

La

VOZINAH

Boletín del Programa Nacional de Comunicación Educativa
Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones
Año I, núm. 3, agosto-octubre de 2003

PROGRAMA NACIONAL DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA Nuestro concepto renovado

Con el nombramiento en el 2001 del arquitecto José Enrique Ortiz Lanz como Coordinador Nacional de Museos y Exposiciones, el entonces Programa Nacional de Servicios Educativos se integró a la Dirección Técnica de esa dependencia, con el interés de dar los primeros pasos hacia la interdisciplinariedad.

El programa propone generar un proyecto integral que defina las condiciones en que actualmente se desarrollan las actividades de los servicios educativos en los museos, una reflexión sobre su propia práctica educativa, y reconsiderar las líneas de trabajo en materia educativa en los museos del INAH.

Para realizar este proceso, se tomó en cuenta la experiencia de muchos años, así como la revisión de aspectos teóricos relacionados con la comunicación y la pedagogía contemporáneas, que nos permiten analizar, como en cualquier proceso de interacción humana (incluyendo al museo, por supuesto), la educación como aprendizaje compartido y la comunicación como diálogo, reflexión e interpretación.

Este análisis nos llevó a replantear nuestro concepto de "programa". El resultado fue un cambio de denominación. Dejó de conocerse como Programa Nacional de Servicios Educativos para erigirse en Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE).

En el museo las situaciones de la práctica educativa tienen un contexto propio que es necesario analizar: primero, en los servicios educativos la funcionalidad de la teoría-práctica debe estar en relación directa con cada integrante del colectivo del museo. Segundo, en lo externo se prefiere la relación dinámica entre los educadores del museo, los grupos escolares de todos los niveles y el acervo de cada museo.

La exposición de los conceptos se fue abriendo hacia la participación del alumno y dio cabida a dudas y preguntas. Ahora los alumnos también exponen temas y proponen. De aquí se ha transitado hacia modelos educativos que han ido ampliando los espacios para la comunicación y han motivado la iniciativa de los alumnos.

El incremento de los niveles de atención al visitante ha determinado la necesidad de desarrollar proyectos educativos con mayor alcance y mejor consistencia para fomentar la profesionalización. Comprender la necesidad de generar significados culturales que permitan mejorar las formas de convivencia social, requiere un propósito institucional implícito en nuestra misión.

Es necesario fortalecer la identidad cultural y la memoria histórica de la sociedad mediante la comunicación y la educación integral del museo, para atender de manera diver-

sificada a los públicos visitantes y propiciar el acercamiento con la comunidad. Uno de los puntos clave del PNCE es el ejercicio de los *estudios de público*, para que de esta manera entendamos el espectro multicultural y variado de los visitantes, sus visiones e inquietudes. Este entendimiento determinará, en gran medida, el trabajo actual de los servicios educativos.

Por lo tanto, consideramos que los servicios educativos del INAH como difusores del patrimonio, sin duda alguna podrían ejercer una interacción dialéctica con sus públicos, ser una fuente real de divulgación cultural, generar estrategias de acción educativa, fortalecer la estructura de la labor educativa formal e informal, así como estructurar programas de formación de públicos y de capacitación interna.

Ésta no es una propuesta acabada, pues estará en proceso de construcción permanente a través del diálogo y la reflexión de todos los involucrados, para que todos juntos transformemos el papel que el museo está llamado a ocupar en este nuevo siglo. ↗

Extractos de "Comunicación Educativa. Analizar para transformar", Ma. Engracia Vallejo, Diego Martín y Patricia Torres, en M. E. Vallejo (coord.), *Educación y museos. Experiencias recientes*, INAH (col. Obra varía), México, 2002, págs. 13-26.

DIRECTORIO

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

**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
Martha Elena Robles
Diego Martín

Editoras
Patricia Torres
Martha Elena Robles

Corrección de estilo
Mario Carrasco Teja

Diseño editorial
Isaac Vázquez Vargas

**COLABORADORES
DE ESTE NÚMERO**
Marha Aguilar Ugarte
Glenda Cabrera Aquino
Yolanda del Regil
Erika Espitia Dager
Sonia Peña Altamirano
José Luis Punzo
Dolores Torres

LA VOZINAH es una publicación trimestral 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 3, agosto-octubre de 2003.

CONACULTA • INAH 

EDITORIAL

LA VOZINAH se propone difundir las labores desarrolladas por el área educativa de los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia: sus estrategias, recursos, programas, fortalezas y aun sus debilidades. Con esta publicación buscamos recuperar la experiencia acumulada en tantos años y dar cuenta de esa trayectoria, así como brindar un espacio para compartir vivencias, contrastar propuestas, identificar problemas y proponer soluciones.

A través de estas páginas deseamos propiciar la revisión y el análisis de la pedagogía en el museo, y recuperar el vínculo enriquecedor que hay entre el conocimiento y la práctica, para que esta reflexión colectiva propicie nuevas perspectivas sobre la educación en el museo y se discorra acerca de los referentes teórico-metodológicos que profesionalicen nuestro trabajo.

Este boletín intenta constituirse como un espacio de comunicación y diálogo donde se expresen todas las voces que conforman y sostienen los servicios educativos, pero que también dé cabida a otras voces que aporten algo sobre la educación y los museos. Nuestra tarea debe ser interdisciplinaria. Éste es un foro, un medio de expresión del personal educativo de los museos. Por eso, esperamos que sean cada vez más los que se sumen a esta propuesta, los que compartan sus vivencias, sus dificultades, así como sus inquietudes. Todo lo anterior enriquecerá nuestra práctica cotidiana.

Estamos convencidos de que el quehacer educativo en el museo, como toda práctica profesional, debe ser un trabajo en grupo y colegiado, una tarea conjunta que se construya a partir de la investigación sobre la práctica misma. Los invitamos a construir con nosotros la didáctica del museo: a imaginar un futuro rico en desafíos, en oportunidades y utopías realizables. ↩

SUMARIO

EN PORTADA: Nuestro concepto renovado	1
EDITORIAL	2
UN DÍA EN LA VIDA DE... Nuestro museo en la Ludoteca 2003	3
UNIÓN DE ESFUERZOS: Nuevo proyecto educativo en Cuicuilco	4
LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL MUSEO: Propuesta pedagógica	5
NUESTROS PÚBLICOS: Testimonio de Cuicuilco	6
¡ENTÉRATE! Actividades de verano 2003	7
¿SABES QUÉ ES?	7
REFLEXIONES: ¿Qué es la creatividad?	8
RETROALIMENTACIÓN: Ecos del encuentro	9
UNA EXPERIENCIA INAHGOTABLE: Museo de las Culturas del Norte	10
PARA RECORDAR: <i>Gaceta de Museos</i>	11
UNA FORMA DISTINTA DE VISITAR EL MUSEO:	
De los títulos y los cuadros	11
CAMARILLA DE EXPERIENCIAS: En el Ex Arzobispado	12
COMPRENDER PARA TRANSFORMAR: Una tesis de Martín Matrecitos ...	13
OBJETOS CON HISTORIA:	
La lápida de Pacal en el Templo de las Inscripciones	14

MUSEO REGIONAL POTOSINO

Nuestro museo en la Ludoteca 2003

Yolanda del Regil*

El juego es una alternativa para el aprendizaje de la ciencia, la tecnología, el arte y la cultura. El derecho del niño a jugar fue motivo de inspiración para la gestación de las ludotecas como un espacio para aprender y crear jugando.

El área de Servicios Educativos del Museo Regional Potosino llevó el museo itinerante a la Ludoteca 2003, organizada por el Consejo Potosino de Ciencia y Tecnología (Copocyt) y realizada este año del 9 al 15 de junio.

Servicios Educativos del Museo Regional Potosino ofreció un espacio denominado “Mi amigo el adolescente huasteco”, donde se instaló una simulación de un pequeño museo para que los pequeños visitantes disfrutaran y apreciaran las piezas que son parte de su museo itinerante.

El objetivo de “Mi amigo el adolescente huasteco” consistió en mostrar la forma de vida de esa cultura, sus costumbres y tradiciones; sobre todo se resaltó la importancia de la representación del adolescente entre los huastecos, con el fin de reforzar los objetivos de la ludoteca como un espacio libre e interactivo.

En esta sección se realizaron varias actividades, en las que se fueron explicando los juegos a realizar por medio de una breve plática a los niños sobre aquel personaje. Para llevar a cabo los juegos se utilizaron diversas técnicas, como recursos plásticos con los que simu-



Maqueta de El Consuelo. Foto: MRP

laron los tatuajes de la escultura del adolescente huasteco, o el modelado en masa, con el que los niños hicieron una pequeña maqueta, en



Tatuajes huastecos. Foto: MRP

altorrelieve y decorada con pintura, de la zona arqueológica El Consuelo. También se utilizó papel para realizar orejas y garras, con el fin de mostrar la deformación corporal practicada por los huastecos.

Nuestras actividades fueron un gran éxito, ya que los tres asesores del área de Servicios Educativos del Museo Regional Potosino atendimos a 4 882 niños, mientras que el número total de asistentes a las 82 secciones de la Ludoteca de este año fue de 12 650 niños.

Como personal de Servicios Educativos fue una experiencia muy estimulante, ya que no sólo despertamos el interés del público en general, sino que nos retroalimentamos con las actividades y nos dimos cuenta de la importancia del aprendizaje a través del juego. ↵

* Asesora educativa del Museo Regional Potosino

PARQUE ECOARQUEOLÓGICO CUICUILCO

Nuevo proyecto educativo

Sonia Peña Altamirano*

El 10 de febrero pasado tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación del Proyecto Pedagógico Parque Ecoarqueológico: una Mirada al México Antiguo, el cual fue el resultado del trabajo escolar del grupo de séptimo semestre de pedagogía de la Universidad Nacional Autónoma de México, creado con base en las características del Parque Ecoarqueológico Cuicuilco (PEC).

Como muchos de los sitios abiertos al público por el INAH, Cuicuilco, el sitio arqueológico más importante del Preclásico, ubicado en el sur de la Ciudad de México, no cuenta con los medios suficientes para cubrir sus objetivos de investigación, difusión y conservación del patrimonio cultural que resguarda. A veces resulta extraña la manera en que se crean vínculos con otras instituciones y personas, los cuales resultan en un beneficio recíproco, en una inesperada y fructífera colaboración en la creación y realización de proyectos, así como en el fortalecimiento de áreas de operación. Éste sería un caso.

El PEC contó con la colaboración de un grupo de 20 alumnas, a cargo de la profesora Glenda Cabrera.¹ Este vínculo se creó a partir de una visita guiada a la zona arqueológica por parte de la que suscribe. Ante la exposición de proyectos e inquietudes relacionados con la atención al público y al sitio en general, se propuso generar un proyecto conjunto, entre Cuicuilco

y pedagogos, como parte de las actividades escolares que desarrolla este grupo para fortalecer el área de Servicios Educativos de la zona arqueológica y del museo de sitio.

Aunque tiene algunos años de creada, el área de Servicios Educativos de Cuicuilco no cuenta con personal capacitado en la promoción del sitio ni en la atención al público, y los apoyos didácticos generados son pobres en cantidad y variedad. Paulatinamente esta área se ha quedado desierta y actualmente no cuenta con personal de base del INAH. Hoy en día sólo se cuenta con dos prestadores de servicio social de la licenciatura de pedagogía, los cuales atienden la demanda de visitas guiadas y colaboran en los proyectos de educación y difusión de la zona arqueológica de Cuicuilco.



Actividades lúdicas en Cuicuilco. Foto: PEC

El proyecto pedagógico recoge, desde el aula, las propuestas teóricas² más apropiadas o que respondan a las necesidades del sitio en particular, con el fin de proporcionar un marco que considere de manera integral cada uno de los elementos que sustentan la construcción del conocimiento con base en la experiencia de los individuos, así como la potencialización de sus capacidades físicas y mentales en ambientes estimulantes, considerando permanentemente la difusión de la importancia y las características del sitio a partir de su historia cultural y natural para fomentar su preservación y conservación. El proyecto incluye visitas guiadas, talleres, invernadero, capacitación docente (guía para maestros), manual para comunicados, material didáctico, video y *performance*.

* Maestra y arqueóloga. Asistente del director del Parque Ecoarqueológico Cuicuilco
¹ Profesora de la UNAM y asesora educativa del INAH en el Museo Nacional de Antropología.

² Teoría constructivista, educación no formal y teoría de las inteligencias múltiples.

Como parte de este proyecto, el grupo de pedagogía donó al PEC varios de los prototipos de material didáctico y de capacitación generados durante el proceso. Esto enriquece mucho al parque en general. Sin embargo, falta probar la efectividad y el atractivo de estos materiales con diferentes grupos de visita para evaluar las sugerencias del documento. Pero no siempre hay finales felices. Éste es un caso. Ha sido imposible darle seguimiento al proyecto, tener la continuidad deseada, pues pese al entusiasmo y optimismo, y a que contamos con la valiosa colaboración de prestadores de servicio social, nos tenemos que ajustar a sus tiempos escolares. Creo que nuestros futuros profesionales en distintas áreas de formación son uno de los elementos más funcionales e importantes en el marco de la atención al público y la incorporación de éste a las actividades en los distintos recintos culturales y a otros espacios laborales.

El servicio social, las prácticas escolares y de fin de carrera son algunos de los requisitos que muchos de ellos tienen que cubrir como paso administrativo para completar su currícula escolar, los cuales se pueden desarrollar de manera propositiva en actividades que les permitan evaluar y potenciar su conocimiento y creatividad, dentro de una problemática real o cotidiana, en el lugar donde prestan el servicio. Nosotros empezamos experimentando con estas muy prometedoras opciones y esperamos avanzar un poco más en un futuro inmediato. ↩



Cuicuilco. Foto: Getty Images

LA PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL MUSEO

Propuesta pedagógica

Glenda Cabrera Aquino*

La construcción del proyecto educativo en la zona arqueológica de Cuicuilco fue una idea generada colectivamente. Por un lado estaba el interés por concretar una práctica desde la configuración de un espacio curricular, y por el otro, el deseo de contribuir a la difusión del patrimonio cultural y al fortalecimiento del espacio educativo de este sitio. La experiencia colectiva incluso favoreció la idea de concebir a un sitio arqueológico como un espacio educativo y posibilitó el acercamiento al mismo reconociéndolo como un elemento de transformación.

Los objetivos del proyecto fueron los siguientes:

- Promover a través del área de Servicios Educativos un espacio que facilite la construcción del conocimiento, donde cada persona sea un sujeto activo en su adquisición.

* Profesora de la licenciatura en pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, coordinadora del proyecto educativo en Cuicuilco y asesora educativa del Museo Nacional de Antropología

- Motivar el interés del visitante en el sitio arqueológico y el museo para que adquieran nuevos significados.

- Propiciar un espacio de reflexión histórica para que el visitante vincule al México antiguo con su presente.

- Reconocer al PEC como patrimonio cultural de la nación.

Estos objetivos resultaron de la percepción de las acciones cotidianas en el sitio, pero sobre todo del análisis de la historia, del concepto de patrimonio cultural, de la idea de educación que se tiene, del concepto de hombre y medio ambiente y, por supuesto, de la integración de estos elementos. ↩

Testimonio de Cuicuilco

Erika Espitia Dager*

El 5 de mayo del presente año algunas compañeras de carrera y yo realizamos, por espacio de casi dos horas, una actividad con un grupo de 23 alumnos de tercero a sexto grados de primaria, acompañados por una de sus maestras, en el Parque Ecoarqueológico Cuicuilco. Esta práctica formó parte de un proyecto educativo propuesto por la materia de técnicas de la educación extraescolar a los directivos del lugar.

La jornada comenzó con una breve sensibilización sobre la importan-

de sitio y a la exposición temporal del museo subterráneo, la participación en un *performance* y, por último, un taller relacionado con el tema.

En todo momento tratamos de comunicar la información con un lenguaje claro y adecuado, para que el grupo comprendiera los conceptos de acuerdo con sus conocimientos. También nos valimos de recursos sencillos, como lo vivido por los mismos estudiantes, la reconstrucción de escenas y hechos de la vida de los cuicuilcas, así como de la imaginación y el uso de los referentes sensoriales, es decir, los sentidos.

La decisión de realizarlo de esta forma respondió al principio básico de que más allá de las funciones, muy variadas y controvertidas, que se le atribuyen a las instituciones de esta índole, una visita imprime

en nuestra memoria, de manera invariable, el goce o la ausencia del mismo cuando se genera una experiencia de confrontación con el objeto, la cual depende más de cómo se nos presente o de quién nos lo presente que el objeto mismo.

De esta forma asumimos el compromiso de ser las inter-



Explorando entre las rocas ígneas. Foto: Getty Images

cia de la conservación de sitios como éste, su utilidad en la conformación de la identidad nacional y como escenarios de investigación y difusión de la cultura. Estos conceptos fueron transmitidos por medio de criterios pedagógicos y de acuerdo con el nivel del grupo en cuestión. A esta actividad la siguió un breve recorrido por el basamento principal de la zona, una visita al museo

mediarias entre los chicos, el medio ambiente y el Parque Ecoarqueológico Cuicuilco, pues nuestra responsabilidad como profesionales de la educación consiste en mantener un nivel ético y de calidad.

Sin duda alguna, la mejor recompensa para un trabajo tan difícil como el de un comunicador educativo es recibir el agradecimiento de los niños por medio de sus dudas, sus inquietudes, sus comentarios y, sobre todo, sus deseos de repetir la experiencia. ↩

* Alumna de 8º semestre de la licenciatura en pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM

Actividades de verano 2003

Como cada año, los museos del INAH organizaron talleres de verano para que los participantes se aproximen al mundo de los museos y a la vez aprendan, experimenten y desarrollen su creatividad. Esta vez se invitó a los servicios educativos a orientar sus actividades hacia el rescate de las fiestas, laicas o religiosas, que perviven en nuestra cultura, bajo el título “De fiesta en fiesta”.

En el Museo de Sitio de Palenque Alberto Ruz L’Huillier se eligió el tema de *Los danzantes* de Bonampak, la danza de *El Pochó* y los dioses incensarios: se representó una danza con títeres de papel y se elaboraron incensarios en barro y máscaras para *El Pochó* en papel maché. El Museo Nacional de Antropología, que celebra la reapertura de la Sala Maya, recreó expresiones culturales de ese pueblo.

Ante el compromiso de difundir nuestras tradiciones y costumbres, el Museo Regional de Nayarit incluyó tres festividades importantes del estado: la Semana Santa cora-La Judea, la cacería del peyote y la Feria del Elote. El Museo de La Laguna trabajó las principales fiestas tradicionales y religiosas de la región y enseñó de manera divertida la vida y obra de Leonardo da Vinci al retomar sus dibujos, técnicas de modelado y reconstruir algunos de sus inventos, como el paracaídas, el principio de la cámara fotográfica y el sistema de poleas.

El Museo Regional de Antropología e Historia de Baja California Sur programó los talleres “Reciclarte”, de reciclaje de material de desecho o en desuso; “Exploradores del pasado”, de historia y antropología regionales para niños; “Acordes de mi tierra”, de composición e interpretación de guitarra popular, y un concurso infantil de narrativa: “Historias contadas”. El Museo Regional Potosino organizó un ciclo de

conferencias sobre el museo y talleres junto con actividades plásticas sobre los mayas, apoyados en diversas técnicas de pintura.

El Museo de El Carmen ofreció talleres para todas las edades: teatro, títeres, jardinería, pintura en porcelana y vitrales, y a los que les gusta bailar, el taller del son cubano a la salsa. Y para que durante las vacaciones los niños y jóvenes no se entumieran, el Centro Comunitario Culhuacán los invitó a explorar su creatividad mediante la elaboración de repujado en aluminio, así como a jugar, bailar, pintar y componer su propia música.

También hubo actividades para maestros: el Museo de Sitio de Palenque Alberto Ruz L’Huillier ofreció el curso formativo para personal docente de primaria, secundaria y bachillerato, mientras que el Museo Nacional de las Culturas, el curso “La cultura del mundo y la enseñanza de la historia”, dirigido a profesores normalistas y con valor curricular. ↴

¡CHARLEMOS UN RATO!

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

comunicacion_educativainah@hotmail.com y vozinah@hotmail.com

¡Y muy pronto en internet! Consulta también el boletín *Maestros a los Museos*. Ven por tu ejemplar gratuito a las oficinas del PNCE.

¿SABES QUÉ ES?



al Sol. Fue hallado en un petroglifo, cerca de Tenango

Este es un iaguar devorando

PRIMERA PARTE

¿Qué es la creatividad?

Patricia Torres*

No existe un concepto claro y concreto sobre qué es la creatividad. Algunos autores la definen como una acción o invención; otros, como una transformación que implica dinamismo, movimiento y cambio constantes. Se plantean diversos enfoques: uno que hace referencia al producto tangible, otro al proceso y algunos a la experiencia subjetiva durante la creación. En la mayoría de los casos la observamos a través de sus manifestaciones, como el arte, la ciencia y los comportamientos lúdicos en los niños.

Sigmund Freud escribió que “el ser humano creativo tiene un alto grado de neurosis” y que el inconsciente es responsable del proceso creativo. Por su parte, conductistas como Thorndike se referían al pensamiento creativo como un pensamiento lógico para la solución de problemas. En la década de los cincuenta, J. P. Guilford y su equipo realizaron sus primeras investigaciones sobre la estructura del intelecto y llegaron a proponer que éste es el centro de la capacidad creativa. También destacaron el pensamiento *divergente* en relación con el *convergente*, que actúan en conjunto.

Por su parte, otros estudiosos tomaron en cuenta aspectos como la *personalidad*, la *inteligencia*, las *formas de aprender*: “Toda persona posee capacidad creativa” en un grado determinado y no es privativo de los llamados genios. “Nadie carece de potencial creativo”, expresó Steinberg en 1976,

y en 1978 Bolton resaltó que los *mecanismos psicológicos* eran los responsables del pensamiento creativo.

El doctor Grinberg asienta: “La creatividad es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original”.

Tudor Powell Jones propone que “la creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de las secuencias comunes de pensamiento, diferentes y productivas, cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y tal vez a otros”. Lo cierto es que algunas investigaciones toman en cuenta que en *el proceso creativo se halla implícita la personalidad del individuo en un sentido global*: carácter, inteligencia, percepción, motivación, etc., son factores que influyen en el surgimiento, desarrollo y expresión creativa.

Las investigaciones toman en cuenta tanto los actos como los objetos, los procesos, el ambiente y las personas; todo esto nos habla de algunas de las fases que cada ser humano lleva a cabo a lo largo de su manifestación creativa.

Es primordial trabajar en el reconocimiento y la estimulación de nuestra creatividad para ser cada vez más *libres, propositivos y agentes activos* del cambio que requiere nuestro mundo, creando primero las condiciones adecuadas en nuestro entorno particular para que éstas se proyecten hacia otros ámbitos de nuestra competencia: escuela, trabajo, sociedad y el mundo entero.

EXPRESIÓN CREATIVA

Si no nos podemos expresar, no hay comunicación con los demás; si nos encerramos en nosotros mismos, sin dar ni recibir, nos dirigimos hacia la aniquilación total. En cambio, al abrirnos, liberarnos de tensiones e inhibiciones y buscar caminos nuevos, ya sean *verbales, corporales, espirituales o artísticos*, tomamos las riendas, enfrentamos la vida y nos vemos en la posibilidad de realizarnos y de convertirnos en dueños y en agentes activos de nuestra propia transformación.

El pensamiento creativo indaga en nuevas formas de expresión de los contenidos internos, ya sean intelectuales o espirituales, que al madurar en cada persona buscan su manifestación física a toda costa y

*PNCE-CNME

emplean cualquier medio externo a su alcance para mostrarlos a todos. La fase de lo tangible está encaminada a mostrar elementos nuevos, que en ocasiones se basan en contenidos anteriores de conocimiento o se manifiestan como algo único, nunca visto, que propicia la improvisación y abre una puerta a nuevas posibilidades. Todas las formas de expresión constituyen los vínculos entre lo interno del ser humano, su mundo circundante y su relación con él.

Algunas de éstas son las siguientes:

- Expresión oral: por medio de ella transmitimos nuestros pensamientos, sentimientos, vivencias y emociones; la adquirimos por imitación y ejercitándola llegaremos a su perfeccionamiento.

- Expresión escrita: nos muestra, mediante textos en prosa o en verso, la historia, la cultura, el modo de vida y las experiencias de personas, lugares o situaciones reales o ficticias.

- Expresión corporal: es una manifestación total de nuestra personalidad; a través de ésta nos relacionamos físicamente con el espacio que nos rodea y nos movemos con él; con nuestro cuerpo exteriorizamos nuestras emociones o sentimientos, positivos o negativos.

- Expresión plástica: la manipulación y transformación de materiales gráficos y tridimensionales nos ayudan a dar forma a ideas, sentimientos y conceptos abstractos en imágenes y objetos concretos.

La experiencia creativa que se descubre es palpable, así como la reafirmación y la evaluación, muy *personal*, de la propia experiencia, que toma en cuenta elementos emotivos e intelectuales, reinterpretados internamente y expresados por cada quien de manera particular y única.

Cuando se promueve la libre expresión, cada ser humano se convierte en un representante ideal, el cual es capaz de armar su propio conocimiento, dependiendo de las impresiones sensoriales, emotivas e intelectuales que recibe del mundo que lo circunda, así como de su proceso de asimilación, para que al final se encuentre en posibilidad de otorgar un producto final.

Esta fase estimula en el ser humano el perfil que hace suyo el conocimiento y contribuye al desarrollo del autoaprendizaje: establece los propios límites de lo que se quiere aprender y expresar. Asimismo, las respuestas creativas se vuelven más reveladoras para el que las produce.

El trabajo constante en este proceso de pensamiento y expresión propicia que lleguemos a formas cada vez más definidas de lo que percibimos, aprendemos e interpretamos del mundo que nos rodea. ↩

RETROALIMENTACIÓN

Ecos del encuentro

Dolores Torres y Martha Aguilar Ugarte*

Como integrantes del Proyecto de Voluntariado del Museo Nacional de las Culturas asistimos al Encuentro Nacional de Servicios Educativos de los Museos del INAH celebrado en la ciudad de San Luis Potosí.

Nos es muy grato manifestar nuestra gran satisfacción por la experiencia, los conocimientos, la convivencia, tanto humana como de trabajo, que se originó en el encuentro.

Esto fue posible gracias a la cuidadosa organización del evento, cuyos objetivos, sin duda, rebasaron toda expectativa. Tanto en las conferencias magistrales como en los Tianguis de Ideas y en las mesas de trabajo, observamos el enorme entusiasmo de los conferencistas y expositores, que despertaron en cada uno de nosotros grandes expectativas y reflexiones sobre los puntos que fueron expuestos durante sus participaciones.

Los Tianguis de Ideas nos aportaron novedades y formas de trabajo diferentes, dada la temática de cada museo, y nos mostraron que muchas veces el compromiso de trabajo y la capacidad creativa del equipo de Servicios Educativos juega un papel fundamental en el logro de los objetivos, ya que en muchas ocasiones el gran obstáculo es la falta de presupuesto para los proyectos. Ojalá que estos encuentros sigan siendo esenciales para la superación profesional de los asesores y promotores, que redundará en el perfeccionamiento de su labor educativa dentro de cada museo. ↩

* Profesoras. Voluntarias del Programa de Maestros Jubilados del Museo Nacional de las Culturas

LOS PRÓXIMOS AÑOS

Museo de las Culturas del Norte

José Luis Punzo Díaz*

El Museo de las Culturas del Norte se ha convertido en un destacado espacio educativo y de difusión cultural en una amplia región del noreste del país. Este gran desafío nos lleva a continuar con nuestro importante trabajo al consolidar las áreas prioritarias para la visita al museo y mejorar la calidad en el servicio, con el fin de que nuestros usuarios-visitantes obtengan una experiencia agradable.

Las labores del departamento de Servicios Educativos se iniciaron el 12 de abril de 1999. Las primeras tareas fueron de inducción, las cuales comprendieron el conocimiento de las áreas de trabajo y de la zona arqueológica de Paquimé, el reconocimiento del acervo en exhibición y un análisis bibliográfico, con el fin de elaborar los objetivos del área y detectar qué tipo de estrategias y actividades debían desarrollarse.

En ese sentido, consideramos que aquella área debe constituirse en la columna vertebral para divulgar el acervo y la historia regional a nuestros visitantes, y esto sólo se llevará a cabo mediante una revisión minuciosa del guión museográfico, que nos conduzca a una reflexión sobre las alternativas didácticas para que nuestros visitantes, de una manera fácil y divertida, se interesen, motiven y sensibilicen respecto a nuestro patrimonio cultural y natural.

La propuesta pedagógica de este proyecto de servicios educativos se apoya en el constructivismo. Desde

esta perspectiva elaboraremos una serie de alternativas didáctico-pedagógicas, enfocadas a cada uno de nuestros públicos (niños, jóvenes, adultos y de la tercera edad), para facilitar el proceso de visita y que todos ellos obtengan una experiencia significativa.

Para ofrecer un servicio integral en el área de Servicios Educativos, y con base en el enfoque expuesto, en primer lugar requerimos consolidar cuatro áreas:

- Espacio lúdico interactivo: en este renglón buscamos coordinar esfuerzos pedagógicos para elaborar una serie de materiales didácticos enfocados a complementar y enriquecer los contenidos temáticos del guión museográfico, con el fin de brindar a los visitantes un espacio permanente donde interactúen y experimenten con estos materiales y que los mismos los lleven a reflexionar e integrar su visita al museo.

- Talleres: mediante el análisis que proponemos del guión museográfico, pretendemos incorporar una serie continua de talleres enfocados a la reflexión, conservación y difusión del patrimonio cultural y natural de la región. Para esto hemos propiciado encuentros con talleristas de la región y con el Instituto Chihuahuense de la Cultura, con el fin de diseñar un plan de talleres con este objetivo común.

- Eventos especiales: se intenta promocionar al museo entre la comunidad como un espacio para la expresión artística y cultural, donde se lleven a cabo eventos cuyo fin único sea la divulgación de la cultura. Asimismo se propiciarán encuentros entre especialistas en diferentes áreas del conocimiento que enriquezcan la vida cultural comunitaria. Es decir: queremos estrechar los vínculos entre la comunidad y el museo.

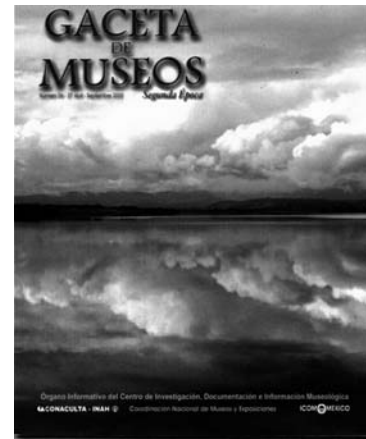
- Visitas guiadas: de la misma manera, mediante el análisis del guión museográfico, se busca contextualizar las visitas guiadas a los diferentes grupos de visitantes en el marco de una propuesta pedagógica congruente, así como realizar guías impresas para niños y maestros.

A largo plazo se planea integrar la visita a la zona arqueológica de Paquimé y al Museo de las Culturas del Norte como parte de la currícula escolar en las materias de ciencias sociales e historia regional, por medio de la Secretaría de Educación Pública de Chihuahua, para que todos los niños del estado visiten este centro cultural. ↩

* Arqueólogo. Director del Museo de las Culturas del Norte

Gaceta de Museos

Órgano informativo del Centro de Investigación, Documentación e Información Museológica-CNME-INAH, 2ª época, núms. 26-27, abril-septiembre del 2002



Como parte de la celebración por el 50º aniversario de los Servicios Educativos del INAH, este número doble de la *Gaceta de Museos* está dedicado al tema de la educación en los museos. Quince artículos abordan la misión y la vocación educativa de estos espacios, mediante referentes teóricos y metodológicos sobre el qué, el cómo y el para qué de la educación en el museo, sus límites y posibilidades. Al revisar los textos, advertimos que algunos de los autores proponen mirar al museo como un espacio de constructivismo educativo; otros opinan que la práctica pedagógica en estos contextos requiere del soporte de estrategias y metodologías de las ciencias de la educación y la comunicación, o bien, centrar su atención en el visitante; unos más hacen un recuento de experiencias o se refieren a la forma de vincular a la comunidad con el museo. Por otro lado, hay ideas sobre la importancia de conocer el espacio del museo para saber cómo enseñar en y a través de él.

Aquí se reúnen diversas propuestas sobre la orientación y el sentido que requiere la acción educativa en el museo: una reflexión académica teórica y práctica. En síntesis, la *Gaceta de Museos* que ahora recordamos muestra las diferentes perspectivas para mirar y entender la educación en el museo, las cuales sirven para enriquecer la manera de concebir los servicios educativos y aportan nuevos puntos de referencia en torno a las estrategias y las actividades que podemos impulsar.

¡No dejes de consultarla! ↩

UNA FORMA DISTINTA DE VISITAR EL MUSEO

De los títulos y los cuadros

Miguel Alfonso Madrid Jaime*

El cuadro debe contar, además del título, cualquiera que sea su temporalidad, estilo y contenido, con una ficha que ofrezca al visitante la información suficiente para que la obra sea comprendida por el observador. Generalmente se incluyen los siguientes datos: nombre del autor, título, dimensiones, técnica y año de elaboración.

De los “19 pasos en la aparición, desarrollo y transformación del hecho artístico”, cabe mencionar el último: “Sólo el título, para que el espectador imagine libremente –ante el lienzo virgen– la esencia de lo pensado por el artista”. Esa propuesta viene sustentada por los abundan-

tes ejemplos de obras cuyo título es *Sin título*, en las que el observador debe reflexionar ante el hecho artístico y darle el nombre que le convenga a sí mismo como participante de la creación propuesta por el artista.

De hecho, la suma de los trabajos sin título permiten identificar el conjunto de las obras. Por ejemplo, en una exposición sin título, su máxima identificación, en algunos casos, es *Sin título 1*, *Sin título 11*, *Sin título 111*, etcétera.

*Director del Museo de Arte Contemporáneo Ateneo de Yucatán (MACAY).

Hay obras que no necesitan título: un bodegón o naturaleza, un paisaje, una tormenta, un naufragio, un ramo de flores, así como se observa las obras no por el tema, sino por la autoría: ¡Ah, esto es lo que hace fulano de tal! Desconocemos si hubo alguien que se atreviera a firmar la obra como *Anónimo*.

Volviendo a los títulos en esta época, la designación de una obra sin título produce la impresión de que el artista no sabe de qué se trata la misma, lo cual es gravísimo, o que al autor le da flojera pensar y buscar una denominación descriptiva que singularice la obra. Al respecto es oportuno relatar una experiencia realizada en una exposición presentada en el MACAY, con el

título de *Sin título*, que agrupaba más de una veintena de obras, todas ellas sin bautizar.

Ante el disgusto o decepción de recorrerla durante una visita escolar, se repartieron cartulinas a los alumnos para que ellos, enfrentando cada obra, imaginaran un título de acuerdo con su impresión o reflexión. La experiencia fue aleccionadora: todos los cuadros recibieron no uno, sino varios títulos, según lo que “veían o sentían” frente a ellos. El resultado fue doblemente satisfactorio: los alumnos participaron en el “bautizo” de cada cuadro y más tarde, al informarle al artista sobre la experiencia, éste quedó encantado y aceptó de buena gana los títulos propuestos por los escolares.

En resumen, respecto a la visita de los alumnos, que pudieron haber recorrido la exposición de manera independiente, se entusiasmaron de tal suerte que fue importante ver y escuchar a los integrantes del grupo y analizar las obras para encontrarles un significado comprensible para su nivel escolar.

Habría que iniciar una campaña para solicitar a los artistas que por favor le pongan un nombre al hijo resultante de sus esfuerzos. ↩

CAMARILLA DE EXPERIENCIAS

En el Ex Arzobispado

Martha Elena Robles*

El Programa Nacional de Comunicación Educativa promueve la capacitación del personal que realiza esta labor en los museos del INAH. Con ese fin organiza visitas a estos recintos para conocer las propuestas pedagógicas de sus Servicios Educativos, conocidas como *Camarilla de experiencias*. La primera visita fue al Munal, el año pasado, donde el personal de esa área nos comentó sobre su trabajo.

La experiencia que aquí compartimos fue en el Museo de la Secretaría de Hacienda, en el Antiguo Palacio del Arzobispado, ciudad de México. Edgar Espejel, jefe del área, nos recibió y agradeció que eligiéramos ese museo para ampliar nuestro bagaje sobre el tema. Comenzamos con una visita guiada a cargo de Rafael Ríos Chagoya, que nos dio algunos *tips* sobre estas visitas. Su charla, amena y clara, se centró en la historia del museo, el inmueble, su fundación y su colección, conformada por la obra de los artistas mexicanos que

pagan sus impuestos en especie. Recorrimos parte de la exposición permanente y la temporal *Cuadernos de la mierda*, de Francisco Toledo. Al terminar nos dividieron en equipos de cuatro, nos vendaron los ojos y a ciegas, con bastón en mano, visitamos los espacios del museo, tocamos piezas, subimos y bajamos escaleras. Con los ojos aún cubiertos diseñamos una escultura en barro de una de las piezas que tocamos. Nos invitaron a pensar, sentir e imaginar como invidentes. Fue un ejercicio enriquecedor, pues en vez de comentar las estrategias usadas con discapacitados, las vivimos y adquirimos nuevas ideas para trabajar con este público.

Después nos reunimos en plenaria. Se nos entregó el número 2 de LA VOZINAH, se comentó su contenido, su importancia para los servicios educativos, y fuimos convidados a colaborar. Se hicieron sugerencias sobre los temas y discurrimos sobre nuestra experiencia en el encuentro en San Luis Potosí. Cada equipo presentó sus conclusiones. Uno de los acuerdos fue repetir estas experiencias en otros estados. Esta vez nos acompañaron asesores y jefes de Servicios Educativos de los siguientes museos del INAH: Puebla, Tlaxcala, Cuauhnáhuac, Xochicalco, de la Fotografía, de Antropología, de Historia, de las Intervenciones, de las Culturas, del Virreinato, La Galería, Cuicuilco, Casa Carranza y Culhuacán.

Ojalá que la próxima vez asista más gente, pues las propuestas pedagógicas de otros museos enriquecen la práctica cotidiana y esto redundará en una mejor atención a nuestros visitantes. ↩

* PNCE-CNME

MARTÍN MATRECITOS FLORES*

El museo de Sonora**

Martha Elena Robles***

Este trabajo es una propuesta de intervención pedagógica pensada para el niño de tercer grado de preescolar. Su meta es vincular al museo y el patrimonio cultural con los programas de ese nivel educativo. A la vez busca transformar la actual visión pedagógica en los servicios educativos a una en la que el niño, a través del juego, desarrolle la imaginación y la creatividad, y propone una nueva modalidad de trabajo en el museo.

En su investigación, Martín Matrecitos hace un diagnóstico crítico de los servicios educativos y analiza la situación entre el museo y la educación preescolar respecto a los contenidos en los planes de ambas instituciones, su articulación y disfunciones. El autor reflexiona, desde su trayectoria como educador, sobre la práctica educativa en el museo, y manifiesta su preocupación por resolver los problemas que conlleva, pues considera que ésta tiene sus limitaciones y que hay ciertas prácticas que deben superarse: según él es necesario modificar y diversificar las formas tradicionales de atención al público, lo cual será posible si incrementamos nuestras actividades. También considera que hace falta desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que contribuyan a que el escolar tenga un papel más activo, para motivarlo a indagar, reflexionar y descubrir. Para lograrlo, propone que el área de servicios educativos diseñe sus estrategias y programas con base en el constructivismo y las inteligencias múltiples, es decir, formar a un individuo crítico, analítico y propositivo, consciente de la importancia de conocer, proteger y preservar el patrimonio cultural y de los valores que este último encierra; esto implica brindarle las herramientas para que vaya construyendo su propia idea del museo, sus objetos y su contenido.

El fundamento teórico del trabajo parte de los postulados de Piaget, Vigotsky y Freud. Matrecitos destaca la importancia de tomar como referencia el área cognoscitiva, sensorial y afectiva del niño para su desarrollo integral, y su análisis de la realidad educativa del museo se sustenta en la investigación evaluativa o sistemática.

Por otra parte, propone que las actividades no se reduzcan a las visitas guiadas, sino que éstas se diversifiquen y se fomente el uso de los cinco sentidos. En su tesis el juego es una parte fundamental del aprendizaje; por eso la solución alternativa que sugiere es la creación de

una sala lúdica donde el niño experimente, sienta, toque, huela, mire, exprese sus sentimientos y sus ideas: en otras palabras, propone la creación de un espacio donde el niño desarrolle, a través del juego, su creatividad, su imaginación, sus sentidos y el resto de sus potenciales.

La tesis cuestiona nuestro concepto de servicios educativos, pero no se conforma con plantear una problemática, sino que explica cuáles son sus limitaciones y cómo puede renovarse esta práctica. En consecuencia, enriquece nuestro importante quehacer. Además de compartir su experiencia, Matrecitos expresa sus preocupaciones, sus dificultades y la manera de enfrentarlas, y explica la intención, los objetivos, el desarrollo, la aplicación y los resultados de su investigación. Nos enseña cómo toda intervención educativa requiere de objetivos bien definidos y claros, así como la intención educativa que debe haber en cada una de nuestras propuestas, pues es un trabajo que implica una planeación, un desarrollo y una evaluación para que la proyección no sea mecánica, repetitiva ni rutinaria, sino una actividad propositiva y creadora.

Con este trabajo de tesis, Martín Matrecitos comprueba que hoy es necesario emprender una investigación seria y sistemática sobre la práctica educativa en el museo, pues esto abre la posibilidad para descubrir nuestras fortalezas y debilidades, plantearnos nuevos desafíos e innovar en nuestra práctica, lo cual redundará en un mejor desempeño de nuestras labores y, por lo tanto, en una mejor atención al público de los museos. ↵

* *El Museo de Sonora como institución educativa reforzadora de valores al patrimonio cultural en tercer grado de preescolar*, tesis de licenciatura en educación por la UPN. Si quieres consultarla, en la sede del PNCE (CNME, Orizaba 215, Roma, Cuauhtémoc, 06700, México, DF) tenemos un ejemplar donado por el autor. Hay muchos trabajos de tesis de los asesores educativos en los museos: los invitamos a compartirlos con nosotros en este espacio. Así estableceremos un diálogo que retroalimente nuestro trabajo e impulsaremos la reflexión crítica sobre la educación en el museo desde la práctica misma.

** Custodio de museos del INAH y colaborador en visitas guiadas y talleres.

*** PNCE-CNME

La lápida de Pakal en el Templo de las Inscripciones*

Figura 1. Mandíbula del inframundo

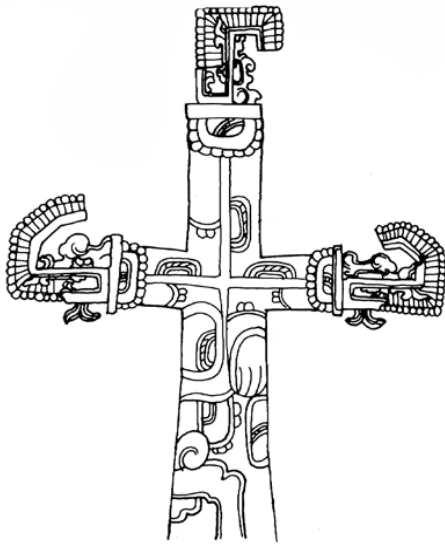


Figura 2. Árbol del mundo

El sarcófago fue encontrado en el interior del Templo de las Inscripciones por el arqueólogo Alberto Ruz L'Hullier en 1952.

De acuerdo con la inscripción en la orilla de la lápida, la tumba perteneció al Gran Pakal, gobernante maya de la ciudad de Palenque.

Nació el 26 de marzo de 603 d.C. y murió el 31 de agosto de 683. Subió al trono a la edad de doce años, en 615 d.C., y gobernó por sesenta y ocho años.

El logro de su vida fue hacer de Palenque una ciudad dirigente del Clásico Tardío. Cuando era un anciano de setenta y dos años, comenzó la construcción de su templo funerario, en el año 675.

El sarcófago fue tallado en una pieza sólida de piedra caliza de color blanco cremoso. Ya que la lápida es mayor que la entrada de la cámara, se piensa que fue colocada antes de construir la pirámide.

El cuerpo de Pakal fue depositado en el interior del sarcófago y sellado con la lápida.

Una vez completados los ritos funerarios, la cámara se selló y cinco o seis víctimas fueron inmoladas y colocadas en una pequeña cámara contigua.

La lápida tiene una imagen en la que aparece Pakal en el momento de su muerte, descendiendo al inframundo.

La imagen está enmarcada por una banda celeste (fig. 5) que contiene el glifo *kin* ("día" y "sol") en la parte derecha superior, y el de *akbal* ("noche" y "oscuridad") en la izquierda superior.

La mitad inferior de la imagen principal es una representación desdoblada de la mandíbula del inframundo (fig. 1).

Dos enormes serpientes esqueléticas, dispuestas de perfil y unidas por la barbilla, forman un contenedor que representa la entrada al Xibalbá.

Del centro de la caverna se yergue el *Axis mundi*, el Árbol del Mundo (fig. 2), que está en el centro del universo. Un ave celeste (fig. 4), símbolo del reino celestial, está sentada en lo alto del árbol.

El Árbol del Mundo es un ser especialmente sagrado. El glifo *te'* o "madera" nos indica que se trata de un árbol de madera. El extremo de sus ramas tiene tazones para recibir la sangre sacrificial.

Fragmentos del libro *The Blood of Kings. Dynasty and Ritual in Maya Art*, de Linda Schele y Mary Ellen Miller, Thames and Hudson, Londres, 1986, 335 págs. Ilustraciones de Merle Greene. Traducción de Diego Martín Medrano (PNCE-CNME)

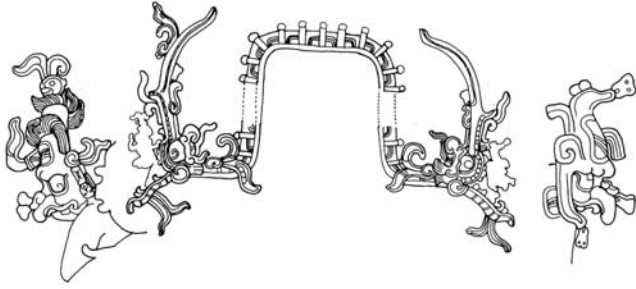


Figura 3. Barra de serpiente



Figura 4. Ave celeste

Las serpientes de nariz cuadrada (fig. 2) que emergen de estos tazones tienen cilindros de jade y cuentas alrededor de sus fauces. Simbolizan la sangre fluyendo y usualmente aparecen junto con otros símbolos de sangre, como conchas, cuentas de hueso y el glifo para el número cero.

En muchas lenguas mayas la palabra para savia (especialmente la del árbol de hule y la de copal) simplemente significa “la sangre del árbol”, de tal modo que su equivalencia en el contexto del mundo de los reyes y dioses es la sangre sacrificial.

Una barra de serpiente con cabeza doble (fig. 3) es el símbolo de la realeza maya. Aparece enredada en las ramas del Árbol del Mundo para hacer referencia al mundo intermedio terreno.

Las cabezas en cada extremo de la barra tienen rasgos que corresponden uno a uno a los de los dragones esqueléticos de la mandíbula del inframundo.

Mientras que el inframundo es esquelético, el mundo intermedio representado por la barra de serpientes está encarnado y el mundo superior, representado por las serpientes de nariz cuadrada, está enojado.

El dios K, espejo oscuro de obsidiana y dios del sacrificio de sangre, emerge de la cabeza izquierda (oeste), y de la cabeza derecha (este) emerge el dios bufón (se le llama así porque su cabeza está formada por tres puntas que semejan el gorro de un bufón), el espejo brillante y dios de los reyes.

Mientras cae del árbol de la vida, Pakal aparece sentado sobre el monstruo solar cuatripartito (fig. 6), el cual aparece representado de una forma muy hábil como en un estado de transición entre la vida y la muerte.

En tanto que su hocico aparece descarnado, sus ojos tienen la pupila “rolada”, que es un símbolo de las criaturas vivas.

El sol entra en semejante estado de transición al amanecer y en el ocaso.

Así, el sol posado en el horizonte está listo para hundirse en el inframundo, llevándose consigo al rey muerto.

Pakal tiene un hueso en la nariz, lo cual significa que incluso en la muerte él lleva la semilla del renacimiento.

En las lenguas mayas, la palabra “hueso” y “semilla grande” son homófonas: por lo tanto, el hueso es la semilla de la resurrección de Pakal. ↵



Figura 5. Banda celeste

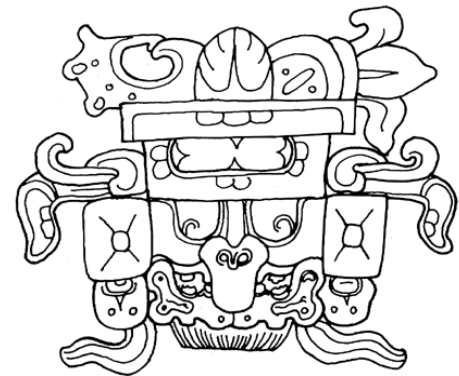


Figura 6. Monstruo solar cuatripartito

