también la manera de transmitirlos, además de fomentarse actitudes requeridas por el puesto (UNESCO & ICOM, 2006).

Las aptitudes más importantes que debe tener un guía turístico según el Ministerio de Turismo del Ecuador (2012) son:

Don de gente, autoridad, capacidad de improvisación, capacidad de observación, imaginación, creatividad, dotes artísticos, organización, disciplina, rigurosidad, dinamismo, entusiasmo, facilidad de aprendizaje de idiomas, honestidad, paciencia, calma, vivacidad, reflejos rápidos, intuición, y respeto por las normas. (p. 18)

Esta lista de aptitudes es deficiente ya que no menciona la empatía y la comunicación como aptitudes emocionales importantes para la guianza de niños de tres a seis años y grupos de todas las edades en general. Es importante mencionar que la comunicación es una aptitud esencial que debe estar dentro de las competencias de un guía turístico (UNESCO & ICOM, 2006). Identificar las competencias que un guía turístico debe tener es el punto de partida para hacer una selección de personal por competencias en el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura del Ecuador. Sin embargo, el guía turístico no solo necesita aptitudes, necesita también capacitación en manejo de grupos que le permita interactuar de mejor forma con los visitantes según sus edades (UNESCO & ICOM, 2006). No obstante, es de fundamental importancia señalar que antes de todo proceso de selección de personal se debe hacer un levantamiento de puesto (Asorena Cao, 1996). Un levantamiento de puesto, es una lista descriptiva del puesto que va a realizar la persona, se detalla: aptitudes, actitudes de debe tener el candidato, el título universitario que es requerido,

la propuestas de carreras que tiene el medio donde se da la vacante, las carreras que más se acerca al perfil de la vacante y cualquier otro requerimiento especial que necesite el candidato (Asorena Cao, 1996). La información recolectada en un levantamiento de puesto es necesaria para saber el perfil profesional de la persona que se necesita para cubrir una determinada vacante (Asorena Cao, 1996).

### ***Perfil profesional de un guía turístico en el Ecuador.***

En 2011 el Ministerio de Relaciones Laborales del Ecuador creó un departamento cuya misión es reclutar talento humano para las distintas empresas, tanto públicas como privadas en el país (M. A. Cedeño, entrevista personal, octubre 5, 2012). El departamento de recurso humano, Red Socio Empleo, ha elaborado con la ayuda de profesionales en el área un levantamiento de perfiles profesionales entre los cuales consta el de guía turístico (M. A. Cedeño, entrevista personal, octubre 5, 2012). El perfil profesional de guía turístico se encuentra a continuación.

Tabla 1

*Perfil profesional de guía turístico de Ecuador*

<b>PUESTO</b>	Guía turístico
<b>DESCRIPCIÓN DEL PUESTO</b>	Profesional en el área turística con conocimientos en arte, cultura, ciencia y demás ramas que estén ligadas al turismo. Capacidad de elaborar, organizar, y dirigir proyectos formales y no formales en un ambiente tanto público como privado. Conocedor de las distintas técnicas de manejo de espacios y grupos de todas las edades (niños, adultos, tercera edad etc.). Con plena ocupación de los recursos que su empleador le prevea.
<b>REQUERIMIENTOS</b>	Amabilidad Buen estado físico Capacidad de comunicación Capacidad para trabajar bajo presión Capacidad para trabajar en equipo Capacidades lingüísticas Creatividad Disciplina Don de mando Don de gente Entusiasmo Honestidad Imaginación Iniciativa Paciencia Sociabilidad
<b>PERFIL DE CARRERA</b>	Guía Nacional del Ecuador Ingeniería en Hotelería y Turismo Ingeniería en Turismo Licenciatura en Hotelería y Turismo Licenciatura en Turismo Técnico Superior en Operaciones Turísticas
<b>OCUPACIÓN LABORAL</b>	Guías nacionales Guías comunitarios Guías de museo Tour leader

MRL. Levantamiento de puestos 2011

*Fuente: Ministerio de Relaciones Laborales (2011)*

El perfil profesional desarrollado por la Red Socio Empleo deja muy claro las competencias que los guías turísticos deben tener en el Ecuador, ya sea que estos trabajen en el sector público, como en el privado. La amabilidad, honestidad, las capacidades lingüísticas, iniciativa, paciencia y buen estado físico, son un ejemplo de lo requerido para ser guía. Cuando se trabaja con grupos de niños es fundamental para un guía tener aptitudes como: don de mando, entusiasmo, imaginación, creatividad, amabilidad y sociabilidad, para poder llegar a grupos de estas edades y que tanto el guía como su grupo disfrute de los recorridos (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). Tener un título de guía nacional del Ecuador no necesariamente hace a las personas acreedoras de aptitudes

necesarias para ser guía. El departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura del Ecuador debe de hacer una selección por competencias donde las vacantes sean llenadas por el candidato ideal para el puesto. Hasta el 2012 el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura de Ecuador, no había realizado una selección por competencias, y los guías no cumplían con el perfil profesional para desempeñar sus funciones. La mitad de los guías no tenían título y los que lo tenían no poseían aptitudes necesarias para trabajar en este puesto (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2012). Los niños que visitaban el MCCM se iban de las salas sin poder comprender lo que sus guías les habían explicado (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012).

***Expectativas para los guías turísticos del sector público en el Ecuador.***

Según el libro *Sistemas y Política Nacional de Museos 2012* publicado por el Ministerio de Cultura del Ecuador, se han creado muchas expectativas acerca de los guías turísticos del Ecuador, y sobre los nuevos profesionales que están por graduarse en esta carrera en todo el país. Respecto a los guías de museo a nivel nacional, el Ministerio de Cultura 2012 publicó que el término guía turístico desapareció de las partidas de trabajadores del departamento de Recursos Humanos y fue remplazado por el de mediador, debido a una extensa investigación y reestructuración del puesto (Ministerio de Cultura, 2012). Por otra parte, el Ministerio en la actualidad busca que la cultura y tradiciones del Ecuador puedan ser transmitidas y no se pierdan (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). Los guías de museo juegan un papel sumamente importante, en la transmisión de cultura ya que son ellos quienes están en contacto con los visitantes de los 186 museos que hay en el país. El Departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura emprendió en 2012 una extensa búsqueda por trabajadores en el área turística que tengan talento y cumplan con el perfil requerido (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2012). Es decir, que el Ministerio de

Cultura no busca a guías recitadores de la información cultural, sino personas que amen su trabajo y estén en capacidad de elaborar proyectos educativos para personas de todas las edades que visitan los museos (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). El Ministerio de Cultura del Ecuador busca personas con iniciativa, dispuestas a colaborar con nuevas ideas, que logren transmitir a los visitantes de forma clara el contenido de la salas y por ende la historia de nuestras culturas (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012). Según la propuesta elaborada por el Ministerio de Cultura, los guías deben ser personas entusiastas formadas en el campo del turismo y con conocimientos de didáctica, que se conviertan en educadores informales, logrando que personas de todas las edades aprendan de la culturas y tradiciones en los museos (Ministerio de cultura del Ecuador, 2012). Se espera que las universidades a nivel nacional puedan capacitar a los estudiantes de turismo con los nuevos requerimientos que este perfil profesional exige (J. W. Nieto, entrevista personal, septiembre 2, 2012).

Luego de finalizar la revisión de la literatura se puede sintetizar, que el aprendizaje humano es un cambio en las estructuras mentales que se da constantemente a lo largo de la vida. Los niños de tres a seis años están en una etapa donde el lenguaje que se utiliza, es clave para el aprendizaje. Autores como Ausbel, (1960), Bruner (1934), Piaget (1960) y Vygosky (1934) dentro de las teorías cognitivas mencionan la reconceptualización narrativa como una alternativa de enseñanza. La reconceptualización narrativa es una técnica de enseñanza mediante cuentos que facilita el aprendizaje. Los cuentos son un elemento importante en la enseñanza debido a que crean vínculos afectivos, que permiten que la información sea recordada por mayor tiempo (Volosky, 1995). Al respecto de la enseñanza a niños en instituciones educativas no formales como los museos, la reconceptualización narrativa es una propuesta de enseñanza para guías de museos. Es importante señalar que en

el Ecuador el Ministerio de Cultura encargado de los 186 museos a nivel nacional, ha encontrado un déficit en el perfil profesional de los guías de museo actuales. Hasta el año pasado más de la mitad de los guías de museos eran pasantes de las carreras de turismo o no tenían un título de tercer nivel. La poca capacitación de los guías les impide desarrollar programas educativos y poner en práctica técnicas de enseñanza como la reconceptualización narrativa. Para el año 2012 el Ministerio de Cultura hizo una propuesta, donde se busca guías de museos que posean una serie de actitudes y aptitudes que encajen con el perfil profesional de guías de museo, de esta manera se podrá brindar un óptimo servicio para visitantes de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología.

A continuación se encuentra la metodología y diseño de investigación, donde detalla que tipo de metodología se utiliza en este estudio, y porque este tipo de metodología es la adecuada, para poder obtener información valida. El diseño de la investigación, menciona la población, la forma de recolección de datos, y el piloto del estudio que llevará posteriormente al análisis y conclusiones.



## METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### **Justificación de la metodología seleccionada**

El presente estudio utilizó una metodología cuantitativa ya que se pretende determinar cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos mejoran la recolección de vocabulario de los niños en la Sala de Arqueología del MCCM. El término cuantitativo refiere lo que se puede expresar numéricamente (Diccionario Real Lengua Española, 2012, p. 50). La investigación cuantitativa recoge y analiza datos sobre hipótesis en forma numérica y utiliza la estadística para analizar los mismos (Fernández & Pértegas, 2002). Según Spiegel, (1991) la estadística estudia los métodos científicos para recoger, organizar, resumir y analizar datos, así como para sacar conclusiones válidas y tomar decisiones razonables basadas en tal análisis. La presente investigación es de tipo cuantitativa ya que tiene como finalidad utilizar el método experimental para poder observar los cambios que la reconceptualización narrativa como técnica de guianza provoca en la población de niños en la Sala de Arqueología del MCCM. La investigación utiliza la recolección de datos cuantificables de las variables a través de la herramienta de pre prueba y post prueba. La pre prueba y la post prueba consisten en nueve preguntas que tienen una calificación numérica. En base a la calificación numérica, las variables de la población son analizadas estadísticamente mediante una prueba de hipótesis. Respecto a los resultados estadísticos se busca sacar conclusiones válidas y tomar decisiones para el análisis. Por lo tanto, la metodología cuantitativa es la adecuada para utilizar en la presente investigación, ya que tiene como finalidad encontrar datos numéricos en base a un experimento, para analizarlos estadísticamente y poder llegar a una conclusión

### **Herramienta de investigación utilizada**

La investigación ha utilizado la herramienta de experimento. Zimny (1961) define el experimento como una observación de fenómenos, los cuales se les hace ocurrir bajo situaciones de estricto control en los que se hacen variar uno o más factores, mientras los restos permanecen constantes, y donde las unidades experimentales son asignadas aleatoriamente (Balluerka & Vergara, 2002). La a investigación, busca identificar como y hasta qué punto la reconceptualización narrativa mejora la recolección de vocabulario de arqueología en niños de tres a seis años a diferencia de los niños que son guiados con términos técnicos. Por lo tanto, el diseño experimental es el que más se apegaba a los objetivos de la investigación. Debido a que es factible separar aleatoriamente a los niños de tres a seis años que participan en la investigación en dos grupos y aplicar dos tipos de recorrido, para posteriormente analizar los efectos logrados utilizando herramientas como la pre prueba y post prueba. Consecuentemente, luego de encontrar la herramienta de investigación adecuada se procedió a emplearla. Durante cuatro días desde el martes 18 de septiembre al viernes 21 de septiembre del año en curso (2012) se han hecho dos tipos de recorridos de 25 minutos y de 40 minutos por la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. El diseño experimental a utilizarse es el de pre prueba y post prueba, ya que aunque los niños no tenían ningún conocimiento previo de arqueología era necesario levantar una línea base para el experimento y hacer una pre prueba que refleje que los niños no sabían del contenido de la Sala de Arqueología y un post test que refleje si hubo recolección de vocabulario luego de los recorridos con las diferentes técnicas de guianza. Cabe señalar que las preguntas del test fueron realizadas por la investigadora en base a su experiencia y conocimiento de la Sala de Arqueología con el apoyo del tríptico de la exposición, que fue elaborado en noviembre del año 2008 por La Dirección Cultural del Banco Central del

Ecuador. En el tríptico se encuentran actividades didácticas diseñadas para realizarse después de las visitas a la Sala (actividades que nunca han sido realizadas con ningún grupo de visitantes). Una vez obtenidos los datos numéricos de las pre pruebas y post pruebas, es necesario utilizar la estadística para poder analizar los datos y en base a eso poder llegar a una conclusión. La investigadora utilizó el programa de Excel, para tabular las respuestas, elaborar los gráficos, y llegar a las conclusiones.

### **Descripción de participantes**

#### **Número.**

En este estudio participaron 40 niños en total, 20 niños de Educación Inicial y 20 niños de Primero de Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos, de la ciudad de Manta, entre los tres y seis años de edad.

#### **Género.**

De los 40 niños, 18 son mujeres, y 22 son hombres.

#### **Nivel socioeconómico.**

Los niños de esta escuela son de nivel socioeconómico bajo.

#### **Características especiales relacionadas con el estudio.**

Al total de estudiantes se les dividió en dos grupos de forma aleatoria mediante la lista de asistencia a clases. Los nombres de los 20 estudiantes de Educación inicial se escribieron en papeles, se colocó los papeles en una caja y se sacaron los primeros 10 nombres de los estudiantes que constaban en la lista de asistencia. Los primeros 10 estudiantes de Educación Inicial formaron parte del grupo experimental (GE), y los 10 estudiantes restantes formaron parte del grupo de control (GC). El mismo proceso de selección aleatorio fue repetido con

Primero de Básica. Por lo tanto, la mitad del paralelo de Educación Inicial escogidos aleatoriamente con edades de tres a cuatro años y la mitad del paralelo de Primero de Básica escogidos aleatoriamente con edades de cinco a seis años fueron considerados para el GE y la otra mitad de ambos paralelos con las mismas edades fueron considerados para el GC. La población total comparte las mismas características que son: niños de tres a seis años de edad de Educación Inicial y Primero de Básica de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos.

### **Fuentes y recolección de datos**

La recolección de datos de este estudio proviene de las pre pruebas y post pruebas que hicieron ambos grupos. El test consta de nueve preguntas cerradas de opción múltiple (elaborado por la investigadora, sin validación externa) (Revisar Anexo A) que luego se procederá a tabular en Excel y elaborar los gráficos para encontrar las diferencias entre la recolección de vocabulario del GE y del GC.

### **Prueba piloto.**

El presente estudio se trata de una prueba piloto, realizada con 20 niños de Educación Inicial y 20 niños de Primero de Básica. La prueba piloto consistió en recorridos de 25 minutos (recorridos con narrativa) y recorridos de 40 minutos (recorrido con términos arqueológicos) por la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta, durante una semana, los días (martes, miércoles, jueves, viernes) debido a que el Museo no abre los días lunes. Previamente a la realización de la prueba piloto se presentó una carta de consentimiento a la Directora de la Escuela, donde aceptaba que se utilice estas visitas educativas como objeto de estudio (Revisar Anexo B).

Se llevó a cabo un muestreo por conveniencia. Creswell (2008) lo define como un procedimiento de muestreo cuantitativo en el que el investigador selecciona a los

participantes, ya que están dispuestos y disponibles para ser estudiados. En la presente investigación la investigadora realizó el muestreo por conveniencia, ya que los alumnos de la Escuela Pedro Fermín Cevallos estaban dispuestos a participar en el estudio y no había otras escuelas dispuestas a participar en el mismo. Las guías fueron llevadas a cabo por la investigadora, Guía Nacional del Ecuador, con respectiva licencia de guía otorgada por el Ministerio de Turismo del Ecuador. El GE como el GC fueron guiados por la misma guía en los diferentes días que se llevó a cabo la prueba piloto, siendo así la investigadora parte de la investigación realizada.

El objetivo de llevar a niños de tres a seis años a recorridos por la Sala de Arqueología es que logren la recolección de vocabulario arqueológico que se menciona en la Sala. Se busca que los niños al ver los objetos que tiene cada subexposición puedan aprender el nombre del objeto, la cultura a la que pertenecen y para que se utilizaban. Al relacionar la cultura, el objeto, y su utilización los niños podrán entender los conceptos de cada subexposición. Al finalizar el recorrido si los niños han recolectado vocabulario, van a poder responder correctamente las preguntas de la post prueba.

El día martes 18 de septiembre de 2012 comenzó el experimento con el paralelo de Educación Inicial. Los nombres de los 20 alumnos de Educación Inicial se escribieron en papeles, se colocó los papeles en una caja y se sacaron los primeros 10 nombres de los alumnos que tendrían un recorrido por la Sala de Arqueología con términos técnicos. El día miércoles 19 de septiembre de 2012 asistieron los otros 10 alumnos restantes de Educación Inicial que tuvieron un recorrido por la Sala de Arqueología con cuentos. El día jueves 20 de septiembre de 2012 procedió el experimento con el paralelo Primero de Básica. Los nombres de los 20 alumnos de Primero de Básica se escribieron en papeles, se colocó los papeles en una caja y se sacaron los primeros 10 nombres de los alumnos que tendrían un recorrido por

la Sala de Arqueología con términos técnicos. El viernes 21 de septiembre de 2012 los 10 alumnos restantes de Primero de Básica asistieron para tener un recorrido por la Sala de Arqueología con cuentos. El grupo experimental lo conformaron los 20 niños que tuvieron guanzas mediante cuentos y el grupo de control lo conformaron los 20 niños que tuvieron guanzas mediante términos técnicos. Antes y después de cada recorrido a ambos grupos el GE y GC, se les hizo una pre prueba y post prueba con nueve preguntas cerradas de verdadero y falso correspondiente a cada hito o subexposición. Las preguntas se limitaron a ser verdaderas o falsas, debido a que los niños en edades de tres a seis años tienen capacidades de escritura y lectura limitadas. La prueba en la que ellos marcaran la V si la pregunta es verdad y la F si la pregunta es falsa, hacia fácil la tarea de registrar las respuestas de los niños y controlar que lo que ellos respondían era lo que se marcaba en el papel.

El grupo de control llegó al MCCM y fue llevado al centro documental del primer piso, donde los niños se sentaron en las mesas de trabajo y se les dio una pre prueba de nueve preguntas. La investigadora leyó cada pregunta y explicó a los niños que si lo que ella decía era verdadero marcaran la V y si lo que ella decía era falso marcaran F. Las nueve preguntas fueron leídas por la investigadora y contestadas por los alumnos progresivamente. Posteriormente el grupo tuvo un recorrido lineal de 40 minutos sin ninguna actividad por las nueve subexposiciones. El recorrido fue el mismo que se da a un adulto, pasando por cada subexposición y nombrado los objetos que se observan en las vitrinas por sus nombres arqueológicos y contexto en el que eran utilizados. Durante el recorrido fueron empleados los siguientes términos: *picos, achuelas, ornamentas, cuarzo, tolas de construcción, zoomorfo, antropomorfo, fitomorfo, incensario, bicéfalo, hachuelas, metalurgia, gicta, nariguera, orejera, repujado, chamanes, chamanismo, orfebres, coqueros, venus, espiritualidad*. Los niños en las subexposiciones observaron los siguientes objetos: los picos y hachuelas

utilizadas como herramientas agrícolas por la Cultura Las Vegas, los entierros, ornamentas, vasijas, materiales de composición y decoración (cuarzo, barro) de la Cultura Valdivia, la construcción de templos ceremoniales sobre tolas, la utilización de incensarios y botellas silbato de tipo antropomorfo, zoomorfo y fitomorfo de la Cultura Chorrera, las réplicas de chamanes jaguares, curanderos y agricultores de la Cultura Machalilla, los telares, agujas, torteros, joyas de oro, plata, cobre, gictas, morteros, hoja de coca y la moneda de concha spondylus de la Cultura Manteña. Luego de una amplia explicación de cada objeto en las subexposiciones el grupo experimental bajó nuevamente al centro documental ubicado en el primer piso, y se les dio la post prueba (una nueva hoja con la mismas nueve preguntas iniciales de verdadero y falso) sobre la exposición de la Sala de Arqueología. La investigadora leyó nuevamente las preguntas y explicó que se marcara la V si la pregunta era verdadera o la F si la pregunta era falsa. Los alumnos contestaron progresivamente cada pregunta, al terminar la prueba regresaron a la escuela.

El grupo experimental llegó al MCCM y fue llevado al centro documental del primer piso, donde los niños se sentaron en las mesas de trabajo y se les dio la pre prueba de nueve preguntas de verdadero y falso. La investigadora procedió de la misma forma que con el grupo de control, las nueve preguntas fueron leídas y explicó que la V significaba verdadero y la F significaba falso. Las preguntas fueron leídas por la investigadora y contestadas progresivamente por los alumnos. Posteriormente, el grupo experimental tuvo un recorrido con un cuento (Revisar Anexo C) que se lo fue narrando mediante se avanzaba por las subexposiciones, donde se podían ir viendo los objetos que el cuento mencionaba. La guía al narrar el cuento de Kakaran hizo una conexión entre los objetos de la Sala de Arqueología que el grupo experimental iba observando, los conceptos que cada objeto representa, y las preguntas que posteriormente iban a ser realizadas en la post prueba. El cuento tenía como

finalidad, que los niños al observar los objetos y escuchar la narración asociaran la información a los conceptos arqueológicos que se querían enseñar y posteriormente los recordaran para responder correctamente la post prueba. El primer concepto que se quería enseñar es el de las costumbres agrícolas de los primeros habitantes en la Cultura Las Vegas. El cuento menciona que Kakaran llegó a las Vegas y observó cómo sus habitantes recogían caracolas a orillas del mar y utilizaban sus picos como herramientas para hacer huecos en la tierra para sembrar maíz y calabaza. La pregunta realizada fue ¿Las caracolas eran utilizadas como picos y hachuelas para la agricultura? De esta manera los niños recuerdan las caracolas como herramientas utilizadas para sembrar y la asocian a la agricultura. El segundo concepto es el de costumbres funerarias de la Cultura Valdivia. Kakaran llegó a Valdivia, una comunidad que estaba celebrando con una fiesta la muerte de uno de sus miembros. El muerto estaba colocado en una vasija (urna funeraria) con sus pertenencias. La pregunta realizada fue ¿Lo muertos en la cultura Valdivia eran puestos en urnas funerarias? Los niños asocian la muerte y las fiestas, recordando que para los de la Cultura Valdivia la muerte no significaba tristeza y las personas eran puestas en vasijas de barro llamadas urnas funerarias. El tercer concepto fue el de la utilidad de las vasijas en la Cultura Valdivia. Kakaran tomó desayuno en una vasija de barro que luego le obsequiaron. La pregunta realizada fue ¿Las vasijas de la Cultura Valdivia eran utilizadas como vajilla? Los niños recuerdan el regalo de Kakaran, asimilando que las vasijas en la Cultura Valdivia eran utilizadas para comer, conservar y transportar alimentos como una vajilla. El cuarto concepto es el de lugares espirituales (templos ceremoniales) para la Cultura Chorrera. Kakaran vio casas sobre unas montañas de tierra llamadas tolas y su padre lo llevó ahí para que hiciera una oración, dejara una ofrenda y pidiera a los dioses por su familia. La pregunta realizada a los niños fue ¿Los centros ceremoniales eran construidos sobre montañas de tierra llamadas tolas? Los niños



asocian las montañas de tierras (tolas) a lugares espirituales, iglesias o centros ceremoniales a donde se iba a orar y pedir a los dioses. El quinto concepto es el de las ofrendas asociadas a las botellas silbato y su sonido. El cuento menciona que en los templos ceremoniales se dejaba como ofrenda o regalo a los dioses una botella con forma de animal que hacía el sonido del animal que representaba, Kakaran pidió a su padre le compre una botella para regalarla a los dioses. La pregunta realizada fue ¿Las Botellas Silbato hacen el sonido exacto de los animales que representan? Los niños recuerdan las botellas en forma de animal que silba que vieron en las vitrinas, como la ofrenda que Kakaran ofreció a los dioses en el templo ceremonial y así podrán asociarlo a la respuesta. El sexto concepto es el chamanismo de la Cultura Machalilla. Los chamanes eran personas especiales para la comunidad con diferentes funciones: uno llamaba a los espíritus, otro llamaba a la lluvia, y el otro curaba a los enfermos, según su función tomaban un nombre. La pregunta realizada fue ¿En Machalilla había chamanes curanderos, agricultores, y jaguares? Los niños recuerdan la actividad de los chamanes y las asocian los tres diferentes chamanes que observaron en las vitrinas al nombre que cada uno tenía en sus actividades chamanicas. El séptimo concepto es el uso de joyas y metales por la Cultura Manteña. Los habitantes de la Cultura Manteña compraban joyas de distintos tamaños y materiales como oro, plata y cobre para adornar sus cuerpos. La pregunta realizada fue ¿Todos las personas de la comunidad utilizaban las mismas joyas? Los niños vieron las diferentes joyas que menciona el cuento en la subexposición, así asocian lo que observaron y escucharon a la respuesta de la pregunta. El octavo concepto es el de la función de la hoja de coca. Las personas usaban hoja de coca como medicina para calmar el dolor. La pregunta realizada fue ¿La hoja coca era utilizada como una droga? Los niños recuerdan que la hoja de coca era comprada como una medicina por personas de todas las culturas para calmar el dolor y así descartan la opción de ser

utilizada como droga. El noveno concepto era el sistema monetario de la Cultura Manteña. La concha spondylus era una concha muy difícil de conseguir que se encuentra en el fondo del mar y que es utilizada como moneda. La pregunta fue ¿La concha Spondylus era utilizada como moneda por los Manteños? Los niños recuerdan que la concha spondylus que se encuentra bajo el mar por ser difícil de conseguir era utilizada por los Manteños para comprar y vender objetos, así relacionan su uso con el sistema monetario. Consecuentemente al terminar de recorrer la última subexposición, la guía terminó de narrar el cuento, respondió inquietudes de los participantes, y dirigió el grupo experimental nuevamente al centro documental donde tomaron la post prueba. La investigadora leyó nuevamente las nueve preguntas iniciales y explicó el uso de V (verdadero) y F (falso) en las respuestas. El grupo experimental contestó progresivamente la post prueba y regresó a la escuela.

Posteriormente a la visita del grupo experimental y del grupo de control, se procedió a revisar las pruebas (pre prueba y post prueba) y tabular sus respuestas en el programa de Excel. A continuación se encuentra el análisis de los datos, mediante el método estadístico de prueba de hipótesis que a través de valores numéricos aprueba o rechaza hipótesis planteadas para llegar a una conclusión.

## ANÁLISIS DE DATOS

### Detalles del análisis

Primero, se realizó la pre prueba al GC y al GE cuando los grupos llegaron al Museo por primera vez hacer el recorrido. La pre prueba sirvió para levantar una línea base, el cual tenía como objetivo, dejar sentado que la población que visitó el Museo Centro Cultural Manta no tenía conocimientos previos de la Sala de Arqueología antes de comenzar el recorrido. Segundo se procedió a realizar una post prueba inmediatamente después del recorrido por la Sala de Arqueología tanto en el GC que fue guiado con términos técnicos de arqueología como en el GE que fue guiado con técnicas narrativas. Es necesario mencionar que una post prueba inmediatamente luego de la visita al Museo no determina aprendizaje de los conceptos a largo plazo, solo puede determinar recolección de vocabulario de los conceptos arqueológicos, aspecto que será mencionado más adelante en las limitaciones del estudio. Las respuestas de la pre prueba y post prueba fueron tabuladas en tablas donde se muestran las calificaciones de los alumnos sobre nueve (cada pregunta acertada tenía un valor de un punto). Al final se sacó un promedio de notas de cada grupo, para luego realizar pruebas de hipótesis en la cual se tiene una hipótesis nula y una hipótesis alternativa que será aprobada o rechazada. Se realizaron tres pruebas de hipótesis para sacar conclusiones acerca de si los cuentos mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta o no.

### ***Resultados de la pre prueba de toda la población.***

La tabulación de la pre prueba muestra los resultados de toda la población, en el cual se puede apreciar que tanto los niños de Educación Inicial, como Primero de Básica, tuvieron calificaciones bajas, donde sobre nueve la nota más alta fue tres y la más baja uno. Una de las posibles causas para este resultado es que lo niños nunca antes habían visitado la Sala de

Arqueología y no tenían conocimiento previo de los conceptos de la misma. Para los niños las preguntas eran desconocidas y como eran de opción múltiple verdadero o falso las contestaban al azar, por eso algunos si tuvieron respuestas correctas, aunque el promedio grupal de esperarse por esta razón es bajo.

Tabla 2

*Tabulación pre prueba de toda la población*

RESULTADOS PRETEST TODA LA POBLACIÓN

Encuesta #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40						
curso	EDUCACIÓN INICIAL																				PRIMERO DE BASICA																									
edad	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	5	6	5	5	6	5	6	5	5	6	5	6	5	6	6	6	5	6	5	5						
genero	F	F	F	F	F	F	F	F	F	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M					
pregunta #	1	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F				
2	V	V	V	F	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V			
3	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
4	V	V	F	F	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V		
5	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	V			
6	V	V	F	F	F	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
7	F	F	V	F	V	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
8	V	F	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
9	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	V	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	
NOTA	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2	1			

CORRECTO   
 INCORRECTO

Calificación más alta 3  
 calificación más baja 1

### ***Hipótesis planteada.***

Seguido a esta tabulación, se procedió a hacer una prueba de hipótesis. “La hipótesis se puede definir como el planteamiento general del problema” (Salkind, 1998, p 28). Se estableció una hipótesis nula ( $H_0$ ) y una hipótesis alternativa ( $H_a$ ). Para Salkind (1999) una hipótesis nula es una afirmación sobre la población, mientras la hipótesis alternativa es la negación a la hipótesis nula o afirmación de la población. Para proceder a una prueba de hipótesis en esta investigación, se determinaron las hipótesis:  $H_0$ = Los niños que visitan el Museo Centro Cultural Manta tienen conocimiento de los conceptos enseñados en la Sala de Arqueología,  $H_a$ = Los niños que visitan el Museo Centro Cultural Manta no tienen conocimiento de los conceptos enseñados en la Sala de Arqueología. Segundo se determinó

el nivel de significancia donde alfa tiene un valor de 0,05 y el nivel de confianza se establece en un 95% , al usar la distribución de probabilidades inversa se tiene intervalos de -1,959964 y 1,959964. Tercero se mide el estadístico Z tipificado que permite saber si la hipótesis  $H_0$  (nula), cae dentro del rango donde se acepta o se rechaza la misma.

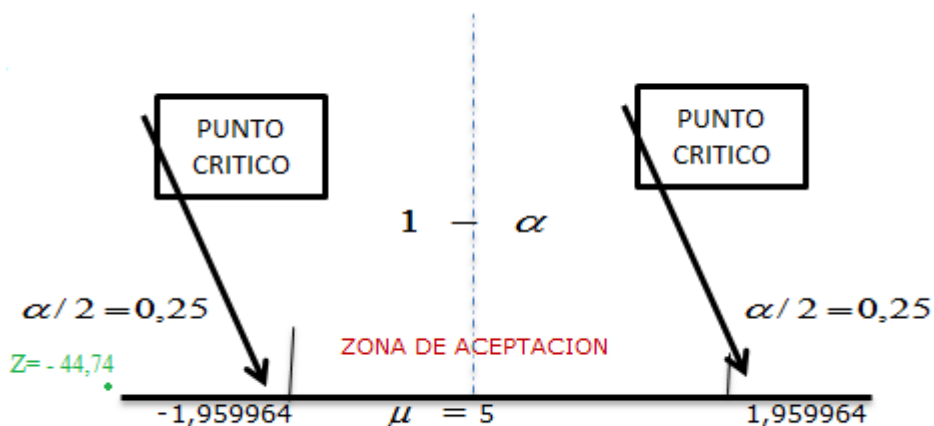


Figura 1. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Los niños que visitan el Museo Centro Cultural Manta no tienen conocimientos de los conceptos enseñados en la Sala de Arqueología.

La muestra ( $n=40$  niños) con un promedio general de notas de 1,7 tiene desviación estándar 0,47 y desviación típica de 0,07. El estadístico de prueba de esta hipótesis fue de  $Z=-44,74$  valor que mide el grado de aceptación o rechazo, el valor  $Z -44,74$  de este estudio cae fuera del reglón que hace que la hipótesis nula sea falsa, y se procede a aceptar la hipótesis alternativa. En este caso:  $H_a=$  Los niños que visitan el Museo Centro Cultural Manta no tienen conocimiento de los conceptos enseñados en la Sala de Arqueología.

#### ***Post prueba grupo de control.***

Siguiendo con el análisis, la post prueba se aplicó sobre el grupo de control que fue guiado con términos técnicos de arqueología. La muestra de 20 niños, al tabular los resultados tuvo calificaciones bajas parecidas a la pre prueba, donde sobre nueve la nota más alta fue cinco y la más baja uno. Una de las posibles causas para el resultado, se atribuye a

que los términos técnicos de arqueología no son entendidos por los niños. La comprensión de la Sala de Arqueología es mínima y el grupo desvía la atención, por lo cual al terminar el recorrido el GC tiene una idea de lo que escuchó sin embargo, no puede asociar los conceptos a las preguntas realizadas. El GC nuevamente utiliza el azar para contestar la mayoría de preguntas y el promedio grupal es de 2,6 aunque es superior al de la pre prueba 1,7 está nuevamente en un rango bajo. El incremento que tuvo el GC fue 0,9 decimas desde la pre prueba lo que hace suponer que hubo poca comprensión de los conceptos. Sin embargo, es necesario realizar una prueba de hipótesis para aceptar o rechazar la hipótesis y confirmar la suposición de la investigadora.

Tabla 3

*Tabulación post prueba grupo de control*

Resultados Grupo de control

Encuesta #	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
curso	EDUCACIÓN INICIAL										PRIMERO DE BASICA									
edad	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	5	6	5	5	6	6	6	5	6	5
genero	F	F	F	F	F	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	M	M	M	M	M
pregunta #																				
1	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	V	V	V	F	F	V	F	F
2	V	V	F	F	V	V	V	V	V	V	F	V	V	F	V	V	V	V	F	V
3	F	F	F	F	V	F	F	F	V	F	F	F	F	V	F	F	F	F	V	F
4	F	V	F	F	V	V	V	F	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
5	V	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	V
6	V	V	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	V	V	F	F	F	F
7	F	F	V	F	V	V	F	V	V	V	F	V	V	F	F	V	V	V	F	F
8	V	F	F	V	V	F	F	V	V	V	V	V	V	V	V	F	F	F	V	V
9	F	F	V	F	F	V	V	F	F	V	F	F	F	F	F	F	V	V	F	F
NOTA	3	2	5	2	2	3	3	2	4	2	1	1	3	3	2	3	3	4	2	1

CORRECTO  
INCORRECTO

Calificación más alta 5  
calificación más baja 1

***Hipótesis planteada.***

Seguido a esta tabulación, se procedió a hacer una prueba de hipótesis. Primero se determinaron las hipótesis: Ho=Los términos técnicos mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural

Manta,  $H_a$ =Los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.

Segundo se determinó el nivel de significancia donde alfa tiene un valor de 0,05 y el nivel de confianza se establece en un 95%, al usar la distribución de probabilidades inversa se tiene intervalos de -1,959964 y 1,959964. Tercero se calcula el estadístico Z tipificado que para esta prueba de hipótesis fue de -7,69.

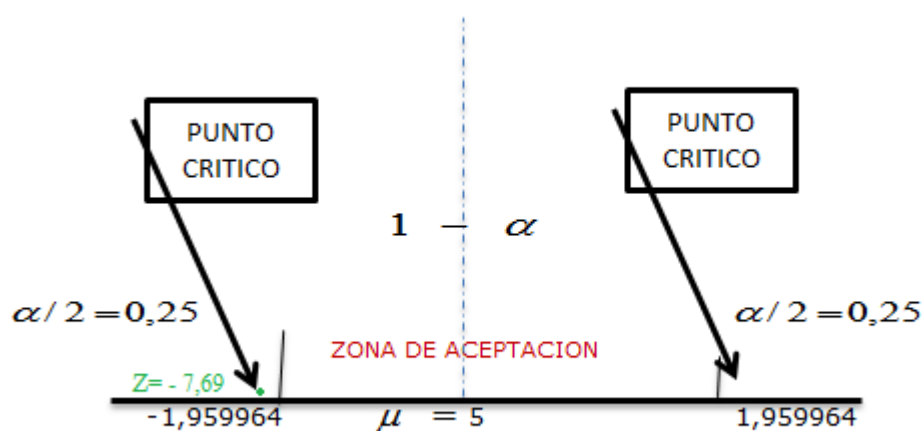


Figura 2. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.

La muestra ( $n= 20$  niños) con un promedio general de notas de 2,6 tiene desviación estándar 1,38 y desviación Típica 0,31. El estadístico de esta prueba de hipótesis fue de  $Z= -7,69$ . De esta manera el estadístico Z cae fuera del reglón de aceptación que hace que la hipótesis nula sea falsa, y se procede a aceptar la hipótesis alternativa. En este caso:  $H_a$ = Los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.

***Post prueba grupo experimental.***

La investigadora procedió a aplicar la post prueba al grupo experimental, que fue guiado con técnicas narrativas. Las preguntas de la post prueba eran nueve preguntas cerradas de verdadero y falso acerca de cada subexposición de la Sala de Arqueología. La post prueba había sido observada anteriormente por los niños ya que eran las mismas nueve preguntas que respondieron en la pre prueba en el centro documental del Museo antes de comenzar la visita por la Sala. Con una muestra de  $n=20$  niños, al tabular los resultados se obtuvo calificaciones más altas que los grupos anteriores. La prueba constaba de nueve preguntas y cada pregunta contestada correctamente valía un punto, es decir la calificación más alta que se podía llegar a tener es nueve. En el grupo experimental la nota más alta que obtuvieron los niños fue nueve y la más baja siete. Se considera un buen resultado, ya que obtuvieron un promedio grupal de 7,9 a comparación con el promedio que obtuvo el mismo grupo en la pre prueba de 1,7. Una de las posibles causas para este resultado se debe a que mediante las técnicas narrativas y la observación de piezas sobre las que hablaba el cuento, los niños estuvieron todo el tiempo atentos a lo que decía el guía. El GE se mostró participativo al preguntar sobre los objetos de la Sala de Arqueología y se mostró colaborador al permanecer atento en silencio para que todos los de las Sala pudieran escuchar y ver las piezas que el cuento estaba mencionando. Las preguntas de la post prueba eran familiares para los niños porque ya las habían visto antes y sabían en su gran mayoría las respuestas correctas debido a que el cuento mencionaba los objetos de las preguntas. El GE obtuvo un promedio grupal superior al de la pre prueba y la post prueba del GC.



Tabla 4

*Tabulación post prueba grupo experimental*

Resultados Grupo experimental

Encuesta #	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
curso	EDUCACIÓN INICIAL										PRIMERO DE BASICA									
edad	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	5	6	5	5	6	6	6	5	6	5
genero	F	F	F	F	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	M	M	M	M	M	M
pregunta #	1	2	3	4	5	6	7	8	9		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	V	V	V	F	V	V	F	V	V	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V
	F	F	V	V	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
	V	V	V	V	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	F	F	V	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	V	F
	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
	V	V	V	F	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	F	V	V	V	F
	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F
	F	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F	F	F	F	F	V	F	F	F
	F	V	V	V	V	V	V	V	F	F	V	V	V	V	V	V	V	F	V	V
NOTA	8	9	7	7	8	9	7	7	8	8	7	9	9	8	8	7	9	7	7	8
CORRECTO																				
INCORRECTO																				
Calificación más alta	9																			
calificación más baja	7																			

***Hipótesis planteada.***

Seguido a esta tabulación, se procedió a hacer una prueba de hipótesis. Primero se determinaron las hipótesis:  $H_0$ = Las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.  $H_a$ =Las técnicas narrativas no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. Segundo se determinó el nivel de significancia donde alfa tiene un valor de 0,05 y el nivel de confianza se establece en un 95%, al usar la distribución de probabilidades inversa se tiene intervalos de -1,959964 y 1,959964, Tercero se calcula el estadístico Z tipificado que para esta prueba de hipótesis fue de  $Z=-0,45$ .

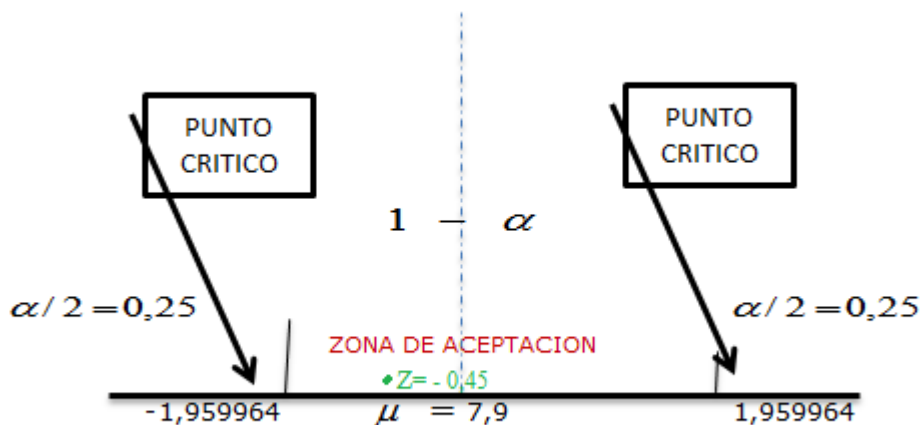


Figura 3. Punto crítico y zona de aceptación de la hipótesis: Las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.

La muestra ( $n= 20$  niños) con un promedio general de notas de 7,9 tiene desviación estándar 0,47 y desviación típica de 0,07. El estadístico de esta prueba de hipótesis fue de  $Z= - 0,45$ . De esta manera el estadístico  $Z$  cae dentro del reglón de aceptación lo que hace que la hipótesis nula sea verdadera. En este caso:  $H_0=$  Las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología de Museo Centro Cultural Manta.

### ***Resumen del análisis.***

Luego de hacer la prueba de hipótesis, se puede analizar estadísticamente las hipótesis comprobadas. Primero, toda la población que tomó la pre prueba no tenía conocimientos de los conceptos que se enseñan en la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. La población pertenece a Educación Inicial y Primero de Básica, dentro de su pensum de estudios no están incluidos contenidos de historia del Ecuador. Aunque esto ya se lo suponía, era necesario realizar un levantamiento de línea base para reducir los sesgos y aumentar el grado de confiabilidad del estudio. La confirmación de la hipótesis fue la pauta que dejó

proseguir, y por ende confirma la siguiente hipótesis. Los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. El resultado puede deberse a factores como el tiempo y tipo de recorrido además del vocabulario utilizado. Primero, el guía con el grupo de control hizo un recorrido típico de adultos de 40 minutos por la Sala de Arqueología. Segundo, el guía explicó cada hito con vocabulario arqueológico que los niños no conocían. El vocabulario arqueológico al ser escuchados por niños de tres a seis años, está muy alejado de los esquemas mentales que ellos conocen. La revisión de literatura muestra que al utilizar vocabulario alejado de los esquemas mentales de los niños no se produce un desequilibrio cognitivo; los términos no son asociados a palabras que los niños conocen para poder relacionarlas y no se provoca recolección de vocabulario. La presente investigación se refiere a recolección de vocabulario, debido a que por factor tiempo no se pudo aplicar una post prueba luego de varios meses para comprobar que el vocabulario recolectado fue aprendido. Prosiguiendo con el análisis, el promedio de notas del GC subió a 2,6 teniendo un incremento de 0,9 décimas desde la pre prueba. El incremento podía esperarse, una de las posibles causas es que a esta edad los niños son capaces de relacionar algunas preguntas con lo que habían escuchado durante el recorrido o contestar las preguntas al azar y tener más intentos correctos que la primera vez que tomaron la prueba. Sin embargo, el incremento fue demasiado bajo para probar que hubo recolección de vocabulario con términos arqueológicos, un puntaje más aceptable podría ser 4,5 ya que sería casi el doble de puntaje que tuvieron en la pre prueba. El doble de incremento de la pre prueba provocaría en la prueba de hipótesis una aceptación de la misma. Posteriormente se comprobó la tercera hipótesis, las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología. El GE tuvo el recorrido con un cuento que mencionaba conceptos arqueológicos de las

subexposiciones de la Sala de Arqueología. Los niños observaban los objetos que el cuento mencionaba y que se encontraban en las subexposiciones. El GE hacía preguntas e interactuaba con el guía respecto a lo que iba narrando, incluso algunos niños se sentían identificando con el personaje del cuento y contaban sus propias experiencias de viaje con sus padres. Los niños luego del recorrido con cuentos realizaron la post prueba y subieron 6,2 décimas desde la pre prueba. El incremento es significativo y la prueba de hipótesis fue aceptada. La aceptación de la hipótesis puede tener múltiples causas. Por ejemplo: El GE tuvo un recorrido de 25 minutos que fue más corto que el tiempo del recorrido típico. Los niños al escuchar el cuento permanecieron atentos a las indicaciones del guía sin alejarse del grupo, sin recorrer la sala por si mismos y sin mostrarse cansados. Se creó un ambiente tranquilo de colaboración y participación, un ambiente de aprendizaje cooperativo donde había socialización del guía con el grupo. Mediante la narración el guía explicaba los conceptos difíciles de arqueología con vocabulario sencillo que los niños relacionaban con las figuras que observaban en las vitrinas de las subexposiciones. Las conversaciones que iban surgiendo del guía con los niños y entre los niños del grupo desarrollaron conceptos que caen en la zona de desarrollo próximo de los escolares, dándose recolección de vocabulario arqueológico. Adicionalmente el grupo experimental comparado con el grupo de control parecía un grupo totalmente distinto que venía de un lugar diferente. El grupo experimental hizo preguntas acerca de algunos objetos que mencionaba el cuento y que ellos observaron. Por ejemplo: al visualizar las orejeras de oro que utilizaban en esa época le preguntaron al guía *¿Por qué utilizaban aretes tan grandes?* otra de las preguntas fue *¿las conchas que atraían la lluvia son iguales a las que recogemos cuando vamos a la playa de paseo?* Al hablar de la botellas silbato y mencionar que hacían el sonido del animal que representaban preguntaron *¿Las botellas Silbato pueden silbar como un pez?* Cuando se mencionó que la

concha spondylus era difícil de conseguir y estaba bajo el mar preguntaron *¿Cómo los Manteños llegaban al fondo del mar?* Al mencionar la hoja de coca la asociaron con la cocaína y preguntaron *¿La hoja de coca es una droga?* Cuando se habló de los templos ceremoniales, los niños mencionaron que ellos iban también a la iglesia a rezar y preguntaron *¿En esos tiempos se rezaba al mismo dios de ahora?* Incluso al hablar de los chamanes preguntaron *¿El chamán curandero, es como el señor que me cura de ojeado (ritual común en la costa que se le hace a los niños que tienen fiebre) cuando estoy enfermo?* Las preguntas realizadas durante el recorrido sirvieron para que el guía interactúe con el grupo, explique conceptos de cada subexposición asociados a los objetos que observaban. Se utilizó un vocabulario sencillo y la observación para estimular la imaginación de los niños. Se obtuvo como resultado que los grupos estuvieran atentos a narración del guía y se produjera mediante el concepto de mediación la transmisión de los conceptos arqueológicos. En conclusión las posibles causas para la recolección de vocabulario de los niños en la Sala de Arqueología pueden asociarse a: la utilización de cuentos, la observación de objetos, las preguntas realizadas por los niños, la interacción del guía con el grupo, el tiempo de recorrido. Todas las causas deben ser tomadas en cuenta a la hora de realizar el análisis, debido a que la prueba de hipótesis comprobó que las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta.

### **Importancia del estudio**

Potencialmente este estudio podría contribuir al Museo Centro Cultural Manta, de dos formas. La primera, mejorando el proceso de selección de personal por el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura del Ecuador. La contratación por competencias

de guías profesionales es necesaria para poder implementar técnicas de guianza adecuadas para escolares. Segundo, implementando la reconceptualización narrativa al guiar a escolares de tres a seis años que visitan el Museo. En la actualidad los niños de Educación Inicial y Primero de Básica siguen teniendo recorridos con términos técnicos de arqueología lo que hace que no haya recolección de vocabulario. Por lo tanto, los dos aspectos mencionados contribuyen de manera esencial para el buen funcionamiento del Museo.

### **Resumen de sesgos del autor**

Se reconoce que podría haber alrededor de cinco sesgos en el estudio. Primero, la investigadora trabaja directamente para el Ministerio de Cultura como mediadora, es posible que sus puntos de vistas y opiniones personales influyan directamente sobre el estudio. Segundo, la investigadora es guía nacional de turismo y ha experimentado previamente las guanzas con niños de tres a seis años de edad. Por lo tanto, pudo haber influido su propia experiencia acerca del poco aprendizaje de los niños con términos técnicos. Tercero, la investigadora es actual supervisora de los pasantes de la institución y ha experimentado las limitaciones que tienen los pasantes para trabajar con grupos de escolares. Por ejemplo: los pasantes no saben realizar guiones para recorridos con niños, no muestran empatía y buena comunicación, usan un tono de voz bajo, se ponen nerviosos cuando tienen visitantes escolares, pierden el control de grupo durante los recorridos. Cuarto, la investigadora leyó las preguntas de la pre prueba y post prueba en voz alta a los niños para que ellos pudieran responderlas y dio indicaciones verbales acerca de como diferenciar una pregunta verdadera de una falsa, lo que podría haber desencadenado un sesgo por factores como el tono de voz, interpretación y comprensión de la pregunta, habilidad de los niños de diferenciar la letra correcta para la respuesta, e influir directamente sobre los resultados de la investigación.

Quinto, las pruebas aplicados a los grupos fueron desarrollados por la investigadora en base a sus conocimientos y experiencia dentro de la Sala de Arqueología. El último factor mencionado puede haber sesgado las preguntas y por ende los resultados de las pruebas.

A continuación se encuentran las conclusiones del estudio realizado. Dentro de las conclusiones se respondió finalmente a la pregunta de investigación, y se pudo señalar si la investigación logró el objetivo de responder a la pregunta o no. Además se trataron las limitaciones del estudio y las recomendaciones para futuros estudios acerca del tema, finalizando con un resumen general que sintetiza el mismo.

## CONCLUSIONES

### **Respuesta a la pregunta de investigación**

¿Cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la sala de arqueología del Museo Centro Cultural Manta?

En términos generales, se puede contestar la pregunta de investigación diciendo que los cuentos o la llamada reconceptualización narrativa mejora la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta. Luego del recorrido con cuentos por la Sala de Arqueología, los niños no solo estuvieron interesados en su contenido e hicieron el recorrido en una forma participativa, sino que estadísticamente se comprobó que sus notas en la post prueba subieron notablemente. Las pruebas de hipótesis propuesta por la investigadora luego de la recolección de datos mostraron estadísticamente que los recorridos con técnicas narrativas si provocan una recolección de vocabulario por los niños, ya que no se puede hablar de aprendizaje debido a que no se realizó una post prueba luego de unos meses para comprobar si el vocabulario recolectado fue aprendido. Sin embargo, no se descarta la posibilidad de un aprendizaje a largo plazo hasta no realizar la post prueba y demostrar con evidencia valida lo contrario.

### **Limitaciones del estudio**

El estudio realizado presenta por lo menos nueve limitaciones en varios aspectos. Primero, es muy poca la bibliografía que existe acerca de la enseñanza de arqueología con reconceptualización narrativa como herramienta de enseñanza dentro de los museos en Ecuador. Aunque existe bibliografía de cada uno de los subelementos de la reconceptualización narrativa, casi toda la bibliografía menciona la aplicación de esta técnica



en las aulas de clases (ambientes de educación formal) mas no en museos (ambientes de educación informal). No existen publicaciones sobre reconceptualización narrativa en la Red de Museo del Ecuador en ninguno de los 186 museos ni en las bibliotecas del Banco Central del Ecuador institución a quien pertenecieron los museos 5 años atrás. La mayor parte de bibliografía sobre reconceptualización narrativa se encuentra en otros idiomas, ya que son los países europeos y de Norteamérica los que han empleado la técnica en sus museos y sus estudios no se relacionan a Ecuador. La poca bibliografía que fue encontrada acerca del tema no venía de fuentes confiables y académicas que pudieran ser utilizadas en la investigación. Por lo tanto, se utilizó bibliografía de los subelementos que apuntaban a la reconceptualización narrativa utilizada en aulas de clase ecuatorianas.

Segundo, el estudio se limitó a una población de 40 niños que provenían de una misma escuela con un mismo nivel socio económico, y no se tiene pruebas suficientes que indiquen que la investigación pueda adaptarse a otras poblaciones diferentes. Antes de realizar la investigación se convocó a varias escuelas de la ciudad de Manta para que participaran en la investigación. Sin embargo, más de la mitad de las escuelas se negó a participar ya que los padres y directores no se sentían seguros que los niños participen en una investigación; las escuelas restantes solicitaron una remuneración económica por la participación de los niños. Por lo tanto, se realizó la investigación con una sola escuela empleando un muestreo conveniente como fue indicado en la metodología. El muestreo por conveniencia limita al estudio ya que tiene menos representatividad de una población específica, los resultados dependen de la muestra única con la que se cuenta y por ende hay mayor probabilidad de tener sesgos en la investigación.

Tercero, el estudio se limita solo a un país en especial en este caso Ecuador. La presente investigación se realizó en el Museo Centro Cultural Manta ubicado en la ciudad de

Manta provincia de Manabí. Los participantes de la investigación eran todos ecuatorianos y en su mayoría eran manabitas. La investigación no fue extendida a otro país, en el experimento no participaron escolares extranjeros, ni se hicieron recorridos con técnicas narrativas en museos fuera del Ecuador. Por lo tanto, en el estudio solo participaron niños de tres a seis años de Educación Inicial y Primero de Básica de nacionalidad ecuatoriana. Para aplicar el presente estudio en otro país, se debería extender la población ecuatoriana a población extranjera, y se debería también aplicar la reconceptualización narrativa en museos fuera del Ecuador que tengan salas de arqueología donde se guíe a niños con vocabulario arqueológico. El factor mencionado se debe a que las poblaciones aunque compartan las mismas características de país a país, pueden tener diferencias de cultura, idioma, método educativo, nivel cognitivo, estas diferencias pueden sesgar el estudio. Por esta razón la investigación no se puede generalizar y debe limitarse solo a Ecuador, hasta que pueda ser extendida a otro país y demostrarse con evidencia válida que tuvo los mismos resultados que en Ecuador.

Cuarto, el tiempo total del experimento con las diferentes técnicas de guía se limitó a 130 minutos. El GC tuvo recorridos tradicionales de 40 minutos y el GE tuvo recorridos con cuentos de 25 minutos. La razón por la que los recorridos con cuentos son más cortos que un recorrido tradicional con términos arqueológicos, es la concentración de los niños de tres a seis años. Por lo general los niños no pueden mantenerse concentrados en una misma actividad por mucho tiempo, de lo contrario, dejan de escuchar al guía, desvían la atención, forman alboroto, inquietan a sus compañeros, y hasta preguntan a qué hora se termina el recorrido. La investigadora empleó un tiempo prudencial de 25 minutos con técnicas narrativas donde los niños permanecieran concentrados, no se cansaran, teniendo como consecuencia que no desvíen su atención. La población total del experimento fue de 40

niños, que visitaron el museo en grupos de 10 niños cada día. Por consiguiente, el experimento duró cuatro días y 130 minutos en total. El tiempo que duró el experimento se limitó por no tener más grupos de niños que visitaran las salas aumentando el número de horas totales de duración del mismo.

Quinto, el MCCM en 2008 cuando fue montada la exposición arqueológica pertenecía al Banco Central del Ecuador y contrató a sus propios curadores. En la actualidad el MCCM pertenece al Ministerio de Cultura y los curadores de la exposición no trabajan para el Ministerio. Los curadores son personas especializadas en el montaje de las piezas arqueología siendo los únicos que pueden abalizar la información de la Sala y escribir el guión museológico para guiar a visitantes. El MCCM no tiene un curador de planta que trabaje en las instalaciones, la mayoría de curadores son contratados por periodos cortos para montar exposiciones, o viajan desde Quito para realizar trabajos. Por lo tanto, la investigadora se encontró limitada al no encontrar al especialista que montó la Sala de Arqueología y no tener un arqueólogo de planta que pudiera abalizar el guion museístico y cuento que iba a ser utilizado en ambos recorridos.

Sexto, dentro de la metodología la prueba utilizada para medir el grado de memoria de los niños antes y después de la visita no fue desarrollada por un profesional, por lo tanto, no es una prueba estandarizada de conocimiento internacional. La prueba fue elaborada por la investigadora en base a su experiencia y conocimiento de la Sala de Arqueología con el apoyo del tríptico de la exposición que fue elaborado por La Dirección Cultural del Banco Central del Ecuador. Sin embargo, el tríptico nunca ha sido utilizado con fines didácticos en estos cuatro años que se ha expuesto al público la exposición. El tríptico solo se la ha utilizado de un modo informativo para los visitantes adultos que desean llevarse uno a casa luego de la visita. La prueba realizada por la investigadora no fue validado por fuentes

externas, ya que la única persona que conoce esta exposición a fondo fue el curador que monto la Sala y debido a que no trabaja para este Museo, el departamento de Recursos Humanos del Ministerio no pudo dar la información para contactarlo. Consecuentemente la investigadora se vio limitada a no encontrar una prueba estandarizada de conocimientos de la Sala de Arqueología desarrollada por un profesional y al no contar con un arqueólogo o especialista que desarrollara una.

Séptimo, los niños con edades entre tres y seis años tienen habilidades de escritura y lectura limitada. La pre prueba y post prueba, implica que los niños lean las nueve preguntas y escriban sus respuestas, lo que limita directamente la recolección de datos por la investigadora, ya que para que sea posible obtener las respuestas de los niños es necesario que la investigadora lea las preguntas en voz alta e indique como diferenciar entre una respuesta verdadera o falsa. Los niños al no poder leer las preguntas de la pre prueba y post prueba por sí mismos y no poder escribir sus respuestas se ven en la necesidad de escuchar la lectura de las preguntas por la investigadora y marcar con un círculo las respuestas que ellos creen es correcta, lo que puede desencadenar posibles sesgos.

Octavo, tanto en el GC como el GE está conformado por niños con edades de tres a seis años, quienes participaron de un mismo recorrido las diferencias de edades se presenta como una limitación ya que los niños de tres y seis años psicológicamente están en diferentes etapas, lo cual influyen directamente en lo que perciben del cuento narrado y de los objetos observados durante el recorrido por la Sala de Arqueología y posteriormente en sus respuestas en la pre prueba y post prueba.

Noveno, uno de los objetivos de las vistas al Museo es que los niños aprendan conceptos arqueológicos. El aprendizaje de conceptos podría comprobarse si después de tres o cuatro meses se vuelve a someter tanto al GC como el GE a la misma prueba de

conocimientos. El factor tiempo no permitió que se sometiera a los grupos a una nueva prueba, debido a que los niños al estar por terminar el año escolar tienen un apretado cronograma de actividades que les impide continuar con las pruebas de la investigación. La pregunta inicial de la investigación si fue respondida con la post prueba, ya que mediante el método estadístico se pudo comprobar la hipótesis, mostrando que los cuentos si mejoran la recolección de vocabulario de los niños que visitan la Sala. Sin embargo, la investigadora se encontró limitada por el apretado cronograma de los niños que les impidió regresar al museo a tomar una nueva prueba después de tres meses, lo que limitó que el estudio siguiera en curso y pudiera ser comprobado un aprendizaje a largo plazo. Es importante señalar que pese a las limitaciones encontradas, el estudio sigue teniendo méritos para que la investigación sea válida.

### **Recomendaciones para futuros estudios**

Para responder a las limitaciones del estudio las próximas investigaciones acerca de técnicas narrativas y mejoramiento de la recolección de vocabulario dentro de salas de arqueología de museos se tienen siete recomendaciones. Primero, se recomienda agregar un componente cualitativo para la próxima investigación. Por ejemplo, realizar una mesa redonda, o entrevistas a los niños después que hacen el recorrido para *preguntarles ¿Cómo se sintieron durante el recorrido? ¿Entendieron lo que la guía les explicó? ¿Les gustó que les guiaran con cuentos? ¿Qué opinan de la Sala de Arqueología? ¿Qué agregarían para mejorar su recorrido? ¿Les gustaría regresar de visita al Museo?* Al usar las preguntas mencionadas se podría tener un panorama de opinión de los visitantes, tomando en cuenta que niños con edades de tres a seis años suelen ser muy sinceros y responder con total honestidad sin sentirse comprometidos con el Museo. Un componente cualitativo contribuiría

a la investigación descubriendo la perspectiva de los participantes ya que habría una interacción entre el investigador y los grupos que participan en el experimento, obteniendo como resultado componentes como: la interpretación, la observación, y el análisis de las opiniones y comportamientos que en una investigación netamente cuantitativa se ven limitados.

Segundo, se recomienda traducir al idioma español bibliografía acerca de reconceptualización narrativa utilizada en museos, debido a que la mayor parte de información se encuentra en inglés y francés. En América Latina la reconceptualización narrativa dentro de las salas de arqueología es un tema relativamente nuevo con poca bibliografía en español académica y confiable que pueda ser utilizada en investigaciones. La mayor cantidad de bibliografía académica en español, menciona la reconceptualización narrativa utilizada en ambientes educativos formales (escuelas y aulas de clase), mas no museos. El tipo de bibliografía mencionada tiene conceptos de los subelementos que pueden ser perfectamente aplicados a la reconceptualización narrativa en museos. Sin embargo, para evitar sesgos en la investigación se recomienda utilizar fuentes de investigación primaria, es decir bibliografía que mencione datos validos sobre reconceptualización narrativa utilizada en ambientes educativos no formales (museos). Las fuentes primarias sobre reconceptualización narrativa en salas de arqueología, se encuentran en inglés y francés ya que países como Estados Unidos, Francia, Inglaterra, utilizan esta técnica de guianza y se han hecho estudios en base a la práctica de la misma. La traducción de los estudios mencionados sería un gran aporte para la presente investigación.

Tercero, se recomienda extender la población para la investigación, teniendo más escuelas que participen con los grados de Educación Inicial y Primero de Básica. Al encontrar niños de tres a seis años de educación Inicial y Primero de Básica de diferentes

escuelas, con diferente nivel socio económico, metodología de enseñanza dentro del aula, y entorno en el general se tendrá un grupo más heterogéneo así el estudio podría aplicarse a varias poblaciones, sin limitarse con grupos de niños que provengan de la misma escuela. Si la población se extiende a distintas escuelas habrá más representatividad de la población específica para la investigación, se podrá extender el tiempo total del experimento, los resultados dependerán de las características de varias muestras, y por ende habrá menor probabilidad de sesgos en la investigación.

Cuarto, se recomienda extender el tiempo total del experimento, debido a que 130 minutos es un tiempo limitado para realizarlo. Se podría extender el tiempo total del experimento si la población total aumenta. Al aumentar la población total de la investigación habrá más recorridos con vocabulario arqueológico de 40 minutos y más recorridos con cuentos de 25 minutos por las Salas. Consecuentemente, el experimento se realizará por más días y horas lo que provocará mayor grado de confiabilidad en el mismo. Debido a que entre más días sean empleados mayor cantidad de datos serán recolectados para el análisis y conclusión de la investigación.

Quinto, se recomienda validar el guion museográfico (cuento narrado) y las preguntas de la pre prueba y post prueba con un arqueólogo que tenga conocimientos de la Sala de Arqueología, así el cuento narrado y las pruebas realizadas no se limitan solamente a la experiencia de la investigadora en cuanto al contenido de las salas. Al tener una prueba y guión validada por un experto se reducirán los sesgos del autor y las probabilidades de tener error en los datos recolectados y por ende en los resultados del estudio, aumentando la confiabilidad del mismo.

Sexto, se recomienda trabajar conjuntamente con los maestros para saber si las tareas que se dejaron en base a la visita al Museo tuvieron de igual forma una calificación alta o

baja en el GC y GE. El seguimiento de las notas de las tareas dejadas en base a la visita al Museo podría comprobar si luego de salir del entorno de enseñanza hubo realmente una muestra de aprendizaje aplicada dentro de las aulas de clase (ámbito escolar). Las calificaciones de las tareas podrían tabularse y someterse a una prueba de hipótesis para comprobar estadísticamente el aprendizaje de los niños. Los datos podrían utilizarse de manera complementaria en el análisis y conclusiones de la investigación.

Séptimo, se recomienda una post prueba tanto al GC como al GE luego de tres meses, para evaluar si los niños a largo plazo pueden recordar el vocabulario recolectado de la Sala, logrando así un verdadero aprendizaje significativo, que se alinea a los conceptos propuestos en la revisión de literatura. El aprendizaje implica que los niños puedan recordar los conceptos de la Sala luego de semanas, meses, y hasta años. Sin embargo, el presente experimento solo puede comprobar la recolección de vocabulario de la población a corto plazo. Se puede comprobar aprendizaje si se hace un seguimiento de los grupos y se los somete a una segunda prueba por lo menos tres meses después de la visita. Uno de los objetivos de llevar a escolares al Museo es que las visitas sean fructíferas y los niños logren aprender sobre los conceptos arqueológicos de la Sala. Por esta razón se recomienda una segunda prueba, para comprobar si el objetivo mencionado se logra también a través de la reconceptualización narrativa.

#### *Resumen de las recomendaciones.*

Se tiene alrededor de siete recomendaciones para responder a las limitaciones del estudio. Se recomienda agregar un componente cualitativo, para analizar opiniones y comportamiento de los participantes. Se recomienda traducir al español bibliografía acerca de reconceptualización narrativa, ya que las principales investigaciones de reconceptualización narrativa aplicada en museos se encuentran en inglés y francés. Se recomienda extender la



población, para tener más representatividad de la población, mas características de la muestra, extender el tiempo de recorrido, y reducir sesgos. Se recomienda ampliar el tiempo de duración del experimento, ya que 130 minutos es un tiempo limitado para poder recolectar más datos que posteriormente serán analizados. Se recomienda validar el cuento, prueba y post prueba, con un profesional, para reducir sesgos y aumentar la confiabilidad del estudio. Se recomienda trabajar con los maestros, para obtener las calificaciones obtenidas en las tareas dejadas en base a la visita al museo, para utilizar esa información como complemento en el análisis de datos. Finalmente, se recomienda una post prueba luego de tres meses a ambos grupos para confirmar si hubo aprendizaje del vocabulario recolectado.

### **Resumen general**

El presente estudio ha tenido como finalidad responder a la pregunta ¿Cómo y hasta qué punto los cuentos en vez de términos técnicos de arqueología mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan la Sala de Arqueología del Museo Centro Cultural Manta? Primero, se detectó el problema que dio origen a la pregunta de investigación que se pretende responder. El problema es que en el MCCM los niños de tres a seis años de Educación Inicial y Primero de Básica que llegaban para hacer recorridos por la Sala de Arqueología no entendían el contenido debido al vocabulario técnico utilizado por los guías. Los guías del MCCM no saben cómo transmitir los conocimientos de arqueología a grupos de niños que tienen un vocabulario limitado. La falta de preparación de los guías turísticos que trabajan en el MCCM está ligada directamente al problema que deriva del departamento de Recursos Humanos de la institución. Hasta 2011 el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura no realizaba una selección por competencias para contratar a guías de museo que cumpliera con un perfil profesional referente a su cargo;

ni realizaban un control de los pasantes que llegaban hacer sus prácticas en la institución. Por lo tanto, los guías del MCCM en su mayoría eran pasantes que no tenían formación en didáctica y manejo de grupos de diferentes edades en instituciones educativas no formales (museos) y no encontraban la forma de enseñar arqueología con términos sencillos a niños entre edades de tres a seis años. La propuesta de solución al problema consiste en hacer una selección por competencias para contratar guías turísticos que cumplan un perfil profesional adecuado y puedan implementar la narración de cuentos con vocabulario sencillos en la Sala de Arqueología, así los niños entiendan el contenido de la Sala.

Para ejecutar la hipótesis de solución del problema primero se debe comprobar que los cuentos que van a ser implementados por guías profesionales si mejoran la recolección de vocabulario de arqueología de los niños que visitan la Sala. Por lo tanto, se procedió a revisar detalladamente bibliografía que respalda la hipótesis, es así que se investigó sobre las teorías del aprendizaje y se encontró que las teorías cognitivas que apuntan al aprendizaje significativo eran las que daban mejor soporte al estudio, además de la utilización de la reconceptualización narrativa como herramienta didáctica. Sin embargo, la investigadora se vio limitada ya que la mayoría de bibliografía en español apuntaba a estudios previos que se habían realizado con narración de cuentos en el aula de clases, mas no en museos. Se decidió utilizar la bibliografía encontrada para la revisión de literatura, ya que contenía todos los subelementos necesarios para respaldar la investigación.

Una vez realizada la revisión de literatura, contando con información de fuentes académicas confiables respecto a las teorías cognitivas y reconceptualización narrativa como técnica de enseñanza, la investigadora buscó una población para realizar el experimento y poder dar respuesta a la pregunta de investigación. Se empleó un muestreo por conveniencia, ya que la Escuela Pedro Fermín Cevallos con los grados de Educación Inicial y Primero de

Básica fue la única escuela que acepto voluntariamente ser parte de la investigación. La directora firmó un consentimiento de autorización para utilizar 20 niños de Educación Inicial y 20 niños de Primero de Básica, que tienen tres a seis años de edad, como población total. La metodología cuantitativa es la que más se apegaba a los objetivos de la investigación, debido a que se pretendía encontrar datos cuantificables (numéricos) que mediante la utilización de la estadística confirmaran la hipótesis. Se utilizó el modelo de experimento donde se dividió a la población en un grupo de control y un grupo experimental. El grupo de control fue guiado con términos técnicos y el grupo experimental con cuentos. El grado de recolección de vocabulario de los niños se midió mediante una pre prueba y post prueba antes del recorrido y después del recorrido. La pre prueba, post prueba, y cuento fueron diseñadas por la investigadora, debido a la falta de un arqueólogo en la institución que validara externamente la información. La prueba consistía en 9 preguntas cerradas de verdadero y falso que los niños iban a responder antes del recorrido y después del recorrido. Las preguntas cerradas de verdadero y falso se deben a que los niños de tres a seis años tienen habilidades de escritura y lectura limitadas, y este tipo de preguntas eran más fáciles de comprender y responder por los niños. El cuento trataba de un niño llamado Kakaran que vivió hace miles de años y que en un viaje junto a su padre visitó varias culturas y aprendió de ellas.

La ejecución del experimento se dio durante 4 días donde los grupo llegaron con número de 10 alumnos cada día para tener el recorrido. El grupo de control llegó al Museo tomó la pre prueba, tuvo un recorrido tradicional de 40 minutos con términos arqueológicos y posteriormente tomó la post prueba. El grupo experimental llegó al Museo tomó la pre prueba, tuvo un recorrido de 25 minutos con cuentos y posteriormente tomó la post prueba. Los datos numéricos (calificaciones) de las pruebas se tabularon en el programa de Excel y se

utilizó el método estadístico de prueba de hipótesis para comprobar la hipótesis inicial planteada por la investigadora. La hipótesis era las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitaron el Museo Centro Cultural Manta. La hipótesis fue aceptada ya que las pruebas arrojaron resultados positivos luego del recorrido con cuentos por la Sala de Arqueología del MCCM. El grupo experimental luego del recorrido con cuentos tuvo un promedio general de notas de 7,9 puntos sobre 9 que era la calificación máxima. El incremento que mostró desde la pre prueba fue 6,2 décimas un incremento notable que provocó que estadísticamente la hipótesis fuera aceptada. Al contrario el grupo de control que fue guiado con términos técnicos en la post prueba tuvo un promedio general de notas de 2,6 puntos sobre 9 la nota máxima. El incremento desde la pre prueba fue de apenas 0,9 décimas lo que provocó que estadísticamente se rechazara la hipótesis y se compruebe que los términos técnicos no mejoran la recolección de vocabulario de arqueología de niños de tres a seis años que visitan la Sala.

Luego del análisis de datos mediante estadística, se procedió a sacar las conclusiones y recomendaciones para el estudio. El estudio concluyó que definitivamente las técnicas narrativas mejoran la recolección de vocabulario de los niños de tres a seis años que visitan el Museo Centro Cultural Manta. Para llegar a un análisis profundo, se utilizó adicionalmente la información de un estudio previo realizado por el Ministerio de Cultura del Ecuador, que aportó datos sobre los mediadores de todos los museos a nivel nacional. El estudio a nivel nacional dejó ver claramente que los mediadores no cumplen con el perfil profesional establecido para estar en condiciones de guiar a los niños de tres a seis años con cuentos. El Ministerio de Cultura en 2012 luego del estudio, implementó una búsqueda por guías profesionales que cumplan con el perfil adecuado para realizar proyectos educativos que logren que niños de todas las edades puedan entender el contenido de las salas arqueológicas

a nivel nacional. En años anteriores al 2012 el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura nunca se preocupó por hacer una selección por competencias. La poca importancia de un buen proceso de selección de personal por parte del Ministerio de Cultura provocó que el personal actual que labora en el MCCM no pueda alinearse a las nuevas exigencias del perfil profesional que el Ministerio de Cultura quiere para llenar las vacantes de guías. Por ende, aunque se comprobó que la reconceptualización narrativa mejora la recolección de vocabulario, la falta de personal adecuado impide que los recorridos mediante cuentos sean implementados. Se recomienda que para que se pueda implementar la reconceptualización narrativa dentro de las salas de arqueología con niños de tres a seis años, y puedan los niños tener recolección de vocabulario de las Salas se debe primero tener guías que cumplan con un perfil profesional adecuado. Adicionalmente se recomienda que el Ministerio de Cultura haga un llamado a las diferentes Universidades del Ecuador que tienen Carreras de turismo, para que dentro de su pensum de estudio puedan implementarse materias como pedagogía, didáctica, manejo de grupos, y psicología del aprendizaje. El conocimiento de las materias mencionadas les ayudará a los nuevos guías profesionales a transmitir de forma apropiada conocimientos arqueológicos y culturales, manejar grupos de diferentes edades, diseñar e implementar materiales para la enseñanza dentro de las salas, desarrollar proyectos educativos, e implementar distintas técnicas de guianza de acuerdo a las necesidades de cada grupo de visitantes. Los guías profesionales que cumplan con el perfil requerido por el Ministerio de Cultura podrán llenar las vacantes disponibles en los 186 museos del Ecuador. Concluyendo así, que los resultados del estudio fueron favorables con la aplicación de la narrativa en la Sala de Arqueología y esta podría aplicarse en toda la Red de Museos del Ecuador a nivel nacional. Incluso la narrativa podría aplicarse nivel internacional en los museos que tienen salas de arqueología y aún siguen guiando a escolares de la manera

tradicional con términos técnicos. Adicionalmente, se recomienda que los guías profesionales y no profesionales se capaciten constante para que puedan ajustarse a las exigencias del perfil, no solo en Ecuador sino a nivel internacional donde se busca personas con competencias necesarias para cumplir las vacantes de guía. Consecuentemente, el problema que generó la pregunta de investigación pudo ser identificado y mediante el presente estudio la pregunta de investigación pudo ser contestada. Es así que la reconceptualización narrativa podrá ser aplicada en la Sala de Arqueología del MCCM, con niños de tres a seis años de Educación Inicial y Primero de Básica que visiten la Sala, teniendo un resultado positivo de recolección de vocabulario; siempre y cuando la reconceptualización narrativa sea implementada por guías que cumplan un perfil profesional adecuado y el departamento de Recursos Humanos del Ministerio de Cultura haga una selección de personal por competencias para llenar las vacantes de guía.

## REFERENCIAS

- Allen, M. (2006). ¿Por qué selección por competencia? En M. Allen (Ed.), *Selección por competencias* (pp. 19-41). Buenos Aires: Graniza S.A.
- Balluerka, N. & Vergara, A. (2002). *Diseños de investigación experimental en psicología*. Madrid: Pearson Educación.
- Beck, I., Mckeown, M., & Omanson, R. (1987). The effects and uses of diverse vocabulary instructional techniques. En M. C. Mckeown & M. E. Curtis (Eds.), *The nature of vocabulary acquisition* (pp. 148-149). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Banco Central del Ecuador. (1991). *Guía de organismos culturales y de investigación en el Ecuador*. Quito: Autor
- Calcagnini, S. & Testa, M. (s.f.) *Aspectos prácticos de la visita al museo*. Obtenido el 10 de septiembre de 2012 de [http://www.museosciencia.org/smec/manual/02\\_general%20chapters\\_all%20languages/03.4\\_aspectos%20practicos%20de%20la%20visita%20al%20museo\\_es.pdf](http://www.museosciencia.org/smec/manual/02_general%20chapters_all%20languages/03.4_aspectos%20practicos%20de%20la%20visita%20al%20museo_es.pdf)
- Dierking, D., Ellenbogen, K., & Luke, J. (2007). Family learning in museums: perspective on a decade of research. En J. H. Folk, L. D. Dierking & S. Foutz, *In principle, in practice: museums as learning institutions* (pp.17-30). Plymouth, DV: Altamira Press.
- Dirección Cultural Banco Central del Ecuador. (2000). *Hitos de nuestro pasado*. (Brochure). Quito, Pichincha: Autor.
- Estimular. (2012). *Diccionario real lengua española*. Océano Uno S.A.
- Estrategias didácticas. (2005). *Enciclopedia escuela para maestros*. Montevideo: Cadiex International S.A.
- Falieres, N., & Antolín, M. (2004a). *Como mejorar el aprendizaje en el aula y el poder evaluativo*. Las piedras, MVD: Cadiex International.
- Fernández, P., & Pertegas, S. (2002). *Investigación cualitativa y cuantitativa* [en línea] Recuperado el 14 de septiembre de 2012 de [http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA\\_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_Lecture\\_2/4/2.Pita\\_Fernandez\\_y\\_Pertegas\\_Diaz.pdf](http://www.ecominga.uqam.ca/ECOMINGA_2011/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_Lecture_2/4/2.Pita_Fernandez_y_Pertegas_Diaz.pdf)
- Fraca, L. (2003). Modelo de aprendizaje y mediación de Vygotsky. En L. Fraca, *Pedagogía integradora en el aula: teoría, practica y evaluaciones cognitivas y lingüísticas para el empleo efectivo de la lengua materna oral y escrita* (pp. 75-82). Cacracas: SACadiex International
- Gagné, R. M. (2002). Procesos del aprendizaje y la enseñanza. En R. M. Gagné, *Planificación de la enseñanza y sus principios* (p.14). México, D. F.: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

- García, C. H., Gutierrez, M. C., & Condemarín, G. (2000). En C. H. García & G. Condemarín, Factores que intervienen en el aprendizaje escolar. *A estudiar se aprende metodología de estudio por sesión* (pp. 50-67). D. F.: AlfaOmega Grupo Editor, S. A. De C. V.
- Gil, F. & Jover, G. (2000). *Las tendencias narrativas en pedagogía y la aproximación biografía al mundo infantil* [en línea] Recuperado el 10 de septiembre de 2012 de <http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/31982/31816>
- Gutierrez, C. (2006). *Introducción a la metodología experimental*. México, D.F.: Limosa
- Graves, M. (1987). The role of instruction in fostering vocabulary development. En M. C. Mckeown & M. E. Curtis, *The nature of vocabulary acquisition* (pp. 165-171). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Hans, A. (2001). *Factores de la enseñanza que favorecen e aprendizaje autónomo*. Madrid: Editorial Narcea S.A.
- Interacción. (2012). *Diccionario real lengua española*. Océano Uno S.A.
- Mayer, R. (2005a). Comprensión lectora. En R. Mayer, *Psicología de la educación* (pp. 54-71). Madrid: Pearson Education.
- Mayer, R. (2005b). La ilusionada búsqueda de los aspectos enseñables para transferencia. En R. Mayer, *Psicología de la educación* (pp. 7-38). Madrid: Pearson Prentice Hall.
- Ministerio de Cultura del Ecuador. (2012). *Sistema y política nacional de museos*. Quito: Autor.
- Ministerio de Turismo del Ecuador. (2012). *Implementación de nuevas modalidades turísticas*. Quito: Autor.
- Nebot, M. J. (1999). La selección del personal: concepto e importancia el proceso. En M. J. Nebot, *La selección del personal* (pp. 1-15). Buenos Aires: Fc Editorial.
- Ormrod, E. J. (2012a). *Aprendizaje humano* (pp. 188-200). New Hampshire, CO: Pearson Prentice Hall.
- Pedagogía. (2012). *Diccionario real lengua española*. Océano Uno S.A.
- Reed, D. (2007). Desarrollo cognoscitivo: la teoría de Piaget y la teoría sociocultural de Vygotsky. En D. Reed, *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia* (pp. 284-295). México, D.F.: Cengage Learning.
- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción*. Iowa, IO: Mc Graw Hill.
- Robins, R., H. Gosling, S. D., & Craik, K. H. (1999). An empirical analysis of trends in psychology. *The Journal of American Psychologist*, 54(13), 117-128.



Salkind, N. (1999). *Métodos de investigación*. Mexico, D.F: Prentice Hall.

Schneider, S. (2004). *Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal*. Buenos Aires: Cadiex International S.A.

Vincenty, R. & Figueroa, N. (2011). *Muestreo por conveniencia*. Obtenido el 20 de noviembre de 2012 de <http://www.slideshare.net/selene1524/muestreo-por-conveniencia>

Volosky, L. (1995). *Poder y magia del cuento infantil*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria S.A.

**ANEXO A: TEST DE CONOCIMIENTOS DE LA SALA DE ARQUEOLOGÍA DEL  
MCCM**

1. ¿Las caracolas eran utilizadas como picos y hachuelas para la agricultura?

V     F

2. ¿Lo muertos en la Cultura Valdivia eran puestos en urnas funerarias?

V     F

3. ¿Las vasijas de la Cultura Valdivia eran utilizadas como vajilla?

V     F

4. ¿Los centros ceremoniales eran construidos sobre montañas de tierra llamadas tolas?

V     F

5. ¿Las Botellas Silbato hacen el sonido exacto de lo que representan (animales, personas)?

V     F

6. ¿En Machalilla había chamanes curanderos, agricultores, y jaguares?

V     F

7. ¿Todos las personas de la comunidad utilizaban las mismas joyas?

V     F

8. ¿La hoja coca era utilizada como una droga?

V     F

9. ¿La concha Spondylus era utilizada como moneda por los Manteños?

V     F

## ANEXO B: CARTA DE CONSENTIMIENTO

**Formulario Consentimiento Informado  
Universidad San Francisco de Quito  
Comité de Bioética**

Título de la investigación: *Narrativa como Herramienta de Aprendizaje*

Versión y Fecha: *Versión 1, 9/10/2012*

Organización del investigador: *Universidad San Francisco de Quito*

Nombre del investigador principal: *Irene Sánchez*

Co-investigadores: *Ninguno*

Número telefónico y correo electrónico del investigador principal:

*Irenesanchez5@hotmail.com, 0995432639*

### 1. Introducción

La Escuela Pedro Fermín Cevallos está invitada a participar en un estudio de investigación sobre cómo influye la narrativa para mejorar el aprendizaje de niños de Educación Inicial y Primero de Básica que asisten al Museo Centro Cultural Manta. Las investigaciones demuestran que una de las mejores maneras que los niños de aprendan de las salas de arqueología es mediante la explicación con cuentos. Debido a que de esta manera se estimula la imaginación de los niños y el aprendizaje de conceptos con vocabulario sencillo perdura por mucho más tiempo. Su participación es una elección; tómese el tiempo necesario para tomar la decisión.

Este formulario incluye un resumen de la información que los investigadores analizarán con los niños de la Escuela Pedro Fermín Cevallos. Si usted decide participar en el estudio, usted recibirá una copia de este formulario. Por favor, haga todas las preguntas o inquietudes que tenga sobre el estudio.

### 2. ¿Por qué se está realizando este estudio de investigación?

Con el presente estudio, se pretende evaluar la eficacia de la narrativa en el aprendizaje de los niños de tres a seis años que visitan el Museo Centro Cultural Manta, ya que se ha detectado que en los recorridos por las Salas los niños de estas edades debido a su vocabulario limitado no entienden lo que el guía les explica acerca de la Sala de Arqueología. Siendo las visitas de niños de Educación Inicial y Primero de Básica poco fructíferas, ya que el aprendizaje es nulo.

### 3. ¿Hay algún beneficio por participar en el estudio?

Al participar en este estudio, los niños de la Escuela Pueden Beneficiarse de la siguiente manera: Podrán tener un aprendizaje de la Sala de Arqueológica del MCCM. La cual nos habla sobre la historia de las Culturas del Ecuador. Siendo esta información sumamente importante, para que en el futuro los niños tengan un mejor entendimiento de las materias que como historia del Ecuador que

enseñan sobre las culturas y tradiciones de los primeros habitantes de nuestro país. Pudiendo así utilizar el MCCM como una herramienta didáctica de apoyo, para futuras clases.

**4. ¿En qué consiste el estudio?**

Este es un estudio experimental, donde los niños serán divididos en dos grupos. Cada grupo va a tener un recorrido por el Museo, se utilizarán recorridos con técnicas narrativas como cuentos con la mitad de ellos, y la otra mitad tendrán recorridos regulares como los que se habían venido haciendo con niños de estas edades en el Museo. Se les tomara una evaluación de 9 preguntas antes y después del recorrido para saber si realmente aprendieron conceptos de la Sala o no.

**5. ¿Cuánto tiempo durará mi participación en el estudio?**

La participación de los 40 niños de Educación Inicial y Primero de Básica durara 4 días. En los que los niños visitaran el Museo para tener un recorrido por la sala de Arqueología.

**6. ¿Cuáles son los riesgos de participar en este estudio?**

El único riesgos que podría presentarse en el transcurso del presente estudio podría ser que luego de la visita al Museo Centro Cultural Manta, los niños de Educación Inicial y Primero de Básica no hayan aprendido nada acerca de la Sala de Arqueología y por ende de la visita al Museo.

**7. ¿La información o muestras que doy son confidenciales?**

Su privacidad es importante para mí, por ende la información personal sobre los niños que participen en el estudio será completamente confidencial. Aplicaremos las siguientes medidas de seguridad para proteger la información:

Para proteger la privacidad de cada niño los test que se tomaran antes y después de los recorridos tendrán asignado un código mas no el nombre del niño. Solo la investigadora sabrá los nombres de los participantes.

No se tomaran fotos en los recorridos. Ni se les grabara en video.

Si usted desea puede tener acceso a los resultados de los test y puede asistir a la defensa de la tesis en la que se presentará este estudio. En la publicación de la tesis y en la presentación de la misma, no se mencionarán los nombres de ninguno de los participantes.

**8. ¿Qué otras opciones tengo?**

Si usted no está de acuerdo con lo mencionado previamente, usted puede decidir no participar o dar alguna sugerencia con la que usted se sentiría más cómoda.

**9. ¿Cuáles son los costos del estudio de investigación?**

El presente estudio no le representará ningún costo económico a los niños. Lo único que demanda el estudio es la colaboración para llenar los test antes y después del recorrido.

**10. ¿Me pagarán por participar en el estudio?**

Usted no recibirá ningún pago por participar en este estudio.

**11. ¿Cuáles son mis derechos como participante de este estudio?**

Su participación en este estudio es voluntaria; es decir, usted puede decidir no participar.

Además, si usted decide participar, puede retirarse del estudio en cualquier momento; para hacerlo debe ponerse en contacto con la investigadora, su email y número de teléfono están en este formulario de consentimiento informado. No habrá sanciones ni pérdida de beneficios si usted decide no participar o decide retirarse del estudio antes de su conclusión.

**12. ¿A quién debo llamar si tengo preguntas o problemas?**

Si usted tiene alguna pregunta acerca del estudio, llame o envíe un mensaje de correo electrónico a: [Irenesanchez5@hotmail.com](mailto:Irenesanchez5@hotmail.com) o llame al 099446387.

Si usted tiene preguntas sobre este formulario también puede contactar a Dr. William F. Waters, Presidente del Comité de Bioética de la USFQ, al teléfono 02-297-1775 o por correo electrónico a: [comitebioetica@usfq.edu.ec](mailto:comitebioetica@usfq.edu.ec)

**14. El consentimiento informado**

Comprendo mi participación y los riesgos y beneficios de participar en este estudio de investigación. He tenido el tiempo suficiente para revisarlo y el lenguaje del consentimiento fue claro y comprensible. Todas mis preguntas como participante fueron contestadas. Me han entregado una copia del este formulario de consentimiento informado. Acepto voluntariamente el participar en este estudio de investigación.

\_\_\_\_\_

Firma del participante o representante legal

\_\_\_\_\_

Fecha

\_\_\_\_\_

Nombre del investigador que obtiene el consentimiento

\_\_\_\_\_

Firma del investigador

\_\_\_\_\_

Fecha

\_\_\_\_\_

Firma del testigo (si es que aplica)

\_\_\_\_\_

Fecha

## **ANEXO C: CUENTO UTILIZADO**

### **KAKARAN EN SU VIAJE POR LAS CULTURAS DEL ECUADOR**

Había una vez, un niño llamado Kakaran hace miles de años atrás. Él vivía en una ciudad llamada Real Alto, donde todas las personas eran amables, serviciales, trabajadoras, y vivían en completa paz. Kakara era un niño muy curioso y soñaba con algún día poder llegar a ser cacique y rey de su pueblo. Por esta razón el pidió a su padre Puluha, que lo llevara en uno de sus viajes, para conocer y aprender de otras Culturas y sus tradiciones. Puluha no estaba seguro de llevar a su hijo Kakaran de viaje, ya que solo tenía 6 años de edad, pero fue tanta la insistencia de Kakaran que decidió llevarlo con él.

Kakaran, muy emocionado pidió a su madre que tejiera una mochila con hilos de algodón para poder traer un recuerdo de cada ciudad que iba a visitar. Su madre tejió la mochila y la mañana siguiente Kakaran partió muy temprano con su padre dirigiéndose a una ciudad llamada Las Vegas. En Las Vegas todos sus habitantes eran hombres agricultores, recogían caracolas en la orilla de la playa y luego utilizaban el pico de las caracolas como si fueran hachas para hacer huecos en la tierra. Las mujeres de esta comunidad se encargaban de depositar semillas en estos huecos y regarlas cada día para que crecieran plantas como: el maíz, y la calabaza que luego iban a servir para alimentar a toda la comunidad. Kakaran estaba muy asombrado y pidió al gran jefe de Las Vegas que le regalara una de estas caracolas para poder llevarla a casa y mostrarla en su comunidad.

Al siguiente día, Puluha siguió en la ruta esta vez dirigiéndose a una ciudad llamada Valdivia, al llegar a Valdivia se dieron cuenta que había una gran fiesta. Kakaran preguntó ¿por qué todos están tan contentos? y su padre le explicó que en esa comunidad había muerto el hijo del gran Jefe Indio. Kakaran preguntó: ¿por qué están celebrando? Y exclamó: ¡Yo

estaría muy triste si tú murieras! Puluha, explicó a Kakaran que los habitantes de Valdivia estaban contentos ya que su hijo iría al cielo a tener una mejor vida y a encontrarse finalmente con sus dioses. Por esta razón habían puesto su cuerpo en una urna muy grande donde además de sus pertenencias llevaba oro y plata como regalo para los dioses que iba a encontrar. En la noche Kakaran celebró conjuntamente con los habitantes de Valdivia y por la mañana tomó su desayuno antes de partir, en unas vasijas muy lindas que eran utilizadas como vajilla, para preparar, conservar, y comer alimentos. El gran jefe indio obsequió a Kakaran una linda vasija con su nombre, para que el pudiera llevarla a casa. Kakaran estaba feliz, ya que nunca antes había tenido una vasija con su nombre.

Luego caminaron un día entero hasta llegar a Chorrera, una ciudad que tenía chozas, y algunas de estas chozas estaban construidas sobre montañas de tierra y fuera de estas se quemaba un árbol que olía muy rico llamado Palo Santo. Kakaran nunca antes había visto algo así, y preguntó a su padre ¿Por qué esas chozas están construidas sobre montañas de tierra? Puluha explicó a su hijo que esas montañas de tierra se llaman Tolas y esas chozas que están sobre tolas son centros ceremoniales. Kakaran no entendía que era un centro ceremonial. Al llegar a Chorrera y saludar a su Cacique como era de costumbre, Puluha llevó a su hijo a una Tola, y le explicó que un centro ceremonial era un lugar donde las personas iban a orar y pedir a sus dioses y les llevaban ofrendas. Una de esas ofrendas eran Botellas Silbato, unas botellas que tenían forma de animales y que cuando se las llenaba de agua y se las movía hacían el sonido del animal que representaban. Kakaran pidió a su padre que comprara una de estas botellas, para llevarla al centro ceremonial, hacer una oración y pedir por toda su familia a los dioses. La siguiente mañana se levantaron temprano y dejaron su ofrenda en el centro ceremonial.

Siguiendo su camino, partiendo hacia Machalilla, una ciudad a orillas de la playa. En Machalilla encontraron a tres personajes importantes de la comunidad. Al Chaman Jaguar que se vestían y actuaba como una jaguar el animal más poderosos de la selva para comunicarse con los dioses. El Chamán Agricultor que se ponía caracolas en la cabeza y se vestía con hojas para llamar a la lluvia. El Chaman Curandero que era el médico de la comunidad, y sanaba a los enfermos. El Chaman Agricultor, se hizo amigo de Kakaran, le regaló unas caracolas y le enseñó hacer el ritual de la lluvia, para que cuando regresara a casa pudiera ayudar también. Kakaran estaba muy contento y sorprendido porque Machalilla era un lugar ordenado donde cada familia tenía una actividad diferente: unos se dedicaban a la pesca, otros se dedicaban a tejer lienzos, otros se dedicaban a la agricultura, y así todos contribuían a la comunidad.

Finalmente, el viaje estaba por terminar y la última ciudad que faltaba por recorrer era Jocay, que significaba casa de peces. Jocay era una ciudad de pescadores y comerciantes, donde personas de todas las comunas asistían para comprar y vender: telares, vegetales, pescado, joyas, hoja de coca, balsa, algodón. La moneda que utilizaban era la Concha Spondylus, una concha que se encuentra bajo el mar difícil de conseguir. Los Manteños por ejemplo compraban la hoja de coca y la utilizaban como medicina para calmar el dolor de los enfermos; compraban también muchas joyas de diferentes tamaños y precios para adornar sus cuerpos. Cada persona entre más importante era utilizaba joyas más grandes. Kakaran pidió a su padre Puluha, comprar un collar de oro para su madre, porque el oro al estar en contacto con el sol brilla y ese brillo representaba al espíritu de los dioses que protegía a la persona que llevaba puesta la joya de oro.



Fue así que Kakaran terminó su viaje muy contento, y llevaba en su bolsa de algodón algunos objetos para enseñar a su madre y contarle las maravillas que había visto en otras comunidades y poder repetir en casa lo que había aprendido fuera.