

Ahora te toca tocar: el México antiguo al alcance de los niños

ROCÍO JIMÉNEZ DÍAZ*

El objetivo del proyecto *Ahora te toca tocar: el México antiguo mesoamericano*¹ fue romper con la rigidez y solemnidad que se le da a los espacios museísticos, donde el aprendizaje está más dirigido a los especialistas que a los visitantes. La ruptura de estos cánones implica que los niños aprendan jugando, por medio de la manipulación de reproducciones del INAH de piezas arqueológicas.

Dar a conocer a los infantes los temas del México precolombino

permite establecer una relación sensible con una parte de nuestras raíces culturales y, sobre todo, explorar y trabajar con una identidad propia, no artificial, en el mundo globalizado que les ha tocado vivir, donde lo colectivo se vuelve masivo, pero no universal.

La idea se desarrolló tras la detección de una necesidad no satisfecha entre los menores de edad: aprender divirtiéndose, tocar y jugar en un museo para regresar con gusto y no por obligación.

DIAGNÓSTICO

Se elaboró una encuesta, cuyos datos nos permitieron conocer las opiniones de cuatrocientos ochenta alumnos, de entre seis y quince años de edad, de escuelas públicas federales, estatales y rurales de Chiapas. Las respuestas que obtuvieron mayor porcentaje fueron:

- ❖ No les gustan los museos por fríos y oscuros.
- ❖ Lo que está escrito es muy largo.
- ❖ Se tiene que hablar en secreto.
- ❖ Los objetos no se pueden tocar y, a pesar de ser bonitos, no sabemos qué importancia tienen en la vida

cotidiana actual.²

PROYECTO

Con base en lo anterior, nos dimos a la tarea de crear un proyecto educativo en el que lo más importante fueran las opiniones de los pequeños visitantes respecto a las nociones lúdicas de descubrimiento, tocar y jugar, y aprender.

A partir de una colección conformada por reproducciones del instituto, montamos la exposición *Ahora te toca tocar...* La antropóloga Ana Graciela Bedolla Giles brindó su asesoría y redactó cuatro cédulas temáticas breves –de extensión menor a una



cuartilla– y con textos claros. Insertamos preguntas y respuestas hechas por niños para niños, acompañadas de imágenes como recursos gráficos.

Los criterios conceptuales fueron:

- ◀ Escuchar y observar a los pequeños.
- ◀ Trabajar a partir de las preguntas más recurrentes para darles respuestas adecuadas a su edad.
- ◀ Relacionar la vida actual de los grupos culturales de la región con imágenes que irían descubriendo, como identificar fotografías con las figurillas antropomorfas de cerámica.
- ◀ Asociar ideas para situar en el mapa de México a la diversidad de culturas prehispánicas (esta relación de conceptos complejos con imágenes fue uno de los logros del proyecto).
- ◀ Utilizar la arquitectura como elemento central de la museografía, así como los nichos naturales de cada región.
- ◀ Recurrir a elementos gráficos de las zonas arqueológicas como parte de la exhibición, lo que ayudó a los visitantes a agudizar los sentidos y volverse más observadores y sensibles a su cultura.
- ◀ Presentar las reproducciones sin capelos, idea que corresponde a los objetivos del proyecto general.

Escuchar a los usuarios de un museo es fundamental, porque la vinculación entre la escuela y estos recintos sólo se logra al comprender las necesidades del otro. Resulta necesario sensibilizarse más respecto a los métodos didácticos, pues a los niños del siglo XXI se les sigue enseñando como en el XIX.

Lo más hermoso es ser y no dejar de ser niño, sin importar la edad ▶

“El objetivo [...] fue romper con la rigidez y solemnidad que se le da a los espacios museísticos, donde el aprendizaje está más dirigido a los especialistas que a los visitantes”

Notas

¹ Proyecto encabezado por la autora cuando dirigió el Centro Cultural de los Altos (CCA), San Cristóbal de las Casas, Chiapas.

² Fuente: Servicios Educativos del CCA.

* Restauradora del Centro INAH Yucatán y ex directora del Centro Cultural de los Altos, San Cristóbal de las Casas, Chiapas:

kilizkiliz@yahoo.com.mx

