

La

# VOZINAH

Boletín del Programa Nacional de Comunicación Educativa  
Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones  
Año I, núm. 4, Noviembre-Diciembre de 2003

## PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA Proyectos 2003

El Programa Nacional de Comunicación Educativa tiene hoy en sus manos una amplia gama de proyectos a desarrollar durante el presente 2003. Estas abarcan la planeación, diseño, desarrollo y puesta en marcha de diversas estrategias comunicativo-educativas que incluyen las exposiciones temporales y reestructuraciones de diversos museos del INAH, en colaboración con las áreas de museología y museografía de la propia CNMyE. También se desarrolla el diseño y edición de publicaciones concebidas al interior del programa y por un lado, de la labor comunicativa que se tiene con los departamentos de servicios educativos de la red de museos y de éstos con sus públicos; así como la difusión de las experiencias y reflexiones que las áreas educativas tienen al interior de sus equipos de trabajo, y la que ejecutan a través de las diversas actividades que establecen para sus públicos, además de considerar la importancia que tiene la labor educativa en el contexto propio del museo. El Programa tiene un proyecto didáctico relacionado con la exposición temporal, *Rostros mayas. Linaje y poder*, para ello se ha considerado la propuesta de un *Espacio Lúdico*, ya que el juego, además de ser el medio principal para expresarse con los niños (y los grandes también), los ayuda a relacionarse socialmente y aprender; se constituye como un

elemento imprescindible para el correcto desarrollo físico, psíquico y emocional del ser humano. Es una actividad natural que también nos proporciona placer y satisfacción.

Un *espacio lúdico*, es aquel lugar que posibilita y permite el juego o en otras palabras, los actos lúdicos son los que a simple vista crean en el rostro del visitante un relajamiento, despreocupación y disfrute del momento. No podemos hablar exclusivamente de una serie de imágenes que percibimos durante nuestro recorrido por las exposiciones y la información que se tiene de ellos a través de las cédulas temáticas. La intención es innovar al interior de la exposición que sean un recurso que logre motivar en los diversos públicos el disfrute del juego y propiciar la construcción de su propio conocimiento para aprender a través de la interacción y el diálogo entre lo expuesto. Para ello consideramos que una actividad lúdica necesita:

1. Ser libre y voluntaria. A nadie se le puede obligar a jugar, sea un niño o un adulto, este acto para ser válido como tal debe ser elegido y practicado por voluntad propia. «Quien juega por mando está haciendo otra cosa sin querer».

2. Ser divertida, placentera y satisfactoria para el individuo. Los actos lúdicos posibilitan que el juego que se ha elegido provoque placer en el participante, a la vez que quede satisfecho después de su

participación. Para que una actividad sea un juego, debe ser alegre. Cuando las personas juegan, se produce una sensación de placer espiritual, brillante.

3. La participación no deberá estar condicionada a un premio o reconocimiento.

4. Generar cierto grado de comunicación para lograr entre los participantes procesos de socialización. Cuando juegan, no experimentan límites. Propiciar actividades ficticias en donde el juego nos permite salir de la realidad y de lo cotidiano para generar un ambiente de ficción.

5. Ser limitada en el tiempo y en el espacio, cada espacio y objeto provocan distintos juegos, considerando también que los jugadores aprovechan los espacios de diferentes formas pues estos responden de diferente forma.

La exposición, se inaugurará en el Museo Virreinal de Puebla y tiene como propósito que los visitantes descubran qué hay detrás de las máscaras y se auxilien de la arqueología, la restauración, la antropología física y la epigrafía como las disciplinas que nos ayudan a entender más sobre el papel que tenían los gobernantes mayas, su modo de vida, su linaje y el entorno que rodea a estos personajes del periodo clásico maya. Este es el primer contacto y queremos que conozcan muchos otros proyectos que estamos trabajando en el PNCE ↵

## DIRECTORIO

INSTITUTO NACIONAL  
DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA  
Sergio Raúl Arroyo García  
Director General

Moisés Rosas Silva  
Secretario Técnico

COORDINACIÓN NACIONAL  
DE MUSEOS Y EXPOSICIONES  
José Enrique Ortiz Lanz  
Coordinador Nacional

Emilio Montemayor Anaya  
Director Técnico

LA VOZINAH  
Coordinación editorial  
Ma. Engracia Vallejo

Consejo editorial  
Patricia Torres Aguilar Ugarte  
Martha Elena Robles  
Diego Martín Medrano

Editoras  
Patricia Torres Aguilar Ugarte  
Citlalli Hernández Delgado  
Martha Elena Robles

Corrección de estilo  
Mario Carrasco Teja

Diseño editorial  
Isaac Vázquez Vargas

COLABORADORES  
DE ESTE NÚMERO  
Norma Angélica Ávila Meléndez  
Gabriela Buenrostro Sánchez  
Glenda Cabrera Aquino  
Miriam Carrillo Vizcarra  
Laura Cervera Aguilar y López  
Edgar Espejel  
Verónica Frías Hernández  
Irma Gsría Hernández  
Patricia Herrera Lazarini  
Alma Patricia Martínez  
Federico Padilla  
Esmeralda Reynoso Camacho  
Yolanda Villarreal Monjarás

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 I, número 4, noviembre-diciembre de 2003.

## SUMARIO

<b>EN PORTADA</b>	
Proyectos 2003 .....	1
<b>EDITORIAL</b> .....	3
<b>PNCE</b>	
Una experiencia interactiva: Los espacios lúdicos.....	4
<b>UN DÍA EN LA VIDA DE...</b>	
El museo de El Carmen .....	5
<b>NUESTROS PÚBLICOS</b>	
¿Escuchamos a los jóvenes? .....	6
<b>¡ENTÉRATE!</b>	
Día de muertos .....	7
<b>REFLEXIONES</b>	
¿Qué es la creatividad? (segunda parte) .....	8
<b>PARA RECORDAR</b>	
Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos.....	11
<b>UNA FORMA DIFERENTE DE VISITAR EL MUSEO</b>	
¿Un museo hecho por niños?.....	12
<b>COMPRENDER PARA TRANSFORMAR</b>	
Espacio pedagógico en Museo de El Carmen .....	13
<b>UNA EXPERIENCIA INAHGOTABLE</b>	
Museo Regional de Guerrero .....	14
<b>ENTREVISTA CON</b>	
Federico Padilla .....	15
<b>UNIÓN DE ESFUERZOS</b>	
Personas con necesidades especiales .....	17
<b>LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL MUSEO</b>	
Página web .....	18
<b>CAMARILLA DE EXPERIENCIAS</b>	
Curso taller estrategias de enseñanza aprendizaje.....	19
<b>UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS</b>	
Antiguo Palacio del Arzobispado.....	20
<b>IN MEMORIAM</b>	
Una vida para compartir.....	21
<b>ÚLTIMAS NOTICIAS</b>	
Magnífica reapertura.....	22
<b>RETROALIMENTACIÓN</b>	
Ecos del encuentro .....	23
<b>OBJETOS CON HISTORIA</b>	
Vaso Princeton .....	23

**D**urante estos primeros 4 números, hemos tenido la oportunidad y la fortuna de encontrarnos en el camino con una gran cantidad de personas que están seriamente comprometidas en que el proyecto que tienes en tus manos, se esté conformando y desarrollándose a pasos agigantados. De modo que cerramos este año con el cuarto volumen, en el que orgullosamente podemos decir que nuestro crecimiento es concreto, está comprometido con los retos educativos, y que de algún modo iniciamos una acción informativa sin retroceso, para crear un diálogo de comunicación, con el que la comunidad educativa dentro de los museos del INAH se retroalimente por medio de este espacio, además buscamos dar a conocer todos los procesos que integran nuestro Programa Nacional de Comunicación Educativa.

Hemos aumentado nuestro número de páginas (de 16 a 24) que reflejan una mayor información por ejemplar, que enriquecen esta publicación constituida por textos informativos y formativos en las diferentes secciones que lo conforman. Así pues, definimos también nuestras secciones fijas y aquellas que saldrán o entrarán debido a la gran cantidad de información; Esto no quiere decir que se les reste importancia, al contrario, están diseñadas para ofrecerles la relevancia debida y reconocerlas en la sección en la que deben de estar. Por el mismo rumbo se está trabajando en la creación de la página de internet de LA VOZINAH, en donde pronto podrás consultar los números atrasados, o bien, revisar los textos, con lo que reforzaremos nuestro canal de

comunicación aprovechando las nuevas tecnologías, que aceleran en gran medida, nuestros procesos educativos.

Con este boletín nos despedimos del año 2003, y al mismo tiempo que festejamos todo lo anterior, es también momento de seguir esforzándonos para dar amplitud y continuidad a “LA VOZINAH”, que seguramente seguirá creciendo con nuestro empeño, tu dedicación, y el deseo de todos de tener una mejor comunicación en nuestro ámbito educativo.

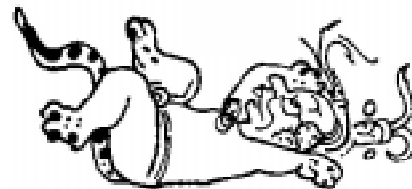
Este es, pues, un punto de apoyo que deseamos sea de toda tu conveniencia, un lugar en donde compartir las experiencias adquiridas e imprimir nuestro esfuerzo conjunto en pro de la educación, para que todo el trabajo conjunto lo disfrute quien más queremos que lo haga: nuestros públicos visitantes. Todos los que laboramos en “LA VOZINAH” te deseamos unas felices fiestas y un excelente comienzo del año 2004. ↵

## ¡CHARLEMOS UN RATO!

## ¿SABES QUÉ ES?

**E**ste espacio te necesita: colabora con ideas, opiniones y sugerencias. Escríbenos a nuestros correos-e:

[comunicacion\\_educativainah@hotmail.com](mailto:comunicacion_educativainah@hotmail.com) y [vozinah@hotmail.com](mailto:vozinah@hotmail.com)



*Bebé Jaguar. Es una de las*

*advocaciones del Jaguar del Inframundo. Cultura Maya.*

## UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA: Los espacios lúdicos

Patricia Herrera Lazarini\*

En años recientes, la presencia de los espacios lúdicos en los museos ha ido en aumento. Éstos han resultado ser un espléndido medio para acercar al público tanto infantil como juvenil y adulto, al conocimiento y disfrute de los contenidos que los museos difunden. Es a través del juego que se estimula la libertad del individuo y se amplían las posibilidades de entablar nuevas relaciones con el medio circundante y aprehenderlo desde una visión emotiva, creativa y dinámica.

Los museos del INAH no han sido la excepción en el uso de estas iniciativas, ya que se han generado los primeros proyectos al respecto. Es el caso del Museo de Guadalupe, Zacatecas, donde se realizó el primer espacio lúdico permanente, el cual consiste en un viaje imaginario que comienza en el presente y se remonta al pasado novohispano, para dar a conocer aspectos de la historia local de Guadalupe a través de su acervo cultural. El espacio está dirigido al público preescolar y juvenil. Este proyecto se llevó a cabo en un lapso de dos años por el equipo de servicios educativos del museo, asesorados tanto por su directora, la maestra Rosa María Franco, como por el Programa Nacional de Comunicación Educativa a cargo de la maestra María Engracia Vallejo Bernal.

Queremos aprovechar este espacio para compartir con ustedes, nuestros lectores, el proyecto del espacio lúdico “¿Qué hay detrás de las máscaras?”, encomendado al Programa Na-

cional de Comunicación Educativa, e inaugurado en la ciudad de Puebla en el Museo de Arte de San Pedro. Este espacio fue concebido como complemento a la exposición temporal “Rostros mayas: linaje y poder”, la cual reúne once de las más importantes máscaras mortuorias elaboradas en piedra verde del periodo clásico maya, así como otros objetos que hacen referencia a los linajes reales y a la transmisión del poder.

Cabe destacar que la propuesta está pensada para ser itinerante y autogestiva, es decir, que el público, sin necesidad de un guía o asesor, podrá recorrer libremente el espacio. Su objetivo es que los visitantes se acerquen al conocimiento de las disciplinas relacionadas con la investigación de los hallazgos arqueológicos, entre ellas la antropología física, la epigrafía y la restauración.

El contenido de la sala fue organizado en dos partes: una conceptual y otra vivencial. La primera abarca elementos conceptuales de las cuatro disciplinas, y su objetivo es explicar de manera breve y concisa, qué hacen los especialistas, cómo lo hacen y en dónde. En la segunda parte, se busca que los visitantes se familiaricen con algunos aspectos relacionados con el campo y objeto de estudio de cada disciplina, mediante juegos que ponen en marcha algunas de sus habilidades de pensamiento como la observación, reflexión, comprensión, análisis, asociación, entre otras. A continuación se describen los juegos y actividades que se relacionan con las cuatro disciplinas:

**EPIGRAFÍA:** Se elaboró un panel que cuenta con 32 tarjetas imantadas que representan glifos de las letras del alfabeto, con los cuales se podrán formar palabras. También se elaboró la reproducción del Tablero del Cautivo de Toniná, en el cual se sustituyeron siete de los glifos originales por otros que no corresponden para que el visitante los descubra.

**ANTROPOLOGÍA FÍSICA:** Se realizó un montaje en el que se reprodujo un esqueleto humano de tamaño natural, empotrado sobre una base para que el visitante coloque los huesos en el lugar correspondiente y, de esta manera, conozca algunos de los datos que el especialista puede obtener a través de ellos.

**RESTAURACIÓN:** Consiste en un módulo que cuenta con nueve cubos que en cada una de sus caras llevan impresos fragmen-

tos de las seis diferentes máscaras mayas que se exhiben en la exposición temporal. La correcta colocación de éstos, permite formar una imagen completa de cada máscara. La observación de pequeños detalles en este ejercicio, hacen referencia al cuidado que requiere el trabajo del restaurador.

**ARQUEOLOGÍA:** Consiste en un panel con dos fotografías que representan el trabajo de campo. De dichas imágenes se ampliaron seis detalles que aparecen en la parte posterior para que el visitante las encuentre.

Asimismo, la sala cuenta con dos módulos. El primero está destinado a realizar xilografías hechas en madera tallada en bajo relieve, con diseños de la máscara restaurada del rey Pakal y un ave del inframundo procedente de Campeche. El segundo módulo contiene cédulas gira-

torias con anverso y reverso, en donde se exponen hipótesis relacionadas con la investigación de la cultura maya por un lado y, por el otro, el complemento que actualiza, apoya o rechaza las mismas.

Es nuestro deseo que este espacio creado para el disfrute y el acercamiento a las disciplinas mencionadas, sea un medio de interacción entre el museo y el visitante; propicie la construcción de una relación más participativa, divertida y lúdica que estimule el interés de otros museos por la creación de estas salas, ya sean temporales o permanentes. ↩

## UN DÍA EN LA VIDA DE...

# El museo de El Carmen

Alma Patricia Martínez

Verónica Frías Hernández\*

**E**l museo de El Carmen, junto con calles, plazuelas, bibliotecas y otros centros ha llegado a convertirse en un punto de identificación urbana, histórica y cultural de gran trascendencia al sur de la ciudad de México. Desde 1988 se incrementaron las visitas guiadas, sobre todo, la afluencia de niños en edad preescolar, 1º y 2º de primaria. Ante lo cual, los integrantes del Departamento de Servicios Educativos se abocaron a diseñar nuevas estrategias para las visitas guiadas dirigidas a esos niños, y no limitarse a darles un breve recorrido por este recinto.

El Museo de El Carmen en la actualidad tiene como objetivo principal el exhibir objetos, pinturas, esculturas, arquitectura, etc. Sus actividades permanentes son: impartir talleres, seminarios de iconografía, obras de teatro de la UNAM, entre otras. Asimismo cuenta con obras de arte contemporáneo como: pinturas, altares, esculturas, fotografía, objetos en miniatura, bonsái, etc.

Sus actividades temporales son: cursos de verano y de iconografía cristiana, diplomado en museología, conciertos. Las actividades permanentes son las siguientes:

- Visitas guiadas dirigidas a los alumnos de escuelas oficiales (SEP) y escuelas particulares para los niveles educativos de preescolar, primaria y secundaria.
- Visitas guiadas para instituciones que así lo soliciten.
- Taller post visita guiada para reforzar el aprendizaje del escolar, después de su recorrido por el museo. Los temas y nombres de los talle-

res varían de acuerdo a los diferentes temas de la vida conventual de esta orden, festividades locales (propias de San Ángel) o fechas importantes para todos los mexicanos que ya se volvieron tradicionales y por lo tanto, parte de nuestra cultura.

- La duración de la visita guiada y el taller es aproximadamente de 1 hora 15 minutos
- La reservación para las visitas guiadas es de dos semanas de anticipo y se tiene que hacer una solicitud

Los horarios de atención son de:  
Martes a viernes de 10:00 a 14:30 hrs  
al teléfono: 5516 6622 y al 5550 7497. ↩

\*SERVICIOS EDUCATIVOS.

EN LOS MUSEOS...

## ¿Escuchamos a los jóvenes?

Norma Angélica Ávila Meléndez\*

El paradigma del museo actual plantea como objetivos fundamentales la investigación, conservación y difusión del patrimonio y la utilización de mecanismos diferenciados para la atención a los distintos sectores del público: familias, escolares, especialistas, etc. Por su parte la escuela brinda, de acuerdo con su sistema educativo, formación y capacitación a sus educandos a través de una serie de espacios de aprendizaje: el aula, el laboratorio, el taller y el museo (como uno más de estos espacios).

Otra diferencia fundamental con el museo tradicional son los lenguajes utilizados: el lenguaje científico que en la escuela se transmite y evalúa a través de la capacidad de expresión oral y escrita; y el lenguaje objetual del museo, que se construye con espacios, colores, texturas que contextualizan a los objetos de un modo particular.

Desde otra perspectiva resalta una similitud: la escuela y el museo son espacios de interacción social, en que deberían primar los intereses y las necesidades de sus usuarios. Así, el patrimonio cultural tiene su razón de ser en las personas que acceden a él, y las escuelas en las necesidades educativas de la población. Es con este punto de vista que el paradigma emergente del museo centra sus acciones en la comunicación. Los objetivos y los mecanismos de evaluación institucionales se desplazan de los objetos de la colección a las personas que accederán a esos objetos. De la misma manera, la escuela no podría mantener un enfoque conductista, sino

que requiere la participación activa de los estudiantes para construir el conocimiento.

Si enfrentamos esta descripción esquemática a la vivencia cotidiana, veremos que en buena medida es el reconocimiento de las diferencias lo que puede acercar al museo y a la escuela: ¿qué modelo educativo plantea mi museo? ¿Está en un proceso de estancamiento, de renovación o de experimentación en su relación con los sectores que lo visitan? ¿Qué tanto conozco del modelo educativo y de la realidad vivida por los profesores que nos visitan? Y también hay un sinnúmero de preguntas que el profesor se formula: ¿Cómo concibo al museo? ¿Qué puede ofrecerme este museo en particular? ¿Se me facilita utilizarlo como un recurso de aprendizaje o es sólo una actividad complementaria? ¿Dispongo de los recursos (tiempo, transporte, apoyos didácticos) para diseñar una visita adecuada para mis estudiantes? Ahora centrémonos en lo que tienen estos espacios sociales en común: los usuarios. En el caso de los jóvenes, escuela y museo deberían aportar sus conocimientos y recursos para satisfacer sus necesidades e intereses: escuchemos algunos de sus comentarios (hablando de sus experiencias). "...este tipo de arte es muy abstracto y no me gustó porque no tengo las herramientas para juzgarlo ni entenderlo; la verdad me aburrí un poco, sin embargo me gustó el arte por internet, me sentí identificado", "...el ambiente en el museo es de lo más agradable y placentero... puede uno olvidarse del ruido y el tumulto de la calle de Moneda(...) el ambiente lo dan, además de las personas que trabajan en él, nosotros, los que vamos a conocer más y a observar: el público". "Lo que me gustaría encontrar en el museo son salas donde nosotros dibujemos y pongan música; el trato con las personas que trabajan aquí es cordial y amable... no hay guardias detrás de ti, vigilando tus manos, esto te permite sentirte más libre para observar con tranquilidad" (1) Desde la óptica de la experiencia propia, creo que la preparación de la visita resulta esencial, así como el conocimiento de la dinámica grupal. Aunque se prepara la visita pensando en la construcción de conocimientos, habilidades y actitudes que son explicadas a los jóvenes, éstos tienen unos intereses muy concretos, la visita es una oportunidad de convivencia: desean saber quiénes irán o no irán a la visita, si habrá recesos, la disposición es diferente si la visita es obligatoria u optativa, el estado de ánimo se puede ensombrecer por razones familiares, amorosas o hasta académicas. Combinar el interés académico del profesor y los intereses individuales y grupales no es tarea fácil pero resulta enriquecedor para ambas partes. Considero que la planeación de la visita en tres fases (pre-visita, visita, post-visita) resulta excelente

como guía para los profesores, quienes además podemos visualizar cómo cuidar estos aspectos:

- Propiciar la creación de un ambiente respetuoso pero dinámico y sociable entre el grupo, los profesores y el personal del museo.
- Procurar la alternancia de estrategias didácticas, principalmente cuando la museografía no cuenta con lineamientos didácticos que incluyan la interacción física, mental y emocional.

\*LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO. DOCENTE EN ARTES PLÁSTICAS EN LA PREPARATORIA IZTAPALAPA 1. INSTITUTO DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR DEL D.F.

<sup>1</sup> ESTOS COMENTARIOS FUERON EXPRESADOS POR JÓVENES QUE ACREDITARON CURSOS DE ARTES PLÁSTICAS EN EL SISTEMA DE BACHILLERATO DEL GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL, EN OCASIÓN DE VISITAS REALIZADAS AL MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS (INAH) Y AL MUSEO RUFINO TAMAYO / ARTE CONTEMPORÁNEO.

• Cuidar que el lenguaje empleado sea acorde a la edad y preparación de los jóvenes, explicar los tecnicismos y mantener el diálogo.

• Comentar los resultados de la visita, colectiva e individualmente. ↩

¡ENTÉRATE!

## Día de Muertos

Citlalli Hernández Delgado\*

**México** es un país rico en cultura y tradiciones, y durante los primeros días de noviembre se festeja una de sus principales tradiciones: El Día de Muertos. Todos los rincones que lo forman celebran a su manera: colocan ofrendas en sus casas, asisten a los panteones, adornan sus tumbas, conviven con sus muertos, les llevan música, todo ello con el fin de recordar a quienes se han ido. También en los museos del INAH se llevan a cabo distintas actividades para celebrar tan importante fecha, como la tradicional ofrenda, por lo que en esta ocasión les presentamos información sobre algunas que se exhibieron en varios de estos recintos.

- CENTRO COMUNITARIO CULHUACAN “Ex Convento de San Juan Evangelista”. **Ofrenda Cristina Payán y otros.** Se presentó una ofrenda como homenaje a Irene Vázquez, Leonardo Manriquez, Beatriz Oliver, Bargro Dahlgren y la maestra Cristina Payán, pues todos son personajes que fallecieron en este año. La ofrenda está montada en el contexto colonial del Convento Agustino del siglo XVII y se pudo apreciar del día 30 de octubre al 10 de noviembre de 2003.
- MUSEO DEL TEMPLO MAYOR. **Ofrenda Arq. Gordon Chaild.** Se erigió un altar de muertos coordinado por la pintora Lilia Gracia Castro. Con el tema: “Visita de los muertos a las ofrendas. Memorial al Arq. Gordon Chaild”, en donde se puede interpretar la mezcla del sincretismo hispánico y colonial visto desde un enfoque contemporáneo. Se pudo disfrutar de dicha ofrenda desde el día 1 al 5 de noviembre de 2003.
- MUSEO NACIONAL DE HISTORIA. **Ofrenda al estilo Michoacán.** En esta ocasión en el Museo Nacional de Historia se presentó una ofrenda representativa de la zona de Janitzio, en el estado de Michoacán; la ofrenda es representativa de los adornos con los cuales se engalanan las tumbas de los antepasados en los panteones de la comunidad. Los días que se presentó al público fueron el 1 y 2 de noviembre.

- MUSEO DEL VIRREINATO. **Ofrenda a las Monjas Coronadas.** En este museo se realizó una ofrenda dedicada a las “Monjas Coronadas”, que se les llama así cuando, durante el rito religioso, terminan el noviciado y toman los votos, así como, cuando una monja lleva una vida ejemplar se le es honrada con una corona de flores. Esta ofrenda está expuesta del 28 de octubre al 2 de noviembre de 2003.
- PARQUE ECOARQUEOLÓGICO DE CUICUILCO. **Ofrendas y entierro.** Se realizó en este recinto un montaje de tres ofrendas. La primera ofrenda fue en homenaje a las Arqueólogas Florencia Mouller y Beatriz Leoner Merino, otra en homenaje a Jorge González Camarena, la última se realizó a la usanza tradicional en colaboración con la delegación de Tlalpan, además de presentar una ofrenda arqueológica del entierro de Cuicuilco. ↩

\*SERVICIO SOCIAL. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

## SEGUNDA PARTE

## ¿Qué es la creatividad?

Patricia Torres Aguilar Ugarte\*

**M**ÉTODO PARA EL DESARROLLO DEL SER CREATIVO

Entre los tres y cuatro años, los niños desarrollan la capacidad de crear y hasta de animar una imagen en la mente como si fuera una película. Esta capacidad es fuerte en la niñez, aunque “aparentemente” se desvanece hacia el final de la adolescencia.

Ni los padres, ni la educación, ni la sociedad nos preparan para el incremento de nuestras percepciones, ideas, criterios, reflexiones, imágenes y expresiones creativas; por el contrario, establecen modelos rígidos o creencias a los cuales nos ceñimos desde la niñez, y al paso del tiempo los seguimos como verdades absolutas. Sin embargo, ya como adultos, percibimos constantemente la crítica y la censura, tanto interna como externa, a través de compañeros de trabajo o jefes, en relación con la expresión de nuestro potencial creativo. “Un ser creativo es aquel que se preocupa por buscar información, procesarla, transformarla y aplicarla adecuadamente a su realidad”. La creación de imágenes mentales puede ser una herramienta importante para encauzar nuestra angustia psicológica o física. El tener técnicas mentales adecuadas nos ayuda a canalizar el dolor y el estrés mediante el perfeccionamiento de dichas imágenes mentales, lo cual nos da la posibilidad de enfrentar una amplia variedad de situaciones cotidianas.

También podemos establecer objetivos, proyectar acciones y metas propias como aprender a manejar,

presentar un examen o dar una conferencia con éxito. Utilizar la creación consciente de imágenes puede constituir un factor significativo para que estructuremos aquello que deseamos y logremos realizarlo de manera óptima. “Una imagen vale más que mil palabras”.

Antes de que los padres o los maestros tengan la posibilidad de enseñar este método, es necesario que experimenten primero con ellos mismos la creación de imágenes. Interiorizar y desarmar los modelos previos ayuda a conocer quiénes somos y qué es lo que queremos, proceso que constituye la base de la salud mental. Mediante este método, también podemos descubrir el momento preciso en que reprimimos nuestro potencial creativo. La creación de imágenes debe practicarse diariamente, si se pretende que sea efectiva. “La mente es parecida a un músculo: sólo se hace más fuerte con el ejercicio”.

**HABILIDADES DEL SER CREATIVO**

Imaginar es una de las facultades básicas de nuestra mente, y una herramienta indispensable para la creatividad. Esta propiedad marca la diferencia entre los animales y el hombre, el cual tiene la capacidad de imaginar, haciendo uso de estímulos externos o bien procesando sus ideas en imágenes que expresen claramente los conceptos formulados originalmente (lugares, ambientes, personas o situaciones). “Utilizando la imaginación, ejercitamos nuestra mente y fomentamos la creatividad”.

Maxwell Maltz se refiere al sistema nervioso en términos de un mecanismo “psicocibernético”, que está dirigido por la mente a la perfección. Este equipo creador opera de acuerdo con las propuestas internas que lo guían, automáticamente y de manera impersonal, al logro del objetivo propuesto. Una de las primeras imágenes que todos los seres humanos establecemos es la propia, es decir, la “auto imagen”, que se establece en la mente como una realidad y determina nuestra auto percepción (por ejemplo, creemos que somos feos, buenos, bonitos, estudiosos, mediocres, exitosos o brillantes). La auto imagen se forma durante los primeros años de vida, especialmente en los primeros siete, y se alimenta de nuestras creencias, idiosincrasia, nivel económico, social, etcétera. Las metas que nos proponemos alcanzar toman forma en el cerebro por medio de “imágenes o cuadros mentales” que concretizan, mediante la imaginación, una idea abstracta. Dicha creación se establece con base en los datos que le proporcionamos: lo que pensamos o las interpretaciones de los que nos rodean. Esta idea-imagen supone un proceso de desarrollo interno que culmina en la manifestación objetiva, tangible y observable de aquello que teníamos en mente. En



ocasiones, nos sentimos conquistados por alguna imagen externa –por ejemplo, un paisaje o una plática muy motivadora- que logra atraer nuestra concentración-atención. Posteriormente la interiorizamos y la unimos o conjugamos con otra u otras imágenes previamente almacenadas, creando una nueva que finalmente expresaremos. Sentimos y actuamos no de acuerdo a como son las cosas en realidad, sino en relación con la imagen que nos hemos forjado de la situación. “No son los hechos y las circunstancias lo que me afectan, sino lo que pienso y siento de esos hechos y esas circunstancias”. Todos los compartimos como si esas imágenes fueran la verdad única y auténtica realidad. Nuestras posibilidades imaginativas, así como los recuerdos de imágenes que tenemos, se encuentran en estrecha relación con nuestros cinco sentidos (vista, olfato, gusto, tacto, oído), así como los registros emotivos y cinestéticos de movimiento que tuvimos.

Existe por lo tanto un inmerso caudal de imágenes en nuestra mente, al que podemos acceder cuantas veces sea necesario, y obtener y crear cada vez más. Los cuadros mentales nos ofrecen la oportunidad de “practicar” nuevas ideas, proyectos o actividades antes de realizarlas en la vida diaria, puesto que el cerebro y el sistema nervioso no establecen la diferencia entre una experiencia real y otra vívidamente imaginada. El practicar mentalmente nos ayuda a prever todas las posibilidades o cualidades de lo que imaginamos, y así perfeccionarlas antes de su manifestación física. Establecer soluciones novedosas a un problema planteado, implica ser original, no seguir patrones, ni ser repetitivo y monótono. Implica acercarse a un problema con una visión amplia y flexible; no “casarse” con una primera idea; probarla y poder decidir cuando es necesario cambiar el criterio o enfoque y así acercarnos a la solución idónea de un proyecto, problema o aspecto particular que necesitemos enfrentar. La llave del éxito es insistir hasta el final, ver terminada nuestra propuesta y tener disciplina. Asimismo, no conformarse ni mantener una posición estática ante la realidad circundante; no dar por hecho que somos un producto terminado, ni que aquello que nos rodea se mantendrá así por siempre, sino aceptar que todo cambia constantemente.

Por lo tanto, el permitirnos ser fluidos con respecto a nuestro poder creativo interior, facilita que nos sumerjamos en el universo de nuestra mente y que la respuesta más adecuada fluya hacia el exterior, haciendo uso de todos nuestros recursos disponibles.

#### OBSTÁCULOS PARA LA CREATIVIDAD

El sistema de creencias obstaculiza nuestra creatividad, ya que si desde pequeños pensamos y sentimos que somos “tontos, inútiles, mediocres, poco creativos”, esta percepción opera como una verdad categórica para nosotros, que no nos permite experimentar ni probar

cosas nuevas. Esta limitación nos priva también de la oportunidad de cometer algunos errores que nos servirán de experiencia para el futuro.

Como padres o maestros debemos reeducarnos, recuperar y desarrollar nuestro propio potencial creativo, por lo que necesitamos:

- Tomar una actitud de apertura
- Darnos cuenta de todas nuestras capacidades creativas
- Hacer un auto análisis de bloqueos (sensaciones, impulsos, limitaciones internas)
- Investigar nuestras experiencias creativas
- Establecer objetivos propios
- Desarrollar nuestra creatividad e imaginación

De esa manera, podemos propiciar que nuestros hijos y alumnos crezcan en ambientes abiertos, de confianza, que generen la espontaneidad y la apertura suficientes para que el potencial creativo inherente en cada uno de nosotros florezca en su mayor esplendor.

Sin embargo, generalmente no somos conscientes de que hay aspectos o conductas que no nos permiten desarrollar nuestro potencial, como:

- Rutina y conformismo: Frenando nuestras iniciativas de cambio y haciéndonos de hábitos cotidianos provocamos que nuestro pensamiento no encuentre retos a vencer. Asimismo, el justificarnos pensando que por mucho que se haga nada va a cambiar y que no tiene caso intentar nada nuevo, nos convierte en indiferentes, apáticos y desinteresados del mundo que nos rodea.
- Dogmatismo: Esto significa establecer que ciertos conocimientos son verdades indiscutibles, al margen del estudio, la crítica o el debate. Ser creativo es estar consciente de que

los conocimientos de hoy no son inamovibles, sino provisionales, en espera de ser remplazados por conocimientos nuevos.

- Educación: La educación a todo nivel se apoya básicamente en las habilidades del hemisferio izquierdo, dejando al derecho desarrollarse por sí solo sin estimulación alguna. “Hemos programado escuelas para medio niño, estamos educando medio hombre, estamos dejando algo importante en el camino, medio cerebro, cuyas habilidades y funcionamiento son requisito indispensable para el desarrollo del potencial creativo”. Por lo tanto, es necesario desarrollar una pedagogía de la creatividad.

Es frecuente encontrarnos con padres y maestros preocupados por la cantidad de conocimientos que el niño “debe” saber, forzándolo a memorizar temas o conocimientos que no le serán útiles en su vida adulta. Sólo si tales conocimientos son vivenciados emocionalmente, después intelectualmente y, finalmente, expresados de forma creativa, resultan significativos para el niño y se integran a su experiencia permanente. Por tanto, es prioritario establecer programas que concilien las actividades que amplían las habilidades cognoscitivas e intelectuales, con aquellas encaminadas a desarrollar retos para el hemisferio derecho.

#### PERCEPCIÓN Y MEMORIA

La percepción que tenemos del mundo y de la realidad no se establece únicamente desde un punto de vista analítico, ni al procesarlo se siguen sólo los cánones lineales de la lógica formal. Arneheim opina que nuestro potencial creativo se encuentra atrofiado porque hemos perdido la capacidad de observar, ya que solamente utilizamos los ojos como un instrumento para medir y pesar. Esto quiere decir que todos tenemos la capacidad de percibir y sentir los objetos si nos damos el tiem-

po suficiente; de esta manera, también conseguimos expresarlo de muy diversas formas. Todo proceso de pensamiento maneja una parte racional, que constituye sólo uno de los caminos para que el hombre conozca y se relacione con el mundo; pero durante el proceso es necesario destacar la sensibilidad y la creatividad, generando así una experiencia realmente significativa y un ciclo de experiencia completo. Es preciso trabajar conscientemente con la información que constantemente llega a nosotros a través de los sentidos. Debemos considerar que nos identificamos y proyectamos con el mundo de muy diversas maneras, y que éstas conforman nuestra experiencia personal, de tal forma que podemos establecer diversos niveles interpretativos del ambiente que nos rodea:

- 1.- Nivel afectivo: Destaca la importancia de los sentimientos -sean estos agradables o no-, predomina la emoción, los recuerdos, la necesidad o el interés que el o los elementos despierten en quien los percibe.
- 2.- Nivel Descriptivo: Marca las formas, colores, asociaciones y relaciones, así como el contexto y uso de los elementos que percibimos.
- 3.- Nivel Interpretativo: Resalta significados y vivencias; va más allá de lo que percibe.

Es primordial hacer grabaciones conscientes de aquello que descubrimos y que queremos fijar en nuestra memoria a largo plazo, para poder retomarlo en el momento que sea necesario. De esta manera, si queremos desarrollar un proyecto, una idea o acción concreta, acudimos a nuestro “banco de datos e imágenes” y trabajamos con él, lo transformamos y complementamos para así comprender elementos nuevos. Por tanto, es necesario tomar en cuenta los siguientes pasos:

- 1.- Hay que iniciar con la “concentración” de todas nuestras capacidades físicas, emocionales y mentales, para posteriormente lograr la “atención o proyección” de éstas hacia el objetivo que requerimos (crear una casa, un platillo, un paisaje, una melodía, etcétera).
- 2.- Ser consciente de nuestros propios niveles de percepción y, con ayuda de la “imaginación”, crear una imagen mental que contenga todos los detalles que la “describan” físicamente de manera completa, así como la energía o emoción que despierta en nosotros.
- 3.- Posteriormente, la imagen se asociará con imágenes anteriores parecidas o familiares (colores, aromas, sensaciones), que establezcan un enlace con lo experimentado anteriormente.
- 4.- Ubicar a la imagen en un contexto que la haga parte de un todo, completando un ciclo o gestalt.
- 5.- Es conveniente procesar la información para que quede de manera permanente en el cerebro y podamos disponer de ella cuando sea necesario. Si logramos percibir el mundo de una manera más auténtica, intensa, y profunda, podremos construir un mundo diferente y cambiante con el uso adecuado de nuestra creatividad. ↴

\*LICENCIADA EN EDUCACIÓN. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMyE.

ANGELA GARCÍA BLANCO<sup>1</sup>

# Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos

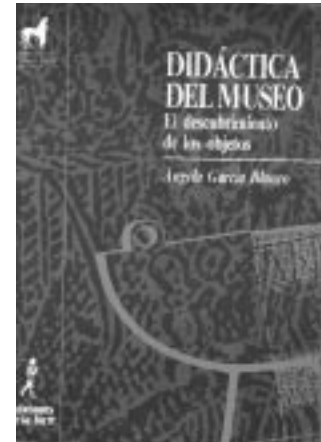
Citlalli Hernández Delgado\*

Conocer más de la educación y el museo es enriquecedor para quienes están interesados en incursionar en este campo, y más aún para quienes están inmersos en él. *Didáctica del museo. El descubrimiento de los objetos* de la doctora Ángela García Blanco es una buena opción para clarificar conceptos tan simples como ¿qué es un objeto?, hasta llegar a la reflexión sobre la relación entre escuela-museo y su trascendencia pedagógica.

“La característica esencial de los museos es que exponen objetos”, es el punto de partida de la museóloga Ángela García Blanco, experimentada en la didáctica del museo, para acercarnos al concepto de “cultura material”. A través de su análisis, pone en claro que “cualquier objeto es un documento fiel y objetivo, universal en el espacio y el tiempo, que informa sobre todas las clases o grupos sociales, ya que es poseedor de una información única y distinta a la de los demás”.

De manera clara y sencilla explica que cuando los objetos se presentan relacionados entre sí formando contextos, se descubre que éstos materializan los distintos tipos de relación que se pueden dar en la sociedad, como las religiosas, sociales, económicas, políticas, etcétera, y sobre todo, cuáles son los métodos de investigación mediante los cuales podemos conocer los datos documentales que posee cada objeto. Siendo una realidad el hecho de que hay distintos modos de acercarse a los objetos, de conocerlos o de redescubrirlos, cada uno de ellos tiene sus objetivos y métodos propios basados en la participación activa y la finalidad comunicativa de los museos; con base en este último criterio, Ángela García Blanco plantea una forma de clasificar a los museos. Ella menciona que son tres tipos: los museos contemplativos, los museos informativos y los museos didácticos, en los cuales se enseña a aprender a partir del análisis e interpretación de la cultura material. Es aquí donde la visita escolar se convierte en momento clave para la relación escuela-museo.

La visita escolar al museo supone un encuentro entre la escuela y el museo, en donde actúan en una u otra parte factores condicionantes de la calidad de la visita. Los condicionantes por parte de la escuela, nos dice la autora, son: el alumno, el profesor “puente”, el currículum y la escuela como centro de confluencia de las propuestas educativas y de las demandas inmediatas del contexto social. Por parte del museo están los condicionantes como el horario, el número de personas que admiten en grupo, acompañantes responsables, la prohibición de tocar los objetos, etcétera. Aunque los museos exponen sus colecciones



para toda clase de público, en la práctica es notable que predomina el visitante con una formación cultural media o alta, o que está en proceso de adquirirla. Es en este último punto cuando se habla de que la participación activa del alumno -pues se encuentra en dicho proceso- debe tener una finalidad clara y concreta antes, durante y después de la visita al museo, para no caer en un “activismo” que toma a los objetos como pretexto para jugar, y se puntualiza que el maestro tiene una función importante dentro del proceso; es así que la autora nos va introduciendo poco a poco al museo y a la forma de acercarnos a él.

La concepción del museo como un espacio vivo y potencial de enseñanza-aprendizaje resulta muy interesante para profesores, estudiosos y alumnos. El planteamiento de que el museo es un instrumento pedagógico y que la visita al museo puede ser activa y participativa, realmente no es nuevo; sin embargo, el análisis sobre estos temas abren una gama infinita de posibilidades para reflexionar sobre dichos temas y así enfrentar una problemática que está presente en el contexto socio-cultural y educativo en que vivimos. ↵

<sup>1</sup> DOCTORA EN GEOGRAFÍA E HISTORIA.

\*PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA.CNMYE.

# ¿Un museo hecho por niños?

Esmeralda Reynoso Camacho\*

Para los que participamos en el proyecto del Museo de la Pintura Mural Teotihuacana una de las principales metas de los que participamos en el proyecto fue desde su concepción, lograr que la información contenida en él se presentara de una manera didáctica y estética. Acercar al público sin importar el nivel educativo que tuviese, para comprender los conceptos sobre la cultura teotihuacana, en especial su pintura mural. A partir de la apertura al público en el 2001, buscamos que todas las actividades y servicios del Museo tengan estas mismas líneas rectoras.

El niño, al experimentar una visita al Museo se encuentra con una serie de informaciones, muchas de las cuales no están a su alcance debido al lenguaje especializado que suele usarse en la mayoría de estas instituciones, convirtiéndolo casi siempre, en un receptor pasivo; además de enfrentar una serie de restricciones que los hace sentirse lejanos a la experiencia. Por otro lado se tiene la creencia de que los "Museos para Niños" deben ser creados necesariamente en un tono lúdico, donde este término significa que siempre puedan tocar y jugar con todo lo expuesto, por lo que se ha venido creando la certeza en ellos de que cualquier otro tipo de Museo es aburrido o definitivamente no es para ellos.

Con este curso, el Museo de la Pintura Mural Teotihuacana pretende guiar a los participantes en el proceso que lleva una pieza desde que se descubre hasta su presentación al público. Estamos convencidos de que el participar en cada una de las etapas que conforman la creación de un Museo acercará a los niños a vivir sus con-

ceptos y al Museo mismo. Nuestra intención fundamental fue la de acercar a un grupo de niños a lo que un Museo significa, quienes participan en el y cuales son los pasos que se siguen para crear en este caso un Museo ligado a una zona arqueológica.

El curso tiene una duración de una semana. Inicia el lunes participando en una excavación en la que cada participante descubre la reproducción de una pieza arqueológica fragmentada. El martes clasifican los materiales y participan en un taller de restauración. El miércoles participa en un curso donde se les proporcionan materiales impresos para realizar una investigación que sirva para que cada participante pueda escribir la cédula sobre su pieza. El jueves se organizan equipos para proponer gamas de colores, texturas y por votación se eligen los elementos de la museografía. El viernes y el sábado son los días designados para crear la museografía y proceder al montaje de las piezas, 2 de las cuales son seleccionadas otra vez por votación de todos los participantes para ser expuestas en vitrinas con capelo. Finalmente el domingo se inaugura el Museo de los Niños los cuales son los custodios que vigilan las piezas y dan explicación de las mismas a los visitantes.

A lo largo del curso los participantes aprenden vivencialmente: el trabajo individual, el trabajo en equipo y una serie de conceptos arqueológicos, de restauración, investigación y museografía así como de protección del patrimonio.

Por su estructura, este curso no puede ser masivo por lo tanto se selecciona a los participantes por medio de una convocatoria en donde se explica el alcance del curso, se realiza una selección de las cartas enviadas por los interesados con los motivos por los que les interesa participar. Inicialmente pensamos que sólo los niños de las comunidades cercanas serían los que responderían a ésta, nunca imaginamos que llegarían participantes de sitios tan lejanos como Pachuca, Acolman o incluso de Malinalco; ésto resultó una sorpresa para nosotros.

Los resultados de este arduo trabajo que a lo largo de una semana realizaron estos niños nos llenó de emoción y sorpresa ante el compromiso e interés asumido desde el primer momento por ellos así como el apoyo irrestricto de los padres. Este curso fue el primero de lo que esperamos se convierta en una actividad tradicional en este espacio. Esperamos que esta propuesta sea una invitación para que otros museos y nuevos grupos de pequeños se interesen en vivir esta experiencia y los adultos admiremos la capacidad, muchas veces menospreciada, de los niños para lograr un objetivo tan conmovedor como éste. ↵

\*JEFA DE PROYECTOS. MUSEO DE LA PINTURA MURAL TEOTIHUACANA

## ESPACIO PEDAGÓGICO EN LA VISITA GUIADA\*

# Museo de El Carmen

Alma Patricia Martínez López\*

El título de este ensayo corresponde al del Informe Académico de Actividad Profesional que elaboré en el año 2000 para obtener el título de licenciada en Pedagogía. Aquí relato cómo, sin ser asesor educativo, he sido partícipe “pasiva” y activa de los cambios que se han dado en las visitas guiadas durante los ocho años que llevo laborando en este Instituto. Gracias a mi formación pedagógica, los compañeros de esta área me invitaron a colaborar con ellos para hacer un diagnóstico de las visitas guiadas dirigidas a los niños en edad preescolar y de 1º y 2º de primaria. Su preocupación era cómo transmitir un conocimiento especialmente a los preescolares, debido a que El Carmen es un museo con colección de arte religioso, y la historia de los carmelitas no a todos les interesa; por lo tanto la visita guiada para esta población se limitaba únicamente a dar un recorrido a los niños de 10 a 20 minutos.

Para hacer la evaluación y propuesta fue necesario hacerme algunas preguntas, entre éstas: ¿cómo transmitir un conocimiento a los niños de estos niveles educativos? ¿Cómo utilizar más adecuadamente este monumento histórico? ¿Será necesario o prudente narrarles la historia de los carmelitas?, ¿la van a entender? ¿Desde qué punto de vista se enseña la historia de México? ¿Qué dicen los planes y programas de estudio? Una vez planteadas estas cuestiones y tras describir sintéticamente la historia de los carmelitas, consideré necesario basarme en una teoría que me permitiera saber y conocer a esta población de niños. Por lo tanto, elegí a Jean Piaget, quien nos proporciona datos y ejemplos para conocer la manera en que evoluciona el pensamiento del niño en el momento de su visita al museo, lo que nos permite utilizar una pedagogía que se adapte a cada una de las necesidades y posibilidades de comprensión de los niños en sus diferentes etapas, así como a sus preferencias, actitudes, intereses, conductas inquietudes, etcétera. De esta forma, los que laboramos en el museo podremos utilizar como herramientas educativas los diferentes objetos del museo, desde el inmueble hasta el contenido del recinto histórico patrimonial.

Por lo tanto, en este trabajo confirmé que los niños de preescolar, 1º y 2º de primaria son capaces no sólo de promover o confirmar su aprendizaje previo o durante la visita guiada, sino que también pueden disfrutar y entender la forma en la que ha evolucionado la vida a través del tiempo. Asimismo, describo la manera en la que se puede utilizar la arquitectura y la pintura como herramientas didácticas, comprobando así que el museo es un apoyo escolar en donde se puede reafirmar un cúmulo de conocimientos. En este sentido, destacamos

la importancia de evaluar la visita guiada y el aprendizaje que el niño adquirió en ésta, mediante un taller o actividad específica.

Finalmente quiero decirles que también analicé la relación pedagógica entre maestro-alumno, maestro-asesor educativo, asesor educativo-alumno, observando las perspectivas y actitudes que tienen cada uno de ellos al momento de llegar al museo.

Quiero poner a sus órdenes y consideración este trabajo que mucho nos ha servido en nuestro museo durante los últimos tres años, no sólo para comprender a una población estudiantil específica y saberla tratar o atender, sino para acercarnos a todos los niveles educativos que nos visitan, esperando que a ustedes les pueda ayudar en algo. ↵

\*Técnico especializado en Promotor Cultural.

# Museo Regional de Guerrero

Irma García Hernández\*

El Museo Regional de Guerrero fue inaugurado el 13 de marzo de 1987, estableciéndose en un edificio construido a principios del siglo XX. Este recinto se consagra a difundir la memoria histórica de la porción sur del territorio nacional, con la finalidad de fortalecer, preservar y difundir la identidad regional y nacional de sus visitantes.

Desde su creación contó con una plantilla de personal mínima reducida a 8 custodios y 2 veladores; al año siguiente se comisionó a dos personas por parte del gobierno del estado que fungieron como guías del museo.

En octubre de 1990 la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones, a través del Departamento de Servicios Educativos, y con el apoyo de las delegaciones del Instituto en los estados, se dieron a la tarea de impulsar un programa de selección y capacitación de personal comisionado por la Secretaría de Educación Pública a los museos del INAH, para desarrollar las tareas de promoción cultural.

Para el caso particular del Museo Regional de Guerrero, el área inició sus labores en el mes de octubre de ese año, con el nombre de Sección de Servicios Educativos a la Comunidad, y fueron asignados cinco maestros de educación primaria. El equipo fue capacitado. Una vez preparado, se realizó un diagnóstico y con base en la información recabada, se planearon las tareas a realizar, que en gran medida estuvieron orientadas a la atención de escolares, ya que representaban un alto porcentaje de los visitantes al museo.

A partir de esa fecha se empezaron a realizar actividades con el fin

de involucrar a la comunidad con el museo; se planearon y llevaron a cabo actividades de promoción, educación y difusión como visitas personales a diferentes dependencias y escuelas, proyección de un audiovisual del museo para comunidades aledañas y escuelas periféricas; se utilizaron diferentes medios de difusión como la radio y la TV, promocionales de radio, boletines de prensa, de mano, carteles y trípticos.

Otras actividades que se realizaron fueron: proyección de videos documentales, ciclos de cine, talleres sabatinos dirigidos a niños, talleres decembrinos (elaboración de arreglos navideños y elaboración de piñatas), concursos de dibujo, festejo del día de Reyes, festejo del 10 de mayo, festejo del día del niño; presentación de obras de teatro y cursos de verano impartidos por promotores del área y externos.

Asimismo, se impartieron conferencias sobre temas arqueológicos, artísticos, históricos y de salud pública; se dio asesoría a grupos escolares de diferentes niveles; se participó en la inauguración de exposiciones temporales; se llevaron a cabo visitas guiadas, talleres educativos y paseos culturales (zona arqueológica la Organera de Xochipala y zona arqueológica Teopantecuanitlan), así como programas socio culturales, un periódico mensual, la pieza del mes, el tablero informativo y los aniversarios del museo.

En esta época se realizó un excelente trabajo, logrando que el Museo Regional funcionara como espacio cultural en interacción con la comunidad. Sin embargo, el compartir espacios con el Instituto Guerrerense de Cultura siempre ha limitado las actividades propias del museo.

Dicho equipo se desintegró en 1996, y al no existir más que un solo promotor cultural del INAH, las actividades vinieron a menos. El promotor en mención se dedicó a atender visitas guiadas, paseos culturales y proyección de videos documentales. Es necesario mencionar que a partir de esa fecha el proyecto es ejercido por la dirección del museo. En noviembre de 1998, se incorpora un nuevo elemento por grado académico. En marzo del año 2000 se autorizó la comisión de once maestros de la Secretaría de Educación de Guerrero, que se integraron al proyecto de manera paulatina; sin embargo, este equipo duró un año debido a que la SEG indicó su concentración en la Subcoordinación de la zona centro en el mes de **abril del 2001**.

Actualmente, el Museo Regional de Guerrero cuenta con un asesor educativo, un promotor especializado de museos y cuatro prestadores de servicio social de la especialidad de historia de la UAG. ↵

\* ASESORA EDUCATIVA. MUSEO REGIONAL DE GUERRERO.

# HABLANDO DE MUSEOS COMUNITARIOS

## Federico Padilla

Citlalli Hernández Delgado\*

**E**gresado de la ENCRyM- INAH, comisionado al PNMC y al PNCE en la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones - INAH y Custodio de Bienes Patrimoniales. Dentro de las funciones que ha desempeñado, podemos mencionar las siguientes: Profesor de la ENCRyM dentro de los Diplomados Interamericanos y del Caribe (1º. y 2º.); museógrafo del proyecto de museos comunitarios de Oaxaca (1993); participación en la logística y realización de las tres primeras Reuniones Nacionales de Museos Comunitarios: (Oaxaca, 1994; Morelos, 1995 y Durango, 1996); asesor del PNMC-INAH-DGCP (1993-2000); responsable de los proyectos museográficos en compromiso con la Presidencia de la República y el PNMC; encargado de Despacho del PNMC-INAH – DGCP; asesor del Programa Estatal de Museos Comunitarios del CONECULTA-CHIAPAS y la DCPICH (2000-2003).

Además desde 1993 hasta la fecha, en talleres de: orientación, organización, etapas de desarrollo, gestiones, elaboración de guiones museográficos, planeación, diseño, producción, montaje, operatividad y mantenimiento museográfico de 104 museos comunitarios, aproximadamente, en 28 estados de la República Mexicana.

¿Qué es un museo comunitario?

Es el reflejo de una interesante e importante inquietud cultural que emana, de forma natural, de las poblaciones urbanas, suburbanas y rurales.

¿Cuál es su importancia?

Depende de la concepción que se tenga de éste tipo de museos, cada localidad, cada espacio, genera y reactiva su memoria histórica, pues en todos ellos observamos que sus testimonios tangibles e intangibles son, en cada proceso, re-valorizados, re-significados, magnificados y, con todo derecho, idealizados. Se deleitan y contemplan –en la comunidad-, hechos y etapas históricas, costumbres, tradiciones, leyendas, sitios, personajes, hábitos, educación, logros, fracasos, anhelos, sueños y, sobre todo, se rescata la identidad propia.

¿Cuál es tu experiencia?

Durante diez años he tenido la oportunidad de ser invitado acompañar a una considerable cantidad de iniciativas museológicas en diversas comunidades de nuestro país. Aunque diferentes, sus procesos se asimilan en su estructura general, y sus ricas características particulares me han

brindado algo de experiencia, aunque mínima en relación con el universo de su problemática y planteamientos resolutivos.

Actualmente, investigadores especializados en la materia aportan sus resultados, deducciones y conclusiones en diferentes foros y ámbitos; teóricamente nos ofrecen, a excelente nivel, un panorama importante de la situación nacional e internacional de estas iniciativas. (1)

¿Cómo se lleva a cabo el proceso de trabajo?

En la mayoría de los casos se inicia de forma espontánea, casi por impulso e inquietud colectiva o personal y, por supuesto, el interés de una o varias personas, quienes contagian a otros.

Generalmente los interesados se dirigen a quienes consideran versados en la materia y después a las autoridades morales y civiles inmediatas, para confirmar su inquietud. Solicitan el aval de algún sector de la población, de preferencia el educativo (maestros de su escuela), para que los oriente.

Para algunas poblaciones con esto es suficiente; escogen un lugar público, como por ejemplo: la escuela, el palacio municipal, algún espacio de la iglesia o simplemente la casa de un voluntario y acomodan todo con singular respeto y forma. Parecerá esto -a quienes presumimos de museógrafos clásicos o tradicionales- una verdadera herejía, sin embargo, para los habitan-

tes de la comunidad significa un museo o espacio pleno de tesoros, memorias, objetos simbólicos y todo tipo de testimonios históricos locales y regionales. En otros casos, la persona o el grupo que se autonombra -temporalmente- representante de la comunidad, (por cuestiones prácticas y no por desdeñar el consenso y aprobación local), se dirigen a las instituciones responsables en atender la cultura y la educación municipal, estatal o federal, con el firme objetivo de ser apoyado.

En algunas ocasiones -desafortunadamente-, hasta aquí llega el proceso. Si por fortuna continúa con vida y se cuenta con una institución cultural y personal especializado, se analiza la solicitud de apoyo y se diagnostica, con atención y cuidado, para sugerir la respuesta a dicha demanda.

Esta parte del proceso es decisiva para crecer con éxito o para simplemente quedarse como “anteproyecto” por cuestión de estilos, formas, actitudes, políticas, intereses, presupuestos, “tiempos”, la falta o sobra de experiencia, apatía, burocracia y otros desgastantes “aspectos humanos”.

Parece decepcionante lo que comento; y sin embargo, algunas iniciativas comunitarias logran sobrevivir a esa tormenta y llegar, apenas, a la PRIMERA ETAPA, según su convicción.

#### PRIMERA ETAPA DE UN PROCESO IDEAL, ACTIVIDADES PRINCIPALES:

(Asesoría “metodizada” y “sistematizada”)

1. Apoyo moral de los distintos sectores al ante-proyecto, por medio de una asamblea y su respectiva acta donde se asienta la aprobación y el nombramiento del grupo promotor o también llamado comité pro museo<sup>N</sup>.
2. Aprobación de las autoridades civiles del grupo, mediante un acta de cabildo y el respaldo por escrito de la(s) institución(es) participante(s)<sup>N</sup>. Inicio de los talleres de capacitación para el grupo

responsable (asesoría teórica y práctica).

- a. Definición del concepto del Museo Comunitario y de su objeto socio-cultural en la localidad.
- b. Diseño y elaboración del guión temático (definición de los temas en consenso e investigación).
- c. Diseño del guión museográfico (distribución temática, de módulos y espacios e instalaciones).
- d. Producción y montaje museográfico (participación del grupo responsable y los de apoyo).
- e. Operatividad (administración, vigilancia, horarios de servicio, relación con otros museos, etc.).
- f. Mantenimiento museográfico (del inmueble, instalaciones, colecciones y mobiliario).
- g. Difusión, promoción (actividades generadoras de todo tipo de cursos).

El optimismo me obliga a desear que todas las facetas de capacitación y asesoría se logren sin dificultad; que los resultados muestren, con hechos, el esfuerzo de los participantes; que la comunidad cuente, con apoyo o sin el, de un espacio dedicado a su historia propia.

Nos debe quedar claro que a pesar de la experiencia y buena voluntad de propios y extraños y aún el sincero afán por involucrarse en una tarea de tal magnitud, son muy pocos los proyectos de esta naturaleza que logran su objetivo. Aquí, en ésta parte, prefiero reservar mi opinión sobre las alegres cifras que manejan los respetables expertos y teóricos en la materia. ↩

1 ARQ. FELIPE LACOUTURE, ANTRÓP. GRACIELA BEDOLLA GILES, MTRA. MARIA ENGRACIA VALLEJO BERNAL, ANTRÓP. CUAUHTÉMOC CAMARENA, TERESA MORALES Y MARCO BARRERA BASOLS, ENTRE OTROS.

<sup>N</sup> PUEDEN SOLICITAR AL INAH SU REGISTRO COMO GRUPO COADYUVANTE O FORMAR UNA ASOCIACIÓN CIVIL.

\*PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.



## PROGRAMA DE ATENCIÓN EN TEMPLO MAYOR

# Personas con necesidades especiales

Gabriela Buenrostro Sánchez\*

Este es uno de los programas más importantes con los que cuenta el Museo del Templo Mayor, ya que ofrece a las personas con necesidades especiales diversos servicios, información y atenciones que facilitan su visita tanto a la zona arqueológica como al museo. Cabe mencionar que es el único en su género (museo de sitio) que proporciona estos servicios, siendo además pionero en este tipo de actividades. Este programa nace en 1989 a partir de la inquietud del entonces director del museo, el profesor Eduardo Matos Moctezuma, quien desde la apertura del recinto mostró preocupación e interés por atender a invidentes que ocasionalmente solicitaban el servicio de visita guiada, quienes generalmente provenían 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 inician 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 material escrito en braille que apoyara a los niños con información breve y clara del sitio, y que pudiera prepararlos desde antes de su visita. Esta inquietud motivó el nacimiento de un nuevo proyecto: elaborar una guía de visita completa que permitiera a las personas ciegas y débiles visuales acceder a la información y los contenidos del museo. Para alcanzar este fin, se adaptaron los guiones de sala a un lenguaje sencillo bajo la supervisión del propio profesor Matos Moctezuma 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, se logra la transcripción de 50 ejemplares de la “Guía de Visita al Museo para Personas Ciegas”, con el apoyo de la Dirección General de Educación Especial de la Secretaría de Educación Pública. Según el proyecto original, esta Guía permitiría ampliar la atención de este público mediante el préstamo de algunos de estos ejemplares, que deberían sustituirse conforme su deterioro lo ameritara; sin embargo, la gran mayoría de los ejemplares se confinó a la biblioteca del museo, quedando sólo tres bajo el resguardo de la Subdirección de Protección al Patrimonio Cultural del Museo de Templo Mayor, cuyo personal se encargaba de proporcionar el material cuando era requerido. Al mismo tiempo, se promovió la integración en sala de algunas reproducciones de piezas arqueológicas que desde un principio se habían utilizado como parte del programa, pero que ahora se integra-

rían al discurso museográfico, contando además con su propia cédula en braille. Estos elementos permitirían enriquecer el recorrido por el museo haciéndolo más atractivo y reforzando la idea de poder realizar visitas de manera independiente contando por una parte con el texto y al mismo tiempo con las piezas que podrían ser tocadas. A lo largo de estos años, el museo ha sido reestructurado en algunas salas, cambiando sus contenidos, por lo que en el año 2001 el departamento de servicios educativos presentó ante el INAH el proyecto de “Actualización de Guías Braille”, mismo que al ser autorizado requirió el retiro de las guías que se encontraban en la biblioteca y la petición de apoyo a la Dirección de Educación Especial para la transcripción del texto de las salas I y VIII. Ha sido muy importante la participación del actual director del museo, el antropólogo físico Juan Alberto Román Berrelleza, quien ha mostrado gran interés por continuar con el Programa. Una vez que se ha logrado integrar el material con el nuevo texto, ahora es posible extender el servicio y la información acerca 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, que podrá formar parte del acervo bibliográfico de los planteles, o simplemente como material de consulta que aporte información ante alguna duda que surja respecto al sitio o a la cultura mexicana. ↵

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

## PROPUESTA PARA LOS SERVICIOS EDUCATIVOS

# Página web

Glenda Cabrera Aquino y Laura Cervera Aguilar y López\*

Para nuestro quehacer cotidiano como asesores educativos, se trata de una herramienta que nos posibilita el acceso a espacios que internacionalmente trabajan con el binomio museos-educación. El ciberespacio en este sentido nos permite crear vínculos con diversos servidores y elegir el que nos brinde mejores posibilidades de navegación. Considerando lo anterior, la creación de una página web que impulse la investigación educativa en los museos del INAH resulta de suma importancia. Pero ¿cómo surgió la idea de estructurar una página web que nos permitiera comunicarnos entre los asesores del Instituto, así como instar a la participación en investigaciones educativas que nos competen? En primer lugar, la idea tomó forma como parte de un proyecto para el Diplomado de Técnicas de Investigación Cultural y Comunicación realizado por la Coordinación de Antropología Social del INAH. Es precisamente en este diplomado donde un grupo de asesoras educativas pensamos en la importancia de crear un sitio en el ciberespacio que permita el intercambio de información especializada, donde podamos compartir nuestras inquietudes, el trabajo que realizamos en el área, así como nuestros aportes académicos que siguen en el anonimato. Otro de nuestros objetivos es motivar a la comunidad de asesores para construir un espacio de investigación educativa y cultural en los museos. La experiencia y el conocimiento de las diversas disciplinas en las que fuimos formados nos ofrecen un mosaico infinito de posibilidades de creación des-

de diversos derroteros. Más del 70% de la totalidad de asesores contamos con una licenciatura y algunos otros cuentan con especialidades y estudios de maestría. Esto nos lleva a pensar en la riqueza de las aportaciones que pueden alimentar a una página web y en la gran oportunidad que tenemos, desde el trabajo interdisciplinario, de analizar las problemáticas desde diversas miradas.

En este sentido, tomamos en cuenta los siguientes factores:

- La multiplicidad de disciplinas
- La necesidad de crear un espacio de investigación
- La especialización en el trabajo de nuestros museos
- La necesidad de crear herramientas didácticas de acercamiento al museo
- La posibilidad de proponer metodologías y paradigmas de interpretación del fenómeno educativo
- Y, sobre todo, la necesidad de crear una cultura de investigación educativa

Estos espacios dentro de la página nos aportan información básica acerca de los proyectos en los que trabajamos actualmente, el mapa conceptual en que sustentamos las investigaciones, las propuestas metodológicas sugeridas para el trabajo educativo de los museos, una base de datos bibliográficos especializados, algunos artículos que versan sobre la temática pedagogía y museos, vínculos con otras páginas web que tienen la misma preocupación, una galería de imágenes que ilustra nuestro trabajo cotidiano y un espacio para las sugerencias que nos permitan mejorar lo ya trabajado en este proyecto. Como pueden observar, la página web nos permite mostrar líneas de investigación, saber la manera como funciona el área educativa de los museos del INAH y fortalecer su cualidad de ser un espacio que contribuye a la investigación educativa de este país. Poder desarrollar la propia reflexión es un camino que debemos trazar y concebir como un eje de acción que necesariamente nos conducirá a la creación de una red de investigación educativa de los museos. Sólo nos resta invitarlos a colaborar en esta página, a contribuir con sugerencias y artículos, fotografías y materiales que nos permitan seguir manteniendo este sitio en el ciberespacio. Para acceder a ella tienen que teclear la siguiente dirección: [www.geocities.com/museosyeducacion](http://www.geocities.com/museosyeducacion) ↵

\*ASESORAS EDUCATIVAS. MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA Y GALERÍA DE HISTORIA, RESPECTIVAMENTE.

## ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS OBJETOS DEL MUSEO

# Curso taller

Patricia Torres y Martha Elena Robles\*

Uno de los objetivos del Programa Nacional de Comunicación Educativa es capacitar a quienes realizan las labores educativas en los museos del INAH. Con ese fin se diseñó el curso-taller “Estrategias de enseñanza aprendizaje a través de los objetos del museo”.

En su primera etapa estuvo dirigido a los asesores del Distrito Federal y de algunos estados cercanos, y se llevó a cabo del 1° al 5 de septiembre en el Museo Nacional de Antropología. Asistimos 21 trabajadores de base (15 del Distrito Federal y 6 de provincia) de museos como el de Antropología, el Cuauhnáhuac, el Nacional de Historia, de Sitio de Uxmal, del Centro INAH Hidalgo, de Casa Carranza, de El Carmen, del Regional de Guerrero, del Fuerte de San Diego, de las Intervenciones, del Virreinato, de la Galería de Historia; así como el jefe de Comunicación Educativa del Museo Nacional de las Culturas y la jefa de Servicios Educativos de Culhuacán. Las instructoras fueron Patricia Torres, Patricia Herrera y Citlalli Hernández.

La idea de este taller es proporcionar a los asesores algunas de las herramientas necesarias para diseñar programas educativos, así como potenciar sus habilidades analíticas y creativas. Así también busca detonar una serie de reflexiones en torno al quehacer educativo en los museos, preguntarnos sobre qué y cómo aprender y enseñar en dichos espacios; aportar nuevos elementos a esta discusión que generen diversas alternativas de atención, de tal forma que los nuevos referentes permitan transformar las experiencias educativas que desarrollamos cotidianamente.

El taller se sustenta en el constructivismo y con base en éste propone que el asesor se convierta de transmisor de conocimientos a facilitador del aprendizajes. Asimismo, destaca la planeación estratégica como parte de toda práctica educativa en el museo, y por consiguiente promueve su permanente evaluación.

Durante el curso, además de explicar en qué consiste el paradigma constructivista, se resaltó la importancia de coordinar la teoría con la práctica. En plenarias trabajamos los aspectos teórico-metodológicos que pueden dar sustento a nuestras actividades, y después pasamos a su instrumentación en la práctica; tanto las diferentes estrategias como los recursos didácticos revisados fueron aplicados directamente en las salas del museo. Este proceso posibilitó una mayor comprensión de las corrientes pedagógicas planteadas, así como de las estrategias propuestas.

Para llevar a cabo la experiencia de trabajo en este curso-taller de estrategias, fue necesaria la investigación, diseño y elaboración de

un cuaderno de trabajo como apoyo para los asesores en su labor educativa en el contexto propio del museo. El cuaderno de trabajo contiene temas relacionados con la educación en el museo, así como estrategias y recursos didácticos que se pueden utilizar con los públicos durante su visita, haciéndola significativa, además de propiciar los aprendizajes deseados.

El cuaderno contiene dos secciones con diversos temas que orientarán a los asesores educativos:

El primer apartado desarrolla los contenidos en relación con:

- Constructivismo en el museo
- Planeación metodológica
- Currículum del museo y la escuela
- Método de acercamiento crítico
- Estrategias de visita
- Actividades y recursos
- Evaluación
- Cómo planear, realizar y evaluar la visita al museo con la participación de todos

La segunda sección considera 25 sugerencias de estrategias aplicadas a museos con base en los momentos del método de acercamiento crítico, como historias, cuentos, menú de una obra, ta, poesía, debate, cartel, expresión plástica, dramatizaciones, juegos de imaginación, líneas del tiempo, mapas conceptuales, entre otros.

A lo largo del taller, los participantes conocieron las teorías pedagógicas

gicas de Vigotski y Ausubel, así como su aplicación al museo.

Sin duda, estas estrategias son una importante contribución para que las visitas del público a nuestros museos se enriquezcan, especialmente si contamos con materiales de apoyo de autogestión y visitas guiadas significativas, en donde la reflexión, el diálogo y el trabajo colectivo sean una constante.

Durante una semana aprendimos sobre nuevas estrategias educativas para implementar en cada uno de nuestros museos, y descubrimos en qué consiste la planeación estratégica y por qué toda práctica educativa requiere planeación, desarrollo y evaluación. Además tuvimos la oportunidad de con-

vivir, de compartir experiencias, sueños e inquietudes.

Como siempre, las sesiones se caracterizaron por un gran interés por aprender, escuchar y proponer; por un afán de encontrar otras alternativas que orienten nuestra práctica, faciliten nuestro trabajo, pero sobre todo nos permitan un mejor desempeño de nuestras labores.

A manera de conclusión, podemos señalar que el curso constituye una propuesta que se pone a la mesa para que sea revisada y enriquecida por quienes realizan directamente las tareas educativas, a partir de lo que ha sido su experiencia, de los proyectos y programas que se han generado, de los problemas que han enfrentado y de las soluciones que les han dado. Pues como señalamos anteriormente, esto es una construcción colectiva y que se elabora desde la práctica misma.

\*PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMYE.

## UNA VENTANA ABIERTA A OTROS MUSEOS

### MUSEO DE LA SECRETARÍA DE HACIENDA

# Antiguo Palacio del Arzobispado

Edgar Espejel\*

Este recinto abrió sus puertas en noviembre de 1994, mostrando las colecciones *Acervo Patrimonial* y *Pago en Especie*. El edificio que ocupa es un claro ejemplo de la época novohispana en México. Sus cimientos forman parte del complejo ceremonial en su parte sur, en donde se encontraba la pirámide dedicada al dios Tezcatlipoca. Además, en este museo se encuentra el espacio de percepción táctil «Libre para tocar» Francisco Zúñiga, destinado a ofrecer atención especializada a personas con discapacidad visual o intelectual, y cubrir sus necesidades estéticas y educativas por medio de la experiencia táctil en esculturas origina-

les pertenecientes a la colección *Pago en Especie*, algunas de las cuales han sido manufacturadas exprofeso para este espacio.

El Departamento de Servicios Educativos se encarga de diseñar programas, planes y estrategias de vinculación entre los contenidos del museo y la educación preescolar, primaria, media y superior.

Una cultura de integración de audiencias es la que rige la labor que desempeña el personal que imparte las visitas guiadas para estos grupos, pues son parte de la interacción directa que tiene este departamento con el público visitante. ↩

Calle de Moneda #4, Centro Histórico.  
Ciudad de México.  
Tel. 91-58-12-45.

\*JEFE DE SERVICIOS EDUCATIVOS

## FELIPE LACOUTURE Y FORNELLI (1928-2003)

# Una vida para compartir

Patricia Torres Aguilar Ugarte\*

**E**ste humilde homenaje, pretende ser un breve acercamiento a una vida llena de trabajo, de experiencias e intereses, siempre con una actitud propositiva; una vida que generosamente compartió el inmenso caudal de proyectos y posibilidades de creación. Esta fue la del Arquitecto Felipe Lacouture y Fornelli que vio la luz primera el 25 de febrero de 1928.

Su participación en el campo de la museología fue muy significativo. El trabajo que desarrolló a nivel directivo en diversos museos, tanto del Instituto Nacional de Antropología e Historia, como del Instituto Nacional de Bellas Artes, dejó una huella perdurable entre sus colaboradores. Espacios como el Museo Nacional de San Carlos y el Nacional de Historia, fueron testigos de las propuestas museológicas y museográficas que en ellos dejó plasmadas, no sólo en lo material, sino también en el recuerdo de quienes lo conocieron. Carlos Vázquez comentó sobre su labor como formador de especialistas de la siguiente manera: “ el arquitecto Lacouture es de los pocos especialistas de su nivel que se han dedicado a formar y capacitar a los especialistas del campo de los museos”.

Toda esa experiencia para compartir durante más de cuarenta y cinco años, provenía de su formación como arquitecto, museólogo y viajero incansable que visitó Europa, América del Sur y Centroamérica. Durante este tiempo estableció relaciones de trabajo con profesionales de museo en estos sitios y cultivó la amistad de seres humanos que compartían su interés por el desarrollo de una nueva museología que renovara los espacios de exhibición, proponiendo nuevas alternativas de acercamiento para los públicos que los visitan.

El Arquitecto Lacouture trabajó desde noviembre de 1995 en la Subdirección de Documentación, Información y Normas en la Coordinación Nacional de Museos; ahí podíamos encontrarlo siempre con una sonrisa y afable disposición para compartir y asesorar a todo aquel que tuviera un proyecto interesante en puerta.

Con un espíritu juvenil, siempre encontró caminos nuevos para cualquier dificultad, pues no se dejaba vencer fácilmente ante la adversidad. Ejemplo de esto es la Gaceta de Museos la cual inició como un proyecto con pocas posibilidades para crecer; pero fue su determinación y los lazos que tenía con muchas personas en diversos museos del mundo, lo que fue dando cuerpo, sustento y consistencia a los artículos que en ella se publicaron, para ofrecer a los interesados en la discusión museológica, un espacio de intercambio de ideas del más alto nivel académico. De esa manera, la Gaceta de Museos, en palabras del

museógrafo Vázquez, se convirtió en “el único espacio dónde los especialistas pueden publicar sus reflexiones y experiencias en torno a su quehacer”.

La relación que el arquitecto tuvo con las personas de la CNMyE fue muy cordial y en especial lo fue con el personal del Programa Nacional de Comunicación Educativa. Demostró un gran interés en los aspectos educativos del Museo, ya que en el pasado mes de abril de 2002, realizó un número especial de la Gaceta de Museos dedicado a la educación. Esta publicación contiene artículos inéditos escritos por profesionales de la educación en museos. Así mismo se realizó una Antología de textos educativos, la cual fue el resultado de una compilación de artículos publicados en números anteriores de la Gaceta. Este trabajo ofrece una panorámica sobre la labor y los propósitos que los servicios educativos de las diversas instancias museales ofrecen actualmente. Labor que representó un gran esfuerzo de colaboración entre el Arq. Lacouture y la Mtra Ma. Engracia Vallejo, dos personalidades de los museos en México, a quienes unió una entrañable amistad de muchos años.

Por todo esto, recordaremos al Arq. Felipe Lacouture Fornelli como un profesional y ser humano excepcional. ↵

\*PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMYE.

## EN EL MUSEO NACIONAL DE HISTORIA

# Magnífica reapertura

Miriam Carrillo Vizcarra\*

El día 17 de noviembre se llevó a cabo la ceremonia de reapertura del Museo Nacional de Historia con la presencia de personalidades como la de Vicente Fox Quesada, Presidente de la República, Santiago Creel, Secretario de Gobernación, del etnólogo Sergio Raúl Arroyo director de nuestro Instituto Nacional de Antropología e Historia, y Federico Sada Presidente de la Fundación Pro-Museo Nacional de Historia. Así como de otros invitados, entre ellos grupos escolares.

A las 9:30 am inició esta ceremonia con honores a la Bandera y la presencia de la Banda de guerra del Ejército Nacional, así como de los cadetes del Colegio Militar.

Los mexicanos, señaló el Presidente, «somos depositarios de un acervo histórico de incalculable valor que forma parte de la herencia cultural del género humano», e hizo una invitación a la sociedad entera para preservarlo, «porque constituye una de nuestras más sólidas raíces y motivo de orgullo para todos los mexicanos, ya que sintetiza la Historia de México y se puede considerar como uno de los mejores símbolos de la Identidad Nacional...» Hizo un reconocimiento especial al trabajo de ebanistas, albañiles, canteros, herreros que conjuntamente con investigadores, arqueólogos, restauradores y museógrafos dieron vida a esta nueva propuesta a los 59 años de su fundación.

En su intervención el etnólogo Sergio Raúl Arroyo, destacó que «el

proyecto consistió en renovar y replantear el discurso museográfico, en la actualización de los contenidos, así como reescribir bajo una mirada crítica la historia del país. Registrar aspectos no sólo de la historia política sino hacer referencia a la historia cultural, a la historia científica, como a la vida cotidiana. Por otra parte señaló que la reestructuración comprendió la restauración de piezas, el acondicionamiento del inmueble: estructuras, techumbres, cimientos, fachadas, al igual que sus elementos arquitectónicos; y que además se adecuaron espacios para el resguardo de las colecciones y la restauración de cientos de objetos que integran su colección.»

Este museo cuenta con una nueva propuesta tanto museográfica como de contenido, «...que dan cuenta de los esfuerzos, las victorias, de las derrotas, y de los ideales de los hombres y mujeres que a lo largo de la historia forjaron nuestra identidad: desde las últimas generaciones prehispánicas hasta el México actual, multicultural y multiétnico. A través de sus objetos, imágenes y palabras, encontramos los testimonios de ese transitar». (1) El guión museográfico y la curaduría plasman los avances de la historiografía de los últimos 30 años, que explican los procesos de construcción de la nación.

Su colección permanente está integrada por 3 mil piezas originales: documentos, textiles, cerámicas, joyas, pinturas, muebles, fotografías, armas y objetos de uso cotidiano.

Durante su recorrido los niños, los jóvenes y los adultos tendrán su primer y entrañable contacto con los procesos del pasado, podrán admirar el acervo cultural que se exhibe, y al mismo tiempo pensar y repasar la historia como un ejercicio de la libertad.

Esta nueva propuesta incluye cédulas de mano por sala, tanto infantiles como juveniles, y un menú de recorridos para grupos escolares de acuerdo a la edad, al tema de interés, o a los aspectos a reforzar en el museo; para que los niños y los jóvenes no se olviden de su herencia histórica y renazca su patriotismo y su amor por México. ↵

\*Programa Nacional de Comunicación Educativa.CNMyE.

<sup>1</sup> Folleto del Museo Nacional de Historia, 2003.

# Ecós del encuentro

Yolanda Villarreal Monjarás\*

El Encuentro Nacional Sobre Servicios Educativos que se realizó en San Luis Potosí en el 2002, fue una importante oportunidad para conocer la labor que éstos, a lo largo de sus 50 años, han desarrollado en los distintos centros de trabajo del INAH.

Los Servicios Educativos desempeñan un papel relevante en los museos, como el difundir el patrimonio cultural a través de visitas guiadas a salas permanentes y exposiciones temporales; realizar talleres dirigidos a grupos escolares de educación básica (preescolar a secundaria) y a grupos especiales (discapacitados, niños y jóvenes en situación “de” y “en” la calle, mujeres y niños maltratados, entre otros), y dar capacitación dirigida a docentes. Por lo tanto, es necesario que

\* ASESORA EDUCATIVA. MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

se sigan realizando este tipo de encuentros nacionales, para que los asesores educativos que desempeñan estas labores puedan intercambiar sus experiencias laborales para un mejor desempeño de sus actividades.

Se sugiere que en los próximos eventos a realizar sobre el tema, se conceda un tiempo considerable y equitativo a cada una de las ponencias a presentar, de manera que las intervenciones y comentarios correspondientes tengan una mayor oportunidad. ↩

## OBJETOS CON HISTORIA

# Vaso Princeton

Diego Martín Medrano\*

En esta ocasión les presentamos una excepcional pieza procedente de la región de Nakbé, Guatemala. Forma parte del acervo del Art Museum de la Universidad de Princeton, quien la adquirió con fondos otorgados por la fundación Hans y Dorothy Widenmann.

Por la fluidez de su trazo y la belleza de la composición pictórica, este es uno de los más refinados vasos tipo códice que se conocen.

En él se ilustran en caras opuestas, dos escenas que tienen lugar en el interior de un palacio del cual es posible inferir su nombre por los mascarones que aparecen en el dintel de la puerta: dos del Jaguar del lirio acuático y una del monstruo Xoc.

La primera escena ilustra al anciano Dios L, acompañado por las cinco jóvenes y bellas mujeres que lo sirven, las cuales se han identificado como las diosas del número dos. El motivo central de esta escena, es el Dios L hablándole a una de las jóvenes, mientras ata en su muñeca un brazalete. Uno de los atributos distintivos de este Dios es el



ave posada sobre su tocado, identificada como el *Ave Muan*, la cual podría ser una lechuza.

En la parte inferior de esta escena aparece un esponjoso conejo escriba que trabaja sobre un códice con tapas cubiertas de piel de jaguar. Probablemente, este sea el mismo conejo que los mayas vieron en la faz de la luna. Esta relacionado iconográficamente con *Ix Chel*, la joven diosa de la luna, la cual usualmente aparece con el conejo en sus brazos.

La segunda escena se relaciona con la anterior por medio de

un sutil recurso: la mujer sentada en el extremo izquierdo de la primera escena, gira la cabeza para ver que ocurre a sus espaldas; es la imagen de dos danzantes junto a una víctima sacrificial a punto de ser decapitada.

Los dos personajes han sido identificados como los héroes gemelos de la mitología maya, *Hunahpu* e *Ixbalanque*. Disfrazados ambos como danzantes sacrificadores, demuestran a los señores de *Xibalbá* su habilidad para matar y revivir a una víctima, acto que fascina y conduce a la derrota a los señores de la muerte.

La víctima aparece con los brazos atados a la espalda y con el hacha del sacrificador sobre el cuello. Se piensa que representa a una víctima sobrenatural por los glifos de *akbal*, oscuridad, que aparecen sobre su pierna y espalda.

En cuanto a las inscripciones, se distinguen tres porciones. Las dos columnas frente al Dios L parecen referirse a

sus comentarios, pero por su deterioro no han podido ser descifradas.

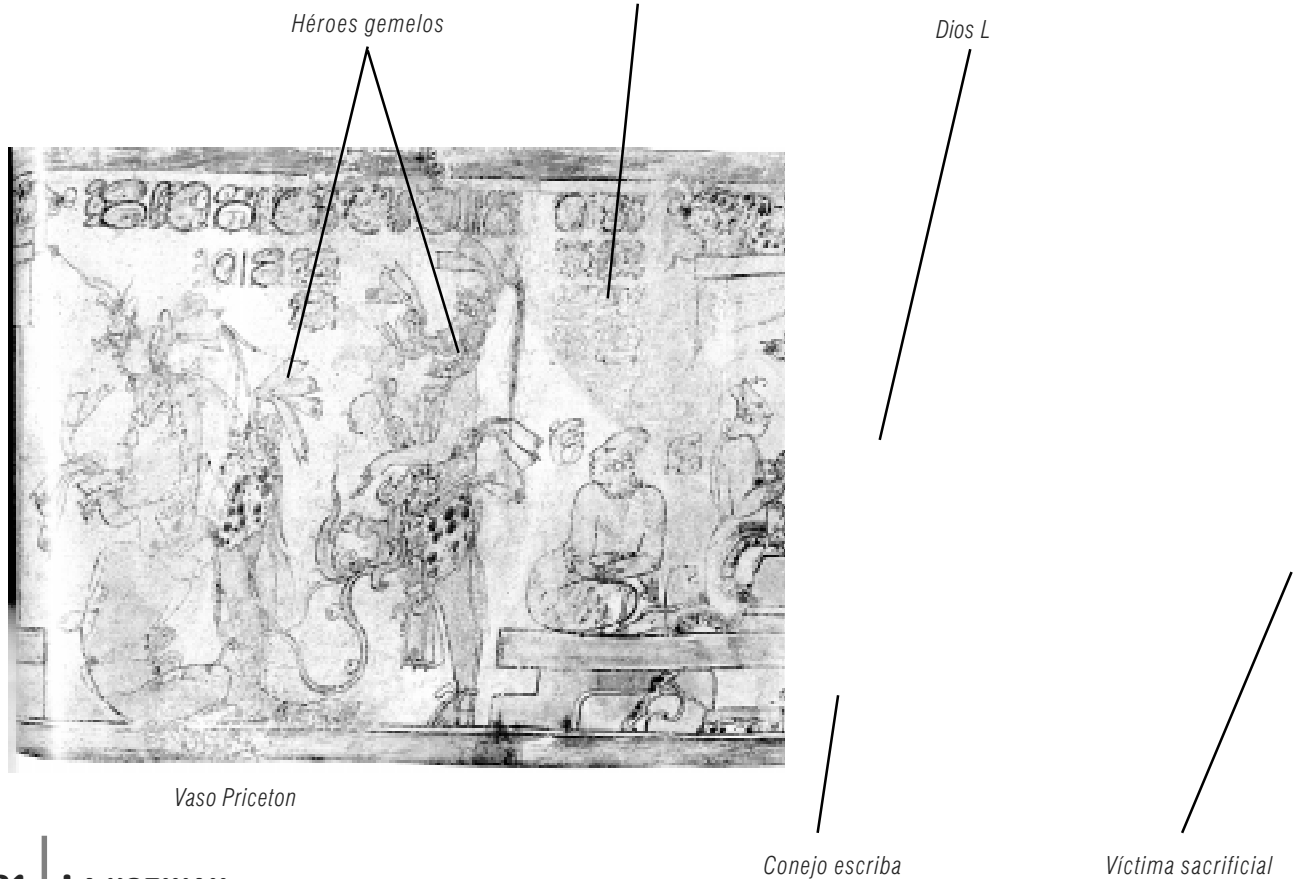
Siguiendo el borde superior del vaso, aparece el texto de la llamada secuencia primaria estándar, texto que indica que uso tuvo el objeto en el que aparece y a quién perteneció. En este caso el vaso fue utilizado para beber cacao. Un texto secundario contiene la fecha de la cual Linda Schele y Mary Miller sugieren que puede estar relacionada con la primera aparición de Venus como estrella del amanecer. Estas referencias calendáricas y mitológicas presentadas en la pieza son la explicación religiosa para la guerra y los rituales sacrificiales resultantes. El interés del hombre por coleccionar y conservar objetos sobresalientes se remonta a los albores de la civilización y es gracias a este espíritu, que al día de hoy sobreviven objetos que nos hablan de pueblos desaparecidos, sin embargo, esto entraña una paradoja; se colecciona para conservar, pero el afán de coleccionar, promueve el saqueo que lleva aparejada la destrucción irremisible de los contextos arqueológicos en los que fueron encontrados, dejando a la posteridad colecciones de hermosos y mudos objetos de los que no será posible saber más. ↵

**Bibliografía:**

- Schele, Linda y Mary Miller, *The blood of kings. Dynasty and ritual in the maya art*. Thames and Hudson, EU, 1986. 335 p.
- Reents-Budet, Dorie, *Painting the maya universe: royal ceramics of the classic period*. Duke University Press, EU, 1994. 381 p.
- Coe, Michael D. y Justin Kerr, *The art of the maya scribe*. Abrams, EU, 1998. 240 p.

\*ETNÓLOGO. PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA. CNMVE.

*Comentarios del Dios L*



*Vaso Priceton*