



BOLETÍN DEL PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS Y EXPOSICIONES
AÑO III, NÚM. 9, MAYO-AGOSTO DE 2005.

PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Saberes científicos vs placer de conocer

EL DILEMA COMUNICATIVO EN LOS MUSEOS CONTEMPORÁNEOS

Alfonso Muñoz*

Cuando propuse la revisión del montaje museográfico de las salas biográficas permanentes del Museo Casa Carranza en el plan de trabajo anual 2005, pensé que nuestra prioridad debía ser la elaboración de propuestas para estudiantes de escuela primaria y secundaria, público mayoritario del

recinto que paradójicamente no encuentra en él ni espacios ni montajes diseñados especialmente para sus necesidades.

Para llevar a cabo este propósito, tomé como punto de partida las estadísticas de visitantes del museo, las cuales me llevaron a cuestionarme qué elementos

debía considerar para que los jóvenes aprovecharan mejor la información que les presentamos. De aquí surgió la siguiente disyuntiva sobre la forma de diseñar la museografía: dar mayor peso discursivo al contenido científico, en este caso, histórico, o bien desarrollar una propuesta de comunicación que propiciara el sentido lúdico del visitante.

Si consideramos la necesidad de encontrar el justo medio entre ambos aspectos, reflexionar en torno al asunto no deberá ser nuestra mayor preocupación. Sin embargo, como nuestro público escolar asiste en grupos que reciben visita guiada, resulta evidente la importancia de utilizar recursos comunicativos y nuevos formatos que impacten positivamente en los estudiantes en la adquisición del contenido científico durante su visita.

Para fines analíticos, algunos autores han propuesto distintos niveles de experiencia en la visita al museo. En su caso, Rodrigo Witker habla de tres niveles: el emotivo o ritual, que se relaciona con el goce



Valorando nuestro patrimonio. Taller de verano. Museo Casa Carranza.

DIRECTORIO

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

Sari Bermúdez
Presidenta

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

Luciano Cedillo Álvarez
Director General

César Moheño Pérez
Secretario Técnico

Luis Armando Haza Remus
Secretario Administrativo

COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS Y EXPOSICIONES

José Enrique Ortiz Lanz
Coordinador Nacional
Emilio Montemayor Anaya
Director Técnico

LA VOZINAH

Coordinación editorial
Ma. Engracia Vallejo Bernal
Jefe de Redacción

Diego Martín Medrano
Consejo editorial

Patricia Torres Aguilar Ugarte
Martha Elena Robles

Editoras

Patricia Torres Aguilar Ugarte
Citlalli Hernández Delgado
Patricia Herrera Lazarini
Martha Elena Robles

Corrección de estilo
Paola García Souza

Diseño editorial
Roxana González Meneses
Adriana Valverde Ortega

COLABORADORES

Martha Aguilar Ugarte
Diana Altamirano
Margarita Armenta
Gabriela Buenrostro
Glenda Cabrera
Siddharta J. Carrillo
Concepción Castro
Alejandro Cortés
Gabriela Franco
Rodolfo Galván
Sonia García
Alfonso Muñoz
Rosa Luz Nava
José Pérez
María del Socorro Senties
Katia Teodocio
Dolores Torres

LA VOZINAH es una publicación del Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

El contenido de los artículos es responsabilidad de sus autores.

Año III, número 9, mayo-agosto de 2005.

SUMARIO

EN PORTADA

Saberes científicos vs placer de conocer1

EDITORIAL3

PNCE

Nuevas formas de comunicación educativo-museológica4

LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL MUSEO

Programa de atención a personas con necesidades especiales6

NUESTROS PÚBLICOS

Los visitantes de la sala lúdica
“¿Qué hay detrás de las máscaras?”7

UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS

La Catedral Metropolitana. Centro de arte, cultura y fe10

REFLEXIONES

Propuesta “Cómo ver una obra”12

ENTREVISTA CON...

Una mañana con el Faraón15

NUESTROS PÚBLICOS DICEN

Mi experiencia en el Museo Nacional de Antropología17

¡ENTÉRATE!18

CAMARILLA DE EXPERIENCIAS

Más que un paseo por Teotihuacan19

¡CHARLEMOS UN RATO!19

COMPRENDER PARA TRANSFORMAR

Proyecto de innovación de acción docente20

PARA RECORDAR

Cuerpo humano e ideología22

OBJETOS CON HISTORIA

El mamut de Catarina23

estético; el didáctico, referente a la transmisión del mensaje educativo, y el lúdico, asociado a la participación activa del espectador en el proceso de aprendizaje. En conjunto, los tres niveles tienen como objetivo hacer llegar al espectador impresiones de impacto vivencial que se fijan en la memoria en forma de un saber adquirido que sea relevante, es decir, una experiencia significativa. Este es el sentido que todo guión museográfico debe tener al trasladar fórmulas comunicativas al mundo del montaje tridimensional.

Lo que buscamos en el Museo Casa Carranza es que los estudiantes dejen de asistir al recinto con el objetivo de copiar cédulas y sacar fotografías que a corto plazo se olvidarán, para transformar su visita en una oportunidad para adquirir nuevos saberes por medio de experiencias lúdicas que, por su novedad, representen un estímulo que incite a "tratar de comprender y asimilar" aquello que muestra el discurso museográfico.

En este sentido, la búsqueda de nuevos diseños en el mobiliario, en los formatos de las cédulas y en el montaje general de las salas, puede contribuir a trascender de propuestas muy académicas en las que el objeto domina en el discurso, a propuestas de

montaje que promuevan relaciones interactivas y participativas entre el público y la colección.

El reto de este año es, pues, lograr un discurso comunicativo a través de la museografía, con el que hagamos llegar mensajes significativos que permitan a los jóvenes estudiantes que nos visiten adquirir conocimientos de forma más lúdica y menos "formalista", sin considerarlos menos importantes en el acompañamiento de su educación académica. ↵

*JEFE DEL DEPARTAMENTO DE MUSEOGRAFÍA.
MUSEO CASA CARRANZA.

EDITORIAL

La riqueza de una revista está en la variedad de los colaboradores que en ella escriben, así como en la presentación de temas de actualidad, que en ocasiones contrastan con las "visitaciones" de algunos asuntos que la historia se ha encargado de consagrar como clásicos. Este ha sido el caso de La Vozinah, que todos nosotros hemos seguido con el gusto que sólo puede dar una cadenciosa y constante marcha que dio inicio en octubre de 2002 y que hasta hoy continúa.

Este noveno número es un recordatorio para el equipo editorial de este boletín, sobre el compromiso que hemos asumido con nuestros lectores como médicos y parteros en el proceso de gestación y alumbramiento de esta publicación que no busca otra cosa sino difundir la voz de quien le ha dado vida: la tuya, lector.

Revistas van y vienen, y muchas de ellas han sido fugaces estrellas en el firmamento de las publicaciones periódicas, en el que las ha habido malas, buenas y muy buenas por múltiples motivos. No sabremos decir, ni nos corresponde juzgar a La Vozinah, esa tarea es de ustedes; sin embargo, pensamos que sus tres años ininterrumpidos de existencia bien pueden tomarse como una señal de la utilidad

e importancia que ha ganado en la comunidad de educadores de museos, puesto que de no ser así, ya hace tiempo que esta bocina habría dejado de sonar.

El trabajo en equipo y la reflexión de los grupos de trabajo permiten que otros espacios sean testigos de dichas experiencias. Por tal motivo estamos animados a extender nuestro ámbito museal al vincularnos con compañeros educadores de otros países, tanto de Latinoamérica con el ILAM, como con ICOM-CECA y con España.

Nuevas formas de comunicación educativo-museológica

Patricia Torres*

Considerar nuevas formas de comunicación con los visitantes lleva a plantear una disyuntiva en los equipos de trabajo del museo: seguir un esquema tradicional en lo que se dice de los objetos es fundamental, o bien optar por una propuesta en la que el objeto y su presentación museográfica provoquen en los visitantes nuevas formas de ver las exposiciones, estimulando la reflexión y el diálogo con el prójimo y con el museo.

Francisca Hernández, en su *Manual de museología*, dice que a las funciones tradicionales de conservar, exponer e investigar, que actualmente se realizan con las colecciones, deben considerarse otras dirigidas al público que frecuenta los museos. La comunicación, la difusión, el carácter educativo y el sentido lúdico deben formar parte de la esencia y el sentido último de un museo, ya que sin ellas dejaría de cumplir su función primordial, que apunta al encuentro directo con el público.

Se considera que a través de los diversos proyectos educativos, el visitante es invitado a desarrollar los sentidos (oído, vista, olfato y hasta el tacto), para enfatizar la transmisión del mensaje y convertir al espectador en un elemento activo de la exposición.

En los planteamientos pedagógicos, se considera que las piezas del museo presentan diversas lecturas y exigen un cierto esfuerzo de interpretación por parte del visitante. Por ello, abordar conceptos educativos como comunicación y educación es apuntar a procesos comunicativos y formativos en los cuales cada equipo educativo debe establecer nuevas formas de participación activa, que les permitan fortalecer su

práctica a través de un trabajo colegiado y de la construcción de proyectos acordes con el museo y sus públicos.

Espacios lúdicos, caminos de experiencia

"La comunicación realizada por los museos se ha limitado exclusivamente a la transmisión de conocimientos desde la perspectiva conductista. Sin embargo, el modelo idóneo, debería contemplar estrategias y productos de comunicación fundamentados en los intereses y necesidades del público visitante", ya que es a partir de ellos que el museo diseña sus acciones de comunicación y educación para que el público observe, analice, interprete y reflexione sobre los contenidos expuestos, al mismo tiempo que despierte su imaginación y creatividad, lo que redundará en una experiencia significativa.

En los últimos tiempos, una de las alternativas innovadoras que han aplicado algunos museos es la presentación de espacios lúdicos, ya sea como complemento de exposiciones temporales o como espacios de sensibilización para colecciones permanentes.

Sin embargo, es necesario plantear algunas consideraciones sobre estos espacios, sus características y lineamientos generales, respecto a su planeación, diseño, producción, exhibición y posterior evaluación.

Si consideramos que el juego es un proceso que todos los seres humanos compartimos, veremos que a través de él tenemos la posibilidad de interactuar con nuestro entorno. El juego nos permite comunicar ideas y sentimientos, así como recibir respuestas, logrando una interacción cognitiva con los objetos que nos rodean. Nos permite penetrar la realidad, pero al mismo tiempo alejarnos de ella y transformarla, comprenderla y enriquecerla con nuevos significados.

En el contexto del museo, el juego es mediador de formas y significados de la realidad; además, permite el surgimiento de nuevas formas de diálogo con el museo. Así, el visitante tiene la posibilidad de aprender a jerarquizar, formular juicios, analizar, sintetizar y resolver problemas. De este modo, los datos concretos, los contenidos y conceptos sobre las colecciones se comprenden y se retienen mejor.

Desde esta perspectiva, estamos promoviendo un espacio que contempla la relación entre la experiencia educativa del usuario y la dimensión *lúdica*²; un espacio donde encuentren sentido las elaboraciones simbólicas personales, desarrolladas de acuerdo con la edad, las capacidades individuales y la fase de desarrollo cognitivo de los distintos públicos.

El espacio lúdico en el museo propicia que el visitante establezca distintos significados con respecto a los contenidos que propone el museo; asimismo, promueve la participación y los momentos para compartir. Es un espacio de crecimiento personal, donde se dan procesos de reelaboración, significación e interpretación.

El juego, utilizado como una estrategia para el aprendizaje en espacios específicos del museo, deberá:

- Considerar al visitante como agente activo que puede construir o modificar sus estructuras de conocimiento a partir de la interacción con la exposición.
- Valorar los conocimientos previos del visitante y promover procesos de investigación, análisis, síntesis y reflexión mediante las estrategias educativas.

Un espacio lúdico museable

Para desarrollar una propuesta educativa de este tipo, los educadores necesitan considerar:

- Que forme parte de un proyecto integral del museo o de una exposición temporal.
- Que el educador del museo inicie un proceso de investigación, análisis, síntesis y reflexión del guión científico realizado por los investigadores, para adecuarlo a la diversidad de visitantes.
- Que establezca una planeación metodológica que considere:
 1. El contenido o currículo que se va a proponer (qué queremos decir).
 2. Los propósitos educativos (qué queremos que aprendan los visitantes).
 3. Un guión museopedagógico que introduzca, reafirme o complemente la exposición (cómo lo vamos a hacer).
 - a. Decidir los subtemas a tratar en el espacio lúdico.
 - b. Proponer las estrategias de aprendizaje más adecuadas para detonar procesos de construcción del conocimiento de acuerdo a cada subtema.
 - c. Considerar la interacción del visitante con el espacio y con los demás públicos.
 - d. Decidir los diversos niveles de conocimiento que se trabajarán: declarativo (lo que saben); procedimental (lo que saben hacer); actitudinal (disposición para el aprendizaje).
 - e. Diseñar la propuesta para un área específica. Los espacios pueden contener las siguientes estrategias dirigidas a los visitantes:
 - Expresión: plástica, literaria o escénica, mediante la cual el visitante pondrá en juego su creatividad.
 - Manipulación de objetos: permitirá al público, mediante la percepción, involucrar los sentidos y hacer uso de su *inteligencia quinestésica*².
 - Observación: el visitante puede hacer uso de sus habilidades de pensamiento como la observación, comparación, ordenación o clasificación por medio de preguntas⁴.
 - Experimentación: permite conocer procesos de trabajo para investigar sobre alguna disciplina o actividad artística.
 - Reflexión: a través de los materiales se puede analizar, interpretar y hacer inferencias respecto al contenido presentado.
 - f. Hacer una propuesta museográfica que traduzca el guión museopedagógico en espacio, imagen, color, textura y mobiliario.
 - g. Producir la propuesta.
 - h. Evaluar los resultados. Se puede hacer un sondeo de opinión que integre los tres tipos de conocimiento antes mencionados para corroborar si el espacio logró detonarlos y de qué manera.

Por tanto, un espacio lúdico NO es:

- Un área desvinculada de la colección y el museo.
- Un sitio en el que exclusivamente hay juegos didácticos como lote-rías, memorias o rompecabezas distribuidos en áreas específicas.
- Un espacio sólo para niños, ya que en los museos hay diversos tipos de público.
- Un sitio de juego por el juego.



Espacio Lúdico *¿Qué hay detrás de las máscaras?*
Antropología Física *Los huesos hablan*.
Foto Gliserio Castañeda.

- Un sitio únicamente de interactividad.
- Un taller.
- Sinónimo de actividades manuales.
- Interactividad concebida como manipulación de objetos.

Estas son sólo algunas apreciaciones sobre la construcción de estos espacios; lo importante es que un equipo colegiado integrado por educadores, investigadores y museógrafos genere proyectos de este tipo para probar sus posibilidades, experimentar con las estrategias educativas y dimensionar los contenidos y las piezas de una manera diferente, que resulte atractiva no sólo a los niños, sino también a los jóvenes y adultos.

¹ VALLEJO BERNAL, MARÍA ENGRACIA, *COMUNICACIÓN EDUCATIVA: ANALIZAR PARA TRANSFORMAR*, EN COLECCIÓN OBRA VARIA, MÉXICO, INAH, 2002, p. 13.

² TÉRMINO QUE SE REFIERE AL JUEGO.

³ DE MOVIMIENTO.

⁴ PARA UNA EXPLICACIÓN AMPLIA DE ESTOS CONCEPTOS, SE PUEDE CONSULTAR: CANALES RODRÍGUEZ, LETICIA. *ACTIVACIÓN DEL PENSAMIENTO 1. ESPAÑOL. ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS*, MÉXICO, SANTILLANA, 2001.

Programa de Atención a Personas con Necesidades Especiales

Gabriela Buenrostro*

Este es uno de los programas más importantes del Museo de Sitio del Templo Mayor, ya que ofrece a personas con distintas discapacidades una serie de servicios, información y atención iguales a los que recibe el resto de los visitantes de la Zona Arqueológica y el museo.

Cabe mencionar que al ser este un museo de sitio, es el único en su género que proporciona este tipo de servicios, siendo además pionero en dicho género de actividades.

El Programa de Atención a Personas con Necesidades Especiales nació en 1989 a partir de la inquietud del entonces director del museo, el arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma, quien desde su apertura mostró preocupación e interés por atender a las personas ciegas que ocasionalmente solicitaban el servicio de visita guiada, provenientes en general de la Escuela Nacional de Ciegos, vecina del propio museo.

Los encargados de desarrollar el Programa fueron los profesores Raúl Guerrero y Gabriela Buenrostro, asesores educativos que iniciaron el trabajo de atención a niños ciegos y débiles visuales en coordinación con el Instituto Nacional para la Rehabilitación de Niños Ciegos y Débiles Visuales (INRNCDV).

Como parte del trabajo, surgió la idea de contar con materiales en Braille, transcritos en el propio plantel, para que los niños pudieran leerlos

antes de su visita al museo y contar así con información breve y clara del sitio.

Esto motivó el nacimiento de un nuevo proyecto, que consistió en elaborar una guía de visita completa que permitiera a las personas ciegas acceder a la información y contenidos del museo. Para ello, se solicitaron los guiones de cada sala, mismos que fueron adaptados a un lenguaje sencillo bajo la supervisión del propio profesor Matos y con el apoyo del INRNCDV para la transcripción del texto.

En 1994, en el marco del Plan Nacional de Desarrollo que propone la integración de personas discapacitadas a través de estrategias específicas dentro de los sistemas de educación, cultura y deporte, y con el apoyo de la Dirección General de Educación Especial de la SEP, se logró la transcripción de 50 ejemplares de la "Guía de Visita al Museo para Personas Ciegas".

Lo anterior permitió ampliar la atención del público mediante el préstamo de algunos de estos ejemplares, los cuales se irían sustituyendo conforme su deterioro lo ameritara. Sin embargo, la gran mayoría



Un lugar para todos. Museo del Templo Mayor.

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 aprehenderse 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.

La Catedral Metropolitana Centro de arte, cultura y fe

María del Socorro Sentíes*

La majestuosa catedral de México, ubicada en el corazón de nuestro centro histórico que se levanta sobre los restos de la gran Tenochtitlán, es el monumento más importante y significativo de nuestra ciudad capital. Se encuentra emblemáticamente ubicada a un costado de Palacio Nacional, lugar donde también se gestaron acontecimientos históricos que nos marcaron como nación.

Indiscutiblemente, la catedral es un fiel testimonio del legado del arte virreinal, que nos ha dejado todo un cúmulo de riquezas, fruto del talento de los mejores artistas de dicha época.

En 1573 se puso la primera piedra para su edificación, y fue el arquitecto Claudio de Arciniega quien realizó la traza para el edificio. Sin embargo, fue hasta 1813 cuando el arquitecto Manuel Tolsá terminó la obra iniciada 240 años antes, unificando excelentemente todo el edificio.



Catedral Metropolitana de la Ciudad de México.

Del importante acervo sacro-cultural que conserva, destacan algunas obras como el espléndido *Altar de los Reyes*. Este retablo fue el primero hecho en México con pilastra estípite. Fue elaborado entre 1718 y 1737 por Gerónimo de Albás, quien también es autor del *Altar del Perdón*, donde se ubica una de las imágenes de mayor veneración en la catedral: *el Señor del Veneno o Cristo Negro*, como muchos lo conocen por la leyenda que lo caracteriza¹.

La sacristía contiene seis grandes pinturas realizadas por dos de los mejores artistas de la Nueva España, Cristóbal de Villalpando y Juan Correa. En la sala capitular hay un medio punto con el tema de Pentecostés, del pincel de Nicolás Rodríguez Juárez, de 1714. Comparte el mismo espacio otro cuadro de la *Virgen del Carmen con Santa Teresa y San Juan de la Cruz*, obra de Luis Juárez, bisabuelo del anterior. El coro ostenta dos órganos monumentales, uno español que data de 1695 y el otro mexicano, estrenado en 1735. Su reja de tumbaga hecha en Macao, China, resguarda la magnífica sillería y el facistol que fue elaborado en Filipinas con esculturas de marfil. También están los cuatro grandes óvalos del crucero dedicados a la Santísima Virgen María, que pintó Miguel Cabrera en 1767.

Entre sus capillas, llama la atención la dedicada a los Santos Ángeles y Arcángeles, ya que es la única con sus tres retablos tallados en estilo barroco salomónico, los cuales relacionan el tema de los ángeles y sus jerarquías, conformando una unidad completa y uniforme. En la capilla de Nuestra Señora de la Soledad, existe una magnífica tabla de *Los Cinco Señores*, de Andrés de la Concha, quien fue maestro mayor de la catedral entre 1599 y 1612.

Del pintor flamenco Simón Pereyng, quien llegó a México en el séquito del virrey Marqués de Falses en 1566, se conserva un San Cristóbal, pintado en 1588 para un retablo de la antigua catedral. Actualmente está ubicado en la capilla de la Inmaculada Concepción, donde también se encuentra el óleo sobre tabla *Las Lágrimas de San Pedro*, realizado por Baltazar de Echave Orio en 1618. De Martín de Vos, otro pintor flamenco, es el óleo sobre tela del *Arcángel San Rafael con Tobías*.

En cuanto a la obra escultórica se puede mencionar al *Señor del Cacao*, realizado en pasta de caña modelada y policromada, del siglo XVII; también se encuentra el *Señor del Buen Despacho*; el *Señor de la Columna*, hecho en madera policromada y articulada, del siglo XVIII; la excelente talla de San Pedro que tiene su lugar en la

capilla del mismo nombre, y el *Santo Niño Cautivo*, atribuido al escultor español Juan Martínez Montañés, del siglo XVI.

La capilla de las Reliquias o del Santo Cristo de los Conquistadores tiene gran importancia, puesto que conserva en sus retablos reliquias de santos, las cuales únicamente los días uno y dos de noviembre de cada año son expuestas para su veneración.

La hermosa catedral metropolitana, además de ser el principal centro religioso de la Ciudad de México, es para la población un centro cultural muy importante en virtud de que ahí se conjugan artes como la arquitectura, pintura, escultura, música, orfebrería, literatura y diseño textil. Además se llevan a cabo diversos eventos culturales de interés para todas las personas, ya sea exposiciones, conferencias, publicaciones, conciertos, obras de teatro, visitas guiadas y cursos.

Por todos los hechos, acontecimientos y obras artísticas que ha generado desde el inicio de su notable construcción en el siglo XVI hasta nuestros días, la catedral es una síntesis de la historia y del arte mexicano de casi cinco siglos. Por lo tanto, este valioso monumento, herencia de nuestros antepasados, es, por sí mismo, un centro de arte, cultura y fe muy importante e incomparable, tanto para mexicanos como para extranjeros. De esta forma y tomando en cuenta la importancia del valioso legado de la catedral, que se conforma por sí misma como un centro cultural, surge el interés y el placer de dar a conocer sus riquezas.

Por lo tanto, nuestro objetivo primordial es promover y difundir el patrimonio sacro-cultural de este monumento nacional con tanta historia y arte. Para ello, se lleva a cabo el programa de visitas guiadas y se imparte el curso "Visita y conoce tu Catedral", mediante los cuales nuestro público puede conocer detalladamente la catedral con el fin de difundir su importancia y conservarla.

Otro objetivo es llevar fuera del recinto catedralicio toda la información relacionada por medio de pláticas, conferencias y exposiciones en universidades, museos, empresas, embajadas, entre otros.

Por último, es de considerable importancia la labor que el departamento de difusión cultural realiza en cuanto al enlace con otros centros culturales y medios de comunicación para promocionar los diversos eventos y programas que se llevan a cabo.

Las visitas guiadas se realizan tanto en el día como en la noche, y consisten en recorrer los lugares más bellos e interesantes de este monumento escuchando interesante información cada uno. En estos recorridos se permite penetrar a rincones que no es posible visitar normalmente, ya que no hay acceso a todo público. Se pueden conocer las capillas que normalmente se mantienen cerradas, así como la sacristía, la sala capitular y el coro, lo cual brinda, en algunas ocasiones, la oportunidad de escuchar y deleitarse con la música del Bel'Canto.

Las visitas nocturnas cuentan con algunos atractivos más, como conocer esta suntuosa catedral cuando ya cesó la actividad.

Entonces, con las puertas cerradas, es un deleite disfrutar del recinto vacío y de su silencio, además de recorrerlo en la penumbra de la noche y gozar al escuchar en el coro piezas de música sacra proveniente de los monumentales órganos barrocos del siglo XVII.

Visitar y conocer la catedral de México es una experiencia maravillosa e inolvidable, que vale la pena ser disfrutada tanto por el turismo nacional e internacional como por los paseantes que viven en esta Ciudad de México. ↵

¹EL CRISTO NEGRO ES UNA IMAGEN DEL SIGLO XVIII REALIZADA EN PASTA DE CAÑA, LA CUAL SE ENCONTRABA EN EL NOVICIADO DE LOS DOMINICOS LLAMADO PORTA COELI. FUE TRASLADADO A LA CATEDRAL EN 1928. ACTUALMENTE SE ENCUENTRA UBICADO PARA SU VENERACIÓN EN EL ÁLTAR DEL PERDÓN, Y EN TORNO A ESTA HERMOSA IMAGEN DE CRISTO CRUCIFICADO SE NARRAN VARIAS LEYENDAS.

UNA DE ESTAS HISTORIAS HABLA DE UN CLÉRIGO QUE TODAS LAS NOCHES ANTES DE IR A DORMIR SE ARRODILLABA A REZAR ANTE LA IMAGEN Y PIADOSAMENTE BESABA SUS PIES. EL RELIGIOSO TENÍA UN ENEMIGO QUE CONOCIENDO ESTA COSTUMBRE, INTENTÓ ASESINARLO COLOCANDO UN POTENTE VENENO EN LOS PIES DEL CRISTO. EL HOMBRE DE MALAS INTENCIONES SE OCULTÓ PARA OBSERVAR Y VIO CON ADMIRACIÓN QUE EN EL MOMENTO EN QUE EL SACERDOTE INTENTABA BESAR LOS PIES DEL CRISTO, LA IMAGEN FLEXIONABA LAS RODILLAS Y LEVANTABA LOS PIES PARA IMPEDIR SER BESADA, AL MISMO TIEMPO QUE IBA ABSORBIENDO EL VENENO DE PIES A CABEZA, MIENTRAS CAMBIABA EL COLOR BLANCO ORIGINAL HASTA QUEDAR CONVERTIDO EN UN CRISTO NEGRO. EL HOMBRE QUE HABÍA QUERIDO ASESINAR AL CLÉRIGO, AL SER TESTIGO DEL HECHO SE ARREPINTIÓ Y SE CONVIRTIÓ AL SEÑOR. DESDE ENTONCES LA IMAGEN FUE CONOCIDA Y VENERADA COMO EL SANTO CRISTO NEGRO SEÑOR DEL VENENO.

*DIFUSIÓN CULTURAL.

Propuesta "Cómo ver una obra"

Gabriela Franco*

Este texto es una adaptación de otro más extenso que escribí con el propósito de compartir una experiencia de trabajo. Parte de él se utilizó como un glosario informativo para un espacio lúdico en invierno de 2004, en una exposición de arte titulada *Cinco Siglos de Arte Europeo*, presentada en el Museo Nacional de San Carlos. El reto fue acercar al público a la obra de manera sensorial a través de diferentes dinámicas, invitando a experimentar con la vista, el tacto, el oído, el gusto y el olfato. El título del ensayo refiere a una actividad donde el espectador debía leer con atención un texto, para después observar con atención quince tarjetas, con las cuales tenía la posibilidad de clasificar los cinco siglos de arte europeo a partir de ciertos criterios como géneros, técnicas, estilos y autores. Por ello, se utilizó un lenguaje claro y directo, invitando a todo público a leer y aplicar esta sencilla forma de cómo ver una obra.

La propuesta sensorial invita a ver la obra artística como una forma simbólica, que se explica a través de los sentidos y que adquiere un significado, cuya interpretación conecta lo emocional con lo intelectual. Para fines de publicación, explico los conceptos que ayudarán a entender este ensayo.

Cuando hablamos de arte y sentidos es necesario referirse a lo estético. La estética trata de la complicada relación que mantenemos

con los objetos artísticos y la reflexión que hacemos acerca del arte. Hegel explica el arte como una creación del espíritu, hecha por el hombre y para el hombre, en la que intervienen los sentidos a partir de dos formas de considerar a los objetos sensibles y su relación con el espíritu. La primera es la mera y simple percepción de los objetos, es decir, la interpretación de la forma particular, concreta y directa. La segunda es la ley del pensamiento científico, donde la inteligencia busca más que la forma concreta, la esencia de las cosas. El arte tiene mucho de las dos percepciones: una sensible y otra la abstracción racional, es decir una interpretación que da forma y significado.

Últimamente he leído a Michael J. Parsons, quien invita al lector a conocer una nueva perspectiva cognoscitiva-evolutiva de la experiencia estética. Su tesis fundamental es que las personas responden de forma distinta a los cuadros, porque los entienden de diferente manera. Las habilidades cognoscitivas refieren a que cada individuo desarrolla la capacidad de observar, analizar, entender e interpretar la información que recibe a través de una forma libre e individual. Por evolución no se refiere a la adquisición paulatina de capacidades para entender el arte, sino que es necesario "haber tenido experiencia con el arte, una experiencia en que nos hayamos afanado en comprender la diversidad de obras. Esto supone años y edad, y también la exposición adecuada a las pinturas, además de cierto tesón en el esfuerzo por comprender".

También menciona que lo habitual es que el espectador busque belleza, expresividad, estilos y algunas cualidades formales, y que el desarrollo estético consiste en llegar a comprender conceptos como estos. En su libro comenta que, "aunque el arte expresa nuestras necesidades y emociones, las interpretaciones del arte pueden ser más o menos razonables, y los juicios más o menos defendibles".

Parsons se dedicó a escuchar al espectador y a hacer anotaciones a partir de sus interpretaciones. Mi propuesta parte de la pregunta ¿cómo ver la obra?, por ello invito a comprender el objeto artístico a partir de una observación meticulosa de todo lo que le da cuerpo: materiales, técnica, época, estilo, etc.

Al dar una visita guiada, es fundamental escuchar la participación del público y rescatar cada una de sus impresiones, además de ofrecerle algunos conceptos formales que aparecen a propósito de sus comentarios. Como Parsons, creo en el debido acercamiento al arte, pero también creo en la aproximación libre y espontánea.



La historia a través del arte. Museo Nacional de Virreinato.

Por supuesto, hay una infinidad de autores dedicados al análisis estético que proponen diversas metodologías de análisis, pero también es cierto que el espectador no está obligado a conocerlas. Mi propuesta parte de la idea de que el espectador no está obligado a ser un conocedor de arte. Esta es el resultado de mi formación y trabajo, que consiste en acercar, en la medida de lo posible, a todo público al lenguaje plástico para que aprenda nuevas formas de interpretar e interactuar con su entorno.

Para mí, lo importante es rescatar la primera impresión concreta y directa del público, para después dirigir su mirada hacia el objeto artístico percibido como algo que tiene más que una primera opción. Éste último es el momento de comprometer al espectador con la obra, quien ofrece su libre interpretación, con apoyo de algunos elementos formales del lenguaje plástico proporcionados por el guía (soporte, técnica, composición, estilo, etc.).

Primero veamos la naturaleza inmediata del objeto. Un ejemplo puede ser el material, para lo que resulta muy efectivo tener a mano algunos instrumentos que hacen posible la obra, como pinceles, tubos de óleos, una caja de pasteles, lápices, espátulas, gubias, punzones, buriles, etc. Esto nos permitirá inducir la vista a las extensas posibilidades de los materiales, e invitar a los visitantes a adivinar texturas, temperaturas y estados de ánimo. Es importante advertir al espectador que no podemos tocar con las manos, pero sí con la vista, y que la memoria táctil, visual e incluso olfativa nos permite remitirnos a lo sensorial, donde cada uno de los sentidos se alertan para recordar texturas, sabores y olores con la simple observación de la obra. Posteriormente se puede preguntar cuántos personajes hay en la pieza (en caso de que los haya), qué papel desarrollan en el discurso y por qué actúan de una u otra forma.

Cuando nos aproximemos al tema de la época, es importante dar al espectador elementos que le ayuden a relacionar temporalidades, por ejemplo invitándolo a observar la vestimenta de los

personajes, los muebles o utensilios que formen parte del discurso de la obra. Asimismo, la técnica y los materiales nos pueden ayudar a determinar la temporalidad de la pieza. Para esta actividad es preciso contar con una línea del tiempo gráfica o con láminas de reproducciones gráficas, que ayuden al espectador a contextualizar la obra.

La razón de cada paso, es que cada concepto que se trabaja introduce al siguiente, es decir, que los tres primeros términos (soporte, época y técnica) ayudan a la lectura y comprensión de los siguientes. Al llegar a la noción de "composición" advertiremos que ésta se revela casi automáticamente tras haber observado el soporte, deducido la época y visto las diversas posibilidades plásticas de las distintas técnicas. Este proceso incluso nos permite hablar de la pintura mediante conceptos formales como volumen y profundidad.

Por supuesto, hacer estos ejercicios de observación y análisis requiere paciencia y conocimiento de algunos de los conceptos mencionados; también demanda aprender a escuchar, rescatar las impresiones del público y hacer que el espectador analice sus propias deducciones.

Para hablar ante el espectador, es necesario que un guía haya investigado y preparado el tema de la exposición permanente o temporal. Es importante que la visita guiada no se vuelva monótona, así como crear herramientas que faciliten nuestro diálogo con el público. Para ello, resulta útil contar con material didáctico durante los recorridos, así como permitirse aprender y sorprenderse con la mirada del otro frente al objeto artístico.

Cuando una persona mira una obra, es indudable que verá una serie de cosas que otros no ven. Sin embargo, existen algunos puntos en común, entre los cuales menciono aquellos que nos pueden ayudar como guías de museos:

SOPORTE. Es el material sobre el que se efectuó la obra. Puede ser tela, madera, papel, lámina, cristal, hueso, pergamino, entre otros.

ÉPOCA. Entre los elementos que nos pueden ayudar a identificar la época en la que se realizó la obra se encuentra el vestuario de los personajes y el tipo de objetos ilustrados.

TÉCNICA. Es la manera en la que el artista emplea los distintos materiales como el óleo, acuarela, lápiz, temple, pastel, cera, pintura acrílica, tierra, madera, metal, alambre, piedra, entre otros. Cuando se mezclan distintos materiales se denomina técnica mixta.

COMPOSICIÓN. La composición es el conjunto de elementos (personajes, objetos, paisaje) que el artista ha elegido para narrar el tema principal del cuadro. Dichos elementos se encuentran arriba y abajo o de izquierda a derecha; esto se llama primer plano.

TEMA. Es muy importante identificar de qué se trata el cuadro. Se habla de pintura figurativa cuando aparecen personajes humanos o animales actuando en determinadas situaciones, y pintura no figurativa cuando se emplean formas hechas a base de combinación de colores, figuras geométricas o ensamblaje de distintos materiales.

COLOR. El color o los colores pueden provocar efectos de luz u oscuridad. Es necesario observar dónde nace el punto de luz más intenso y de dónde proviene la oscuridad. Una composición llena de colores vivos y llenos de luz, nos transmitirá alegría, mientras una pintura con colores ocres y apagados, evocará tristeza y encierro.

FORMA. La forma son las figuras, cuerpos u objetos, que pueden ser fuertes o suaves, grandes o pequeños, borrosos o bien definidos. Asimismo, es importante la manera en que se encuentran dispuestos y su relación entre ellos, la cual puede ser armoniosa o contraria.



Aprendizaje Compartido. Museo Nacional del Virreinato.

ESTILOS. Es la manera en que el artista realiza su obra, la cual muchas veces está determinada por la escuela, la zona geográfica, la época. Ejemplo de estilos son: gótico, renacentista, barroco, realista, naturalista e impresionista.

Esta propuesta invita a observar y descubrir en grupo la obra plástica o el objeto histórico. Dicha invitación nació en un museo dedicado a preservar y exhibir arte europeo. Hoy en día colaboro con el Museo Nacional del Virreinato y mi tarea es incentivar el conocimiento y la apropiación de este periodo histórico de la sociedad mexicana. Bueno, pensemos que acercar al público a la historia también nos permite mostrar sus manifestaciones culturales; no podemos separar un hecho del otro, por lo tanto, esta propuesta nos ofrece la posibilidad de diversificar nuestras herramientas de trabajo. ↵

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO

- LUCIE-SMITH, EDUARD, *DICCIONARIO DE TÉRMINOS ARTÍSTICOS*, MADRID, EDICIONES DESTINOS, 2003.
HEGEL, G. F., *LECCIONES DE ESTÉTICA*, MÉXICO, EDICIONES COYOACÁN, 2002.
MAYER, RALPH, *MATERIALES Y TÉCNICAS DEL ARTE*, MADRID, HERMANN BLUME, 1999.
PARSONS, MICHAEL J., *CÓMO ENTENDEMOS EL ARTE*, BARCELONA, PAIDÓS (ARTE Y EDUCACIÓN), 2002.
SÁNCHEZ VÁZQUEZ, ADOLFO, *INVITACIÓN A LA ESTÉTICA*, MÉXICO, GRIJALBO, 1999.
TEXTOS DE ESTÉTICA Y TEORÍA DEL ARTE, MÉXICO, UNAM, 1990.

*JEFA DE DIFUSIÓN. MUSEO NACIONAL DEL VIRREINATO.

Una mañana con el Faraón*

Esta narración fue realizada por el grupo de maestros jubilados que actualmente trabajan como voluntarios en un proyecto especial extra-muros asesorados por el equipo del PNCE. Estos maestros trabajaron durante varios años en distintos museos en las áreas educativas, lo que los convierte en agudos observadores sensibles a los problemas inherentes a la visita al museo y al manejo de su información.

Acudimos a la exposición Faraón. *El culto al sol en el antiguo Egipto* con sede temporal en el Museo Nacional de Antropología para realizar entrevistas a algunas de las personas que asistieron a ver esta muestra. Abordamos a un grupo de sonrientes señoras mayores en el vestíbulo que iban haciendo comentarios entre sí, quienes gustosamente accedieron a responder nuestras preguntas.

Para comenzar, les preguntamos su opinión acerca de la exposición a lo que nos respondieron que eran amigas de hace mucho tiempo y una de las cosas que compartían es el interés por visitar diferentes museos y las exposiciones que en ellos se presentan. Ésta en especial llamó su atención por el tema, por la extensa publicidad que de ella se había hecho (en parabuses, autobuses, y diversos medios) y porque habría piezas que por primera vez se presentarían en México.

Nos enteramos por amistades que el museo abriría sus puertas los lunes para facilitar la visita a la exposición. Al llegar nos sorprendió ver un gran número de asistentes ya formados, esperando para entrar. Dudamos entre formarnos en la larga fila o regresar otro día. Finalmente, decidimos esperar y poco a poco nos dimos cuenta de la buena organización que había, pues desde la explanada había jóvenes y policías dando información sobre la mejor forma de realizar la visita. Era necesario entrar sin mochilas, ni botellas de agua, por lo que se colocaron casilleros especiales en el piso inferior de la plaza de acceso.

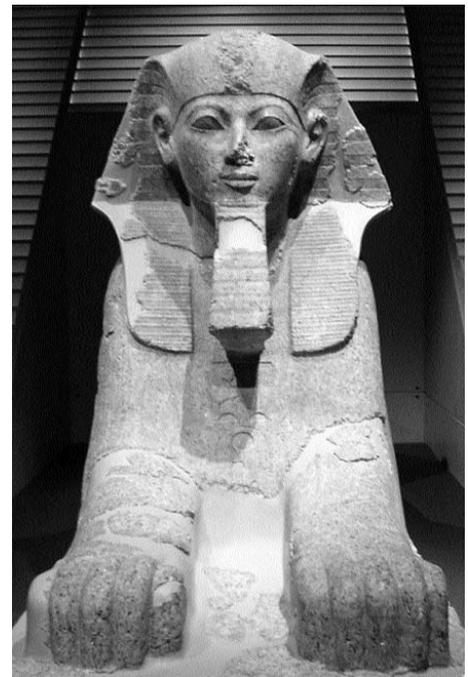
Después de una hora de espera, llegamos a la taquilla, presentamos nuestra identificación y recibimos un boleto sin costo ya que se estableció que la entrada los lunes sería gratuita. Este contaba con un código de barras, y debíamos presentarlo tanto a la entrada como a la salida para ser verificado por un vigilante.

Nos extrañó enterarnos que las visitas guiadas sólo eran por la noche para las cuales ya había una larga lista de espera.

También se nos informó de la existencia de materiales impresos a la venta en la tienda contigua a la sala de exposiciones temporales.

Adquirimos un periodiquito y un libro objeto; aunque dirigidos a escolares, nos fueron de gran utilidad durante el recorrido. Otro recurso que se ofrecía era la audioguía.

Luego de la espera, por fin estábamos en el interior de la primera sala, en donde nos recibió una escultura impactante y misteriosa. Después de esta bella sorpresa, observamos que la presentación de las piezas, la ambientación e iluminación, contribuían a dar un toque de magia acorde con esta escultura. Aunque hacía frío



Esfinge de la reina Hatshe Psut.
Fotografía: Patricia Herrera.

en la sala, no nos importó pues comprendimos que las piezas requerían de esta temperatura para su mejor conservación.

Algo que nos agradó y nos fue útil, fueron las cédulas de pared ya que presentaban de manera poética la información concerniente a cada sala, destacando el culto al sol. Otro excelente recurso audiovisual, fueron las pantallas estratégicamente colocadas que describían y detallaban algunas piezas significativas.

Casi todas coincidimos en el gusto por las mismas piezas, por ejemplo: *El sarcófago*, impactante por ser de una sola pieza, nos hizo reflexionar lo importante que era para ellos el culto a la otra vida, pudimos apreciar en sus caras exteriores la magnífica talla de los 42 jueces y deidades que intervenían en el juicio donde se decidía el destino del alma.

Otra pieza que llamó nuestra atención gratamente fue “El libro de los muertos” el cual perteneció a una mujer llamada Neferini. En él se representa todo el ritual de la muerte durante el juicio del alma. Al finalizar esa sala nos esperaba otra pieza impactante: *el sudario* de una momia que destaca por la brillantez del oro y los colores aún nítidos aplicados sobre papel *maché*.

Al terminar el recorrido y valorar la visita, podemos decir que hay un avance notable y grato en la presentación actual de las exposiciones, no obstante seguimos observando que las cédulas de cada pieza siguen siendo con letra pequeña y colocadas en lugares bajos con poca visibilidad para el público.

Con esta visita pudimos aclarar algunas dudas, que sobre el tema teníamos y aunque quedan interrogantes no podemos negar que es interesante seguir incursionando en la cultura Egipcia.

Es innegable que estas exposiciones enriquecen la vida cultural de México, sobre todo cuando el acceso a ellos es para todo público.

Antes de terminar, les preguntamos qué si encontraban alguna relación entre los objetos funerarios egipcios y los usados el “día de muertos” en México, a lo que respondieron que en esencia sí, ya que en ambas culturas hay una preocupación muy grande por el mundo del Más Allá. En ambas, el muerto se llevaba sus ofrendas, contaban con dioses que los protegían y animales que los ayudaban en su camino.

Para finalizar, les preguntamos qué harían ellas para promover el gusto por visitar museos entre la población.

A lo que respondieron que a través de exposiciones nacionales e internacionales con temas variados que interesen a todo tipo de público, con amplia difusión por diferentes medios, estableciendo programas que incluyan a grupos con capacidades diferentes y personas de la 3ª edad y por supuesto al escolar, que es un público cautivo.

También una parte muy importante es la visita guiada, que debe ser amena y que capture la atención del visitante y deje la semilla de la inquietud por el conocimiento. ↵

*CONCEPCIÓN CASTRO, DIANA ALTAMIRANO, DOLORES TORRES, JOSÉ PÉREZ, MARGARITA ARMENTA, MARTHA AGUILAR UGARTE Y ROSA LUZ NAVA.

Mi experiencia en el Museo Nacional de Antropología

Rodolfo Galván*

Tenía yo 9 años cuando, en 1999, entré por primera vez al Museo Nacional de Antropología. Mi primera impresión fue de sorpresa al encontrarme con un lugar tan impresionante, con tanta luz, tan grande y tan hermoso.

Lo que me dejó marcado para siempre fueron las salas de arqueología, pues a causa de ellas ha nacido en mí un enorme interés por todo lo que tiene que ver con el México antiguo, al igual que una fascinación por recorrer, semana tras semana, cada pasillo, cada sala, cada rincón y encontrarme siempre cosas nuevas.

Hay muchas cosas que me gustan del museo, pero lo que más me interesa es revisar con mucha atención las piezas arqueológicas y encontrar rasgos, colores... en pocas palabras, conocerlas a fondo.

Mucha gente que me conoce no entiende mi gusto por estar en este gran recinto; en este bello lugar donde tengo muy buenos amigos que comparten conmigo esta pasión. Cada sábado es una nueva experiencia, puesto que todos los días voy obteniendo más conocimientos sobre las culturas antiguas.

Conozco cada sala, podría decirse que he leído casi todas las cédulas.

Tengo mis piezas favoritas, que son varias en cada sala: *Tláloc*, que nos da la bienvenida y de quien sé su historia por medio de libros y algunas conferencias. Es muy interesante conocer los orígenes de los primeros pobladores de América, pero lo bueno empieza en el preclásico: En el *acróbata* veo mucho movimiento, sé que es una ofrenda, tal vez para alguien muy importante. *Huehuetéotl*, uno de los primeros dioses soportando sobre la cabeza su misterioso brasero. La máscara de la dualidad: representación de la vida y la muerte, tan presente en Mesoamérica.

En Teotihuacán hay tres piezas arqueológicas que son mis favoritas. Una de ellas es “La muerte del sol y el sacrificio”, porque uno de mis temas preferidos es la muerte en el México prehispánico; *Chalchitlicue*, “la de la falda de jades o piedras preciosas” es de un tamaño impresionante, al igual que el arte del artista anónimo que le dio vida a esta bella escultura, y por último, el dios *Xipe Totec*, “nuestro señor el desollado”, que me trae buenos recuerdos del Colegio de San Ildefonso, donde el maestro Miguel León Portilla me explicó las particularidades de esa gran escultura durante una visita guiada que tuve el honor de ofrecerle.

En la sala Tolteca mis piezas predilectas son las esculturas de Xochicalco, Morelos, que representan a dos de mis dioses preferidos: *Tláloc* y *Quetzalcoatl*, sobre los cuales hablé en la exposición “Descubridores del pasado en Mesoamérica”.

El Atlante de Tula es impresionante por su altura y la maestría de su diseño. Tengo la impresión de contemplar a un guerrero del pasado, un guardián del tiempo.

Quisiera describir la emoción que siento cada vez que me acerco a la sala Mexica y a la gran sala Maya.



Patio interior del Museo Nacional de Antropología.

Cuando estoy en la sala Mexica me parece retroceder en el tiempo, pues conozco cada escultura y, en especial, cada vez que paso cerca del *Ocelotl Cuauhxicalli* siento que me acecha y que en cualquier momento saltará... Es tan real, que sólo le hace falta rugir.

La cultura maya es para mí la más importante. Mi primer contacto con ella fue en la fabulosa exposición "Los mayas", en San Ildefonso. Fue una gran experiencia recorrer cada una de las salas de exposición, descubrir un mundo tan misterioso y nuevo para mí.

Cuando visité hace varios años este lugar, nada sabía acerca de esta cultura. Hoy puedo decir con orgullo que comprendo muchas cosas de aquellos que alguna vez transformaron la piedra, el estuco, la madera, el barro, la pintura. Conozco algunos nombres de gobernantes que fueron muy poderosos.

Aunque todavía no he visitado ningún sitio arqueológico maya, estoy seguro de que si fuera en este momento a alguna de las ciudades mayas, como Palenque, Bonampak, Chichen Itza, Copan o Tikal podría explicarlas. He devorado tantas páginas, visto tantos videos y participado en tantas conferencias que las conozco como si ya hubiera ido. La escultura de Palenque es mi preferida y los tesoros de la tumba de Pakal me siguen sorprendiendo.

No puedo pasar por alto las demás salas del museo. Oaxaca, con los tesoros de la tumba 7 de Monte Albán, la fabulosa máscara del dios murciélago, o el gran jaguar. En la sala de las culturas del Golfo, las famosas cabezas olmecas, el luchador de Minatitlán, el adolescente de Tamuín. En Occidente, con sus famosas tumbas de tiro. En la sala del Norte de México, la colección de Paquimé y la recreación de las pinturas rupestres de Baja California. Tal vez lo que me hace falta conocer más es sobre las hermosas salas de etnografía.

El Museo Nacional de Antropología representa mi segunda casa, donde he encontrado muy buenos amigos que me han brindado su amistad y sus conocimientos, que me han motivado a conocer más acerca de mi pasión sobre las culturas prehispánicas.

Durante el tiempo que me he desarrollado como guía, he conocido a grandes personalidades y a mucha gente a la que le agradezco su apoyo de todos los días, lo que me anima a continuar, pues sé que este es mi destino.

Aprendo cada día más acerca de mi hermoso país y me siento muy orgulloso de conocerlo desde lo más profundo de sus raíces. Las visitas guiadas son para mí muy importantes porque me permiten dar a conocer a los demás la grandeza de aquellos que alguna vez habitaron México. ↵

*ESTUDIANTE DE SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA.

¡ENTÉRATE!

No dejes pasar la oportunidad de visitar la exposición internacional titulada "España medieval y el legado de occidente", muestra que se presentará simultáneamente en los Museo Nacional de Antropología y Nacional de Historia de octubre de 2005 a febrero de 2006.

El propósito de esta muestra es presentar la España medieval de los siglos V al XV d.c. y su incorporación a los valores políticos, religiosos, artísticos y culturales de Europa y posteriormente su legado cultural al Nuevo Mundo. A través de trescientas piezas de extraordinaria calidad, tanto de España como de México, se pretende transmitir al visitante sensaciones estéticas y valores históricos, culturales y antropológicos.

Asimismo, ambas sedes contarán con un interesante programa cultural al cual se han unido el Museo Nacional del Virreinato y el Centro Cultural de España con actividades para sus diversos públicos.

Para mayor información, comunícate a los siguientes teléfonos:

- Museo Nacional de Antropología. Con la Lic. Alejandra Razo. 55536253.
- Museo Nacional de Historia. Con la Lic. Julia Rojas. 52413112.
- Museo Nacional del Virreinato. Con la Lic. Gabriela Franco. 58760245.
- Centro Cultural de España. Con la Lic. Ruth González. 55211925/28 ext. 108.

Más que un paseo por Teotihuacan

Sonia García*

En esta ocasión tocó a los Teotihuacanos darnos la bienvenida a los participantes de la primera camarilla de experiencias de este año el pasado 19 de abril, a través del área de servicios educativos de la Zona Arqueológica, del Museo de Sitio, del Centro de Estudios Teotihuacanos y del Museo de La Pintura Mural Teotihuacana.

Todo comenzó en las instalaciones de los servicios educativos de la zona arqueológica, donde la maestra María Engracia Vallejo Bernal, coordinadora del Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE), presentó a las autoridades de la zona el programa de actividades para ese día. Como parte de la bienvenida, el director de la zona de monumentos arqueológicos de Teotihuacan, el ingeniero Manuel Zárate, proyectó un video sobre el espectáculo de luz y sonido que se presenta en el sitio, en el que se narra la leyenda mexicana sobre la creación del sol y la luna. Asimismo, habló sobre el programa de servicios educativos, el cual se basa en los lineamientos establecidos por el PNCE.

Posteriormente, Pilar Delgadillo y Ricardo Martínez, encargados del área de servicios educativos, presentaron el programa de actividades del área y las vicisitudes que este departamento ha sufrido desde 1986. Nos dieron algunos tips que utilizan como estrategias de autofinanciamiento, mostraron un recorrido virtual con las modifica-



Una experiencia participativa. Fotografía Patricia Herrera.

ciones que se tienen pensadas para la mejora del edificio, presentaron la estadística de las personas atendidas por su departamento y nos invitaron a trabajar en los talleres que ofrecen a los niños que visitan la zona arqueológica. Al salir del edificio, un simpático trencito nos esperaba para recorrer la calzada de los muertos, la ciudadela y la pirámide de la luna, para detenerse finalmente en el Museo de Sitio de Teotihuacan.

Ya en este edificio de agradable estructura, el personal del museo nos dio una visita guiada por sus diferentes salas: la de recursos naturales, la de desarrollo teotihuacano -con su impresionante maqueta-, y la de sistemas de enterramiento. Al final del recorrido nos presentaron su propuesta de servicios educativos 1994-2004, las estadísticas, fotografías de los talleres y expusieron su proyecto de creación de una página web y de nuevo cedulario.

Al término del recorrido, comimos en el restaurante "La Gruta" el cual está instalado dentro de una cueva en donde, además de agrandar nuestro paladar con una deliciosa comida ranchera, disfrutamos de un recital de canciones en náhuatl y zapoteco interpretado por un grupo de niños de una escuela primaria campesina de la zona.

En el Centro de Estudios Teotihuacanos tuvimos la oportunidad de recorrer dos pequeñas salas de exposición permanente donde está

creativamente montada una muestra sobre indumentaria prehispánica. Al final de la visita, el arqueólogo Jesús Torres Peralta nos comentó que este centro surgió con el propósito de apoyar la investigación académica en Teotihuacan.

Por último, visitamos el Museo de La Pintura Mural Teotihuacana, donde pudimos observar algunas reproducciones de las grandes obras pictóricas de la zona, las cuales permiten al espectador recrear un Teotihuacan lleno de color. Al final de la visita a las salas, el personal encargado de los servicios educativos nos

condujo a un pequeño auditorio, donde pudimos conocer las actividades que realizan. Uno de los aspectos más interesantes fue el taller “Ven a hacer tu museo”, en el que participan tanto los niños como los padres de familia.

Al término de esta plática, la maestra María Engracia Vallejo nos dijo las últimas noticias referentes al PNCE y, después de un fuerte aplauso para todos los organizadores y asistentes, se dio por terminada la primera camarilla de experiencias de este año.

A través de estas líneas podrán darse cuenta de lo valiosas que resultan estas camarillas, ya que además de propiciar el compañerismo entre las personas que trabajan en los museos de los diferentes estados, podemos aprender de las anécdotas y actividades que nos presentan las sedes en las que se organizan, además de ver y valorar el entusiasmo que se contagia y así poder aplicar los conocimientos adquiridos y las ganas de mejorar cada día nuestros espacios museísticos. ↴

*RESPONSABLE DEL ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO REGIONAL DE HIDALGO.

COMPRENDER PARA TRANSFORMAR

Proyecto de innovación de acción docente

Patricia Torres*

Abstract del proyecto de innovación de acción docente que presentó Patricia H. Torres Aguilar Ugarte para obtener el grado de Licenciada en Educación por la Universidad Pedagógica Nacional. Titulado *Cuaderno de estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de los objetos del museo*.

Esta investigación tiene como propósito plantear nuevas alternativas de atención y estrategias que permitan a los visitantes establecer

una comunicación efectiva con las colecciones, bajo un paradigma constructivista que destaca la participación activa de los públicos y la mediación del museo para el logro de experiencias significativas durante la visita.

Las visitas que realizan los grupos escolares a museos son muy habituales, y las experiencias que pueden tener son tan amplias como el número de piezas que observan, ya que éstas abren la posibilidad de hacer diversas lecturas. Para acceder a este potencial de las colecciones, es necesario que maestros y asesores educativos establezcan prácticas educativas innovadoras que incluyan nuevas estrategias educativas, promoviendo que los alumnos generen procesos autogestivos, mediante los cuales puedan acercarse al acervo y a los contenidos de una manera más crítica y reflexiva.

Independientemente de si el museo cuenta o no con un programa de actividades pedagógicas, sabemos que pone en contacto al visitante con objetos patrimoniales que reflejan su historia, con producciones artísticas o con elementos del medio natural que difícilmente están a su alcance en su entorno cotidiano e inmediato.

En su fase diagnóstica, el presente trabajo aborda algunos aspectos centrales sobre la práctica educativa en el museo, tomando en cuenta los elementos involucrados en el proceso: los asesores educativos; las actividades que generan para sus públicos (visitas guiadas, talleres post-visita y de verano), los materiales didácticos y publicaciones, así como el público escolar.

A partir del análisis de estas variables, se definió el planteamiento del problema con respecto a los grupos escolares durante su visita al museo: los alumnos se enfrentan a cédulas cargadas de información, escritas en un lenguaje poco claro o muy técnico, y en ocasiones a piezas descontextualizadas que no les permiten generar significados. Las prácticas educativas de maestros y alumnos en el museo son las tradicionales: los primeros dan más importancia a la información sobre los objetos y no a la experiencia misma de descubrimiento y construcción del objeto de conocimiento por parte del alumno.



Actividad en sala. Fotografía: PNCE.

Para dar una alternativa de solución al problema, propuse la elaboración de un cuaderno de estrategias que incluye una serie de temas relacionados con la educación en el museo, que apoyen a maestros y educadores con fundamentos teóricos relacionados con el paradigma educativo conocido como constructivismo; asimismo, este cuaderno contiene herramientas metodológicas de observación y estrategias para motivar a los alumnos a que activen su curiosidad, cultiven su imaginación, estimulen su autonomía, pongan en práctica sus habilidades de pensamiento e interactúen de una manera diferente en el contexto del museo.

A partir de este proyecto, el museo y quienes laboran en él podrán brindar a los visitantes la posibilidad de discutir, reflexionar e intercambiar experiencias, al contar con materiales autogestivos para lograr vistas significativas.

Desde esta perspectiva, este proyecto de innovación incluyó, en el 2003, la realización de un curso-taller para dar a conocer el "*Cuaderno de estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de los objetos del museo*", y sus aplicaciones en diversas actividades para que los asesores educativos, promotores y divulgadores que trabajan en las áreas educativas de los museos del INAH en el Distrito Federal, Guerrero, Puebla, Estado de México y Morelos los apliquen con sus grupos escolares.

*LICENCIADA EN EDUCACIÓN. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

Cuerpo humano e ideología*

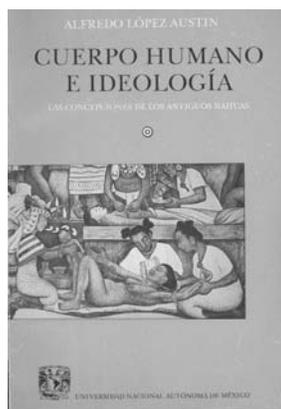
Glenda Cabrera**

Es importante, nos dice Alfredo López Austin en su libro, el estudio de las representaciones conceptuales que se tienen del cuerpo humano, sin dejar de lado el contexto en las que se manifiestan.

Evidentemente, es complejo adentrarse a estas particularidades del pensamiento indígena mesoamericano; sin embargo, el estudio del cuerpo humano y del ser son condiciones indispensables para deconstruir la visión del mundo que tenían los antiguos nahuas y así comprender las funciones que ejercían estos hombres en la sociedad.

En este sentido, el texto nos adentra precisamente en la revisión de todos estos misterios del comportamiento de las sociedades antiguas, y da cuenta del papel que desempeñaba el cuerpo en las relaciones sociales y su estratificación. Otro elemento que analiza es la ideología; las ideas, las creencias y el sistema de valores nos permiten acercarnos al pensamiento cosmológico.

La idea central de este libro es que la ideología permanece unida indisolublemente al campo social y a la concepción del cosmos, y a partir de ella “el ser humano es capaz de reproducir y justificar el posicionamiento social”.



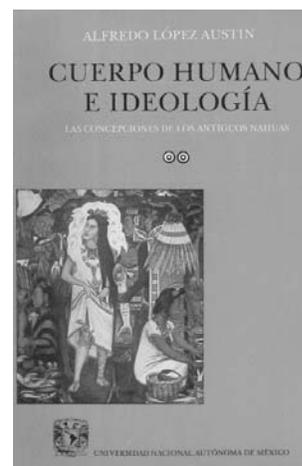
Dicho lo anterior, resulta de suma importancia acercarnos a este libro, cuyos tomos ofrecen una investigación cuidadosamente elaborada. Su lectura es no sólo interesante, sino indispensable para todas aquellas personas que deseen acercarse al conocimiento de la cosmovisión de los antiguos nahuas del Altiplano Central.

Con un lenguaje sencillo y directo, el autor hace un análisis a conciencia de las diferentes concepciones del cuerpo humano que tuvieron dichos pueblos, abordando para ello la compleja y diversificada producción ideológica de estas sociedades.

Es notable el ordenamiento del material recopilado en cuatro ejes principales, que son: cosmovisión e ideología, cuerpo humano, cuerpo humano y sociedad, cuerpo humano y cosmovisión.

De esta manera, el autor nos invita a descubrir con su texto que nuestra capacidad de asombro se mantiene intacta y nos convoca a aproximarnos a nuestro pasado, ya que sin dicho conocimiento seríamos incapaces de comprender otras etapas y concepciones del hombre y del mundo.

Te invitamos a leer esta propuesta, resultado de una investigación rigurosa y exhaustiva. ↵



*LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO. *CUERPO HUMANO E IDEOLOGÍA*. 2 VOL. MÉXICO, UNAM, 1989.

**PEDAGOGA. PROFESORA DEL COLEGIO DE PEDAGOGÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS DE LA UNAM. ASESORA EDUCATIVA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

El Mamut de Catarina

Siddharta J. Carrillo *

El 28 de enero de 1962, un grupo de amigos interesados por los continuos hallazgos de restos fósiles, organizó una expedición a Catarina, Municipio de Zacoalco, a unos 60 kilómetros de Guadalajara. Al pasar por el potrero de El Tule, uno de los miembros de la expedición, el escultor Luis Larios Ocampo, originario de la localidad, se detuvo a observar unos restos fósiles encontrados un año atrás durante la perforación de un pozo de extracción de agua para riego de un plantío de sandías.

Inmediatamente decidió bajar por el pozo sostenido por una cuerda. En las paredes del interior pudo notar algunos huesos que sobresalían y que parecían ser la continuación de los observados en el exterior.

Suponiendo que podría encontrarse ante un esqueleto completo, solicitó permiso al Instituto Jalisciense de Antropología e Historia para realizar la excavación. Después de varios días de trabajo, lograron desenterrar por completo el esqueleto de un mamut. La noticia se difundió el domingo 18 de febrero de 1962, y en 1963, bajo la dirección de José Guadalupe Zuno, se asignó una sala del Museo Regional de Guadalajara para la exhibición del mamut en asociación con otros materiales paleontológicos.

Patrimonio natural por su valor para el conocimiento de las formas de vida que nos antecedieron, los fósiles pueden proporcionar también información sobre el hombre y su entorno, constituyéndose así en patrimonio cultural. Tal es el caso de los materiales paleontológicos del cuaternario (hace 2.5 millones de años y hasta nuestros días), época en que se sitúa la aparición del hombre y la cultura.

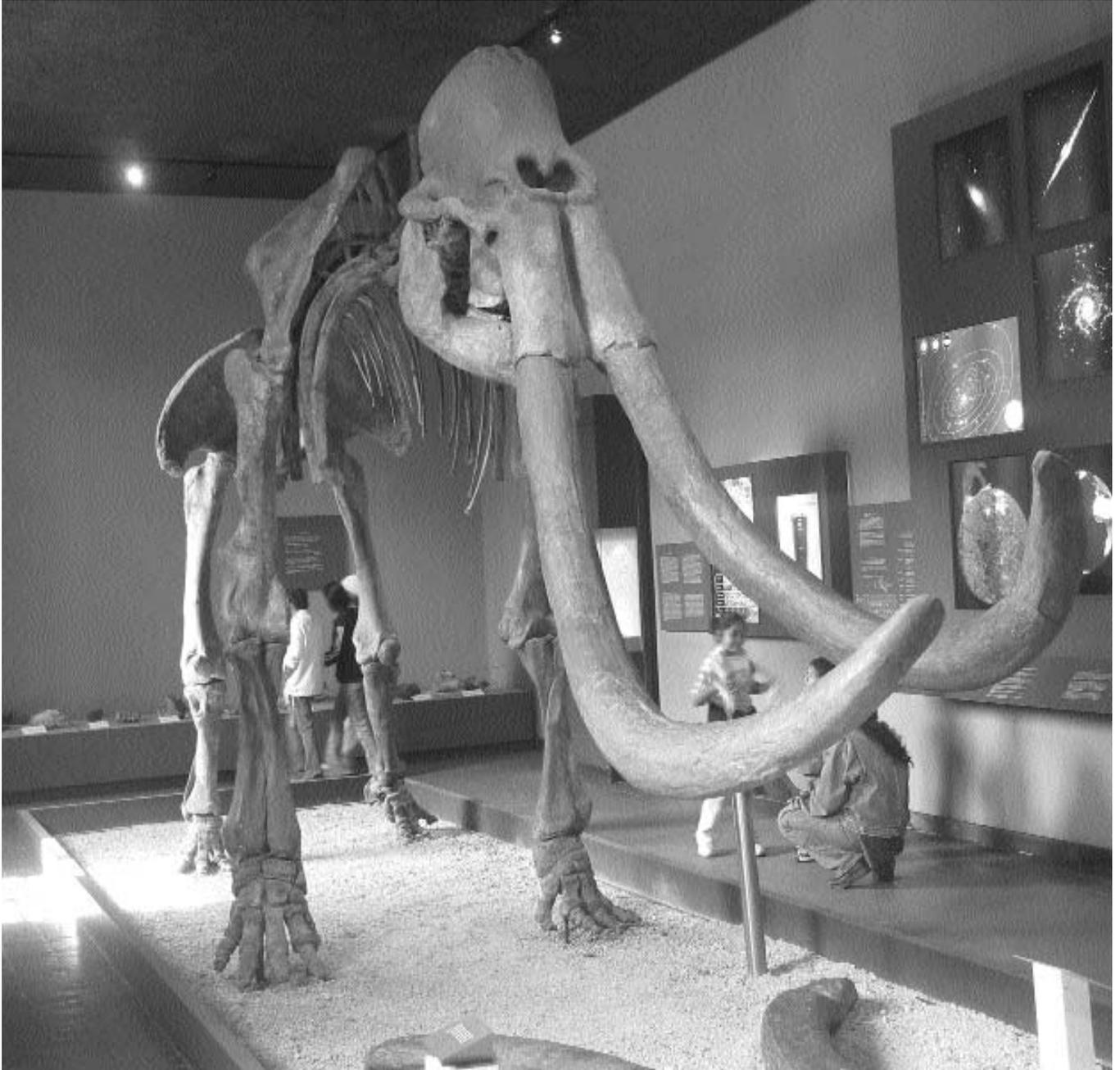
A este periodo (pleistoceno) corresponde nuestro *Mamut de Catarina*. Se trata de un mamut *Columbi (falconi)* que habitó el Valle Zacoalco-Sayula hace unos quince mil años; medía unos 3.50 metros de altura por 5.50 metros de largo y debió pesar entre 7 y 10 toneladas. Este es el mamut de los paleontólogos, pero si ajustamos nuestra lente histórica para enfocar a menor distancia, nos encontramos con otro mamut que nos habla también del hombre, pero ahora de aquél con el que convive desde su descubrimiento en 1962.

Desde entonces, se ha convertido en personaje emblemático del Museo Regional de Guadalajara y en referente obligado para los visitantes de la ciudad. Constituye parte importante de la historia del museo y de la propia urbe, revitalizándose como patrimonio cultural de la comunidad local y regional. ↵

*ETNÓLOGO. ASISTENTE DE LA DIRECCIÓN DEL MUSEO REGIONAL DE GUADALAJARA.

MAMUT DE CATARINA

Sala de Paleontología del Museo Regional de Guadalajara



Los Sentimientos de la Nación Facsímil

Clara García*

¿esta fotito no lleva pie...?

Cuando mis jóvenes alumnos del cuarto semestre de la Preparatoria Iztapalapa 1 tuvieron ante sus ojos dos ejemplares del facsímil de *Los sentimientos de la Nación*, un silencio expectante y luego un murmullo de admiración se extendió en el aula. Este cuadro se repitió en dos ocasiones, con los dos grupos de estudiantes ante quienes presenté el documento editado por el INAH.

En grupos pequeños, los muchachos fueron analizando los ejemplares, tocándolos, por ambas caras, intentando leer la caligrafía de Morelos, analizando la firma, haciendo conjeturas acerca de la tinta, el papel... Los que esperaban para ver el documento se desesperaban un poco y estiraban el cuello hacia los que lo tenían.

La presentación de este material en nuestro estudio sobre la Historia de México en el siglo XIX

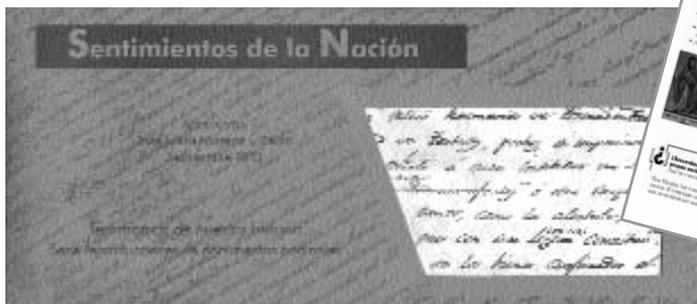
(uno de los contenidos temáticos en el curso de historia II), fue una exitosa experiencia por la motivación que provocó en los alumnos. Resultó muy conveniente presentar el documento una vez que los estudiantes tuvieron un contexto y referencias de su significado; además, algunos estudiantes adelantados o que recordaban cursos anteriores tenían en mente la importancia del autor y de su figura heroica. Así, pues, la presentación del documento facsimilar resultó especialmente útil como recurso didáctico, no solamente por el texto transcrito, sino por las ideas que se analizaron, compararon y comprendieron. Parecía como si un trocito de aquel



tiempo irrecuperable se hecho presente en el salón de clases.

El material fue muy útil para presentar un tema básico y desarrollar habilidades de análisis en los estudiantes. Esta experiencia dio pie a otras actividades, explicaciones y comentarios, acerca de que es un facsímil, dónde está el documento original, qué es la paleografía...

Sería deseable poder acceder a otros materiales de este tipo, no sólo textos sobre papel, sino, por ejemplo, monedas, timbres, fotografías, folletería, que serían valiosos apoyos en el aula, cuya eficacia como recurso didáctico, para mí, queda más que comprobada.



*PROFESORA DE HISTORIA DE LA PREPARATORIA IZTAPALAPA 1, DEL IEMS DEL DF.

DIRECTORIO

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA
Y LAS ARTES
Sari Bermúdez
Presidenta

INSTITUTO NACIONAL DE
ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

Luciano Cedillo

Director General

César Moheño

Secretario Técnico

Luis Armando Haza

Secretario Administrativo

COORDINACIÓN NACIONAL DE MUSEOS
Y EXPOSICIONES

José Enrique Ortíz

Coordinador Nacional

Emilio Montemayor

Director Técnico

LA VOZINAH

Ma. Engracia Vallejo

Coordinación editorial

Diego Martín

Jefe de Redacción

Patricia Torres

Martha Elena Robles

Citlalli Hernández

Patricia Herrera

Consejo editorial

Paola García

Corrección de estilo

Roxana González

Adriana Valverde

Diseño editorial

COLABORADORES

Clara García

LA VOZINAH es una publicación del Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

El contenido de los artículos es responsabilidad de sus autores.
Número 5, mayo-agosto de 2005.

Sobre número 1

Himno Nacional Mexicano,

Partitura

Francisco González Bocanegra (poesía)

Jaime Nunó (música)

Litografía de Hesiquio Iriarte

México. Casa Murguía, 1854

Documento original:

Museo Nacional de Historia,

Castillo de Chapultepec.



Sobre número 3

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

Promulgada el 5 de febrero de 1917, en la ciudad de Querétaro.

Manuscrito

Documento original:

Archivo General de la Nación

Copias facsimilares:

Museo Casa Carranza,

Museo Regional de Guadalajara,

Museo Nacional de Historia

y Galería de Historia.

Estos dos sobres forman parte de la colección de Documentos Históricos titulado "Testimonios de nuestra historia", realizados por el Programa Nacional de Comunicación Educativa y que pueden adquirirse en la tienda del Museo Nacional de Historia.

Cada sobre incluye:

- Una reproducción envejecida del documento.
- Una hoja didáctica que contiene su historia, fotos de objetos relacionados con el tema y ejercicios didácticos para realizar en la casa o en la escuela.

BUZÓN DE COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

Este espacio te necesita. Participa con ideas, opiniones, sugerencias, en fin, es un foro para escucharte.

Colabora con nosotros

Escribe a nuestra dirección de correo electrónico:

boletindemaestros@hotmail.com