

## El material educativo del mes

# Sintiendo, actuando y pensando



Salas lúdicas y actividades interactivas. **Fotografías** Museo Regional de Antropología de Yucatán

**T**ocar, reordenar, elaborar, asociar, mover el *mouse*... son algunas de las acciones que, con música de fondo, y con el olor de copal o de incienso, permiten disfrutar con mayor plenitud la visita, comprender mejor su temática, recordar aspectos importantes de la misma y plantearse nuevas preguntas. Sentir la textura del hilo de henequén y ser parte del colectivo de visitantes que tejió durante meses una obra de arte más durante la muestra de artistas textiles *Sueños de henequén*; reordenar las partes de un rompecabezas de 48 fichas planas que nos acerca a las dificultades del proceso de restauración arquitectónica de la Acrópolis de Ek'Balam, de ocho, 12 o 27 dados para encontrar mapas, dioses-incensarios o edificios de Mayapán o armarlo en una computadora; modelar en plastilina una estatuilla de Jaina o una mano de Rodin; asociar las imágenes de los animales locales obtenidos en los antiguos códices con sus nombres en lengua maya actual en *Animalia.com*; abrir un cofrecillo de madera para encontrar el tesoro de un pájaro maravilloso (cuya extinción es preciso evitar) en el marco de la muestra *Las aves de Yucatán*; desplazar el *mouse* para localizar un sitio, una construcción, un glifo emblema en una pirámide... Hacer clic para avanzar o retroceder en el tiempo y admirar las costumbres y edificios de la Mérida de ayer y hoy, y tal vez pensar en lo que la ciudad será mañana, o recordar las características de los dioses asociando adivinanzas con las piezas presentadas...

Todo esto no sólo hace el recorrido más amable, sino que facilita la retroalimentación a través de la interacción familiar, de pareja o del

grupo de amigos acompañantes. Así lo demuestra el acceso constante de los adultos, jóvenes y familiares a estos juegos.

Desde fines de 1999 iniciamos la experiencia de complementar las exposiciones temporales con interactivos; éstos son pensados y creados para fijar conocimientos, facilitar la comprensión de temas, destacar su importancia y la del trabajo de investigación y restauración desarrollado por el INAH y, sobre todo, para despertar la curiosidad, la creatividad, las sensaciones y emociones de los visitantes.

Los interactivos se despliegan, cuando es posible, a lo largo de las exposiciones. En otros casos se recurre a un espacio lúdico al final de las mismas. Su manejo puede hacerse en solitario o en grupo. Siempre se incluyen algunos de tipo manual, considerando que algunos visitantes no manejan las computadoras; dado el alto porcentaje de visitantes extranjeros, cuentan con traducción al inglés, al igual que las cédulas de las muestras. Los juegos no requieren de apoyo del personal para su manejo, ya que el museo tiene un horario de visita de ocho de la mañana a ocho de la noche. De esta manera, pueden ser disfrutados en cualquier horario y en los fines de semana. Basta con instrucciones claras y precisas que indiquen la idea que se quiere reforzar, tales como *Ayúdanos a restaurar la Acrópolis (Help us to restore the Acropolis)*, para que los visitantes se detengan y armen los dos rompecabezas que muestran este magnífico edificio: el primero, cuando estaba derruido y cubierto de vegetación y el segundo, después del trabajo de restauración realizado por el INAH.

En algunos casos ni siquiera se requiere la instrucción. Instalar un telar y dejar iniciado el tejido, o poner plastilina de colores y útiles escolares sobre una mesa con dos “esculturas” ya hechas, fue suficiente para que los visitantes continuaran la obra, tejiendo, modelando y dando vuelo a su creatividad. En el caso de las computadoras, la gente ya sabe qué hacer. Los adultos mayores suelen ignorarlas. Los demás se acercan y van siguiendo los pasos del programa.

Como complemento de las exposiciones se incluye también un fondo musical y se maneja la proyección en DVD de imágenes relacionadas con la muestra, ya sean históricas, artísticas, del trabajo y sitios arqueológicos o de entrevistas. Recientemente, en la exhibición conmemorativa del centenario de la inmigración coreana a México, el público disfrutó, entre otras cosas, de la receta “en vivo” para elaborar el *kimchi* y, en la relativa a la escritura y la lengua mayas, los visitantes vieron y escucharon a un *h-men* yucateco recitando en esta lengua las oraciones de un ritual para pedir lluvia (*Chachaac*), efectuado en 2002, o los sucesos internacionales difundidos a través del noticiero de un canal local en la versión moderna de la lengua maya. Cabe destacar que, dado que la exposición permanente del museo es de carácter arqueológico, este tipo de interacción entre los visitantes y los mayas actuales resulta sumamente enriquecedora y atractiva, según los comentarios que nos dejan.

Finalmente, procuramos completar la interacción visual, táctil y auditiva con el estímulo olfativo, mediante la quema de copal o de alguna variedad moderna de incienso. Todo pensando siempre en sumergir al visitante en un contexto, en estimular sus sentidos, sus emociones y su inteligencia y, principalmente, en invitarlo, sin palabras, a volver al museo para disfrutar la siguiente exposición.

---

Blanca González Rodríguez

MUSEO REGIONAL DE ANTROPOLOGÍA DE YUCATÁN “PALACIO CANTÓN”-INAH

### PARA CONOCER... TODO SE VALE

Desde hace casi seis años las exposiciones temporales del Museo Regional de Antropología de Yucatán han incluido, en su discurso museográfico o en espacios lúdicos dispuestos ex profeso, una serie de actividades complementarias para que los visitantes se apropien,

en todos los sentidos y con todos los sentidos, del espacio y los temas desarrollados a lo largo de los recorridos.

Las fuentes de conocimiento que Palacio Cantón ha explotado, en el más alto de los sentidos, han sido los proyectos que incorporan las destrezas de chicos y grandes para una retroalimentación más cordial entre exposición y visitante. Los equipos de comunicación educativa han hecho interesantes propuestas sobre las actividades que se desarrollan en los museos, pues en principio no tiene que estar físicamente un encargado en la sala lúdica para auxiliar al público en los juegos y ejercicios.

Ahora la gente de servicios educativos está más enfocada en las visitas guiadas dentro de las exposiciones y no en la organización de talleres dirigidos. Uno de los objetivos de los museos, en estos momentos, ha sido abrir opciones para los asistentes a las exposiciones, y el éxito de estas actividades se concentrará en el interés que generen en sus grupos, en la creación de espacios autónomos y en su nivel de interacción con los objetos, pues el acercamiento a cualquier módulo didáctico será una elección personal que establecerá una comunicación distinta con cada una de las actividades.

Un particular reconocimiento a Palacio Cantón, que por medio de las computadoras, los rompecabezas y otros juegos despiertan las sensaciones y emociones de los visitantes.

Otro aplauso por acercar a los asistentes a los mundos computarizados, sin que esto represente para la gente de mayor edad un temor ante la avasalladora “tecnología”.

Finalmente un ¡bravo! por incorporar en los espacios lúdicos de Palacio Cantón actividades que integran los demás sentidos (tacto, oído, olfato, gusto).

No dejen que el monopolio de la vista se apropie de la interacción entre museo y visitante; sigan por la vía de la manufactura grupal de textiles, de la preparación del *kimchi*, del modelaje con plastilina. Sigán aromatizando el ambiente, empleando música de fondo y entornando las exposiciones con esos ingredientes extras que entran por la piel y no sólo a través de la comodidad del ojo, que muchas veces llega más que amañado a las salas de los museos. ☘

---

Carla Zurián  
CNME-INAH