

se confinó a la biblioteca del museo, quedando únicamente tres ejemplares bajo el resguardo de la Subdirección de Protección al Patrimonio Cultural del Museo de Sitio del Templo Mayor, cuyo personal se encargaba de proporcionar el material cuando era requerido.

Paralelamente a estas acciones, se promovió la integración en sala de algunas reproducciones de piezas arqueológicas que desde un inicio se habían utilizado como parte del Programa. Dichas piezas fueron incorporadas y se les agregaron cédulas en Braille para que formaran parte del discurso museográfico. Con ello se logró enriquecer la visita al museo, haciéndolo más atractivo y reforzando la posibilidad de realizar visitas de manera independiente con el apoyo del texto y de las piezas que se podían tocar.

A lo largo de estos años, el museo ha sido reestructurado en algunas salas, por lo que en el año 2001 el Departamento de Servicios Educativos presentó ante el INAH el proyecto "Actualización de Guías Braille". Tras la aprobación del proyecto fue necesario retirar las guías que se encontraban en la biblioteca y solicitar el apoyo de la Dirección de Educación Especial para la transcripción del texto de las salas uno y ocho. El actual director del museo, el antropólogo físico Juan Alberto Román Berrelleza, ha mostrado gran interés por continuar con el Programa.

Ya que se ha logrado integrar el material con el nuevo texto, es posible extender el servicio y la información sobre el Museo de Sitio

del Templo Mayor a los planteles e instituciones que atienden a niños y adultos ciegos mediante la donación de un ejemplar de la "Guía de Visita al Museo del Templo Mayor" transcrita en Braille. Por ello, este documento podrá formar parte del acervo bibliográfico de los planteles con el objetivo de ser consultado antes de la visita al museo, como complemento didáctico a los planes y programas de estudio o simplemente como material de consulta que aporte información sobre el sitio o la cultura mexicana. ↵

* JEFA DEL DEPARTAMENTO DE GUÍAS Y SERVICIOS EDUCATIVOS. MUSEO DEL TEMPLO MAYOR.

NUESTROS PÚBLICOS

Los visitantes de la sala lúdica “¿Qué hay detrás de las máscaras?”

Alejandro Cortés y Katia Teodocio*

En el esquema del museo contemporáneo el visitante juega un rol fundamental en dos sentidos: es un ente activo que participa, reflexiona y propone, lo cual hace posible que el museo sea un verdadero espacio de diálogo, y es además el destinatario del trabajo de los museos, por lo que se convierte en el eje principal de la construcción de las políticas culturales. Conocer a los visitantes, encontrar sus diferencias, saber sus intereses y necesidades o bien, recibir sus críticas y comentarios, permite adecuar las políticas de atención y servicio que ofertan los museos.

Los museos del INAH están construyendo nuevas formas expositivas basadas principalmente en estrategias comunicativas que ofrezcan al visitante la opción de obtener información en distintos niveles o por múltiples medios, buscando con ello responder a las necesidades e intereses de los diferentes públicos.

En este sentido, una de las estrategias que está impulsando el Instituto es la creación de espacios lúdicos.

Si bien los servicios educativos del INAH tienen ya una larga historia que abarca más de 50 años, realizando un trabajo fundamental para la atención a los visitantes de los museos del Instituto, fue hasta esta administración cuando mediante el Programa Nacional de Comunicación Educativa de la CNME inició el diseño de los primeros espacios lúdicos, principalmente para las exposiciones temporales. El primero de ellos fue el espacio llamado "¿Qué hay detrás de las máscaras?", creado ex profeso para la muestra itinerante "Rostros Mayas, linaje y poder", que se ha venido presentando tanto en museos del INAH como externos.

La relevancia de esta propuesta educativa llevó al Programa Nacional de Estudios de Público a realizar un estudio específico no sólo con el fin de ampliar las áreas de indagación del Programa, sino también para evaluar el funcionamiento de los equipamientos y conocer el impacto educativo que han tenido entre los visitantes. La información que aquí presentamos corresponde a los datos recopilados durante la presentación de la exposición en el Museo Nacional de Antropología.

El estudio consistió en la aplicación de una muestra estadística de 116 encuestas, las cuales estaban conformadas por dos secciones: la primera era una guía de observación, en la cual se registró información cuantitativa de los recorridos y tiempos empleados en la sala lúdica por los diversos tipos de público; la segunda recogió información cualitativa de los mismos visitantes observados a través de una entrevista, orientada principalmente a conocer en qué medida las estrategias de comunicación de la sala lúdica contribuyeron a la comprensión de los temas tratados, mediante la presentación de módulos dedicados a explicar las disciplinas involucradas

en la creación de la exposición (antropología física, epigrafía, arqueología y restauración). La información obtenida por el estudio de público² nos ofrece un panorama de las dinámicas y aportaciones del espacio lúdico en varios sentidos:

- Se logró propiciar la participación de los visitantes a través de la propuesta del juego, ya que prácticamente todos los entrevistados señalaron haber realizado alguna acción durante su recorrido por la sala (armar, colocar, observar, identificar, calcar, etc.).
- Se generó cierto grado de aprendizaje sobre los temas expuestos.
- Se incentivó la reflexión en torno a la importancia que tienen las disciplinas presentadas no sólo como parte del mundo científico, sino como herramienta para comprender mejor el mundo cotidiano.
- Finalmente, el público logró captar el propósito central de la sala lúdica.

A continuación, presentamos los comentarios de los visitantes sobre cada uno de los módulos:

Antropología física

- Armar y desarmar el esqueleto resultó ser la actividad que más gustó no sólo del módulo sino de toda la sala lúdica, principalmente a las familias.
- La información que aprendieron en este módulo correspondió con el propósito del mismo, ya que comentaron que a través del conocimiento de los huesos del esqueleto es posible saber datos como la estatura del individuo, el sexo, su oficio, la alimentación, etc. Como mencionó un visitante: "los huesos hablan".

Epigrafía

- Esta actividad resultó ser un acierto, ya que logró incentivar a los visitantes para que formaran sus nombres con los glifos mayas.



- El público adquirió información sobre el método de escritura maya y conoció los símbolos que la forman. Además mencionó que faltan muchos glifos por descifrar.

Arqueología

- De todos los módulos, esta fue la actividad que menos llamó la atención de los visitantes. Sin embargo, a algunos les gustó porque tenían que observar con más detenimiento y, sobre todo, porque aprendieron sobre el trabajo que realiza el arqueólogo. Un visitante lo sintetizó así: "aprendí a ver el trabajo de un arqueólogo, me sentí parte del espacio de los arqueólogos".
- El panel de las máscaras que presentaban hipótesis sobre el contenido de la exposición fue bien valorado por los visitantes, ya que mencionaron que a través de este módulo lograron reafirmar una gran cantidad de datos referentes a la exposición.

Restauración

- No se hizo referencia a la actividad.
- Los visitantes reflexionaron sobre la complejidad del proceso de restauración y sobre la dificultad del trabajo del restaurador.

• Sobre el propósito de la sala lúdica

Este dato es importante porque hubo visitantes que señalaron algún tipo de aprendizaje asociado con el conjunto de la sala lúdica, es decir, que captaron el propósito principal de este espacio; por ejemplo, "conocí a los especialistas de historia, arqueología y antropología física; su trabajo es muy complejo y los desconocemos".

• Sobre el contenido de la exposición

Este dato es significativo porque demostró que la información ofrecida en la sala lúdica contribuyó a reforzar la comprensión de los temas de la exposición, a pesar de que este no era el propósito central.

Un último dato es que el 10% de los entrevistados dijeron no haber aprendido nada en la sala lúdica.

Durante muchos años en México, el museo fue concebido como un elemento educador que debía funcionar como un complemento formal de los programas educativos de las escuelas. Sin embargo, la diferencia que existe entre el museo y la escuela está en el tipo de experiencia que cada uno ofrece. El aprendizaje que se da en el museo está relacionado con el contexto personal del visitante y sus características, que pueden variar completamente dependiendo del tipo de público de que se trate. La información que se proporciona en un museo es susceptible de apprehenderse e interpretarse de diversas

maneras porque diversos son los públicos, y en ese sentido, el aprendizaje en el museo está relacionado con muchos factores como el contexto personal del visitante, sus conocimientos previos, sus capacidades e intereses o la preferencia de obtener información a través de algún sentido en particular, como puede ser el tacto o la vista.

El museo debe detectar estas diferencias y proponer estrategias de comunicación adecuadas que correspondan a dichas diferencias. Los resultados del estudio de público del espacio lúdico ¿Qué hay detrás de las máscaras? sugiere que es posible un aprendizaje diferente en el museo, a través de la interacción, detonando en los visitantes la emotividad, la reflexión o la evocación. ¹

¹ LA PRIMERA SEDE FUE EL MUSEO DE ARTE SAN PEDRO, EN PUEBLA; LA SEGUNDA EL MUSEO DE SITIO DE PALENQUE, CHIAPAS, LA TERCERA EL MUSEO NACIONAL DE ANTHROPOLOGÍA Y ACTUALMENTE SE PRESENTA EN EL EX CONVENTO DE SAN JOSÉ, CAMPECHE.

² EN ESTE ARTÍCULO SE PRESENTA ÚNICAMENTE LA INFORMACIÓN CUALITATIVA.

* PROGRAMA NACIONAL DE ESTUDIOS DE PÚBLICO, CNMVE.