



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN

EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA:
MEDIO DE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN
PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.
UNA EXPERIENCIA.

TRABAJO PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN HISTORIA

P R E S E N T A:

MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA

ASESORA: MTRA. ROSALIA VELÁZQUEZ ESTRADA

MARZO, 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

No en Parte Alguna...

(Fragmento de Nezahualcoyotzin).

No en parte alguna puede estar la casa del inventor de sí mismo.
Dios, el señor nuestro, por todas partes es invocado,
Por todas partes es también venerado.
Se busca su gloria, su fama en la tierra.
El es quien inventa las cosas,
Él es quien se inventa a sí mismo: Dios.
Por todas partes es invocado,
Por todas partes es también venerado.
Se busca su gloria, su fama en la tierra.

Nadie puede aquí
Nadie puede ser amigo
Del Dador de la vida:
Sólo es invocado,
A su lado,
Junto a él,
Se puede vivir en la tierra.

El que lo encuentra,
Tan sólo sabe bien esto: él es invocado,
A su lado, junto a él,
Se puede vivir en la tierra.

Nadie en verdad
Es tu amigo,
¡oh Dador de la vida!
Sólo como si entre las flores
Buscáramos a alguien,
Así te buscamos,
Nosotros que vivimos en la tierra,
Mientras estamos a tu lado.
Se hastiará tu corazón.
Sólo por poco tiempo
Estaremos junto a ti a tu lado.

No enloquece el Dador de la vida,
Nos embriaga aquí.
Nadie puede estar acaso a su lado,
Tener éxito, reinar en la tierra.

Sólo tú alteras las cosas,
Como lo sabe nuestro corazón:
Nadie puede estar acaso a su lado,
Tener éxito, reinar en la tierra.

Con profundo amor y agradecimiento a todos los involucrados
en la materialización de este **Maravilloso Sueño**.

INDICE

	Pág.
Introducción.	4
CAPITULO I EL CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL.	
Breve semblanza del Museo Nacional de Antropología.	10
Antecedentes.	
El viejo museo del edificio de Moneda.	10
El Museo Nacional de Antropología en el edificio del Bosque de Chapultepec.	15
Características de la arquitectura histórica del Museo Nacional de Antropología.	23
De la museografía tradicional a la museografía didáctica.	27
La museografía: su importancia en la comunicación educativa.	28
El Museo Nacional de Antropología: las corrientes históricas y la museografía.	31
La “reestructura” del Museo Nacional de Antropología a fines del siglo XX.	33
Visión panorámica del Museo Nacional de Antropología.	39
CAPITULO II LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.	
Los Servicios Educativos del Instituto Nacional de Antropología e Historia.	
Antecedentes y origen.	44
El Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología en Chapultepec.	
Origen, objetivos y servicios que presta.	48
El objetivo general del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología.	48
La función del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología.	49
Actividades del Asesor Educativo del Museo Nacional de Antropología.	50
Ludohistoria la visitante que llegó para quedarse en el Museo Nacional de Antropología.	50
“Clío” y la complejidad de su enseñanza-aprendizaje.	
Aplicación de las herramientas básicas del historiador en el trabajo museístico y generación de estrategias didácticas.	64
Entonces ¿cómo trabajar la enseñanza de la Historia?.	65
Ludohistoria: la acompañante ideal de los diferentes públicos en su visita por el Museo.....	81

CAPITULO III PARTICIPACIÓN COMO HISTORIADORA EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA. 68

La Historia y su enseñanza-aprendizaje vivencial: Una Propuesta de Acercamiento Crítico. 76

Anexo de estrategias didácticas seleccionadas por sus resultados satisfactorios de las desarrolladas a lo largo de veintidós años de trabajo. Cuadros 81

❖ AÑO 1995

Estrategia “Reencuentro con el pasado de México”: Apoyo Histórico Grupo Tercera Edad. 95

Estrategia “Culturas de Oaxaca Pasado Presente”: Taller de Tradición Textil dirigido a niños de 5 y 6 años. 98

❖ AÑO 1997.

Estrategia Navegarte “El agua, su importancia y utilidad en la vida del hombre”. Hojas de Auto conducción. “Secretos y travesuras del caracol mágico” para niños de 6 a 8 años. ¡...Pescador a tus pescados! para niños de 9 a 11 años. ¡Pasajeros con destino al Tlalocan... al abordaje! para adolescentes de 12 a 15 años. 100

Estrategia Semana de la Ciencia y la Tecnología “Oficios y Herramientas en el México Antiguo”: “Viaje en la Máquina del Tiempo: Oficios y Herramientas en el México Antiguo”. Hoja de Auto conducción para niños de 9 a 11 años. 101

❖ AÑO 1998.

Estrategia Semana de la Ciencia y la Tecnología “Plantas Medicinales”: Lotería de Plantas Medicinales y el Juego Didáctico El Camino de la Medicina. 102

❖ AÑO 2000.

Estrategia “Reconstruye tu pasado-presente viajando a través del tiempo en el Museo Nacional de Antropología”: Apoyo Histórico para estudiantes del 2º año de secundaria. 105

❖ AÑO 2001.

Estrategia “El Museo como Recurso Educativo: El uso Didáctico de las Salas de Etnografía”. Pueblos Indios: Los profesores vinculados al fenómeno de la migración indígena del Distrito Federal. 106

Estrategia Taller Familiar de Arte Huichol: ¡Ven y Recrea la Cosmovisión Huichola en un Mundo de Arte y Color!. 109

Estrategia Semana de la Ciencia y la Tecnología “Imagina y Crea con la Ciencia y la Tecnología”. Hoja Temática de Auto conducción: “Oficios y Herramientas en el México Antiguo” para niños de 6 a 8 años. 110

Estrategia “Los Privilegios del Tacto: atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología”. 111

INTRODUCCIÓN

La opción de titulación por desempeño profesional representó la oportunidad de rescatar y sistematizar mi experiencia laboral de veintidós años, como Asesor Educativo del Departamento de Servicios Educativos en el Museo Nacional de Antropología. Las fuentes para reconstruir la actividad del Departamento son escasas, ya que no se tenía la costumbre de plasmar por escrito nuestras experiencias y tareas, sólo algunos compañeros elaboraron de forma esporádica carpetas personales.

Para este trabajo, fué útil la consulta de las Memorias Anuales del Departamento que se generaron durante la administración de la maestra y arqueóloga María Engracia Vallejo Bernal, (1985-1990) porque puntualizan los objetivos, funciones del Departamento de Servicios Educativos y las características del desempeño profesional del Asesor Educativo, asimismo, los diagnósticos y logros alcanzados que me permitieron conocer, la eficiencia de las propuestas didácticas de enseñanza utilizadas durante esa gestión. Las Memorias subsecuentes son escuetas, en algunas prevalece un enfoque administrativo y en los años más recientes ya no se realizaron..

Por lo antes mencionado, consideró que uno de los propósitos de la elaboración de este trabajo, es motivar a los compañeros dedicados a la didáctica del quehacer histórico en los museos, a compartir sus experiencias por escrito.

En el año de 1985, teniendo la formación de Profesora de Educación Primaria y estudiando el segundo semestre de la Licenciatura en Historia, en la entonces ENEP "Acatlán", tuve la oportunidad de materializar un ideal concebido en mi adolescencia, al concursar para ingresar al Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), por la plaza provisional de Asesor Educativo en el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología (MNA), cuando el perfil profesional requerido era Profesora de Educación Primaria, con dos años mínimo de experiencia didáctica y docente.

Esa experiencia la adquirí trabajando en la Escuela Secundaria y Preparatoria “Alfonso Sierra Partida” del sistema abierto semiescolarizado dando clases de Ciencias Sociales, Historia Moderna de Occidente e Historia Mundial Contemporánea a jóvenes y adultos. El tipo de Historia que impartí fue la que había aprendido en la Escuela Normal, es decir, la Historia tradicional en la que se destacan fechas, personajes importantes, narraciones amenas y anecdóticas, descripciones y algunas reflexiones que intentaron propiciar la actitud crítica de los alumnos ante la Historia. En aquel momento, uno de mis mejores alumnos de los grupos de día sábado tenía 70 años.

Por lo que al entrar al Museo, no obstante, mi formación como docente de educación primaria, debido a mi vivencia más cercana, me sentí insegura los primeros meses, pues tuve la sensación de no saber como dirigirme con los niños.

A la semana de haberme incorporado al Departamento de Servicios Educativos viví la clásica experiencia de la novata, se me indicó que realizara una visita guiada a la Sala Mexica con un grupo de educación secundaria, los invité a que observaran con los cinco sentidos incluyendo el corazón y que participaran con sus comentarios e inquietudes, pero el ser tan detallista sumado a mi inexperiencia para seleccionar del acervo las piezas a trabajar, originó que el tiempo del recorrido me rebasara, y aunque los adolescentes me regalaron un aplauso, el lenguaje facial del profesor me indicó que el recorrido no había cubierto sus expectativas.

A partir, de esa vivencia me fijé como propósito ético, el preguntar al maestro el objetivo de la visita, si tenía preferencia por alguna sala o recorrido en particular, si los niños conocían algún antecedente del tema o sala a visitar y el tiempo del que disponían de acuerdo a su itinerario. Para que de esta manera, si el maestro estaba de acuerdo, los alumnos no se cansaban seguían motivados y la carga de trabajo del Departamento (número de visitas guiadas designadas) lo permitían, podía exceder los reglamentarios 45 minutos del recorrido, y de acuerdo al objetivo del profesor visitar no sólo una sala, sino varias trabajando con piezas específicas.

Recuerdo que al mes de mi ingreso, viví una experiencia muy significativa y poco grata, pues se me asignó en los Cursos de Verano el Taller

de Cerámica a desarrollar en ocho sesiones, dirigidas a niños de 6 a 9 años. El diseño del programa y la preparación de los contenidos me remitió a las fuentes como *Mesoamérica* de Román Piña Chán, *La cerámica arqueológica de Mesoamérica*, de Eduardo Noguera, entre otras.

El taller estuvo encaminado a recrear y modelar los motivos representados en el acervo del Museo. La planeación estuvo bien, pero en la práctica resultó que yo nunca había manipulado el barro y aunque teóricamente conocía la técnica de trabajo, me resultó frustrante no poder orientar a los niños en sus requerimientos. De esto aprendí, que si no encontraba apoyo en mis compañeros, era factible con tiempo solicitarlo fuera del Museo.

Al pasar los años, después de la convivencia laboral en un equipo de trabajo en el que predominó el personal comisionado por la Secretaría de Educación Pública: Educadoras de Jardín de Niños, Profesoras de Educación Primaria y Secundaria, me dí cuenta que en la práctica los Asesores Educativos recreábamos la enseñanza de la Historia tradicional, mediante la visita guiada acostumbrada, es decir, descripción de piezas, relatos, datos, acercamiento al contenido de las salas con un enfoque aislado y no por periodos. Esto último, se dió sobre todo en el turno matutino y se argumentó el “uso y costumbre”, lo que originó que los visitantes y en especial los maestros concibieran la Historia como sucesos de desarrollo cultural aislados y no como procesos humanos en tiempos y espacios determinados.

La experiencia del turno vespertino, en este sentido, fué que el Curso de Material Etnohistórico dirigido a maestros y estudiantes de la Escuela Normal Nacional se planeó e impartió por horizontes culturales con el propósito de hacerlo más didáctico. Por ello, en 1986 se incluyeron conferencias con temas pedagógicos orientados a proporcionarle al maestro las herramientas teóricas-metodológicas que le facilitaran el diseño de un Plan de Trabajo con bases didácticas, que le permitieran apoyar los Programas Escolares y realizar visitas a diferentes museos.

Asimismo, el Curso de Capacitación Docente contempló evaluaciones a los participantes mediante prácticas didácticas de visita guiada en alguna de las salas del Museo, lo que les dió derecho junto con el 95% de asistencia a obtener su diploma.

Una de las formas, en que la mayoría de los Asesores Educativos preparamos los contenidos de las salas a desarrollar en visita guiada para escolares o maestros fué asistiendo al Curso “Conozca el Museo con los Amigos del Museo”, organizado por el Departamento de Difusión del Museo, dirigido al público interesado en ampliar su acervo personal, los días martes y jueves de 19:00 a 21:00 horas. Impartido por los curadores, es decir, los especialistas de cada sala, que al representar al equipo de investigación del Museo, según el Reglamento del INAH, tenían y tienen el compromiso de compartir el fruto de sus investigaciones con la sociedad y con los Asesores Educativos, participando de esta manera en la función educativa del Museo. Dependiendo de la personalidad de cada curador, algunos únicamente permitieron tomar notas, los menos grabarlos y otros más accesibles orientaban con bibliografía especializada o asesorías personales.

Para 1988, la Jefa del Departamento María Engracia Vallejo Bernal, nos invitó a las Asesoras Educativas a modificar la forma de trabajar la visita guiada tradicional, por medio, de un curso de mejoramiento profesional llamado “El Museo como Instancia Educadora: Un Acercamiento Crítico al Museo”, cuya finalidad era hacer la visita al Museo más vivencial, exhortando a los niños y maestros en primera instancia a acercarse a los objetos de una manera emotiva y espontánea y en un segundo momento, mediante preguntas dirigidas generar conocimientos y contextualizar las piezas en estudio, para finalizar con una devolución creativa: que iba desde el modelado en barro, hasta un canto de invocación vespertina a la Diosa Coatlicue, claro, cuando la demanda de trabajo del Departamento lo permitió.

Años después, cuando llegaron al turno vespertino maestras de Historia egresadas de la Escuela Normal Superior, comisionadas por la SEP, fué muy grata y útil la retroalimentación didáctica con sus diversas estrategias para el aprendizaje-enseñanza de la Historia. Así, tras largas horas de trabajo en equipo logramos en el turno vespertino (antes de que se reestructurara el Museo) la redacción de los Planes de Trabajo de cada una de las salas contempladas en los Cursos de Arqueología y Etnografía orientados a los maestros.

Con el paso del tiempo, en el marco nacional de las modernas políticas económicas y educativas, las nuevas administraciones, los criterios de las

diferentes Jefas del Departamento de Servicios Educativos, la falta de personal y el reducido presupuesto para el área, sumados al cansancio laboral institucional, la función educativa del Museo se desdibujó, persistiendo la visita guiada al público cautivo de escolares, los talleres de verano, otoño-invierno, el diseño y venta de materiales didácticos con los cuales se intentó cubrir las necesidades de atención al público y los vacíos de la museografía actual.

Desde mi experiencia profesional, lo acontecido al Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología es un claro ejemplo de la necesidad, de que un espacio y su personal se revitalice, se nutra de la capitalización de las experiencias propias y del intercambio sistematizado con los demás Asesores Educativos de otros museos, pues el Museo que en diferentes momentos fué punta de lanza con sus propuestas educativas y la atención a diversos públicos, se mostró rebasado por la avalancha de los cambios y su dinamismo, así como, por la competencia y apertura de otros espacios educativos.

Por lo arriba mencionado, reitero que la opción de titulación por Desempeño Profesional, representó la oportunidad de rescatar, sistematizar y exponer en tres capítulos las reflexiones sobre mi experiencia laboral de veintidós años como Asesor Educativo del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología

Comencé este trabajo con la breve semblanza del Museo Nacional de Antropología, enfatizando su función educativa para la formación de una conciencia histórica nacional. Y cómo ante los cambios sociales del último tramo del siglo XX, el Museo en el contexto de la dinámica mundial y de la diversidad cultural, vive la exigencia de la calidad de sus servicios e instalaciones para proyectarse no sólo como el gran Museo del siglo XX, (fue galardonado internacionalmente y considerado el más importante de América Latina) sino como del porvenir por la afirmación de lo nacional, a la integración de lo universal.

En el segundo capítulo comenté el origen, la importancia de los Servicios Educativos del Instituto Nacional de Antropología y en particular, la relevante tarea del Museo Nacional de Antropología como medio de comunicación y educación para la enseñanza de la Historia. Lo que propició mi desempeño profesional al brindar un servicio de calidad mediante el diseño de estrategias

didácticas, que consideraron el proceso mental de los diferentes públicos que se requiere para el aprendizaje de la Historia (como la abstracción para el manejo del tiempo y del espacio, la otroriedad, que facilitó la comprensión de otros en el pasado y en el presente; así como, la diferencia de lenguajes, ideología, indumentaria, economía, gastronomía, etc. con un soporte pedagógico que permitió la construcción de aprendizajes significativos), programas y actividades que facilitaron la enseñanza de la ludo-Historia, con la conciencia de que presente, pasado y futuro están ligados entre sí y se condicionan mutuamente.

El punto de partida para el aprendizaje de la Historia en los niños, adolescentes y adultos es la curiosidad por las ideas, las cosas y los acontecimientos pero sobre todo por el manejo directo de las fuentes para la reconstrucción de ésta. Es decir,: valorar la importancia y utilidad del acervo antropológico, osteológico, etnográfico y museográfico del Museo Nacional de Antropología, como fuente de testimonios que favorecen la enseñanza significativa de la Historia mediante estrategias de aprendizaje.

En el tercer capítulo al comentar mi participación como historiadora y como Asesora Educativa del Museo, describí mi función como orientadora, guía y facilitadora del aprendizaje de la Historia, haciendo hincapié en que lo importante no es el objeto en sí, sino lo que el visitante infiere de él con intención de conocimiento.

Y mediante experiencias vivenciales y a partir de una presencia activa y participativa se contextualizó históricamente al objeto, llenando no sólo los vacíos museográficos, sino también, dándole su significado social comprensible a los referentes de los educandos. Con esto se pretendió que logaran conocer, apreciar, disfrutar y valorar el acervo patrimonial histórico y artístico que resguarda el Museo.

De las diversas estrategias aplicadas a lo largo de veintidós años de trabajo, elegí 18 que describo en el anexo y que seleccioné por el impacto logrado con los grupos y por haberse alcanzado de manera satisfactoria los objetivos propuestos

Así, a lo largo de estos años he podido pensar, diseñar y efectuar varias estrategias que permitieron al niño, al joven y al anciano acercarse al pasado

prehispánico y al mundo indígena, lo que contribuyó a la conciencia de identidad nacional y a pensarse como seres históricos.

CAPÍTULO I

EL CONTEXTO DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL.

BREVE SEMBLANZA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

ANTECEDENTES.

El hombre al igual que todas las especies biológicas obtiene de la naturaleza lo que requiere para cubrir sus necesidades y mediante el raciocinio y el trabajo puede transformar el entorno y crear un mundo propio, el de la cultura, conformado por todas sus obras materiales e intelectuales.

Los **bienes de la cultura** pueden ser **materiales o inmateriales**; ejemplos de **materiales** son los instrumentos de trabajo, los utensilios domésticos, las indumentarias, los adornos, las casas y edificios, ya sean civiles o religiosos; los inmateriales son las costumbres, las tradiciones, las creencias y las ideas, que en suma integran la parte intangible de la cultura..

Los antiguos mexicanos daban mucha importancia a la historia y la recordaban mediante relatos, poemas, cantos, crónicas y anales o por medio de inscripciones esculpidas o pintadas sobre piedra, cuero o papel de amate. Los mexicas y los mayas reunían objetos religiosos y domésticos, los restauraban y reproducían piezas. las razones por las que lo hacían “podrían ser reveladoras acerca del régimen de los bienes culturales en el mundo prehispánico y otros tópicos vinculados a los museos”¹

¹ Olive, Negrete Julio César y Augusto Urteaga Castro Poza (Coordinadores), *INAH, una historia*, México, INAH-SEP, 1988. (Colección Divulgación Serie: Historia) p.211

EL VIEJO MUSEO DEL EDIFICIO DE MONEDA

..

Durante el proceso de conquista y colonización gran parte de la cultura prehispánica se destruyó y otra ha salido del país en distintos periodos, encontrándose en la actualidad en museos e instituciones del extranjero. Por ello desde 1575, la Corona mediante las leyes del Consejo de Indias aplicó una política de protección argumentando que todo cuanto encontrarse en los edificios prehispánicos, santuarios, etc. pertenecía a la Real Propiedad.

Esto hizo posible que en 1743, se le recogiese al italiano Lorenzo Boturíni una colección de manuscritos indígenas a la que éste llamaba el **Museo Indiano**. La colección se resguardó en la Secretaría del Virreinato y para fines del siglo XVIII se envió a la Real y Pontificia Universidad de México por considerarse que era el espacio propio para el estudio y conservación de los testimonios de la Historia antigua.

En 1790 durante el gobierno del virrey Revillagigedo, al estar haciendo los trabajos de nivelación de la Plaza Mayor de la ciudad de México, se encontraron dos grandes monolitos: el Calendario Azteca (hoy conocida como Piedra del Sol) que durante un tiempo estuvo recargado en la torre Este de la Catedral, lo que originó que se desprendieran los pigmentos que la decoraban y la escultura de la Coatlicue, que representó a la deidad guerrera Teoyamique, ambas también fueron enviadas a uno de los salones de la Universidad Pontificia.²

Para esa misma época, la Corona española enriqueció el patrimonio de la Noble Academia de Bellas Artes de la ciudad de México otorgándole una magnífica colección de réplicas de estatuas griegas y romanas, además de enviar una expedición de sabios para que al recorrer la Nueva España, completaran los estudios sobre plantas medicinales de México, que ya desde el siglo XVI había iniciado el doctor Francisco Hernández. El 25 de agosto de 1790 se inauguró el primer **Museo de Historia Natural**, montado por el botánico José Longinos Martínez.

Durante el régimen del primer presidente de la República Mexicana, el general Guadalupe Victoria (1824-1828), se fundó el **Antiguo Museo Nacional**

² La Universidad Pontificia se ubicaba frente a la Plaza del Volador, al costado sur del Palacio Nacional; sus estudios eran fundamentalmente teológicos.

Mexicano, con las “antigüedades” alojadas en la Universidad, las cuales se habían traído de la Isla de los Sacrificios (cercana a Veracruz), y otras que existían en la capital.³

En este Museo **se gestaron las formas de coleccionar y estudiar, de vincular el pasado con el presente, de definir las identidades nacionales y regionales y sobre todo de hacerlas tangibles para exponerlas**; podría decirse que de esta manera se originó, la Museografía Mexicana en relación a la exhibición de objetos, investigación de colecciones y práctica docente.

A partir de ese momento, los Museos han reflejado las tendencias educativas que han predominado en cada periodo de nuestra historia, de este modo se inició la función pública museística. En un contexto de continuas pugnas políticas y sociales que caracterizaron, al siglo XIX y que sacudieron a los mexicanos en torno a la definición de un Proyecto Nacional de Desarrollo, los Museos subsistieron gracias a la acción e interés de los gobiernos y de algunos particulares⁴.

Con el apoyo de los conservadores mexicanos, Maximiliano I de Habsburgo llegó como emperador de México en mayo de 1864. Al ser suprimida la Universidad, que albergaba en sus aulas al Viejo Museo, este cerró sus puertas al público. Fue entonces que el emperador destinó para Museo, el hermoso palacio ubicado en la calle de Moneda.⁵ Inaugurándolo el 6 de junio de 1866, con el nombre de **Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia.**

Para 1867 con el triunfo liberal de Benito Juárez García y la restauración de la República, oficialmente abrió sus puertas el Museo y recuperó su nombre **Museo Nacional**, además, se montó la primera exhibición formal de la arqueología y la Historia de México, con los objetos más significativos coleccionados hasta ese momento

³ Es importante destacar que la mayor parte de las colecciones que se acumularon en este Museo, servirán más tarde, para integrar los acervos de los Museos del INAH. Y además, que la historia y el desarrollo de los Museos en México, coincide en buena medida con la Reforma Liberal al Sistema Educativo a partir del año de 1833.

⁴ Olivé, Negrete Julio César, *op.cit.* p.212

⁵ Donde por siglos se habían fundido los metales preciosos y acuñado el numerario en curso, de ahí el popular nombre que conserva hasta nuestros días.

Veinte años después, el 16 de septiembre de 1887 en el **Museo Nacional** ubicado como ya mencioné en el edificio de la calle de Moneda, se inauguró oficialmente la **Galería de los Monolitos**, con la asistencia del presidente de la República, general Porfirio Díaz Mori y el Secretario de Instrucción Pública, licenciado Joaquín Baranda. El salón de los monolitos adquirió prestigio internacional.⁶

El **Museo Nacional** se transformó en 1909, cuando sus colecciones de Historia Natural, integradas en las secciones de mineralogía, geología, paleontología, botánica, zoología, anatomía comparada y teratología conformaron el **Museo de Historia Natural**, inaugurado oficialmente el 1 de diciembre de 1913, alojado en el edificio de hierro y cristales cito en la primera calle de **El Chopo**, que pasó a depender del Instituto Médico Nacional adscrito a la Dirección de Estudios Médicos de la Secretaría de Fomento

Mientras, que el **Antiguo Museo Nacional**, recibió el nombre de **Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía** y sus fines serían de recolección, conservación, y exhibición de los objetos relativos a la Historia, Arqueología, Etnología y Arte Industrial Retrospectivo de México, además del estudio y enseñanza de esas materias. Esta última, fue una de las actividades que más renombre dieron al Museo Nacional. Con las cátedras de Antropología, Etnología, Arqueología e **Historia Patria**, los profesores del Museo continuaron llamando la atención acerca del estudio de la antigüedad del hombre, de los tipos anatómicos, de las lenguas aborígenes y de las características culturales de la población.⁷

En 1911, el **Viejo Museo** albergó las instalaciones de la Escuela Internacional de Arqueología y Etnología Americanas a la que asistieron, para impartir clases especialistas de todo el mundo.

Para 1921, con la creación de la moderna Secretaría de Instrucción Pública, se definió la **función de los Museos como apoyos al Sistema Educativo Federal** y además, **como espacios culturales mediante los**

⁶ Galindo y Villa, Jesús, *Breve noticia histórico-descriptiva del Museo Nacional de México*, México. Imprenta del Museo Nacional, 1896. p.1

⁷ Solís, Olgún Felipe Roberto, "Eduard Seler y las colecciones arqueológicas del Museo Nacional de México", en Eduard y Caecilie Seler: *Sistematización de los estudios americanistas y sus repercusiones*, México, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Instituto de Investigaciones Históricas, INAH/ UNAM/ Instituto de Investigaciones Interculturales Germano-Mexicanas, 2003. p.p. 210-222

cuales se difundiría la ideología del nacionalismo revolucionario producto del movimiento popular de 1910-1917. **Esta ideología, enfatizó el rescate del pasado indígena y el proceso de ruptura con la metrópoli española, elementos que se consideraron esenciales para la formación de una conciencia histórica nacional forjada en valores y símbolos propios**

La incipiente centralización política, económica y educativa se empezó en la concentración de Museos en la capital del país y sus alrededores (Teotihuacan, Acolman, Tepetzotlan y Churubusco) integrados a la Secretaría de Instrucción Pública.⁸

Durante el gobierno del general Lázaro Cárdenas del Río se creó en 1939 el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), esto fue vital para la organización e institucionalización profesional de la antropología y de los museos que quedaron integrados al nuevo organismo.

Desde entonces, los **Museos del INAH**, principalmente los ahora considerados nacionales, **promovieron una imagen antropológica, histórica y didáctica que trata de entender a la cultura en su sentido amplio.**⁹

Un año después, en 1940 el presidente Cárdenas donó El Castillo de Chapultepec que desde el imperio de Maximiliano de Habsburgo fuera residencia presidencial, destinándolo a transformarse en el **Museo Nacional de Historia**, con las colecciones del Departamento de **Historia del Viejo Museo**, el cual, a partir de ese momento se llamó **Museo Nacional de Arqueología y Etnografía**.

El Museo Nacional de Historia en El Castillo de Chapultepec, fue inaugurado el 27 de septiembre de 1944, con un discurso a cargo de Silvio Zavala, quien dijo que el **nuevo Museo sería un instrumento de cultura popular** “un organismo vivo del que se están desprendiendo constantes enseñanzas para el hombre de la calle y desde luego para el estudioso, haciendo así palpable la historia de México a través del tiempo y del espacio...Teniendo en cuenta que la misión de los museos no es únicamente divertir, sino principalmente educar; la obra de los museos consiste en enseñar al público a ver”¹⁰

⁸ Olivé, Negrete y Julio César, *op.cit.* p. 213

⁹ *Ibid.*, p.214

¹⁰ *Ibid.* p.215

El Museo de la Calle de Moneda ya sin las colecciones correspondientes a los periodos posteriores a la Conquista, reordenó su programa de exhibición, contó con el apoyo y la investigación de una nueva generación de investigadores que se había formado con las ideas de Manuel Gamio, Franz Boas y Herman Beyer, encabezados por Alfonso Caso, Ignacio Marquina y Eduardo Noguera. Surgió entonces la **Escuela Mexicana de Museografía** con Rubín de la Borbolla y Miguel Covarrubias, **asombrando a los visitantes con los nuevos recursos en cuanto mobiliario, iluminación, vibrantes gamas de color y llamativos sistemas gráficos de comunicación.**

Así, el **Viejo Museo** se transformó en **Museo Nacional de Antropología**, bajo el enfoque de los antropólogos profesionales que impregnados por las corrientes conocidas hasta ese momento (evolucionismo, culturalismo) propusieron una **visión de la antropología mexicana en la que las sociedades prehispánicas se presentarán al público diacrónica y sincrónicamente a partir de los horizontes culturales: la Prehistoria y el proceso civilizatorio en sus tres etapas evolutivas, el Preclásico. Clásico y Posclásico.** Asimismo, la aplicación de la **teoría de las áreas culturales**, cuyo representante máximo en México fue Paul Kirchhoff, quien definió la macro región de Mesoamérica con sus diferentes áreas culturales.¹¹

EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA EN EL EDIFICIO DEL BOSQUE DE CHAPULTEPEC.

Hacia los años sesenta la industria y la tecnología básica de México se caracterizó por una gran dependencia del capital exterior; el desarrollo económico, que se impulsó desde la época de la segunda guerra mundial, sorprendió a los mexicanos ante su incapacidad para atender, con medios propios, las necesidades impuestas por la industrialización.

¹¹ Solís, Olguín Felipe Roberto, “Azares y aventuras de las colecciones del Museo Nacional de Antropología” en *Museo Nacional de Antropología, México, Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario*, Barcelona-España, CONACULTA-INAH-Turner, 2004. p.80

Los egresados de las instituciones de educación superior que ambicionaron estudios de posgrado en especialidades científicas, tuvieron que recurrir, en calidad de becarios a las universidades extranjeras. La estructura educativa del país, exigió una reforma radical para ajustar la realidad del sistema político con la demanda de personal especializado, que evidenció, la insostenible dependencia tecnológica; y la competencia desventajosa para México, en el mercado internacional.

Al presidente Adolfo López Mateos (1958-1964), correspondió afrontar la heterogeneidad del sistema mediante un programa educativo que incluyó la incorporación de textos gratuitos para toda la primaria.¹² Con la aplicación del Plan de once años, el Estado enfatizó la conducción del “proceso mental y emocional “ de los escolares; las escuelas públicas cumplieron la función de enlace entre la recreación infantil y las necesidades de su grupo de pertenencia. Mediante el fomento de un espíritu responsable y “de amor a la verdad”, se buscó que los niños aprendieron labores fáciles para iniciar un tránsito entre la vida del hogar y la organización cotidiana de su instrucción obligatoria.

Jaime Torres Bodet, como Secretario de Educación, difundió entre el pueblo las ideas del régimen Lópezmateista con una ambición vinculadora de su maestro José Vasconcelos.

Entre los **objetivos de la reforma del sistema educativo estuvo el amar a la patria y apreciar el valor de la libertad, de la independencia, de la paz entre las naciones y de la solidaridad de los hombres y de los pueblos.**

En efecto, la reducción de alternativas para conformar entre los estudiantes una línea de pensamiento crítico, capaz de convertirse en acciones responsables de un país joven, en plena construcción de sus verdaderos valores era la causa principal de su desorientación nacional y su confusión política. En 1958, el Estado predicaba el ejercicio de la inteligencia y las aptitudes creadoras, para prepararse a servir al pueblo con laboriosidad y

¹² Con los libros texto y los cuadernos de trabajo como recursos didácticos se intentó facilitar la enseñanza de la historia y de las otras asignaturas del programa. Para febrero de 1961 la SEP. puso en vigor los Nuevos Programas de Educación Primaria por el Sistema de Áreas en todos los grados, así desaparece la asignatura de Historia, ya que, la Historia, la Geografía y el Civismo se integraron en el área llamada Comprensión y Mejoramiento de la vida Social.

sentido cívico; ante el impacto que provocó esa esforzada industrialización, “el gobierno invocaba a la razón para contrarrestar las desiguales manifestaciones de tantos países, de tantas culturas, de tantas lenguas, de tanta pobreza e ignorancia de estas tierras nuestras”¹³.

Al interesar a los niños en su medio geográfico, en la economía y las estructuras sociales y culturales de su país, las escuelas despertarían el sentimiento de colaboración, conservación y desarrollo de los valores y recursos que el medio ofrecía.

Una altruista y tolerante participación en la vida familiar, escolar y de la comunidad, era requisito indispensable del proceso de gestación académica de hombres integrados a su época y a su realidad.

En las universidades e institutos de educación superior se multiplicaron los actos de violencia, huelgas, protestas, pugnas internas por el poder y discusiones sobre las razones de llegar a ser instituciones autónomas..¹⁴

Por otro lado, el presidente López Mateos enfrentó en 1959 con mano dura la huelga de los ferrocarrileros encabezada por Demetrio Vallejo líder del sindicato no oficialista, declarándola inexistente e ilegal, cesó a miles de trabajadores y encarceló a los líderes y además ordenó al ejército la toma de las instalaciones ferroviarias.

Aplacó las manifestaciones de descontento político social de los estados de Morelos y Guerrero que culminaron con el asesinato del dirigente campesino Rubén Jaramillo y el encarcelamiento del líder Genaro Vázquez.

La política internacional de López Mateos, supo establecer relaciones amistosas que colocaron a México en un importante lugar dentro del concierto mundial de las naciones.

Entre las actividades, más importantes de ese sexenio destacan: la creación del Centro Internacional de Investigaciones del maíz y el trigo, la nacionalización de la industria eléctrica, la reintegración a México del territorio del Chamizal por los Estados Unidos de Norteamérica, la creación del Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado, (ISSSTE), la creación del Instituto Nacional de Protección a la Infancia, (INPI), la fundación

¹³ Robles, Martha, *Educación y sociedad en la historia de México*, México, Siglo Veintiuno, 12ª Ed., 1977. p.196

¹⁴ *Ibid.* pp.194-197

de la Unidad de Estudios Profesionales de Zacatenco del IPN. La obtención de la sede de los XIX Juegos Olímpicos para la ciudad de México, la creación de los museos nacionales como el Museo Nacional del Virreinato, Museo Nacional de Arte Moderno y el Museo Nacional de Antropología en el bosque de Chapultepec.

Este último se gestó, en el momento en que México se había vuelto, como una especie de centro de atracción para el estudio de la Antropología. En las aulas de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH), habían desfilado estudiantes de alrededor de cuarenta países diferentes. Y muchos de los antropólogos que estaban al frente de las Instituciones Antropológicas de Latinoamérica habían egresado de la Escuela Nacional de Antropología Mexicana.

El prestigio de la ENAH en México y en el resto del mundo entero se debía a que era la única en impartir en una sola escuela las diferentes ramas de la Antropología: Antropología Física, la Antropología Social, la Arqueología, la Etnología y la Lingüística.

Mucho del interés, que algunos mexicanos de ese momento manifestaron por la Arqueología y la Antropología se debió a la difusión que se les dió mediante la radio, la televisión, la prensa, el cine, las conferencias impartidas con la intención de que el público comprendiera su pasado prehispánico, colonial(1521-1535) y virreinal (1535-1821). Además de los paseos organizados por el Departamento de Promoción y Difusión del INAH: a zonas arqueológicas, visitas a los museos, etc., pero sobre todo a “que el gobierno del Presidente Adolfo López Mateos ha puesto tanto interés en el descubrimiento de zonas arqueológicas. Es muy palpable esa resurrección del interés por nuestros valores”¹⁵.

También los gobernadores de los diferentes estados mostraron interés y colaboraron en la difusión de los conocimientos de la Historia y de la Arqueología en México. “Para ello solicitaban al INAH las “misiones” que iban a distintas partes de la república a dar conferencias”.¹⁶

¹⁵ Entrevista Poniatowska, Elena, a Eusebio Dávalos Hurtado, Director General del INAH, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20 México D. F, Núm. 116, mayo 1964. p.VI

¹⁶ *Ibid.* p.VI

Se pensaba que gracias a los descubrimientos de Teotihuacan, se podría conocer bien la Historia de nuestro país, porque la Arqueología al ser un apoyo fundamental de la Historia, reforzaba la personalidad del individuo. “Quién conoce sus antecedentes, quien conoce bien la historia de su país, está en mejores condiciones de poder hacer que éste progrese..El conocer a nuestro país nos dará mayor seguridad para actuar..si sabemos perfectamente que es el mexicano, cuáles son sus antecedentes, cómo fue su cultura, qué posibilidades tuvo de crear, de construir, de formar una nacionalidad”¹⁷

Al mismo tiempo, que se vivía la euforia por la creación del nuevo Museo, la Secretaría de Educación Pública reconoció (que las reformas a los Programas de Educación Primaria por el Sistema de Áreas, (ver la nota 12) que implicó la desaparición de la Asignatura de Historia, pues esta se fusionó con la Geografía y el Civismo en el Área de Comprensión y Mejoramiento de la Vida Social) limitaciones en la aplicación del Nuevo Programa, tales como:

a) Desconocimiento de la programación, b) uso excesivo de los métodos globalizadores, c) maestros que continuaron laborando “con el programa antiguo utilizando técnicas conocidas por ellos”.¹⁸

Mientras tanto, en el Bosque de Chapultepec, (el lugar de recreación popular que fué elegido para edificar el nuevo Museo y de esta manera aprovechar la afluencia de los mexicanos que no tenían la costumbre de visitar museos) se trabajaba de manera vertiginosa para lograr la conclusión del espacio que albergaría las piezas, que en el edificio de Moneda Núm. 13, se exhibían , a decir del director encargado del nuevo Museo, de la mejor manera posible, “pero unas estaban en un piso, otras en otro; había un sinnúmero de escaleras, los salones no se adaptaban a la presentación científica de los objetos”¹⁹ .

En el Museo de Chapultepec se pretendió un ordenamiento y exhibición de los objetos distinta, no se deseaba hacer propiamente un Museo de Arte, sin que esto significara que los piezas no tuvieran un valor estético, más bien, el propósito era lograr un **“verdadero Museo de Ciencia Antropológica, es**

¹⁷ *Ibid.* p.VII

¹⁸ Cerna, Manuel., *Análisis y Aplicación de los Procesos de Educación Primaria*, Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, 1964. p.102

¹⁹ Entrevista de Poniatowska Elena, a Ignacio Bernal Director del Museo Nacional de Antropología, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20, México D.:F., Núm.116, mayo 1964. p.IV

decir, mostrar como fueron nuestros antepasados; qué significaban estas culturas del México Antiguo,...la etnología va a seguir hasta nuestros días, a tal grado que hay una serie de elementos en uso, hoy en día, entre los grupos indígenas que van aparecer en el Museo”²⁰

La intención del Museo, según refirió el presidente López Mateos fué que los mexicanos al salir de él se sintieran orgullosos de serlo, que fuera un laboratorio vivencial del aprendizaje del cual se aprendiera sólo con ver. Además de transmitir un mensaje válido, es decir, que el visitante viviera lo que estaba viendo, que aprendiera a ver las piezas, a valorarlas a saberlo visitar, visitarlo de manera reiterada y con esto demostraría su interés por conocerlo. “Para los verdaderamente interesados habrá conferencias; una grande para el gran público y otra para especialistas, o temas más especializados,...Tendremos además proyectores de cine y una gran sala para exposiciones temporales, ya no sólo de objetos mexicanos sino de objetos de China, India, Egipto..”²¹

En el vestíbulo del Museo se proyectó una Sala Resumen; que funcionaría con un criterio de espectáculo la instalación se encargó al escenógrafo Julio Prieto. En esta sala, se prepararía al visitante para su recorrido, mediante un resumen imaginativo y ameno de lo que fueron estas culturas que surgirían ante él. Esta exhibición duraría aproximadamente de diez a quince minutos, sería diseñada de manera teatral a base de voces, luces, sonido; maquetas, reflectores y una serie de elevadores que irían mostrando las piezas de acuerdo a la narración (cabe el comentario que la representación resultó impactante y atractiva para los diferentes públicos, pero desafortunadamente no se incluyó al mundo indígena).

Es necesario señalar que en el siglo XXI, después de la remodelación del Museo se implementó un multimedia de mayor duración, que tampoco contempló al mundo indígena y que en opinión de los maestros visitantes resultó menos didáctico.

El nuevo Museo se planeó como un espacio dinámico, forzosamente tendría que estar cambiando para albergar los nuevos descubrimientos,

²⁰ Ibid. p V

²¹ Ibid. p.VI

actualizar las investigaciones y exhibiciones “Todo esto lo sabe el propio presidente de la República que personalmente investigó la cuestión y la estudió muy a fondo, y se dio cuenta que este Museo sería una gloria para México”.²²

CARACTERÍSTICAS DE LA ARQUITECTURA HISTÓRICA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

El arquitecto encargado de desarrollar el proyecto del nuevo Museo Nacional de Antropología fué Pedro Ramírez Vázquez, este mencionó que la arquitectura es una disciplina de servicio, para hacer que el usuario viva, habite y use los espacios arquitectónicos, por lo que, **en los museos se identificaron los factores de usuarios básicos: el usuario visitante que es el espectador individual o de grupo y el usuario protagonista que son los documentos, testimonios, vestigios, antecedentes, relatos, conocimiento y vigencia contemporánea del tema central del Museo.** Serían estos principios los que orientaron la compleja organización del Museo Nacional de Antropología y su construcción en sólo 19 meses de febrero de 1963 al 17 de septiembre de 1964, con un costo de 170 millones de pesos.

La base para la solución arquitectónica de un Museo con presentación didáctica, espectacular y con las características, además de los museos tradicionales, fue recrear la atmósfera prehispánica a base de mantener vivos los valores estéticos de la arquitectura del México Antiguo, que resultaría familiar para los objetos exhibidos, pero sin llegar a su repetición.

Los valores estéticos serían la generosidad del espacio, sobriedad en el tratamiento de los materiales, la composición a base de luz y sombra en zonas claramente definidas, con gran ornamentación o con una notoria sencillez.

En el espacioso patio se recordaría el Cuadrángulo de las Monjas en Uxmal, cuya planta baja es muy sobria y el primer nivel extraordinariamente ornamentado, pero siempre muy definido, con la cadencia técnica respecto a su época. Esos serían los valores que se tratarían de conservar, pero con materiales del México de los años sesenta y con la técnica de que se disponía.

²² Ibid. pVII

Por ejemplo: mármoles de Santo Tomás, Puebla, con los cuales estarían recubiertos todos los muros en forma semejante a las grandes paredes del Juego de Pelota de Chichén Itzá, que es de junta horizontal continua, con la vertical libre.

El uso de mármol de Tepeaca, Puebla, para los pisos; el mármol blanco de Durango; los pisos exteriores de recinto y cantera de Querétaro; los recubiertos internos de caoba y los materiales de hierro y cemento serían totalmente mexicanos.²³

El arquitecto Pedro Ramírez dijo que el espacio se planteó con una circulación aislada que permitiera al visitante llegar a alguna sala en específico, sin tener que recorrer las veinticuatro salas. Para ello, contaría con un gran patio central por el que se tendría acceso a todas las salas, ésta (como arriba indiqué) es una característica de las construcciones mayas, permitiendo al visitante una vista al exterior del edificio, y salir de las salas para relajarse.

Para que los visitantes pudieran transitar libremente en el patio, aún en épocas de lluvias, se construyó la fuente invertida denominada el “Gran Paraguas”, que además serviría para captar el agua de lluvia. Se decidió que esta caída de agua fuera permanente, formando una cortina alrededor de la columna que marca el respeto al entorno natural. La superficie del “Gran Paraguas” sería de 84 X 52 metros con un soporte central y 82 cables que lo sujetan verticalmente. “El Paraguas” sería una solución técnica, para la resolución arquitectónica del gran patio.

La columna que sirve de soporte fué revestida en bronce con un relieve escultórico sugerido por Torres Bodet y realizado por los escultores Tomás y José Chávez Morado. Tiene los tres elementos clásicos de una columna, base, fuste y capitel. Hacia el punto cardinal Este, los altorrelieves representan la integración de la Cultura Mexicana. En la base el águila y el jaguar, símbolos del día y la noche, refieren el pasado prehispánico, entre ellos la espada de la conquista y el sol naciente.

En el fuste, la espada se clava en una ceiba, árbol sagrado de los mayas, que en su parte superior abre en dos rostros, uno indígena y otro

²³ Ramírez, Vázquez Pedro, “El Museo hace cuarenta años El mejor juez de la arquitectura es el tiempo”, en *Museo Nacional de Antropología*. México, Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario, Barcelona-España, CONACULTA-INAH-Turner, 2004. p.53

español, alegoría del mestizaje, sobre éste el emblema nacional de México el águila devorando la serpiente.

Al Oeste, en la base las imágenes prehispánicas y sobre la representación del agua, un sol poniente, señalando el rumbo por donde México inició su proyección al mundo con la expedición a las Islas Filipinas, en el fuste una vigueta de acero que además de hacer alusión a una cancha para jugar pelota, simboliza junto con la rosa de los vientos la firmeza y amplitud de esa proyección, más arriba la alegoría de la fisión nuclear. En el capitel un hombre con los brazos abiertos y una paloma de la paz.

Al Norte y al Sur tres armas hieren el cuerpo de la columna, metáfora de México señalando los movimientos sociales que han sacudido al país la Independencia 1810, la Reforma 1857 y la Revolución 1910.

La fachada del Museo, con su puerta totalmente de cristal se enfatizó con el relieve en mármol blanco del emblema nacional, el águila esculpida por José Chávez Morado.

En el vestíbulo de 43 metros se ubica un promontorio que evoca la pirámide de Cuicuilco, con su alfombra roja, recuerdo de la erupción del volcán Xitle, donde se exhibiría la “pieza del mes”.

En su interior, esta la Sala de Orientación donde se muestra al público un resumen del México Antiguo, actualmente por medio de un multimedia como ya mencioné.

A la derecha se encuentra el auditorio “Jaime Torres Bodet” con 400 butacas y excelente acústica. Al exterior se encuentra el mural de Rufino Tamayo cuya temática es “El día y la noche”, sintetizando el pensamiento prehispánico.

Los textos grabados en las paredes del vestíbulo refieren mediante el discurso gubernamental, del licenciado Adolfo López Mateos y Jaime Torres Bidet, la trascendencia y el contenido del Museo.

Ahí mismo, se encuentran las oficinas, la tienda, los servicios sanitarios y la Sala de Exposiciones Temporales nacionales y extranjeras. De ahí se puede pasar a los servicios de la planta baja y la planta alta.

En la planta alta se encuentra la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia “Eusebio Dávalos Hurtado”. Anteriormente, se ubicaba la Escuela Nacional de Antropología e Historia que en 1970 se trasladó al sur de la ciudad,

ahora se localizan en ese espacio los Departamentos de Investigación: Lingüística, Etnohistoria, Arqueología Subacuática y Archivos, Biblioteca del INAH y el auditorio "Fray Bernardino de Sahagún".

En la planta baja se hallan el Departamento de Servicios Educativos, el auditorio interior y el exterior, el área para talleres educativos ilustrada con los murales de "La ronda de los niños" de Fany Rabel y "La vida cotidiana de un niño mexicana" de Regina Raúl y como resultado de la remodelación del Museo el mural de "La religión de Mesoamérica" de Raúl Anguiano que se localizaba en la hoy desaparecida Sala de Mesoamérica y también una cafetería actualmente concesionada a los Restaurantes Meridiem.

Bajo las Salas de las Culturas Prehispánicas están las bodegas de Arqueología y Etnografía, áreas de investigación, conservación, restauración y mantenimiento y durante 20 años se conservó la casa del intendente, la cual desapareció posteriormente por cuestiones administrativas.

Se disponía de 6 semanas para el traslado e instalación del acervo del Museo de Moneda Num.13 a el Bosque de Chapultepec. Este trabajo se organizó por salas, por cuadrillas formadas por un asesor científico, un arquitecto residente, un museógrafo, un electricista, etc., en fin de todo un equipo por sala. La Piedra del Sol, La Coatlicue, La Chalchiuhtlicue, el Oceloth-Cuauxicalli, se trasladaron muy cuidadosamente por su monumentalidad. Se reprodujeron la Tumba y Lápida de Pakal y el edificio de los murales de Bonampak, pintados por Rina Lazo.

El traslado más representativo fué el de la escultura de Tláloc el 16 de abril de 1964 teniendo como marco un gran aguacero inusual en esa época del año.

En el montaje museográfico, Mario Vázquez y Alfonso Soto Soria, coordinaron los trabajos para que a pesar de la diversidad del tratamiento de los curadores de cada sala, hubiera unidad en todo el conjunto;(es importante señalar, que ésta se perdió como resultado de la remodelación del Museo).

Para enriquecer los vestigios y testimonios del Antiguo Museo, se contó con el trabajo de Ignacio Bernal y otros asesores científicos. El CAPFCE (Comité Administrador del programa Federal de Construcción de Escuelas) se encargó de costear la organización, investigación y adquisición de objetos que solicitaron los asesores. Por ejemplo, Román Piña Chán, excavó e investigó las

esculturas de la Isla de Jaina, Campeche, que se exhiben en la Sala Maya. Se hicieron gestiones para la adquisición de piezas de colecciones privadas como la olmeca de Miguel Covarrubias.

A la altura de la fuente de “El Paraguas” empiezan las Salas de Arqueología en la planta baja y las de Etnografía en la parte alta, con elevadores y después de la remodelación también con escaleras eléctricas.

Ante la disyuntiva de mostrar al público el pensamiento prehispánico, Ángel María Garibay y Miguel León Portilla junto con los asesores de cada sala seleccionaron poemas y pensamientos del México Antiguo que decoran las paredes al comienzo de cada sala, inspirados en la arquitectura romana.

La primera sala fue la de **Introducción a la Antropología, (hoy Sala de Exhibiciones Temporales**, debido a que durante la reestructura se había montado la **Sala de Culturas Indígenas de México** con el propósito de actualizar a la luz de los nuevos descubrimientos el vínculo del proceso histórico-cultural pasado y presente, bajo el argumento de que lo concerniente a Mesoamérica estaba superado y que además era importante ilustrar las ausencias de la transición del México Antiguo al México Contemporáneo; desafortunadamente el objetivo no se logró y el contenido de la sala se removió).

Le siguieron la **Sala de Mesoamérica, (hoy desaparecida y en su lugar la Sala de Introducción a la Antropología), Orígenes, (hoy Poblamiento de América), Preclásico, (hoy Preclásico en el Altiplano Central), Teotihuacan, Tula (hoy Los toltecas y su época).**

Y al centro la **Cultura Mexica**, lugar determinado por el arqueólogo Alfonso Caso Andrade, con el argumento de ser “la cultura que estaba viva al momento de la conquista”.

Continúan las **Salas de Oaxaca, (hoy Culturas de Oaxaca)**, las de las Costas con **Golfo de México (hoy Culturas de la Costa del Golfo), la Sala Maya, Sala de Occidente (hoy Culturas del Occidente) y la Sala del Norte de México, (hoy Culturas del Norte).**

Al final del recorrido por el pasado de México, los asesores decidieron poner un hermoso poema del Chilam- Balam:

Toda luna, todo año.
Todo día, todo viento.
Camina y pasa también.
También toda sangre llega
Al lugar de su quietud.

Al centro del gran patio está el estanque, con vegetación lacustre que recuerda el hábitat de los mexicas y además, los elementos de la naturaleza simbolizados por la tierra, el viento y el fuego. El doctor. Alfonso Caso determinó que la inscripción sintetizadora e introductoria de la Sala Mexica fuera “Cem Anahuac Tenochca Tlalpan”, esto es, “El mundo es tierra de los mexicanos”. Esta inscripción fue muy polémica, por lo que en la renovación de la sala, los actuales asesores cambiaron el texto original por “Totenyo, Totauhca, Mexica”, “Nuestra Gloria, Nuestra Fama Mexica”.

Pensando que el público estaría ya cansado al llegar a la Sala Mexica, luego de haber recorrido las seis salas anteriores, después de un claro visual de 2.70 X 3.15 metros, el acceso a la sala se levanta 70 centímetros en una rampa de mármol blanco, por donde el visitante sube despacio y con calma hasta llegar a la entrada de la sala, mediante una rampa interior, que indica la circulación a seguir, para el mejor conocimiento de esta cultura. La sala tiene una distribución en planta con forma de cruz griega la Piedra del Sol al centro, la Diosa Coatlicue y una escultura basáltica de un águila a los lados.

En todas las demás salas se diseñaron dos niveles en el techo. El inicial presenta los antecedentes y la información general de la sala, le sigue el otro nivel donde está lo más trascendente e importante. En algunas, como la de los Orígenes, la Teotihuacana. La Tolteca, la Mexica, la de Oaxaca, la del Golfo y principalmente la Maya, se abre un gran ventanal hacia el jardín que permite salir y conocer la información que hay en ese espacio exterior, como es el caso de la reproducción del edificio con murales de Bonampak, y la reproducción del Templo Tzotz Choj, “Señor de la Dualidad”, descubierto por el arqueólogo y arquitecto Ricardo Robina, curador de la sala.

Después, de visitar 59 museos nacionales e internacionales y en específico la Galería Pitti de Florencia y el Museo del Vaticano, tan saturados, se concluyó según indica Ramírez Vázquez, que era necesario que el visitante pudiera entrar y salir libremente de las salas, sin necesidad de hacer el recorrido de continuo.

Las salas de Etnografía Introducción a la Etnografía (hoy Pueblos Indios), Los Huicholes y los Coras (hoy Gran Nayar), Los Purépechas (hoy Purécherio), Los Otomianos (hoy Los Otopame), Sierra de Puebla, Sala de Oaxaca (hoy Oaxaca: Pueblos indios del sur), La Costa del Golfo (hoy Costa del Golfo: Huasteca y Totonacapan), Los Mayas de Tierras Bajas- Los Mayas de Tierras Altas (hoy Pueblos Mayas), Sala Grupos del Noroeste (hoy El Noroeste: Sierras, Desiertos y Valles) y Los Nahuas en el piso superior siguieron los mismos propósitos y conceptos, aunque el acervo era muy reducido.

Por lo anterior, Torres Bodet encargó a Ignacio Marquina a que junto con los asesores organizaran expediciones al interior de la República para obtener información de las étnias.

Así para lograr la autenticidad en la reproducción de algún hábitat se invitó a los lugareños de la zona a trasladarse al Museo para auxiliar a los museógrafos y arquitectos, aunque en realidad los dirigieron.

Ramírez Vázquez menciona que se planteó la forma de complementar la información de cada sala con ilustraciones de gran calidad pictórica, respetando el contenido histórico. Entonces, Torres Bodet determinó que esta labor se solicitara los más reconocidos artistas plásticos. Por ello, hay obras de muchos artistas que han sido Premio Nacional de Arte, como Jorge González Camarena, Dr. Atl, y Nicolás Moreno, Alfredo Zalce, Pablo O'Higgins, Matias Goeritz, Carlos Mérida, Leonora Carrington, Rufino Tamayo, Rafael Coronel, Raúl Anguiano, Rina Lazo ninguno de los cuales cobró un sólo peso.

Los artistas fueron seleccionados de acuerdo al guión y propósito museográfico que determinó el asesor científico de cada área.

El Consejo decidió seleccionar a un grupo de 30 jóvenes de 18 a 25 años, con formación universitaria y dominio de tres idiomas para formar el equipo de guías que atendería al público. Estos jóvenes asistieron, mientras se construía el Museo, a conferencias impartidas, por maestros como Arturo

Arnaiz y Freg, Salvador Novo, Ignacio Marquina y pláticas sobre cada sala realizadas por los asesores y museógrafos a cargo. Para asegurar su pago, ya que no estaban contemplados en el presupuesto de la plantilla de empleados, se estableció un fideicomiso en el CAPFCE (Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas).

Finalmente el nuevo Museo Nacional de Antropología del Bosque de Chapultepec fue inaugurado por el presidente Lic. Adolfo López Mateos, Jaime Torres Bodet Secretario de Educación, el encargado del proyecto arquitectónico Pedro Ramírez Vázquez entre otras personalidades, el 17 de septiembre de 1964.²⁴

DE LA MUSEOGRAFÍA TRADICIONAL A LA MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA.

El criterio de la museografía tradicional cuando las piezas son universalmente conocidas como las del arte egipcio o del clásico griego, se limita a presentar las grandes joyas, las piezas consagradas para un público que se supone conocedor. Pero cuando se trata de las culturas mexicanas, las cuales no sólo el extranjero, sino “nosotros mismos, estamos aprendiendo a conocer, el museo debe seguir el otro criterio: el didáctico, alternando la lección con el objeto original”²⁵

La instalación del Museo Nacional de Antropología permitió difundir y consolidar en las nuevas generaciones los criterios y soluciones de lo que ya era tan conocido en el mundo de los museos: la herencia de la **museografía mexicana didáctica**, en la que “mucho nos apoyamos, recordando la enseñanza y realizaciones de los maestros Rubín de la Borbolla, Luis Covarrubias, Carlos Pellicer, Fernando Gamboa y de quienes nos formamos con ellos Mario Vázquez y Alfonso Soto Soria”²⁶

Así, al visitar el Museo Etnográfico de Roma, se aprendió que no era conveniente sobredimensionar los medios de exhibición para no distraer la atención hacia los objetos que contienen. Con estas visitas se llegó a

²⁴ *Ibid.* pp.29-55

²⁵ Entrevista Suárez, Luis, a Pedro Ramírez Vázquez, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20 México, D.:F., Núm.116, mayo 1964. p.XIII

²⁶ Ramírez, Vázquez Pedro. *op.cit.* p.53

soluciones que permitieron al público experimentar las sensaciones que vivían los arqueólogos al realizar sus descubrimientos, como la ofrenda y urna de Oaxaca y la tumba de Pakal en Palenque.

También según, Ramírez Vázquez con fines didácticos y vivenciales en cada sala funcionaría un espectáculo de luz y sonido, por separado, con la dramatización de un pasaje de la Historia de México. Además de la redacción de fichas (conocidas en el ámbito museográfico como cédulas) temáticas. introductorias o de pie de objeto encargadas a Salvador Novo, Tamayo, etc.

LA MUSEOGRAFÍA, SU IMPORTANCIA EN LA COMUNICACIÓN EDUCATIVA.

En todo museo el papel que juegan la museología y la museografía son relevantes. La primera estudia los conceptos por los cuales se rigen los museos y la segunda se encarga de materializar esas ideas. Así tenemos que la museografía son las técnicas de presentación, cuya tarea concierne: la clasificación ordenada y seleccionada de las colecciones del Museo para su correcta exposición. Esto mediante la aplicación de técnicas que propone la ciencia de la comunicación y diseños estéticos, que en ocasiones abarca la arquitectura misma del Museo, es decir, el plan de circulación, instalaciones técnicas y programación.

Por lo tanto, el campo de la museografía se enfoca en ver al Museo como Institución Social,(es decir, las comunidades se identifican y validan en él) cuyos objetivos, filosofía, organización y desarrollo están encaminados a resaltar el papel del Museo en esa sociedad.

Con el paso del tiempo, la función de la museografía se fue modificando formal, estilística y estéticamente. Para 1930, al postularse el Museo como el gran educador, la exposición se convirtió en un recurso educativo, con nuevos diseños y elementos complementarios que facilitaron al objeto la trasmisión adecuada de información. Más tarde, con el advenimiento de la comunicación como ciencia, la exhibición asociará y adoptará sus métodos y conceptos.

De esta manera, la exposición se enriqueció por un lado, en su planteamiento formal y conceptual por los estudios realizados en el campo de

la comunicación y de la semiología²⁷, y por el otro, de las investigaciones en el área de la educación, psicología, el diseño, y desde luego la museología.

Yany Herrman dice que una exposición a partir de los objetivos propios del Museo se puede definir como “un medio de comunicación que se basa en los objetos que se van a exponer y los elementos complementarios, presentándose en un espacio determinado, por medio de técnicas especiales, ordenadas con arreglo a una secuencia definida cuyo fin u **objetivo es la transmisión de ideas, conceptos, valores o conocimientos**”²⁸

La tarea así definida tiene como fundamento al individuo como receptor—perceptor, un medio que son los objetos y como todo canal de comunicación una meta: producir una respuesta, es decir, afectar e influir.

El museo contemporáneo como medio de comunicación a través de los acervos de sus exposiciones, desempeña una labor relativamente nueva. Su estudio abarca dos áreas:

- a) El estudio del público.
- b) La investigación de la exposición como sintagma.

En el estudio de público: Se han hecho encuestas y análisis acerca de la composición y características del público, su relación con el Museo, sus necesidades, el impacto que la exposición tiene sobre él y el grado de aprendizaje alcanzado mediante ella.

La investigación de la exposición como sintagma: Implica el estudio de asociaciones cognoscitivas, apoyos visuales, canales, diseños, códigos, color y otros componentes de la exposición.

Como resultado de estos estudios se ha visto que la percepción de los objetos y el mensaje por ellos transmitido, cambia según el tipo de público, el cual por lo regular es sumamente heterogéneo y cuyas diferencias, tanto familiares como escolares, están íntimamente ligadas a las condiciones de apreciación o “decodificación” de los objetos.

²⁷ La semiología estudia los signos y los sistemas de signos en el seno de la vida social (lenguas naturales, códigos, sistemas de señales o de símbolos). Éste término se introdujo en la lingüística moderna, pone como ejemplo de sistemas de signos los ritos simbólicos, el alfabeto de los sordo mudos, las fórmulas de cortesía, las señales militares y el propio idioma.

²⁸ Herreman, Yany,. “La museografía El arte de comunicar y educar Cómo enriquecer el museo contemporáneo” en *Información Científica y Tecnológica*, CONACYT, Vol. 8, Núm. 121, octubre de 1986. p.17

Asimismo, el estudio sociológico de la comunidad permite establecer programas acordes y diseñar en ocasiones exposiciones que satisfagan las necesidades culturales y de información de la población asidua al Museo.

De acuerdo a la **intención del emisor la exposición** puede tener distintos fines de comunicación:

1. Deleite.
2. Informativos.
3. Didácticos.
4. Socio-políticos.

1.- En la exposición de comunicación para deleitar, la relación objeto-sujeto, es la más importante, pues se plantea el fenómeno del goce estético. Los auxiliares museográficos contribuyen a promover y facilitar la percepción de la belleza del Museo.

2.- La exposición de comunicación como sistema de información, se trata de mensajes concretos cuyo fin es informar a un grupo más o menos determinado acerca de un tema específico. Es lo más parecido al concepto de comunicación masiva, entendiéndose por esta la transmisión de un mensaje a un grupo de individuos que difieren tanto en educación como en intereses.

3.- En la exposición de comunicación con intención de educación, la exposición incide en dos niveles: a) como apoyo escolar a los programas establecidos dentro de una educación formal y b) como vehículo de educación permanente.

4.- En la exposición de comunicación con fines sociopolíticos, las fuerzas económicas y políticas buscan influenciar a la masa de población mediante los mensajes transmitidos, de tal forma que sus intereses sigan prevaleciendo.

La exposición como medio de comunicación tiene tres instancias complementarias que al interrelacionarse inciden unas en otras:

- a) La Sociología, que aporta la investigación y reflexión sobre aspectos socio-culturales.
- b) La Psicopedagogía, que abarca la percepción y la estructuración cognoscitiva, entre otras.

- c) La de diseño, que se refiere al conjunto de técnicas que maneja proporciones, valores, colores, formas, etc.,

Resumiendo: la museografía en su sentido más estricto “es una actividad dentro de los museos que integra un área teórica (planteamientos de comunicación); una artística (diseño) y una técnica y museológica (elaboración), cuyo objetivo es la planeación, coordinación, diseño y elaboración de la exposición dentro y para los museos” ²⁹

EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA: LAS CORRIENTES HISTÓRICAS Y LA MUSEOGRAFÍA.

Como ya mencioné la museología estudia el concepto por el cual se rigen los museos y la museografía se encarga de materializar sus ideas. “Como todo proceso creativo e interpretativo, la museografía presupone un componente personal sujeto a revisión y cambio. Pero es allí donde radica su riqueza de transformar una idea en un discurso material concreto, pleno de significados”³⁰

El primer Museo Nacional se fundó como ya indiqué en un edificio de la Universidad Pontificia en 1825, ahí se inició la historia museística de México. En el se exhibieron objetos de diversa calidad y origen en forma desordenada, en 1867 adquirió un orden más definido y apoyo presupuestal, en 1944 el Museo Nacional se quedó exclusivamente con las áreas de Arqueología y Etnografía hasta 1964 cuando vivió una transformación fundamental con el proyecto más ambicioso que se ha dado en México en materia de museos, El Museo Nacional de Antropología.

Para su fundación se conjugaron varias circunstancias: una política de estado muy clara en materia cultural, una convicción acerca del papel del museo en materia educativa, un arquitecto y su equipo experimentado en retos mayúsculos, un grupo de especialistas dispuestos a la renovación, una

²⁹ *Ibid.* p.19

³⁰ Ortiz, Lanz José Enrique, “De fundaciones y refundaciones. Una práctica en búsqueda de definición” *en Museo Nacional de Antropología. México. Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario*, Barcelona-España, CONACULTA-INAH-Turner, 2004. p.425

excelente colección, un grupo de artistas que confrontaron su obra con el pasado y un público del que se esperaba aprendiera a admirar el Museo, respetarlo y sobre todo identificarlo como propio, un presidente, Lic. Adolfo López Mateos y un Secretario de Educación Pública, Jaime Torres Bodet quienes intuyeron el profundo sentido de **identidad nacional** que podía plasmarse en una obra de este tipo

Torres Bodet, indicó en su momento **que el Museo debía responder a tres funciones: estética, didáctica y social**, planteamiento que según los especialistas en **el siglo XXI sigue vigente, cambiando** lo referente a la **didáctica** en la que se implementó un **programa más ambicioso de comunicación educativa, que pretende tomar en cuenta a los visitantes y sus diferentes necesidades de información.**

Con la reestructura la función social del museo también se modificó, diferenciando los tipos y niveles de información de la obra y la transmisión de los mensajes según lo que busca el usuario. El fundamento vigente del museo habla de tres grandes campos: la colección, los públicos y la comunicación entre ellos.

Los planteamientos museográficos plasmados en el Museo Nacional de Antropología en 1964 constituyeron un parteaguas tanto en la historia de la museografía en México como en lo mundial: guiones de excelencia, las grandes colecciones y la propuesta de comunicación museográfica dieron como resultado uno de los museos de mayor calidad.

Algunas de las propuestas válidas fueron la ordenación geográfica y cronológica de cada cultura, colocados al inicio de las salas. Sin embargo, para José Enrique Ortiz Lanz Coordinador Nacional de Museos y Exposiciones del INAH, **los planteamientos museográficos del nuevo siglo que requieren revisión son: el orden cronológico de cada cultura o región debido a la franca discusión, porque ciertos hilos conductores dan más una idea de continuidad que de desarrollos paralelos**, los cuales generalmente se entrecruzan y se influyen mutuamente. **La nueva propuesta obedece a guiones organizados por temas.**

Uno de los problemas que presenta el Museo Nacional de Antropología es la división entre Arqueología y Etnografía. La idea original de **Pedro Ramírez Vázquez contempló que las salas de Arqueología, ubicadas en la**

planta baja, se comunicaran con las de Etnografía, en la superior, por medio, de elevadores que permitieran el recorrido continuo del pasado al presente. Y aunque la solución técnica sigue pendiente, no queda duda que **ese enlace debe darse en el futuro, para propiciar una visita más clara, hoy dificultada por la longitud del recorrido y por la falta de difusión e interés en los Pueblos Indios.**

La mayor objeción es la distribución de los espacios, originada tanto por los hallazgos en materia arqueológica, como el intento de revaloración de muchos grupos étnicos y regiones del país por considerarse en la actualidad parte del patrimonio intangible.

Si, en **1964 la cultura mexicana constituyó** el centro del Museo Nacional de Antropología y del propio discurso oficial, alrededor de la cual se construyó **la nacionalidad** según un **razonamiento político etnocéntrico** que respondía a los **intereses e ideologías de la época, hoy existe una perspectiva más regional de la historia y de los valores nacionales.**

En el futuro, menciona Ortiz Lanz será imprescindible **matizar** el uso de las salas especialmente diseñadas para las culturas que albergan, modificando **esa visión acentuando la presencia de otras etnias.**

En 1964 los museólogos, museógrafos y especialistas en servicios educativos desarrollaron la base de la actual comunicación museográfica del Museo Nacional de Antropología. Los cedularios, fotografías, materiales de apoyo (dioramas, maquetas, réplicas), ilustraciones y los incipientes recursos tecnológicos, fueron la base de muchos proyectos que se desarrollaron y se siguen planeando años después.³¹

LA REESTRUCTURA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA A FINES DEL SIGLO XX.

En los últimos cuarenta años el quehacer del INAH y de las instituciones ligadas a la actividad cultural, las disciplinas antropológicas e históricas se han revisado y modificado. El Museo Nacional de Antropología sigue siendo la sede

³¹ Ibid. p426

de mayor presencia para la difusión del patrimonio cultural y su dinamismo. Por ello, la visión sobre la manera de organizar los discursos museológicos y museográficos ha cambiado y se extendió a la fundación de museos regionales y de sitio promovidos por el INAH durante la dirección de Enrique Florescano (1982).

Para el gobierno del presidente Salinas de Gortari (1988-1994), junto con los Proyectos Especiales de Arqueología se experimentaron nuevas formas de comunicar y exhibir en museos como: el de Dzibichaltún, Paquimé, Xochicalco, Teotihuacan y Monte Albán, el Museo de las Culturas de Oaxaca en el antiguo convento de Santo Domingo.

La efervescencia de cambio, en los inicios de la década de los noventa, alcanzó al Museo Nacional de Antropología, en especial, a la Sala Maya, en la que se modificaron algunos cedularios y se incorporaron piezas que dieron cuenta de los nuevos sitios explorados.

En 1997 la titular del INAH María Teresa Franco, propuso la renovación integral del Museo Nacional de Antropología. Así estando como directora del Museo Mercedes de la Garza Camino, en la Coordinación Nacional de Museos, Miguel Ángel Fernández, el arquitecto Alfonso Soto Soria quien participó en la fundación de este recinto, encabezó la propuesta para renovar completamente el discurso museológico y museográfico del Museo.

El concepto de modificación retomó algunos de los valores de la propuesta original, actualizando y revisando los contenidos de cada sala. Para por un lado, "reflejar el estado actual de las investigaciones arqueológicas y etnográficas de las culturas representadas y, por el otro, dar a conocer el acervo acumulado por más de 30 años en las bodegas y los museos regionales depositarios de un patrimonio federal, conforme al modelo de descentralización entonces llevado a cabo, y respetando sus colecciones en exhibición permanente"³²

Los especialistas después de discutir y evaluar cada guión se inclinaron por una visión integral, a diferencia del discurso personal que había caracterizado las propuestas anteriores. Fueron las once Salas de Etnografía las que causaron más controversias y de acuerdo a Ortiz Lanz

³² Ibid. p.428

(responsable del proyecto museográfico), para resolver la indiferencia de los visitantes que normalmente las ignoraban por encontrarse en la parte alta y por su extensión, se colocaron dos escaleras eléctricas en la planta baja que además de ofrecer comodidad invitan a visitar las salas superiores. Es necesario señalar, que como resultado de mi práctica laboral cotidiana, me dí cuenta que hace falta difusión e interés real por conocer la cultura de los Pueblos Indios.

Para resolver, las cuestiones de contenido se reunieron los etnógrafos y los museógrafos discutieron problemas y plantearon soluciones, es importante destacar que no se tomó en cuenta la opinión de los Asesores Educativos fundamentada en la experiencia didáctica del trabajo con los diferentes públicos; ni las sugerencias pedagógicas de ciertas Etnohistoriadoras curadoras de sala (que tienen como primer carrera la formación de Profesoras en Educación Preescolar) acerca de la altura ideal de algunas vitrinas para favorecer la visión de los educandos, así como, la circulación más segura por los diversos espacios de las salas; predominando el criterio unilateral del museógrafo.

Entre las soluciones expuestas en el proyecto de reestructura destacaron:

1ª Que las salas de Etnografía, cuyo objeto es mostrar culturas vivas, pierden actualidad rápidamente, por lo que, **se propuso un discurso que presentara las permanencias culturales y la ideología subyacente, en lugar de presentar hechos u objetos aislados.**

2ª La discusión sobre los objetos etnográficos propiamente dichos, que incluyera la posibilidad de presentar museográficamente, cuando fuera necesario y sin plantear juicios sobre su valor estético, cubetas de plástico o botellas de refresco como elementos de la cultura material ya incorporados en muchas de las ceremonias tradicionales. No obstante, se decidió privilegiar la riqueza histórica de las colecciones etnográficas e incorporar a la exhibición objetos que, aunque fuera de uso, se consideraron grandes creaciones artísticas de los grupos étnicos, dándoles su perspectiva histórica y subrayando su contenido.

3ª A partir del carácter vivo de las culturas indígenas, existió la necesidad de su actualización constante. Para lo cual, se planearon espacios en los que se montarían pequeñas exposiciones temporales que presentaran temas importantes para las étnias, lo cual enriquecería y actualizaría las colecciones y el discurso museográfico.

4ª El cuarto punto en discusión fue la alteridad y la interpretación, es decir, el punto de vista de los especialistas acerca de culturas muy complejas, para lo cual, se procuró en la medida de lo posible, que los propios indígenas narraran su historia, limitando la participación del etnólogo a poner orden en la sala. Así **“el indio ya no es un objeto de curiosidad sino partícipe, promotor, difusor y usuario de su propio espacio y cultura”**.³³ Un ejemplo, es el maniquí de una india purépecha, calzando sandalias de plástico y en actitud de contemplar una vitrina, confundida entre los visitantes.

En 1964 los maniqués carecían de rostro lo que originó grandes polémicas, con la reestructura se pensó que al presentar al indio sin facciones, éste pasaba a formar parte de la masa. Finalmente se decidió restituir a los maniqués el rostro y los rasgos que caracterizan la riqueza y diversidad de los mexicanos.

En cuanto al mobiliario de exposición las ricas maderas finas se sustituyeron completamente por laminados plásticos y acrílicos (es importante destacar que no se cuidó la unidad del conjunto).

Ortíz Lanz menciona que no se trataba de una renovación, sino más bien, de una refundación, por lo que el discurso museográfico de cada una de las salas se transformó de manera radical, y cada espacio se volvió a pensar en función de sus colecciones y las nuevas propuestas

En el caso de la **Sala Mexica**, se duplicaron el número de objetos expuestos, al sacar piezas de la bodega y las provenientes de los recientes descubrimientos arqueológicos. De acuerdo al proyecto, el “cedulario también se revisó a fondo, se determinaron los tamaños, categorías y contenidos más adecuados, dando jerarquía a la información para facilitar su comprensión”³⁴

En mi quehacer cotidiano como Asesor Educativo comprobé que no existía relación entre lo que se informó y lo que todos los días utilicé como

³³ *Ibid.* p.429

³⁴ *Ibid.* p.430

material didáctico y esto puede explicarse porque se encargó la redacción de los textos de los cedularios para niños a una joven arquitecta que no tenía la menor idea de lo que hacía y no obstante el super gasto, éstas tuvieron que eliminarse; no sin antes reelaborarlas los Asesores Educativos, pero como la administración en turno no confió en nuestro trabajo y además ya no había presupuesto éstas se suprimieron y sólo se generarían en las exposiciones temporales de índole internacional que gozan de otro presupuesto.

Para la **Sala de Poblamiento de América** trabajaron más de 50 artistas plásticos en la elaboración de dioramas que presentan la información más reciente sobre la evolución humana y su cultura. Mi experiencia como Asesor Educativo, en el trabajo con grupos de diferentes niveles escolares me permitió darme cuenta que aunque los dioramas son visualmente atractivos, para centrar la atención de los participantes sólo resultan funcionales con grupos de 10 niños y con el apoyo del señalador lasser (cuyo uso es restringido dentro del museo). En la práctica los grupos promedio están regularmente integrados por 40 o 50 niños

En **Sala de Introducción a la Antropología** (es conveniente aclarar por un lado, que dado su contenido debería llamarse Antropología Física y por otro lado, que para desarrollar el tema de la importancia, tarea y campo de aplicación de la Antropología y sus ramas auxiliares era más didáctica la museografía anterior) se utilizó el recurso de apoyo museográfico de obras plásticas en madera de caoba talladas por Reynaldo Velázquez, que en sí mismas representan una aportación a las colecciones del Museo.

Para la **Sala Maya** sobresalió el trabajo de las especialistas en restauración Laura Filloy y Sofía Martínez del Campo quienes reconstruyeron casi integralmente la máscara y ajuar mortuorio de Pakal, el gobernante de Palenque, Chiapas sepultado en el Templo de las Inscripciones. Por otro lado, fué también importante (retomar del proyecto de 1963) la idea de crear jardines como áreas de exhibición al aire libre. Ejemplos son la arquitectura de El Balam, ciudad maya recientemente explorada. Y el adoratorio del dios de la muerte, Mictlantecuhtli, descubierto en el Zapotal, Veracruz hacia 1971.

Ortíz Lanz comentó que el estudio aplicado por María Olvido Moreno sobre la opinión del público acerca del uso de las réplicas en el Museo Nacional de Antropología fue favorable, luego entonces, se proyectaron

“nuevas reproducciones como la pirámide escalonada de Sayil en la Sala Maya...permiten que los grupos escolares de la ciudad los más numerosos tengan una experiencia didáctica y estética del sitio arqueológico sin tener que trasladarse al lugar, al mismo tiempo que los grupos de visitantes extranjeros reciben en el propio Museo una primera referencia de diversas zonas de nuestro país”.³⁵

En síntesis la museografía moderna aplicada al Museo Nacional de Antropología tiene por resolver los siguientes retos:

- a) El empleo de nuevas tecnologías y su aplicación en el campo de la didáctica y la comunicación. Que se complica debido a la sobre demanda y el consecuente deterioro de los equipos.
- b) La planificación de circuitos de visitas alternas. Por ejemplo, recorridos por los jardines o por las obras de arte del siglo XX.
- c) La vinculación entre el Museo Nacional de Antropología y los museos regionales y de sitio.
- d) Ofrecer una gama de posibilidades para que el visitante recorra y explore el Museo en todos sus sentidos y que a la vez responda a los intereses particulares de cada individuo.

El Museo Nacional de Antropología en el contexto de la dinámica mundial vive la exigencia creciente de la calidad de sus servicios e instalaciones. Requiere un gran esfuerzo por parte del Estado para optimizar las posibilidades que ofrece y hacer que los más de un millón de personas que lo visitan cada año, compuesto por públicos diversos, encuentren los servicios que crecientemente demanda, como centros de información, mediatecas, ludoteca y fototecas, la actualización o remodelación de las tiendas, restaurantes, auditorios y salas de exhibiciones internacionales, todo lo cual, en su conjunto, **“proyectará al Museo Nacional de Antropología no sólo como el gran Museo del siglo XX, sino como del porvenir...por la afirmación de lo nacional, a la integración de lo universal”**³⁶

³⁵ Ibid. p.431

VISIÓN PANORÁMICA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

El Museo Nacional de Antropología es el edificio más emblemático de la arquitectura moderna de la segunda mitad del siglo XX. Fue galardonado internacionalmente y considerado el Museo más importante de América Latina. Lo realizó el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez junto con un extraordinario equipo de arquitectos, investigadores, artistas plásticos, maestros de obra, artesanos de las principales etnias indígenas. Se inauguró el 17 de septiembre de 1964.

El nuevo Museo con su concepto arquitectónico y diseño museográfico adelantado a su tiempo, **fue concebido como un espacio en el que el visitante, pudiera conocer obras de los pueblos indígenas del pasado y del presente, teniendo como propósito exaltar la grandeza de nuestro patrimonio cultural.** Por ello, según el arqueólogo Felipe Roberto Solís Olguín, la Sala Mexica es la más grande y la más significativa donde se encuentran los grandes monolitos de: la Piedra del Sol, la Coatlicue, la Xiiuhcoátl y otros evocando premeditadamente el interior de un templo, **con la Piedra del Sol como representante de la nacionalidad indígena.**

Al interior del Museo, cruzando el vestíbulo ornamentado con celosías de madera, diseñadas por Ramírez Vázquez, en el gran patio está la fuente invertida de “El Paraguas” con una columna cuyos relieves en bronce fueron realizados por los hermanos Chávez Morado. En la base se admiran el águila y el jaguar, esencias del día y la noche, de la creación y la destrucción, en el cuerpo se observa un árbol con los rostros de las dos etnias principales del mestizaje, la indígena y la europea. En el poniente de la columna se vislumbra al hombre del mañana, mexicano y universal con su rico pasado que le da fuerzas para enfrentar el futuro.

En la segunda sección del patio, en el espejo de agua, en donde se conjuntan los cuatro elementos de la naturaleza: aire, agua, fuego y tierra. Esta el gran caracol (obra del museógrafo Iker Larrauri), el estanque y el mechero, que en tiempos de la inauguración se encendía para iluminar el

conjunto y el terreno en sí, elementos que evocan los cuatro soles primigenios que anteceden al Ollín, “Sol de Movimiento” cuya imagen quedó plasmada en la Piedra del Sol.

El patrio comunica a todas las salas, cuyas fachadas recrean la arquitectura prehispanica. El cancel de serpientes ondulantes, hechas de aluminio, obra de Manuel Felguerez, en la parte alta del edificio, genera un contrapunto con los mensajes del Popol Vuh y otros textos grabados en las fachadas de las salas de la planta baja. En éstas se muestran las aportaciones de los pueblos que florecieron antes de la conquista europea. Mientras que, en las salas de la parte alta, se recrearon aspectos de la vida cotidiana de las etnias contemporáneas.

En el Museo se encuentran obras de artistas como: Rufino Tamayo, Nicolás Moreno, Leonora Carrington, Pablo O’Higgins, Rafael Coronel, Raúl Anguiano, Carlos Mérida, Alfredo Zalce, Luis Covarrubias y Jorge González Camarena entre otros.

Como ya mencioné en páginas anteriores, desde 1988 durante el gobierno del presidente Salinas de Gortari (1988-1994), se inició la actualización del Museo. Para más tarde, en la gestión presidencial de Ernesto Cerdillo Ponce de León, hacia 1997 se propuso formalmente la actualización integral del Museo con el “Proyecto de Reestructuración de las salas de exhibición de Arqueología y Etnografía. Éste se realizó en varias etapas y concluyó casi en su totalidad en el año 2004.

De tal manera, que actualmente los públicos diversos pueden disfrutar su visita por las 21 salas de acervo permanente del Museo, recorriendo de manera libre la sala o tema de su elección.

Así en la **Sala de Introducción a la Antropología** se puede apreciar la reproducción de “Lucy”, una de nuestros ancestros más famosos, con la cual se inicia una visita con los ejemplos más representativos de la evolución del hombre y culmina con un “tzompantli” contemporáneo de imágenes fotográficas que muestran cráneos y rostros que nos hablan de la unidad y variedad de la especie humana.

En la siguiente **Sala del Poblamiento de América**, se recrearon las actividades del hombre en América desde que cruza el estrecho de Bering hasta su llegada a territorio mexicano; el proceso de transición de cazadores y

recolectores a comunidades agrícolas, basadas en el maíz, frijol, calabaza y otros cultivos del nuevo mundo. **El desarrollo del Altiplano Central se exhibe en cuatro espacios:**

- ❖ En la **Sala de Preclásico en el Altiplano Central**, se observa el desarrollo desde la época aldeana hasta el surgimiento de los primeros centros ceremoniales como Cuicuilco y Tlapacoya.
- ❖ La **Sala de Teotihuacan**, ilustra la primera ciudad urbanizada y los cultos agrícolas en Mesoamérica con: Tláloc, Dios de la Lluvia y la Agricultura y la Diosa Madre.
- ❖ En la **Sala Los Toltecas y su Época**, se observa el cambio en las sociedades con el ascenso al poder de la clase guerrera, el vínculo cultural con el sur de Mesoamérica principalmente el área maya.
- ❖ La **Sala Mexica** muestra la culminación del desarrollo cultural de la región central de México, en ella se exhiben los testimonios artísticos más significativos de los fundadores de México-Tenochtitlan, quienes conquistaron extensos territorios para establecer un Estado tributario de corte imperial.

En las siguientes cuatro salas se encuentran testimonios de las **Culturas de Oaxaca** (habitada por "los hombres de las nubes", quienes dejaron una importante tradición cultural y un gran legado arqueológico ejemplificado por la ciudad de Monte Albán, que desde su fundación fue la rectora cultural de la región).

Las **Culturas de la Costa del Golfo** (región que por la abundancia de ríos, lagunas y lluvias simbolizó el origen y renovación de la vida, habitada por grupos huastecos, otomíes, nahuas, totonacos, tepehuas, popolucas, mixe-zoques, quienes no obstante hablar distintas lenguas compartieron su desarrollo cultural, socio-político, religioso y económico. La Costa del Golfo irradió innovaciones culturales hacia el resto de Mesoamérica y fué la cuna de la civilización olmeca).

En la **Sala Maya** se muestran las características culturales que la catalogan como uno de los más brillantes grupos de Mesoamérica por el desarrollo alcanzado en la ciencia y el arte.

Luego la **Sala Culturas del Occidente** (región que abarca los actuales estados de Sinaloa, Nayarit, Jalisco, Colima, Michoacán, parte de Guanajuato y

Guerrero cuyo desarrollo cultural se caracterizó por sus particularidades, es decir, por su desarrollo local. Sobresale la cultura Azatlán en Sinaloa y Nayarit y la de los tarascos en Michoacán, que formó un señorío fuerte y logró imponerse en gran parte de occidente.

Las **Salas de las Culturas del Norte** fue renovada para representar la cultura de los grupos cazadores-recolectores que continuaron siéndolo hasta bien entrado el dominio español; la América septentrional con el impacto tecnológico y cultural del área de Mesoamérica y la región de Oasis América prolongación de los pueblos de E.E.U.U. en nuestro país, (Hohokam, Anasasí y Mogollón) Paquimé y Casas Grandes con los restos de estas culturas.

Las **Salas de Etnografía** también se intentaron actualizar de acuerdo a los aspectos culturales de los indígenas contemporáneos. Se inicia el recorrido con la **Sala de los Pueblos Indios (antes Introducción a la Etnografía)** que ofrece una visión general de las etnias actuales mediante los siguientes aspectos: áreas culturales, religión y cosmovisión, organización comunal para la visita a los santuarios, economía, organización social, organización comunal, el gobierno indígena y el gobierno.

.Para continuar con la **Sala del Gran Nayar (antes Coras, Huicholes y Tepehuanes)**. El Gran Nayar es una región serrana que comprende territorios de cuatro estados: Nayarit, Jalisco, Durango y Zacatecas. Culturalmente se caracteriza por la convivencia de cuatro grupos indígenas: coras (nayarite), huicholes (wixaritari), nahuas (mexicaneros) y tepehuanes del sur (o'dam). El eje de la presentación museográfica es "la visión del mundo" que en sus rasgos principales, es compartida por los cuatro grupos indígenas de la zona.

Después la Sala de **Purécherio (antes Sala Purépecha)**. La palabra purécherio comprende la tierra, la familia, los ancestros, los poblados, la comunidad, la tradición y "el costumbre", es decir, todo aquello que es propio de los purépechas. Este pueblo se identifica con una historia común que se remonta a los tarascos del estado de Michoacán. El montaje museográfico comprende aspectos culturales como: configuración histórica, el ámbito del purécherio, economía, la familia, la tradición y "el costumbre" (ciclo de vida, organización comunal y gobierno tradicional, "la creencia", fiestas, danzas y música), vieja tradición y nuevos símbolos.

Luego la **Sala de Otopames, (antes Sala Otomí)**. Según estudios lingüísticos, los hablantes del idioma proto-otomangue habitaban desde hace 6500 años, aproximadamente, en Aridoamérica y Mesoamérica. Los grupos otopames que existen hoy son descendientes de aquellos que han contribuido de manera significativa al desenvolvimiento social y económico de los diversos momentos históricos por los que ha atravesado México. Se han asentado en diferentes regiones como el valle de Toluca-Ixtlahuaca, el Valle del Mezquital, la Sierra de Hidalgo-Puebla, las Sierras de las Cruces, las llanuras de Guanajuat, Ixtenco en Tlaxcala, las tierras medias de San Luis Potosí y las tierras veracruzanas y michoacanas que se localizan a más de 1500 metros sobre el nivel del mar.

En estos lugares, los otopames han creado una cosmovisión que les ha permitido sobrevivir a los embates del tiempo. El discurso museográfico abarca rasgos culturales tales como: lingüística y distribución, tributos otomanos a la Triple Alianza, conquista y colonización, código Tlaxcala, código Ozuna, la minería, haciendas, los otopames y el maguey, ambiente, la indumentaria, artesanías, agricultura prehispánica, agricultura colonial, agricultura actual, mercado, cosmovisión y religión.

Sigue la **Sala de la Sierra de Puebla (antes Sala de la Sierra de Puebla)**. En esta sierra de relieve accidentado, altas montañas, escarpados acantilados y misteriosas barrancas conviven desde hace siglos los nahuas, totonacos, otomíes y tepehuas, que comparten elementos culturales semejantes. .

En el ala sur del Museo, el recorrido se inicia con la **Sala de Oaxaca: la Región de las nubes**, (que incluye parte de los estados de Guerrero y Puebla de gran biodiversidad, asiento de más de quince grupos étnicos); en la que se exhiben los aspectos culturales de los zapotecos, mixtecos, mixes, amusgos y algunos de ascendencia africana que colonizaron una parte de Oaxaca durante el dominio español.

Prosigue la **Sala de la Costa del Golfo: Huasteca y Totocacapan**, región habitada por nahuas, teenek, otomíes, tepehuas, totonacos y mestizos de ascendencia africana y europea.

Después, la **Sala Mayas de la Planicie y la Selva**, región que abarca el centro de Tabasco, la Península de Yucatán, el noroeste de Chiapas, el norte de Guatemala y parte de Belice, Habitada por los pueblos lacandones, el ch'ol,

los chontales de Tabasco y los mayas yucatecos. Conviven con mestizos hablantes de español y migrantes guatemaltecos de origen maya que residen en las selvas de Quintana Roo y Campeche.

Continúa la **Sala de los Mayas de las Montañas** quienes habitan en la región comprendida por los estados de Campeche, Yucatán, Quintana Roo, parte de Tabasco y Chiapas en México, una vasta superficie de Guatemala y una pequeña porción de Belice, el Salvador y Honduras. El mundo maya comprende casi 4 millones y medio de personas, hablantes de alguna de las lenguas de la familia maya. Las historias de los mayas varían de una región a otra, pero tienen en común la resistencia, manifiesta en el apego al uso de la lengua, al cultivo de la tierra, en la forma de concebir al mundo, en los rituales de comunicación con las divinidades y en el sostenimiento de la comunidad como base de la organización social. Estas expresiones hablan de la complejidad de los mayas contemporáneos.

Luego la **Sala El Noroeste: Sierras, Desiertos y Valles (antes Sala Noroeste)** en cuya región rica en diversos mosaicos ecológicos y culturales habitaron desde tiempos prehispánicos numerosos pueblos. Algunos de ellos se extinguieron o se asimilaron a la cultura dominante, otros como los rarámuri (tarahumaras), o'ob (pimas), macurawe y warihó (guarijíos), o'dami (tepehuanes del norte), conca'ac (seris), o'otham (papagos), akwa'ala (pai-pai), ko'lew (kiliwa), cochimí, k'umiai, cucapa, yoremes (yaquis y mayos) y mewseneme (kikapúes), lograron sobrevivir y las llegado hasta nuestros días conservando su identidad y cultura.

Por último, la **Sala de los Nahuas,(antes Sala Nahua)** que muestra algunos aspectos culturales del grupo indígena más extendido de la República Mexicana. Habitan en los estados de Veracruz, Puebla, Guerrero, San Luis Potosí, Hidalgo, Morelos, México, Tlaxcala. Núcleos menos numerosos existen o existieron hasta hace unos años en Michoacán, Jalisco, Durango, Distrito Federal, Oaxaca, Guanajuato y la región fronteriza del sur de Veracruz y el occidente de Tabasco. Cada una de las áreas habitadas por los nahuas ha desarrollado una forma peculiar de vivir, vestirse, cultivar la tierra y relacionarse con el mundo.

La cultura nahua tiene un impacto muy grande sobre la identidad de los mexicanos en amplias zonas del país.

En suma: el reto a lograr por el Museo Nacional de Antropología es otorgar al público la atención y protagonismo necesario, colocando a los elementos patrimoniales expuestos en el lugar que realmente tienen: recursos para conocer e interpretar las sociedades y las culturas.

CAPÍTULO II LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

LOS SERVICIOS EDUCATIVOS DEL INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA.

Antecedentes y origen.

Desde la creación de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (1941) se impartieron cursos de museografía, mismos que fueron suspendidos en 1954. Y que tenían como propósito enfatizar la necesidad de dar a conocer los museos al público en general y en particular a los alumnos de las diversas escuelas. Como resultado de ese interés, se montaron dos exhibiciones circulantes, que llegaron a las principales escuelas primarias del Distrito Federal.

En el año de 1947, el profesor Silvio Zavala director del Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec (MNH), creó un Centro de Educación que estuvo a cargo de la profesora Carmen Velázquez. Para su funcionamiento la Secretaría de Educación Pública (S.E.P.) comisionó a dos maestras de Educación Primaria, especializadas en Historia, para hacer investigaciones en su rama y atender a los grupos escolares que se presentaban espontáneamente al Museo.

De igual forma, el Museo Nacional de Antropología ubicado en la Calle de Moneda número 13, inició la atención de los grupos de las diferentes escuelas.

Para el año de 1950, se decidió formalizar y organizar estos servicios ya dentro del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), mediante la creación del Departamento de Acción Educativa dirigido por la profesora Luz María Frutos.

Once años más tarde, el Departamento de Acción Educativa del Instituto Nacional de Antropología e Historia estaba integrado por 35 maestros de Educación Primaria, comisionados por su Dirección General para prestar los servicios de visita guiada a grupos escolares de los principales museos de la Ciudad de México.

Los docentes a cargo de un Jefe de Departamento, trabajaron en dos turnos: el matutino de 9:00 a 12:30 p.m. y el vespertino de 14:30 a 18:00 horas, distribuidos en los museos de la siguiente manera:

Museo Nacional de Historia	Matutino	5	Vespertino	2
Galería Anexa al MNH		5		5
Museo Nacional de Antropología		7		7
Museo Etnográfico		1		1

El **Departamento de Acción Educativa** tuvo como actividad principal la visita guiada a grupos escolares. Para organizar su trabajo se hacía primero un calendario mensual en cada museo, tomando en cuenta un número determinado de escuelas primarias de acuerdo con la cantidad de grupos de 3º a 6º año (en la actualidad se atienden los niveles escolares de preescolar, primaria, secundaria, población de educación especial, en ocasiones a estudiantes de nivel medio superior y a los grupos de maestros). Se citaba a las escuelas por medio de cartas y ya cercana la fecha de la visita, se les llamaba por teléfono para recordarles el compromiso, (es oportuno comentar que ahora los profesores solicitan la visita guiada por teléfono hasta con dos meses de anticipación, debido a la demanda del servicio y a la falta de personal y cuando es posible la Coordinadora del Departamento, llama a las escuelas para confirmar el compromiso).

Diariamente se les indicaba a los maestros guías el grupo que atenderían, y ellos hacían el recorrido por las salas de acuerdo con el grado escolar asignado (esta práctica se sigue reproduciendo). Por ejemplo, en el Museo Nacional de Antropología, los alumnos de 3º año visitaban la Sala Arcaica y la Teotihuacana; los de 4º año la Sala Teotihuacana, la Mexica y la de Culturas Generales; los de 5º y 6º años visitaban la Sala Maya, la Mexica y la Sala Mixteca-Zapoteca. (la dinámica actual consiste, en que el maestro, pide

por teléfono la sala a visitar según el tema que están estudiando en clase, de acuerdo al Programa Escolar, o bien, llegan a la aventura sin conocer el Museo y es el momento adecuado para sugerirle el recorrido o actividad que más favorezca al grupo).

La forma en que se realizaban las visitas era la siguiente:

- 1) Los alumnos eran recibidos por el maestro guía, quien les proporcionaba bancos plegadizos y les narraba una breve historia acerca del edificio.
- 2) Se les hablaba sobre la cultura de la sala a visitar.
- 3) Se guiaba a los alumnos por la sala explicando cada una de las vitrinas.
- 4) Se realizaban trabajos de modelado en plastilina o de dibujo

El Departamento de Acción Educativa carecía de material didáctico, por tal motivo, los maestros guías sólo podían aprovechar los recursos que llevaban los niños, (ahora se cuenta con diferentes materiales didácticos y lúdicos que hacen posible la venta de talleres postvisita).

El Departamento atendía a las escuelas de Educación Primaria, a los tres grados de Educación Secundaria y a las Escuelas Técnicas. En algunas ocasiones, extendió su labor a Centros Obreros tales como: Casas de la Aseguradora, o bien, a la Penitenciaría en las cuales se dictó una charla que se ilustró con proyecciones fijas de piezas existentes en los museos o de zonas arqueológicas.

En el funcionamiento del Departamento de Acción Educativa, el éxito de cada visita dependía y sigue dependiendo de la preparación y habilidad personal de cada maestro guía. No existían cursos de preparación, ni guiones didácticos, ni coordinación de los temas. (Afortunadamente ya disfrutamos de cursos de capacitación promovidos por la Subcomisión Mixta de Capacitación y Becas para los trabajadores Administrativos, Manuales y Técnicos del INAH y por el Programa Nacional de Comunicación Educativa del INAH, sin embargo, brillan por su ausencia los guiones didácticos y la coordinación de contenidos, debido a la falta de organización y compromiso de los Asesores Educativos).

Aunque el Departamento había considerado extender su radio de acción a los diversos estados de la República Mexicana y proporcionar servicio a aquellas escuelas que por diferentes circunstancias no podían llegar a los museos, por falta de personal y de medios de transporte, tuvo que limitarse a las visitas guiadas ya descritas.¹ (hoy por hoy la problemática referida es semejante).

En el gobierno del presidente Adolfo López Mateos (1958-1964), se integró el equipo de Asesoría Pedagógica del Proyecto de Planeación e Instalación del Nuevo Museo Nacional de Antropología, formado por cuatro profesoras: Irma Salgado, Cristina Sánchez Bueno, Lilia Trejo Aveleyra y Evangelina Arana O., a quienes se les encargó diseñar la Propuesta de Reorganización de los servicios Educativos en los Museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia. En ésta se sugirió que los Servicios Educativos del INAH estarían organizados por:

- 1) Un Departamento Coordinador de Servicios Educativos que dependería técnica y administrativamente de la Subdirección del INAH. Su función sería planear y coordinar las actividades de las Secciones de Acción Educativa de cada museo.
- 2) Las secciones de Acción Educativa dependerían administrativamente de cada museo y técnicamente del Departamento Coordinador de Servicios Educativos.

La propuesta de organización hacia los años sesenta tenía la intención de mejorar la coordinación entre los servicios educativos proporcionados por los diferentes museos. Además, de contribuir a elevar el nivel técnico del personal en beneficio de los servicios educativos. Asimismo, ampliar el radio de acción de los Servicios de Acción Educativa y fomentar la relación entre los museos que hasta ese momento habían funcionado aisladamente.

¹ Salgado, Irma, et.al. *Propuesta de Reorganización de los Servicios Educativos en los Museos del INAH; elaborada por el equipo de Asesoría Pedagógica del Proyecto de Planeación e Instalación del Museo Nacional de Antropología* (INAH y C.A.P.F.C.E.). material mecanografiado, 22 marzo 1961. pp. 1-5.

EL PERFIL PROFESIONAL PARA LA SELECCIÓN DEL PERSONAL DE LA SECCIÓN DE ACCIÓN EDUCATIVA.

En la década de los sesenta se propuso el siguiente perfil profesional:

- ✓ Ser maestro normalista titulado y en ejercicio de su profesión.
- ✓ Tener preparación especializada, técnica y práctica en el trabajo de museos.
- ✓ Poseer conocimientos generales de Antropología e Historia para que de esa manera pudieran solucionar los problemas técnicos inmediatos que se presentarán.
- ✓ Los maestros encargados de guiar las visitas dentro del Museo, deberían tener en la medida de lo posible: voz clara, fuerte y con buena modulación.

INTEGRACIÓN DEL PERSONAL DE LAS SECCIONES DE ACCIÓN EDUCATIVA.

Según la propuesta de reorganización de los Servicios Educativos en los museos del INAH, cada sección tendría un Jefe que dirigiría, distribuiría y supervisaría el trabajo del personal a su cargo, es decir, maestros guías de acuerdo a las necesidades de cada museo. Y maestros de artes plásticas de según con el número de talleres que tuviera cada museo, mismos que durante el descanso escolar podrían encargarse de actividades con grupos extra escolares. “Maestros que impartan temporalmente cursos de prehistoria mexicana, idiomas indígenas como por ejemplo náhuatl, arte colonial, artes plásticas populares aplicadas (lacas, tejidos, cestería) las materias impartidas en esos cursos estarán relacionadas, de alguna manera, con los materiales que exhibe el museo”²

² Ibid. pp.7-8.

EL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA EN CHAPULTEPEC.

Origen, objetivos y servicios que presta.

En 1964 al inaugurarse el nuevo Museo Nacional de Antropología, nació dentro del mismo una Sección Educativa cuyos Jefes inmediatos fueron las propias autoridades del Museo, de esta manera, quedó independiente del Departamento de Acción Educativa. En éste último, se generaron las primeras plazas de base cuyo personal funcionó junto con los maestros comisionados por la S.E.P.

EL OBJETIVO GENERAL DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

El Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología tenía como objetivo general difundir los conocimientos antropológicos representados en las distintas salas del Museo, por medio de visitas guiadas, cursos y talleres dirigidos a estudiantes de Preescolar, Primaria, Secundaria y Normal, así como, cursos de capacitación para maestros a fin de despertar el interés por la investigación y concienciar al usuario acerca de la conservación y valoración del patrimonio cultural del Museo..³

María Engracia Vallejo hizo énfasis en que la finalidad primordial del Departamento de Servicios Educativos es “llevar a cabo el propósito pedagógico que todo Museo debe tener, de acuerdo a la radical transformación de las técnicas museográficas durante las últimas décadas que ponen de manifiesto la eficacia educativa del mismo... este Departamento surgió..para apoyar los requerimientos educativos de los escolares y visitantes en general”⁴

³ Vallejo, Bernal María Engracia, *Memoria del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología*, México, 1986. p.3

⁴ Ibid. p.1

LA FUNCIÓN DEL DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

De acuerdo al Consejo Internacional de Museos (ICOM), el Museo es una institución permanente no lucrativa, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, investiga, comunica y principalmente exhibe los testimonios materiales del hombre y de su medio ambiente con fines de satisfacción estética así como de educación. La función educativa del Museo Nacional de Antropología se cumple por medio de dos secciones de atención al público: La Sección de Guías del Departamento de Promoción Cultural y la de los Servicios Educativos. La primera está integrada por personal capacitado para atender en la medida de lo posible la demanda del público nacional y extranjero en los niveles de educación media superior, superior y grupos especiales; la segunda se desarrolla mediante el Departamento de Servicios Educativos cuya función es procurar la difusión y la enseñanza del amplio conocimiento de las extensas colecciones arqueológicas y etnográficas que conforman las distintas salas de exhibición del mismo, creando a la vez una conciencia acerca de la conservación del patrimonio cultural para su valoración por parte de los maestros y estudiantes.

Por otro lado, realiza diversas actividades (cursos, talleres, elaboración de folletos, trípticos, juegos, etc.) para la atención de estudiantes de los distintos niveles que abarcan desde preescolar hasta normalistas y maestros que tienen interés en ampliar sus conocimientos arqueológicos y etnográficos de los pueblos pasados y actuales que conforman nuestra nación. Asimismo, este Departamento trata de promover a nivel local, nacional e internacional las actividades del Museo en coordinación con el Departamento de Difusión (hoy de Promoción Cultural) de la misma dependencia.⁵ Considero importante mencionar, que la función del Departamento ha ido decreciendo y que hoy por hoy el proyecto educativo se limita a la atención de los públicos escolares cautivos importantes para la estadística, sin un estudio de público que refiera cómo nos desempeñamos, qué tanto impacto logramos, qué tan perfectible puede ser nuestro desempeño profesional, etc.

⁵ Ibid. p.2

Con el propósito de cubrir los vacíos de atención originada por la falta de personal, así como, para favorecer un acercamiento diferente del público con los objetos del Museo se diseñaron hojas temáticas de auto conducción, folletos con materiales complementarios de consulta y juegos didácticos de mesa relacionados con las salas del Museo que se venden con mucha rapidez.

En cuanto a los tradicionales talleres de verano los participantes han disminuido notablemente ante la competencia y nuevas opciones de otras dependencias económicamente más accesibles, a excepción del público cautivo de la colonia Polanco.

ACTIVIDADES DEL ASESOR EDUCATIVO DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

Las funciones que caracterizaron el desempeño del Asesor Educativo fueron:

- Guiar grupos escolares y de maestros.
- Colaborar en los cursos y talleres que se lleven a cabo.
- Elaborar y realizar los cursos y talleres en los que participe.
- Dar información acerca del contenido y ubicación de las salas, así como, de las actividades del Museo.
- Colaborar en la realización del material pedagógico que se elabore, tales como: audiovisuales, guiones, folletos, juegos, etc.,
- Colaborar en la elaboración de estadísticas y evaluación del Departamento.
- Montar exhibiciones en las clausuras de talleres o eventos en los cuales sea necesario mostrar los trabajos elaborados por los niños y jóvenes participantes.
- Cooperar en la coordinación de las actividades relacionadas con el cine educativo y con los festivales que organice el Departamento.⁶

⁶ Ibid. p. 10

LUDOHISTORIA : LA VISITANTE QUE LLEGÓ PARA QUEDARSE EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

Mi labor de veintidós años en el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología consistió en brindar un servicio de calidad mediante el diseño de **estrategias didácticas, que consideraron el proceso intelectual de los diferentes públicos que se requiere para el aprendizaje de la Historia (como la abstracción para el manejo del tiempo y del espacio, la otroriedad que facilitó la comprensión de los otros en el pasado y en el presente; así como las diferencias de lenguaje, ideología, indumentaria, economía, gastronomía, etc. con un soporte pedagógico que permitió la construcción de aprendizajes significativos), programas, cursos y talleres que facilitaron la enseñanza de la Historia, con la conciencia de que presente, pasado y futuro están ligados entre sí y se condicionan mutuamente.**⁷ Optimizando la *función del Museo* como facilitador del *conocimiento histórico, mediante fuentes directas que propiciaron la construcción de interpretaciones (individuales y como equipo de trabajo de acuerdo al perfil escolar) que recrearon el contexto de los objetos.*

Así, a lo largo de mi desenvolvimiento como Asesor Educativo tuve la oportunidad de capitalizar las experiencias derivadas de la atención:

- a) A los diferentes **grupos escolares** mediante visitas guiadas, recorridos especiales a los ganadores de la Carrera del Conocimiento (antes Ruta Hidalgo) y a la población con capacidades diferentes (sordo-mudos, deficientes mentales, invidentes y de baja visión); diseño y aplicación de talleres temáticos postvisita, de verano, otoño-invierno y sabatinos (también orientados a familias); Cursos de Apoyo Histórico de duración variable de acuerdo al perfil escolar (primaria, secundaria y nivel medio superior); asesorías a los niños para la resolución de sus tareas.
- b) A los **grupos de maestros** por medio de los cursos de capacitación de Material Arqueológico y Etnográfico, asesorías

⁷ Barroso, Acosta Pilar, Ricardo Martínez Lacy, Ma. Cristina Montoya Rivero, Rosalía Velázquez Estrada (Compiladores) *El pensamiento histórico ayer y hoy de la antigüedad al siglo XVIII*, México, UNAM, 1985. p.13

pedagógicas que les permitieron planear una visita al Museo con sus grupos y la aplicación de Programas de Previsita dirigidos a profesores de Educación Preescolar.

- c) A las **diversas familias** mediante la impartición de talleres temáticos de verano, otoño-invierno o bien sabatinos.
- d) A la **población de la tercera edad** por medio de Cursos de Apoyo Histórico con una duración de cuatro a cinco sesiones y en ocasiones incluyó visitas a zonas arqueológicas.
- e) A los **prestadores de servicio social** mediante cursos de capacitación con la finalidad de que pudieran participar en la realización de visitas guiadas a los grupos escolares, apoyar en los diferentes talleres, colaborar en el diseño de materiales didácticos y en proyectos especiales,

y de manera gradual construir diversas recreaciones de la Historia.

En los primeros años, a pesar de mis esfuerzos por motivar en los niños, adolescentes y maestros un acercamiento al contenido del Museo de manera diferente, reproduje en términos generales la forma tradicional de hacer Historia (descripciones, narraciones amenas, anécdotas, etc. en las que el Asesor Educativo era el protagonista y el grupo el receptor, porque tanto los niños como los profesores estaban impuestos a esa forma de trabajo sobre todo éstos últimos, que pensaban que lo importante era una basta información) mediante la teoría pedagógica del conductismo (que había aprendido en la Escuela Normal al estudiar para profesora de Educación Primaria).

Sin embargo, los conocimientos adquiridos en mi formación como licenciada en Historia en la entonces ENEP "Acatlán", sumados a la experiencia adquirida como resultado de mi participación hacia 1986 en el Seminario "El Museo un Recurso para la Educación", me despertaron inquietudes tales como:

¿Qué tan provechosa resultaba para los educandos una visita guiada de 45 minutos, si a diferencia de la tarea del profesor en el marco de una educación formal, el Asesor Educativo no podía tener un seguimiento del grado de aprendizaje alcanzado?, ¿cómo lograr una experiencia agradable y

significativa en el Museo?, ¿cómo propiciar un acercamiento interactivo con los diversos acervos, pero además la motivación para que los niños regresaran a visitar el Museo con sus padres, amigos o vecinos?, qué hacer para modificar la frialdad del edificio y de los objetos en un espacio de interés para los visitantes?, ¿cómo canalizar en los diferentes públicos la curiosidad y el gusto por descubrir nuevos conocimientos mediante las piezas del Museo?.

¿Cómo optimizar en los visitantes los procesos mentales (tales como la abstracción para el manejo del tiempo, el espacio, la otroriedad etc.) que se requerían y se requieren para la enseñanza-aprendizaje de la Historia?, ¿cómo generar actividades de ludohistoria en el Museo que facilitarían el aprendizaje de la Historia?, ¿cómo implementar el rescate de los juegos autóctonos y su recreación?, ¿cómo utilizar la propensión lúdica y de juego de los diferentes públicos para la enseñanza-aprendizaje vivencial de la Historia en el Museo Nacional de Antropología?.

Estas reflexiones me llevaron a investigar por un lado, lo concerniente a la “práctica del juego”, su concepto, importancia y utilidad en el desarrollo del ser humano, los tipos de juego, la diferencia entre éste y la actividad lúdica. Y por otro lado, lo referente al proceso intelectual de los educandos en el aprendizaje de la Historia, las estrategias-actividades más idóneas que facilitaron la comprensión de ésta dentro del Museo y de esa forma lograr en la medida de lo posible que la **LUDOHISTORIA** de manera permanente y perfectible fuera la **ACOMPAÑANTE IDEAL DE LOS DIFERENTES PÚBLICOS EN SU VISITA POR EL MUSEO**.

En lo que atañe al “juego”, tenemos que fué y es una necesidad vital del hombre más allá del momento histórico y condición social por la que trasmite conocimiento en compañía o soledad. Éste es la actividad motriz más natural del niño, sobre todo en sus primeros años, en el juego efectúa movimientos instintivos y emplea su energía de modo desinteresado, siendo por ello ideal para su desarrollo y formación.

El niño hace de cualquier actividad un juego, por lo que es difícil saber cuántas horas dedica a sus actividades lúdicas. Éste pone un poco de fantasía a todo lo que hace convirtiendo su vida en juego.

Fué el historiador Huizinga quien en su obra HomoLudens, logró la primera definición sistemática en la que el juego es una acción o actividad

voluntaria realizada con ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provisto de un fin en sí acompañado de una sensación de tensión, de júbilo y de conciencia de ser de otro modo en la vida cotidiana.⁸

Existen **diferentes teorías** que han estudiado las **funciones y significado** del **juego** las cuales se resumen en:

- ❖ Teorías Biológicas, indican la necesidad que tiene el niño de obtener algún benéfico corporal o psicológico directamente resultante de la actividad lúdica.
- ❖ Teorías Educativas, señalan la importancia del juego para restablecer o modificar posibles desviaciones de la conducta o del comportamiento.
- ❖ Teorías Sociales, sostienen que se juega para comunicarse con los demás.
- ❖ Teorías Cognitivas, proponen que el juego es aprendizaje.

Las teorías biológicas, sociales y cognitivas fueron las que me interesaron por contemplar el desarrollo del juego, el vínculo que existe entre la formación de las estructuras mentales del niño, sus juegos y las consecuencias en su evolución integral. También, el símbolo como puente para la comprensión de la realidad y la socialización entre los niños.

Jean Piaget encontró que desde el punto de vista de las **estructuras mentales** existen tres que caracterizan los **juegos infantiles**: 1) *el ejercicio*, 2) *el símbolo*, 3) *la regla*.

Asimismo los **juegos de reglas** implican combinaciones sensorio-motoras un ejemplo son las carreras de lanzamiento de canicas o bolas, ejemplos de **juegos intelectuales** son los de mesa como: las cartas, el ajedrez, el memorama, la lotería, etc. todos estos juegos tienen reglas ya establecidas para llegar a un acuerdo.

El juego consistirá en un ejercicio preoperatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa.

⁸ Huizinga, J., *Homo Ludens El juego y la cultura*, (Traducción Eugenio Imaz), México, FCE.1943. pp.79-122

Las experiencias del sujeto son fundamentales para el desarrollo de sus estructuras mentales. Más aún, para el **desarrollo integral del niño**, es decir, los *aspectos afectivo, psicomotor, social e intelectual*.

El niño desde pequeño construye su propio conocimiento, en sus juegos, comienza a establecer comparaciones entre los objetos, a reflexionar ante los hechos que observa, a buscar soluciones para los diversos problemas que se le presentan en la vida cotidiana: busca un palito más corto o más largo que otro para ponerle una puerta a una casa que construye.

Para **Piaget existen tres tipos de conocimientos**: el físico, el social y el lógico-matemático.

El conocimiento físico resulta de la construcción cognoscitiva de las características de los objetos del mundo: su color, textura, forma, etc. **El social** es producto de la adquisición de información proveniente del entorno que circunda al sujeto, siendo ésta la que le permite saber, por ejemplo, cuál es el nombre que socialmente se le han asignado a los objetos físicos. El tercer tipo de **conocimiento el lógico-matemático**, no está dado directa y únicamente por los objetos, sino por la relación mental que el sujeto establece entre éstos y las situaciones.

La clasificación del juego que describe Piaget es la siguiente:

JUEGO DE EJERCICIO

(Periodo Sensorio-motor)

Dominante entre los 0 y 2 años

Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cu-cu”, “las palmas” y “aserrín y aserrán”.

JUEGO SIMBÓLICO.

(Periodo Preoperacional)

Dominante entre los 3 y 6 años.

Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza la enfermera. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores saben

<p>JUEGO DE REGLAS. (Periodo Operacional) De los 6 años en adelante</p>	<p>respetar Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”⁹</p>
--	--

Por su lado Vigotsky, consideró el juego como una actividad social que con la cooperación de otros niños, permite adquirir papeles que son complementarios del propio, para ello, es necesario **el símbolo que lógicamente** va acompañado de **la grandiosa imaginación del niño** ya que un objeto le sirve para suplantar algo que no se encuentra a su alcance.

El juego fue y es considerado multifacético, porque mediante él, se pudo y puede crear en el niño la gran responsabilidad de conocer, cuidar, tener sentido de patriotismo, capacidad de observación, desarrollar la imaginación, la creatividad, la formación de su personalidad, actuar con criterio, ser juicioso, analista, propositito, etc.

DIFERENCIA ENTRE EL JUEGO Y LA ACTIVIDAD LÚDICA.

Antes de continuar, es prudente establecer la diferencia entre el juego y la actividad lúdica, así tenemos, que la raíz etimológica es exactamente la misma. Entre los romanos “ludus” significó juego. Si bien la actividad lúdica se desprende del juego, la diferencia principal es que **el juego no presenta una meta o un fin**, el niño puede realizar un juego durante todo el día incluso semanas, sin embargo, **la actividad lúdica tiene como característica contener en sí misma un objetivo, una meta y un fin. Además requiere la**

⁹ Piaget, Jean, *Seis estudios de psicología*, Bcelona-España, Seix-Barral, 1979. pp30-45

intervención de un adulto lo cual convierte a la actividad lúdica en un juego dirigido desde el mismo momento en que el adulto lo ha incluido dentro de una estrategia de trabajo.¹⁰ La cuál debía y debe propiciar en los niños la reflexión sobre las acciones realizadas a lo largo del “juego dirigido” y no sólo el “placer de jugar”.

“CLÍO” Y LA COMPLEJIDAD DE SU ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

En lo que se refiere a la **enseñanza** de la **Historia**, en mi práctica profesional como Asesor Educativo me dí cuenta que dentro del proceso de **aprendizaje** de ésta, los diversos públicos presentaron y presentan dificultad para comprender y manejar conceptos como: tiempo, espacio, distinción entre lo esencial y lo accesorio, estudios tipológicos, la observación de los hechos de manera indirecta, la otroriedad que facilitó y facilita la comprensión de los otros en el pasado y en el presente, diferencias de lenguaje, ideologías variadas, diversas indumentarias, múltiples prácticas culturales, gastronómicas, económicas, etc. **Esto se debía y se debe a que el aprendizaje de la Historia necesita que los educandos hallan alcanzado el “estadio formal” del desarrollo cognitivo, es decir, tener la capacidad de efectuar actividades mentales que implicarían la aplicación de la lógica matemática, la abstracción y los conceptos hipotéticos** (según Piaget se logra de los 11 años en adelante)¹¹.

¹⁰ www.efdeportes.com;Muñiz,1980;B lanchard,k&(heska,A.,1986)

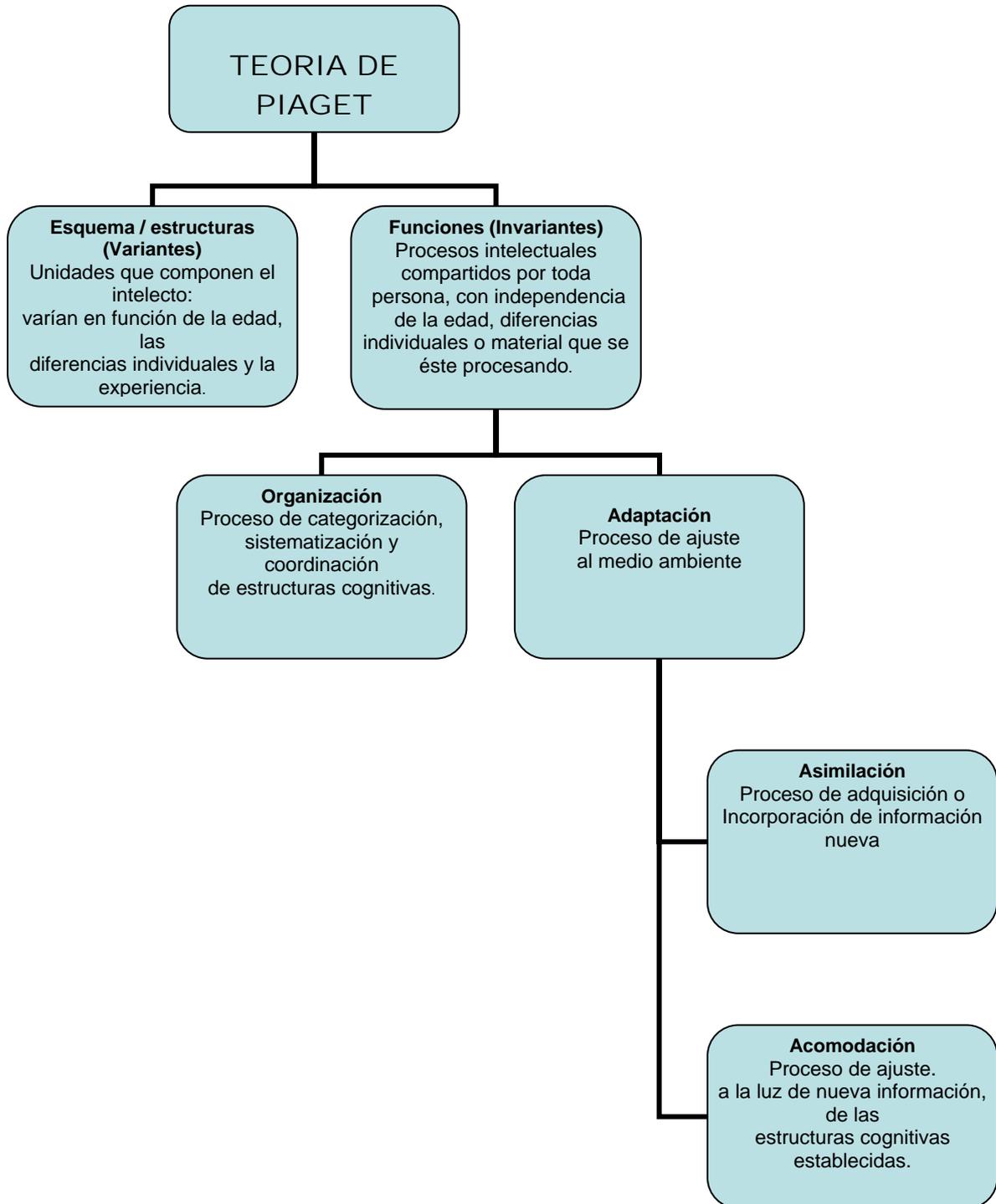
¹¹ El psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980), dedicó cincuenta y cinco años al estudio de la conducta infantil. Sus ideas sobre la naturaleza del desarrollo intelectual, así como sus concepciones acerca de cuándo y cómo tiene lugar este desarrollo, tomaron cuerpo, como resultado de las meticulosas observaciones que efectuó de sus tres hijos. Utilizando un enfoque de caso clínico, registró diariamente muchas de sus acciones; advirtió cambios en sus respuestas a estímulos tales como: sonidos, luces y objetos en movimiento y realizó experimentos casuales con ellos mientras jugaban. La teoría del desarrollo de la inteligencia de Piaget se complementa con el enfoque sociocultural de Lev Vigotsky y la teoría de la asimilación y el aprendizaje significativo de Ausubel.

Abundando en lo anterior, de acuerdo a la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, el niño normal atraviesa **cuatro estadios** principales en su **desarrollo cognitivo**: 1) *el estadio senso-motor*, 2) *estadio preoperatorio*, 3) *el estadio de las operaciones concretas* y 4) *el estadio de las operaciones formales*.¹²

Este psicólogo no fue ni maduracionista (alguien que cree que el tiempo y la edad determinan el desarrollo intelectual) ni un ambientalista (quien cree que el desarrollo de una persona está determinado principalmente por el medio ambiente social o físico). *Piaget fue un interaccionista, es decir, creía que el desarrollo cognitivo es el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos del individuo.* Para el teórico más conocido en educación (1973-1995), ***el desarrollo cognitivo es el producto de la interacción del niño con el medio ambiente en formas que cambian sustancialmente a medida que el niño evoluciona.***

¹² Aunque Piaget asignó un margen de edad para cada uno de estos cuatro estadios de desarrollo, existen marcadas diferencias en el ritmo con que el niño avanza a través de ellos. En una determinada edad, los estadios pueden disimularse, de modo que el niño muestra algunas conductas características de un estadio y ciertas conductas características del otro.

CONCEPTOS BÁSICOS DE LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE PIAGET



La teoría del **desarrollo de la inteligencia de Piaget** refiere que los procesos de pensamiento cambian radical pero lentamente y **cuatro factores** lo determinan:

- ❖ **La maduración biológica:** cambios programados genéticamente. No se pueden alterar, excepto procurar la nutrición y los cuidados requeridos.
- ❖ **La actividad:** los cambios biológicos posibilitan el desplazamiento, actuar y aprender en y del entorno. En la medida que se interactúa con el medio ambiente, se pueden modificar de manera progresiva los procesos de pensamiento.
- ❖ **Las experiencias sociales:** paralelo a la maduración y a la actividad, la relación con personas y grupos posibilita la transmisión social y la inserción en la cultura.
- ❖ **El equilibrio:** es el balance entre la información que viene del medio y el sistema cognoscente (respuesta interior).

Los cuatro factores se articulan a dos tendencias conocidas como “funciones invariables o heredadas” inherentes al ser humano:

- 1) **La organización,** tendencia hacia la combinación y recombinación de conductas y pensamientos en sistemas ordenados para comprender el mundo (esquemas mentales o formas de percepción y experiencia) y¹³
- 2) **La adaptación o ajuste al medio** (para adaptarse existen dos procesos básicos: asimilación y acomodación).

De acuerdo con Piaget el aprendizaje no se aborda directamente, sino que se da con el progreso de las estructuras cognitivas mediado por procesos de equilibración.

¹³ Los esquemas son los elementos de construcción básicas del pensamiento para representar el mundo.

La adaptación tiene dos procesos fundamentales:

- a) **La asimilación**, uso de esquemas existentes para dar sentido al mundo percibido, (re)arreglarlo a lo que sabemos, distorsionándolo incluso.
- b) **La acomodación**, cambio de esquemas para responder a una situación nueva, que no se ajusta a lo conocido del mundo: Ajuste del pensamiento a la situación y no la situación al pensamiento.

En ese contexto, la asimilación y la acomodación pueden ser considerados un acto complejo de equilibrio. El desequilibrio se da cuando el individuo no puede solucionar un problema o comprender una situación.

En otras palabras, *la asimilación y la acomodación son los procesos más retomados en educación: en su proceso de desarrollo, el individuo se encuentra con situaciones para cuya solución no le son suficientes los esquemas cognitivos que posee, ante esto sufre un desequilibrio que lo somete a un proceso de asimilación acomodación mismo que deriva en un nuevo equilibrio hasta encontrarse otra vez en una situación desequilibrante. Siempre estamos en equilibrio-desequilibrio; es el estado normal del ser humano.*

ETAPAS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO.

Según Piaget el desarrollo del ser humano puede definirse en cuatro etapas o estadios, con las siguientes características:

ETAPA SENSORIOMOTRÍZ.	Cambia de acciones reflejas a actividades propositivas, intencionales o con una meta; usa la imitación, la memoria y el pensamiento; reconoce que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos (permanencia de objetos).	De los 0 a los 2 años, predominan las sensaciones, primeros esquemas.
----------------------------------	--	---

<p>ETAPA PREOPERACIONAL.</p>		<p>Desarrollo progresivo del lenguaje y el pensamiento simbólico y operaciones lógicas en un sentido, dificultades Para ver el punto de vista de otros (egocentrismo).</p>	<p>De los 2 a los 7 años, uso y combinatoriedad de esquemas de acción, función simbólica y lógica de una sola dirección.</p>
<p>ETAPA OPERACIONES CONCRETAS.</p>	<p>DE</p>	<p>Resuelve problemas concretos en forma lógica, comprende leyes de la conservación, clasifica y establece series, tiene pensamiento reversible.</p>	<p>De los 7 a 11 años, tareas mentales asociadas a condiciones concretas, desarrollo de pensamientos de compensación, reversibilidad, clasificación y seriación lógica.</p>
<p>ETAPA OPERACIONES FORMALES.</p>	<p>DE</p>	<p>Resuelve problemas abstractos en forma lógica, tiene pensamiento científico y desarrolla intereses sociales y de identidad (perspectivismo o descentralización),</p>	<p>De 11 años en adelante, razonamiento hipotético deductivo, metáforas, lógica matemática.</p>

En mi quehacer cotidiano como facilitadora de creaciones y recreaciones históricas de los diversos testimonios que custodia el Museo, así como en el diseño de materiales pedagógicos ludohistóricos me fueron de gran utilidad los lineamientos generales que se implican en educación (según Piaget, citado por José Luis Mondragón Gómez) por lo que considero conveniente mencionarlos:

<p>LINEAMIENTOS PARA EL NIÑO PREOPERACIONAL. NIÑOS DE 2 A 7 AÑOS.</p> <p>Utilizar materiales y apoyos visuales concretos.</p>	<p>ACTIVIDADES.</p> <p>Recorte, pegado, suma con materiales, relaciones imagen nombre.</p>
--	---

<p>Dar instrucciones breves, donde se implique acciones y palabras.</p> <p>Son “egocéntricos” o “centrados en sí mismos” por lo que se no debe esperar que vean al mundo desde otros puntos de vista.</p> <p>Ser sensible a que para estos niños las mismas palabras que usan pueden tener distinto significado.</p> <p>Proporcionar mucha práctica con materiales manipulables.</p> <p>Ofrecer la mayor cantidad de experiencias sociales, donde se desarrolle el lenguaje.</p>	<p>Mostrar físicamente (modele cómo visitar un museo, no verbalice únicamente), explique por medio de la actuación, muestre un ejemplo del trabajo terminado, use proyectores, deje los objetos donde se puedan mirar desde varios ángulos.</p> <p>Evitar explicaciones de mundos distantes, difíciles de relacionar con su mundo inmediato, sea claro y breve con las reglas; evite explicaciones largas sobre normas.</p> <p>Pedir que expliquen cuando no le sea claro lo que exponen.</p> <p>Artes manuales, cocinar, construcciones, compartir en partes iguales.</p> <p>Visitas guiadas, exposición de expertos, solicite que ellos describan lo que hacen, escuchan, ven, tocan o huelen.</p>
<p style="text-align: center;">LINEAMIENTOS PARA EL NIÑO OPERACIONAL CONCRETO DE 7 A 11 AÑOS.</p> <p>Utilizar material y apoyos visuales concretos. Sobre todo en conocimientos avanzados que requieran una conceptualización.</p> <p>Posibilitar la manipulación de objetos concretos.</p> <p>Lecturas y presentaciones breves y organizadas.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES.</p> <p>Líneas del tiempo en historia, modelos tridimensionales, diagramas, organigramas, cuadros de clasificación o de características.</p> <p>Desarrollo de experimentos sencillos, trabajos libres, imitación de roles o funciones sociales.</p> <p>Seleccionar material breve y bien organizado, de preferencia con diagramas. Si el material es extenso dividirlo en secciones lógicas y breves, dando tiempo entre cada sección para que ejerciten, pregunten</p>

<p>Dar ejemplos familiares al niño para explicar analógicamente ideas más complejas.</p> <p>Pedir clasificaciones progresivamente complejas</p> <p>Solucionar problemas que impliquen razonamiento lógico y analítico..</p>	<p>o hagan alguna actividad al respecto. Comparar ejemplos de la vida cotidiana de los niños con personajes, pedir que hagan actividades directas que impliquen razonamiento y acción: medir, recitar, cocinar, actuar.</p> <p>Agrupación de conceptos, ideas, eventos, características; comparación de sistemas (circulatoria con tráfico vehicular). Presentación y elaboración de argumentos, diálogos, descripciones, acciones.</p> <p>Rompecabezas, adivinanzas; preguntas abiertas: quién, cuándo, porqué, qué harías, cuál .</p>
<p>LINEAMIENTOS PARA LOS ESTUDIANTES EN OPERACIONES FORMALES 11 AÑOS EN ADELANTE.</p>	<p>ACTIVIDADES.</p>
<p>Utilizar materiales audiovisuales.</p>	<p>Tablas, ilustraciones, gráficos y diagramas. Compara experiencias de personajes de la historia con las experiencias de los jóvenes.</p>
<p>Solicitar que elaboren hipótesis.</p>	<p>Redacción de proposiciones, intercambio ponerse en el lugar del otro, análisis sociales, medio ambiente, economía, salud; conceptos personales, utopías, mundos imaginarios, historias fantásticas.</p>
<p>Solucionar problemas y razonamiento científico.</p>	<p>Análisis grupal para la solución de problemas sociales o científicos; justificación de hipótesis o de proposiciones contradictorias.</p>
<p>Exponer conceptos amplios, no sólo hechos, que estén relacionados con las ideas y medio ambiente cercano a los muchachos.</p>	<p>Tomar en cuenta aspectos poco conocidos para contextualizar eventos históricos, apoyarse en la poesía, letra de música popular, corridos para reflexionar y estimular la discusión sobre problemas sociales.</p>

EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA: UNA INSTANCIA EDUCATIVA.

Como resultado de mi desempeño profesional al aquilatar las experiencias con los diferentes grupos me planteé interrogantes como las siguientes: *¿Qué tan provechosa resultaba para los educando una visita guiada de 45 minutos, si a diferencia de la tarea del profesor en el marco de una educación formal, el Asesor Educativo no podía tener un seguimiento del grado de aprendizaje alcanzado?, ¿cómo lograr una experiencia agradable y significativa en el Museo? y ¿cómo propiciar un acercamiento interactivo con los diversos acervos, pero además, la motivación para que los niños regresaran a visitar el Museo con sus padres, amigos o vecinos?, etc.*

Llegué a la conclusión de que era muy importante tener presente que la "educación no formal" dentro del Museo, (iba más allá de las actividades contempladas en el Catálogo de Puestos del INAH) es decir, era y es un proceso continuo que abarca ideas, propósitos y acciones encaminadas a incentivar el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como acciones de retroalimentación con los públicos. De tal manera, que para propiciar nuevas modalidades de aprendizaje en la medida de lo posible (mi compromiso personal y profesional), me basé en la teoría pedagógica **constructivista** que pondera la participación activa de los alumnos en la construcción de su propio conocimiento, mediante un **juicio crítico reflexivo** que tiene como finalidad la transformación, así como la generación de **aprendizajes significativos o con "sentido" al ser incorporados substancialmente al conjunto de conocimientos previos del niño en su estructura mental..** ¹⁴

Es decir, dejar atrás, la visita guiada tradicional y el desempeño tradicionalista-institucionalizado, en donde, la inercia del trabajo rutinario merma nuestro desempeño profesional y ahuyenta o desmotiva a los visitantes, que son en esencia nuestro "patrimonio más valioso". ***Por lo que considero relevante la auto-evaluación día con día, en la que es importante***

¹⁴ Mondragón, Gómez José Luis, "Constructivismo, implicaciones en educación" en *Memoria Primer Encuentro Nacional, La pedagogía en el Museo Corrientes Actuales*, México, ICOM/CECA, 2000. pp..37-56

preguntarse ¿Cómo me relaciono con los niños, los jóvenes y los adultos?, ¿realmente me estoy esforzando por establecer un espacio de reflexión y crítica ante la avalancha de información que ofrece el Museo?, ¿Qué tanto logro dejar de mirar al público que va al Museo y empiezo a mirar a las personas que están en el Museo: a aquellas que lo visitan y escuchar sus propias historias en relación a los museos?

Aunque el Museo no es considerado dentro del esquema de educación formal desde la perspectiva educativa, *¿qué tanto creo las condiciones para que los visitantes aprendan de acuerdo a la edad, nivel de madurez, conocimientos previos, desarrollo cognitivo y tengan mejores experiencias significativas?*, los cuestionamientos planteados mediante **preguntas generadoras**, *¿realmente son del interés de los niños, jóvenes, adultos?, ¿en verdad, esos cuestionamientos son un reto a resolver y propician la expresión y discusión de sus ideas.?, ¿que tanto se han modificado los paradigmas de los maestros impuestos a la visita tradicional que muestran resistencia a las formas diferentes de acercamiento significativo y vivencial al Museo, sin que sientan que la visita fue infructuosa? ¿Qué tanto la demanda de servicio programada por el Departamento de Servicios Educativos, la falta de personal, la apatía de la rutina, asimismo, la ausencia de incentivos al desempeño laboral cotidiano favorecen la calidad del servicio?*

Por lo tanto, para **definir el proceso de educación**, me baso en García Matilla quien refiere que la imposición de información de unos pocos educadores a otros muchos educandos de ninguna manera es educación y que el individuo aislado tampoco puede educarse sólo, ya que “es la interacción entre los hombres y la mediatización del mundo la que permite establecer un proceso de acción- reflexión-acción en el que el sujeto, **“aprenda a aprender” con una conciencia crítica**”¹⁵

De igual manera Jean Piaget, se inclina por los métodos activos que permitan la búsqueda espontánea del niño y no da cabida a los conocimientos transmitidos y sugiere la aplicación del juego por las siguientes razones:

- Porque considera el juego como una actividad más auténtica de la infancia.

¹⁵ García, Matilla Agustín, “Los medios para la comunicación educativa”, en Aparicci, Roberto. (compilador), *La educación para los medios de comunicación*, México, UPN, 1996. p.59

- El niño logra representar la realidad mediante el símbolo, es decir, utilizando la imaginación.
- Mediante el juego se manifiesta la creatividad.
- El juego contribuye a la construcción del pensamiento.

CONCEPTO DE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y SU IMPORTANCIA EN LA LUDOHISTORIA.

Antes de mencionar el porqué es importante la utilización de estrategia lúdicas para la enseñanza de la Historia mediante los objetos del Museo Nacional de Antropología definiré que se entiende por una estrategia de aprendizaje. Luego entonces, de acuerdo a Nisbet y Shucksmith una **estrategia de aprendizaje son: las secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenaje y /o la utilización de información o conocimiento.** De tal manera, que el dominar las estrategias de aprendizaje permite al educando planificar u organizar sus propias actividades de aprendizaje.

Es por ello, que “aprender jugando” sería un procedimiento personal adecuado para adquirir un conocimiento que, supone impulsar el aprender a aprender, como una forma de acercamiento a los hechos, principios y conceptos.

Por lo tanto “aprender a aprender” implica:

El aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas, se refiere a la utilización de **estrategias de memorización, elaboración y transformación.**

Dentro de las de **memoria** se identifican las estrategias de repetición, reglas mnemotécnicas, etc. Las **estrategias de elaboración** sirven para construir estructuras de sentido al interior de los materiales a aprender, la integración de un nuevo material con el saber ya almacenado y la transferencia de lo aprendido a otros contextos. Las **estrategias de transformación** son, en primer lugar, modos de proceder de reducción de información que estructuran los procesos de selección y codificación. **Estas estrategias son las idóneas para utilizarlas en el aprendizaje de la historia.**

En síntesis, la meta de las estrategias lúdicas de aprendizaje es “enseñar a pensar” lo que induce al niño a que no deben reducirse los conocimientos marginales sino que deben traspasar el conocimiento. **Lo que finalmente se pretende en el niño es lograr su autonomía, independencia y juicio crítico y todo ello mediatizado por un gran sentido de la reflexión.**

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.

Las estrategias de juego aplicadas a la educación, tienen un componente importante, y es que se llevan a cabo en grupos, lo cual implica un aprendizaje cooperativo que es una estrategia para lograr el desarrollo de habilidades en su vida diaria. Por otra parte, se enseña a los niños a solicitar ayuda a sus compañeros, interactúan entre sí, comparten ideas y materiales, apoyo, alegría, fortalecen su seguridad, en los logros de unos y otros.

Algunos **ejemplos de estrategias de aprendizaje cooperativo y juego que se pueden emplear para la enseñanza de la Historia son:**

- ❑ **Rompecabezas:** Esta modalidad busca que cada participante destaque la información más relevante de un tema y establezca relaciones entre los hechos.
- ❑ **Mi Personaje Favorito:** Esta modalidad busca que cada participante realice una reconstrucción de la historia a partir de una representación teatral.
- ❑ **El Turista:** En esta modalidad se busca que el niño destaque acontecimientos, personajes y procesos de un tema específico mediante un método de descubrimiento.
- ❑ **Aprendiendo Juntos:** Todos los miembros del grupo construyen juntos su conocimiento, pero tienen metas comunes.
- ❑ **Investigación en Grupo:** Grupo de trabajo, en donde grandes investigaciones se dividen y se tienen subtemas y subáreas específicas para lograr una meta mayor.
- ❑ **Descubrimiento:** De un tema se van descubriendo líneas de investigación que permiten ampliar o lograr una meta.

- **Historieta:** Es una relación breve, cuento, anécdota, mito analizado.
- **Desfile de Modas:** En esta modalidad se busca que el niño establezca relaciones, compare de acuerdo a sus referencias entre las diferentes formas de vestir de ayer y hoy., comente sus apreciaciones y recree la indumentaria que más le agrada para participar en un desfile de modas.
- **Viaje Gastronómico:** Todos los miembros del grupo responden preguntas generadoras relacionadas con los platillos que conocen, qué preparaban sus abuelitas y los que pudieran preparar a partir de su creatividad imaginando que van a poner un restaurant de comida típica. En donde obviamente crearán un escenario vivencial amenizado con música y baile.

En resumen las **dificultades de conceptualización histórica** se pueden agrupar en tres apartados:

- A. Dificultades derivadas del desarrollo de las capacidades cognitivas, esto se refiere a que el alumno presenta dificultad para entender algún tema, es necesario que cuente con conocimientos previos.
- B. Dificultades derivadas del tipo de aprendizaje utilizado, porque desafortunadamente el aprendizaje es memorístico, dando como resultado que el alumno olvide el contenido.
- C. Dificultades que se derivan de la compleja naturaleza de la materia histórica, esto se refiere al grado de complejidad de dicha asignatura. Es necesario, situarnos en la época y a qué tipo de público se dirige la enseñanza en cuanto edad y nivel socio-cultural de los niños.

Los alumnos poseen más información de la que suponemos sobre acontecimientos históricos y en consecuencia suelen tener alguna actitud moral o ético sobre estos conceptos de uso más frecuente.

Los educandos tienen dificultad para comprender los conceptos en el siguiente orden:

CRONOLÓGICO: porque el alumno no comprende en qué orden fueron presentándose los acontecimientos..

SOCIOPOLÍTICOS: porque los alumnos no alcanzan a comprender los conceptos en torno a la sociedad, pueblo, religión, idioma, partidos políticos, y

organizaciones sociales como un todo y personalizados a cada personaje ilustre de la Historia.¹⁶

APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL HISTORIADOR EN EL TRABAJO MUSEÍSTICO Y GENERACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.

Uno de los problemas a los que me enfrenté como historiadora en el Museo fue la descontextualización de los objetos que favorecieron la contemplación, dejando de lado su aspecto histórico (tiempo, lugar, utilidad, proceso de elaboración, necesidad que cubrió, etc.). Debido a que el visitante de los espacios museográficos tiene ante sí una gran diversidad de opciones, cada una de ellas antagónicas o ritual y a la vez complementarias o lúdica. Presupone en los museos una determinada función en relación con el patrimonio cultural y a cada una de ellas corresponden diversas estrategias de comunicación museográfica.

En la mayor parte de los museos contemporáneos prevalece el afán de lograr el mayor nivel de estadística, sin reconocer la heterogeneidad de los visitantes en relación a su edad, educación, género y otras variables probables que determinan la experiencia de cada visita. Desde esta perspectiva, se concibió la función principal del museo como educativa y como espacio de legitimación social.

Así al contar el Museo con determinados acervos, se presupone que la función básica de éste es conservar los valores representado por un determinado patrimonio material. Entonces la tarea de los especialistas es mostrar y explicar al público en qué consiste el valor de estos acervos, y de esta manera legitimarlos.

Y la forma como se difunden estos objetivos educativos son mediante: cedularios, catálogos, crítica museal, servicios educativos, visitas guiadas, etc

Los criterios de selección de la producción presupone una influencia institucional que origina una violencia simbólica sobre los objetos al

¹⁶ López, Martínez María José. <http://www.psicodegagogia.com>

descontextualizarlos como parte de un discurso específico que se los apropia para sus fines, generando el sentimiento de lo ritual, que supone que los objetos comunican por sí mismos. De esta manera, los espacios museográficos apoyados en la lógica ritual enfatizan el valor asignado a los objetos y espacios, y a los discursos autorizados que los legitiman, bajo el argumento de tener un carácter didáctico y justificando así su elevado costo social pues la conservación y mantenimiento de la colección significa un promedio de casi 90% del presupuesto.

Siguiendo lo expresado por Lauro Zavala, considero al Museo Nacional de Antropología “como un espacio ocupado en la conservación de un determinado acervo de material, caracterizado por objetos, colecciones y generando así una experiencia ritual en el visitante; en este contexto se enfatizan los objetos, y su preocupación se centra en el pasado”¹⁷

Ante esta situación de debilidad de la Institución, se propició mi fortaleza como historiadora y como asesora educativa es decir, mi oportunidad de participar de manera activa en el Departamento de Educativos generando estrategias didácticas que mediante la aplicación de la ludohistoria, facilitaron el aprendizaje significativo de la Historia. Procurando estar acorde con el efecto educativo de la experiencia de visita al Museo integrando en equilibrio los elementos rituales y lúdicos, de acuerdo con el acervo cultural, las expectativas, las competencias de lecturas, y el contexto de cada experiencia de visita.

Y sobre todo teniendo presente que **el “visitante” es el “patrimonio más valioso”**, y que en muchas ocasiones por cuestiones económicas, de distancia o de vida personal quizás sea una única visita la que tengan oportunidad de hacer al Museo, mi objetivo fué y es hacer mi mejor esfuerzo como Asesora Educativa, dejándoles un buen sabor de boca, un grato recuerdo del quehacer histórico en el Museo Nacional de Antropología.

¹⁷ Zavala, Lauro, “ El patrimonio cultural y la experiencia educativa del visitante”, en Vallejo, Bernal María Engracia, (coordinadora), *Educación y Museos, México*, INAH, 2002. p.93

ENTONCES ¿CÓMO TRABAJAR LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA?.

Se sugiere la conveniencia de trabajar el aprendizaje y corrección de conceptos de historia apoyándose en el **recurso de la empatía**. Esto con base a que la interacción entre instrucción conceptual y ejercicio de empatía mejora la comprensión histórica.

Se recomienda el uso de un concepto de tiempo histórico que vaya más allá de la mera cronología y en el se inscriban también los aspectos ligados a la comprensión histórica. Las múltiples dificultades y problemas relacionados con la percepción del tiempo histórico se deben a que bajo la denominación de éste se esconden conceptos o significados diversos que se adquieren por el niño a distinto ritmo y que contemplado desde la perspectiva psicológica, se trata de un metaconcepto que engloba varios subsistemas.

Las cuestiones relativas al tiempo histórico son muy problemáticas, pero sin duda no son sólo situaciones de tipo psicopedagógico los que pueden explicar estas dificultades. Considero importante, plantear la pertinencia de la enseñanza de la Historia que se ofrece en los Servicios Educativos del INAH, así como en los planteles escolares, y la incidencia que en los conocimientos históricos de los alumnos puede tener su escasa presencia en los programas escolares de la enseñanza obligatoria.

Para enseñar la cronología histórica a los alumnos hay que cuidar de no traducirla en la memorización de fechas descontextualizadas, sino como mapa temporal, que les sirva de su conocimiento histórico. Entender el tiempo histórico incluye también el dominio del concepto de la sucesión causal e histórica, lo que conlleva a dos ámbitos de dificultad:

- 1) La consideración de que el intervalo temporal causa—efecto suele ser mayor en la Historia que en otros dominios causales y
- 2) Porque los hechos históricos tienen más de una causa y producen más de una consecuencia y no se suelen producir relaciones causales lineales. Sin las explicaciones causales, se complica la comprensión de los acontecimientos y procesos históricos.

Los alumnos tienden a convertir la causalidad en una sucesión lineal de acontecimientos sin relación mutua de los diversos factores en juego. Para trabajar con los alumnos su capacidad de comprensión de la causalidad en

Historia, se precisa enseñar y aprender a priorizar y reducir las causas en un orden estableciendo una jerarquía causal.

Otra dificultad en los alumnos para comprender los hechos históricos según López estriba en la escasa capacidad para comprender otros pensamientos, y otros hábitos de personas que vivieron en épocas distintas a la suya. Es importante que los alumnos contemplen la importancia que tiene para la comprensión de los hechos y procesos, situarlos en un contexto tanto histórico como historiográfico. **Si les hacemos ver que el conocimiento de la Historia les ayuda a responder muchas preguntas sobre su propia vida, cómo les ayuda a entender y a vivir en el presente**, poco a poco irán quedando atrás la práctica de una enseñanza de la Historia basada en la anécdota, las fechas y los nombres.

Es muy importante, tomar como un punto de partida para la enseñanza de la historia en los niños y en los adolescentes la curiosidad por las ideas, las cosas y los acontecimientos. También fomentar la capacidad de evaluar las pruebas de forma lógica y **tratar directamente con las fuentes de la Historia**.

Que como lo planteo en el Objetivo General de mi trabajo profesional es: Conocer la importancia y utilidad del acervo antropológico, osteológico, etnográfico y museográfico del Museo Nacional de Antropología, como fuente de testimonios que favorecen la enseñanza significativa de la Historia mediante estrategias para el aprendizaje.

LUDOHISTORIA: LA ACOMPAÑANTE IDEAL DE LOS DIFERENTES PÚBLICOS EN SU VISITA POR EL MUSEO.

¡AVENTURA LÚDICA EN TEOTIHUACAN: UNA GRATA EXPERIENCIA!.

Me acuerdo que en la primavera de 1988 por necesidades de servicio laboré por corto tiempo en el turno matutino fue entonces que tuve la oportunidad de aplicar lo que había investigado acerca de la complejidad del aprendizaje de "Clío" y las estrategias lúdicas. Cuando al platicar con una joven maestra que traía a su grupo de primer año de primaria, me comentó que deseaban visitar la Sala de Teotihuacan con el objetivo de conocer las artes y los oficios de dicha sociedad.

Recuerdo que después de la plática de bienvenida y del diagnóstico inicial para saber quiénes ya conocían el Museo y qué tan familiarizados estaban con el tema, os invité a disfrutar el recorrido teniendo como escenario la hermosa “Fuente del Paraguas”. Después, entramos a la Sala de Teotihuacan (que antes de la remodelación tenía un grabado en la pared en el que se mostraba el contorno de un mapa de Mesoamérica y en la región del Altiplano Central el alto relieve de una pirámide de color rojo para enfatizar la ubicación de la gran metrópoli). Luego de colocar al grupo frente al mapa, los motivé para que jugando con la imaginación nos trasladáramos a la “Ciudad de los Dioses” e iniciamos el recorrido reconstruyendo las diversas actividades de la sociedad teotihuacana empleando como recursos didácticos los testimonios históricos exhibidos en las vitrinas y los grabados de las paredes donde se apreciaron: los cazadores de aves, los pescadores, los agricultores, los lapidarios, los artesanos textiles, los trabajadores de la concha y los pintores.

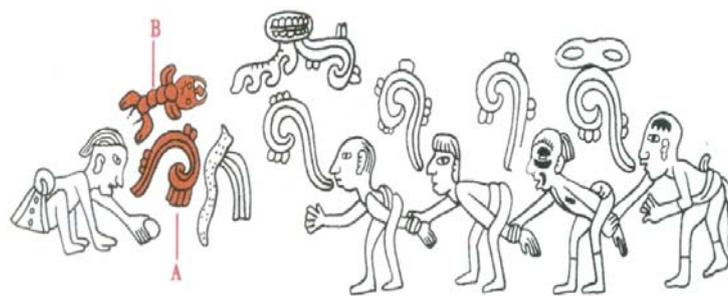
Los niños participaron describiendo lo que veían, explicando la manera en que probablemente se usaron las herramientas y la posible forma en que los padres y abuelos enseñaron la técnica de trabajo a sus hijos y nietos, algunos educandos comentaron el oficio de sus padres, hermanos; de la gente de su colonia y reflexionaron en la importancia del trabajo en equipo.

Más tarde, les pregunté ¿creen que los niños teotihuacanos jugaron o practicaron algún deporte?, las respuestas fueron variadas y beneficiándome del interés del grupo los invité a descubrir la respuesta localizando el mural del Tlalocan. Para después, frente a éste tras observarlo con mucho cuidado descubrir los diferentes juegos representados. Luego, recurriendo a la empatía y a la motivación los invité a recrear los juegos, algunos les resultaron familiares entre ellos: el burro brincado, el avión, “el cárgame si puedes”, el corretear mariposas, el nadar de a “muertito”, el hacer buzos, el echarse clavados en el ojo de agua, “el juego de pelota al “estilo teotihuacano”. Los juegos que les resultaron innovadores fueron: el del “pájaro atado”, el de la patada de “huesos que resuenan” y el juego del ciempiés entre otros.

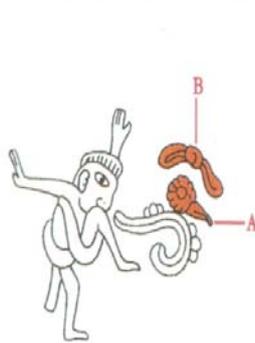
Esta práctica vivencial resultó muy agradable de los juegos que recrearon los que más les gustaron fueron “el del ciempiés” porque además de coordinarse en equipo el reto era “simular el caminar del gusano ciempiés” con diferentes velocidades sin soltarse de las manos; el del “pájaro atado” implicó

poner en acción su coordinación psicomotora gruesa para lograr que el pájaro a pesar de estar atado lograra volar y además nos endulzó el oído con su canto melodioso y por último el juego de pelota al estilo teotihuacano el cual recreamos integrando primero dos equipos el de niñas contra niños y después Guadalajara contra América.

Al finalizar, reflexionamos sobre la importancia de las artes y los oficios teotihuacanos, la relevancia de “sus tareas como niños estudiosos”, como miembros de una familia y además la trascendencia del jugar y practicar algún deporte de manera cotidiana para estar felices, sanos y tener la oportunidad de conocer más amigos.



SOBRE LA VÍRGULA (A) DEL PERSONAJE SENTADO ANTE LOS DEMÁS SE MUESTRA UN CIEMPIÉS (B), COMO SI A LO QUE OCURRE LO LLAMARA "JUEGO DEL CIEMPIÉS"



UN HOMBRE AGITA LOS BRAZO Y SE SOSTIENE SOBRE UNA PIERNA, MIENTRAS LLEVA LA OTRA ATADA AL PECHO. EL TEXTO DE LA VOLUTA CONTIENE LA CABEZA DE UN PAJARO (A) Y UN NUDO (B), POSIBLEMENTE CALIFICANDO A ESTE ACTO COMO "JUEGO DEL PAJARO ATADO"



TRES PERSONAS OBSERVAN A UN PERSONAJE QUE PARECE INDICAR DISPONERSE A PATEAR AL INDIVIDUO DEL CENTRO. EN EL TEXTO SE VE UNA PIERNA (A) CONTRA UN HUESO (B) QUE EMITE SONIDOS MEDIANTE VIRGULAS (C); APARENTEMENTE EL ACONTECIMIENTO ES LLAMADO "JUEGO DE LA PATADA DE HUESOS QUE RESUENAN"

CAPÍTULO III

PARTICIPACIÓN COMO HISTORIADORA EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

Mi ingreso en junio de 1985 y mi desempeño profesional de casi veintidós años como Asesor Educativo en el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología coincidió con la puesta en marcha de la política gubernamental de modernidad.

Desde la década de los ochenta el modelo económico anterior, que sustentaba a nuestro país ya estaba muy desgastado, por lo que al finalizar el gobierno del presidente Miguel de la Madrid Hurtado afloraron los elementos de la crisis.

Algunos de los más importantes fueron:

- ❖ El problema de la agricultura.
- ❖ El endeudamiento externo.
- ❖ La petrolización de la economía.

Esta problemática se dió primero en los países industrializados y después se extendió a los países pobres, en México, esta situación provocó que se buscara una solución, e impulsados por un nuevo sistema económico mundial, se sentaron las bases para una modernización en los aspectos económico, político y social.

En el orden económico, algunas de las exigencias para este cambio fueron::

- La sustitución de la exportación de materias primas y petroleras por la de productos manufacturados.
- El tipo de cambio.
- Eliminación del proteccionismo a la industria nacional.
- Privatización de las industrias estatales.
- Creación de grandes mercados, libres de barreras arancelarias mediante los tratados de libre comercio.

Este nuevo orden internacional se conoció como la globalización, que se designó como “el fenómeno mediante el cual hay una mayor comunicación y un mayor conocimiento e intercambio de los fenómenos culturales, económicos, políticos y sociales en todo el mundo”¹

La globalización trajo a nuestro país toda una serie de necesidades, entre las que se pueden mencionar: la modificación a algunas leyes constitucionales y laborales, cambios a la política salarial, recomposición a los grupos sociales existentes. Estas reformas fueron llevadas a la práctica por un nuevo grupo en el gobierno, los llamados tecnócratas. Y como ya mencioné las modificaciones se iniciarán durante el sexenio de Miguel de la Madrid Hurtado (1982-1988) y culminarán durante los sexenios de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) y Ernesto Zedillo Ponce de León (1994-2000).

La globalización implicará aspectos positivos pero también negativos, sobre todo en los países pobres que no tienen la capacidad de exportar productos terminados como la tendrán los países del primer mundo. Porque no tienen acceso a las tecnologías de punta, salvo en casos muy específicos y cuando éstas existen sólo se traducen en un enorme desempleo para las poblaciones y en una desigualdad educacional frente a las potencias; los trabajadores también tienen que encarar la reducción de los gastos de asistencia social por parte de los empresarios, la disminución se hace para bajar los costos y que sus productos sean más competitivos a nivel nacional e internacional. Esta misma tendencia asumieron los gobiernos, ya que al disminuir los gastos de seguridad social, educación y otros favorecieron al capitalismo y lo alentaron a que se invirtiera en la industria y en los servicios, algunas veces, esto sucederá, pero el dueño de grandes cantidades de dinero no querrá arriesgarse y al preferir invertir en las bolsas de valores convirtieron a los nuevos centros financieros de los países subdesarrollados en “mercados emergentes” que al estar intercomunicados con los grandes centros financieros del mundo podrían lograr que en cuestión de segundos se obtuvieran grandes inversiones, pero también, que los problemas y el nerviosismo se extendiera a gran velocidad por el globo terráqueo y que con la misma rapidez con que llegaron se vayan provocando grandes crisis como la

¹ Frediani, Ramón, *La crisis asiática y el proceso de globalización.*, Buenos Aires- Argentina, Contribuciones, 1998. (publicación trimestral de la K:A:S., CIEDLA Núm.3), p.101

que ocurrió en México en 1995 y se dispersaron por todo el orbe con grandes costos sociales para los países más desprotegidos.

“Para neutralizar los efectos perversos de la globalización, se requiere la construcción de una sociedad más eficiente y competitiva, no sólo en el reducido plano de la economía, sino primordialmente en el campo de las instituciones políticas y en el gerenciamiento del Estado”²

A todas luces quienes necesitaron una sociedad más eficiente y competitiva fueron los empresarios cuyos requerimientos serían:

- ✓ Vincular la educación con el aparato productivo.
- ✓ Aumentar su productividad.
- ✓ Alcanzar la excelencia tanto en el trabajo de sus empleados como en la elaboración de los productos y servicios.
- ✓ Capacitar a los trabajadores con el fin de hacer especialistas.
- ✓ Que los trabajadores presenten nuevos valores.

Estas serían sólo algunas de las necesidades del aparato productivo y se buscó que fuesen resueltas por el Sistema Educativo Nacional.

La globalización abarcó no sólo el aspecto económico, aunque este sería el más relevante y renombrado, también incluyó el cultural, el político, el jurídico y el religioso. Dentro del aspecto cultural esta la educación, la cual sería forzada por la coyuntura económica del momento a buscar su modernización.

La crisis económica de los años ochentas, se reflejó en la educación con la siguiente problemática:

- Baja calidad de la educación.
- Centralización de servicios.
- Preparación improvisada y defectuosa de los maestros.
- Discriminación en cuanto a oportunidades en el medio urbano, en el rural y en el indígena.
- Índice creciente de analfabetismo y deserción escolar
- Desigual distribución del financiamiento en los diferentes niveles
- Y es especial, un currículo obsoleto que no respondía a las necesidades del momento.

² Ibid. p.110

Como ya referí, la modernización educativa tendrá sus antecedentes en el gobierno de Miguel de la Madrid (1982-1988) mediante el Plan Nacional de Desarrollo, en el que se marcarían las líneas generales. Enfatizando la necesidad de que la modernización se aplicará a todos los niveles de la educación, para elevar su calidad, racionalizar los recursos destinados a ésta y vincularla con la ciencia y la tecnología, además de descentralizar y regionalizar la educación básica, media y superior. Sin embargo, durante este sexenio sólo se sentaron las bases del cambio económico.

Para enero de 1989 (durante el gobierno de Carlos Salinas de Gortari 1988-1994) con la presentación del Programa para la Modernización Educativa (1989-1994), comenzaron a generarse una serie de acciones, algunas de ellas desprendidas de los intentos de renovación curricular de la educación básica.

Más tarde, en mayo de 1992 el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa y su concreción en los programas emergentes propiciaron un cambio en los Planes de Estudio y se estableció la aplicación de un programa emergente que definió entre otras cosas, la aparición de los Planes y Programas de Educación Básica Estructurados por Asignaturas.

Las transformaciones que se generaron en la educación básica partieron de la siguiente hipótesis: **La reestructuración industrial marca el camino de la reforma en educación, pues una parte de los requerimientos de la industria serían satisfechos por la escuela que se encargaría de formar otro tipo de sociedad, acorde con los nuevos retos de la economía mundial**

Por tal motivo, **la reforma educativa utilizó muchos términos** y acciones que fueron un préstamo de la **reforma económica** por ejemplo: **productividad, excelencia y competitividad.**

En la industria se buscó una mayor productividad aunada a la calidad de objetos y servicios, todo esto bajo los signos de la excelencia en el trabajo y en los objetos elaborados o servicios. Es decir, se debían elaborar más productos y ofrecer más servicios, con nuevas tecnologías para vender y obtener ganancias en el menor tiempo posible.

Para ser competitivos se debían bajar costos y la producción debía tener una buena calidad, para esto era necesario vigilar todo el proceso productivo, desde que inició, hasta que llegase a manos del consumidor, todo esto

requería de personal capacitado y es aquí en donde entra la función de la escuela, esta se encargaría de preparar a individuos que tuvieran la habilidad de seguir aprendiendo durante toda su vida, además de tener la capacidad de adaptarse a cualquier puesto dentro de una empresa con eficiencia; su productividad sería cuantificada y recompensada con incentivos económicos.

También en el aspecto productivo se habló de la formación de nuevos valores con el fin de crear individuos convencidos del proceso productivo y con ello se involucrarían realmente en el trabajo, además, debería de realizarse una “limpieza ideológica” para que el trabajador “no pierda el tiempo” en la “estéril” lucha de clases.

Todo lo anterior trasladado al **plano educativo** quedó de la siguiente manera: La **productividad** se debía interpretar en un aumento considerable de alumnos que terminarían su educación en cualquiera de los niveles; pero además, ya vimos que la producción depende del trabajador, por eso, se necesitarían profesores mejor preparados que además tuvieran la facilidad de seguir aprendiendo y que se pudieran desenvolver en diferentes grados y materias. **Esta movilidad, se podía observar en las escuelas secundarias, en donde veríamos, por ejemplo, que un profesor de Historia está dando clases de Español**, aunque aquí cabe aclarar que no siempre los resultados fueron con la excelencia requerida, porque no en todos los casos los maestros tuvieron el perfil adecuado para impartir otras materias; pero tal parecía, que la finalidad de las autoridades educativas fue optimizar los recursos humanos y materiales para poder alcanzar sus metas cuantitativas.

La **competitividad** la encontraríamos sobre todo en la creación de la Carrera Magisterial, con sus niveles jerarquizados y que tendrían un incentivo económico de acuerdo a la calidad del trabajo realizado y a la preparación del mentor.

La **excelencia** en la modernización educativa se traduciría en una elevación de la calidad de la educación y en el aumento del número de clases dadas y en el **desarrollo de las capacidades para analizar, conceptualizar y verbalizar, para que en el futuro los educandos se conviertan en trabajadores responsables, emprendedores, eficientes y competitivos.**

Por todo lo expuesto, fue **que la S.E.P., se dió a la tarea de crear un Currículo acorde con los nuevos tiempos, ya que éste es el pilar**

fundamental de cualquier reforma educativa, porque en el se concretan y toman forma una serie de principios ideológicos, pedagógicos, psicopedagógicos, etc., que tomados en cuenta muestran la orientación general del sistema educativo.

Margarita Pansza dijo que el concepto de currículo es un término polisémico que se usa indistintamente para referirse a planes de estudio, programas e incluso a la instrumentación didáctica, aunque más adelante define el término de manera más precisa y anota que considera

al currículo como una serie estructurada de conocimientos y experiencia de aprendizaje, que en forma intencional se articulan con la finalidad de producir aprendizajes que se traduzcan en formas de pensar y actuar frente a los problemas concretos que plantea la vida social y la incorporación al trabajo. Constituye el qué y el cómo se enseña: presenta dos aspectos diferenciados y al mismo tiempo interconectados: la construcción y la acción, que se articulan a través de la evaluación. Implica una concepción de la realidad, del conocimiento, del hombre y del aprendizaje y está situado en un tiempo y espacio social determinado.³

Pansza dijo que el **Currículo cae dentro del campo de la didáctica**, por lo tanto éste se puede analizar desde el punto de vista de los modelos teóricos que se han usado para diseñar el currículo (la enseñanza tradicional, la tecnología educativa y la enseñanza crítica).

Si el currículo fuera estudiado con una **visión crítica, encontraríamos la relación que éste tiene con el autoritarismo, el poder y el conocimiento**, y de esta manera se descubriría que *una de las funciones del currículo es la reproducción del sistema económico y político para el cual fue diseñado. Mediante el currículo los grupos hegemónicos legitimaron su posición cultural, económica y política; este hecho no se manifiesta de manera abierta, tiene un carácter latente por eso se le denominó “currículo oculto” y cuando el Asesor Educativo de los diferentes museos, lo descubre y analiza críticamente puede contrarrestar sus efectos negativos.*

Para elaborar un currículo, los encargados de desarrollarlo debieron tener en cuenta las condiciones reales de la población a quien fue dirigido; pero

³ Pansza, Margarita, Notas sobre Planes de Estudio y Relaciones Disciplinarias en el Currículo, en la *Antología de Diseño Curricular y Praxis Docente*, C.S.E.S. p.13

además es muy importante la información que debería tomarse en cuenta para su elaboración. Los especialistas mencionaron que dentro del diseño curricular debían estar presentes las siguientes disciplinas:

- ❖ **La Sociología**, porque permitió determinar las formas culturales, los conocimientos, los valores, las destrezas, las normas, etc., que el alumno debería asimilar para integrarse y transformar la sociedad en que vive.
- ❖ **La Psicología** es la ciencia que estudia la conducta humana y la que aportaría la información acerca de los procesos y factores que intervinieron en la construcción del conocimiento y desarrollo del ser humano; fue importante tomarla en cuenta porque así se planificó mejor la acción pedagógica y determinó el marco conceptual del currículo.
- ❖ **La Pedagogía**, siendo la ciencia que estudia a la educación en general, tuvo una vital importancia dentro de la elaboración de cualquier currículo.

Además dependiendo de los contenidos específicos de cada currículo debieron abordarse otras disciplinas como: la Historia, las Matemáticas, la Física, la Literatura, etc., para la elaboración del mismo.

Por último, para legitimar el currículo, los planes y programas de estudio fueron insertos dentro de un marco legal vigente.

El marco conceptual de los actuales planes y programas del sistema educativo nacional tiene un enfoque constructivista, es decir, que el individuo sigue un proceso de construcción hasta apropiarse del conocimiento. Diversos investigadores se han dedicado a estudiar y explicar el desarrollo cognitivo del niño, entre otros está: Lev Vigotsky, Wallon, Ihelder, Ausubel, Coll, pero quien destacó fué Jean Piaget (como ya lo referí en el capítulo dos) con su teoría de la epistemología genética o teoría de la equilibración; producto de sus diferentes posturas teóricas y con las aportaciones derivadas de otras disciplinas como la psicolingüística y la teoría de la información surgió la **Ciencia Cognoscitiva**.

Una definición moderna del constructivismo podría ser la siguiente:

La concepción constructivista del aprendizaje escolar sitúa la actividad mental constructiva del alumno en la base de los procesos de desarrollo personal que trata de promover la educación escolar. Mediante la realización de aprendizajes significativos, el alumno construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas, estableciendo de este modo redes de significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social y potencian su crecimiento personal. Aprendizaje significativo, memorización comprensiva y funcionalidad de lo aprendido son tres aspectos esenciales de esta manera de entender el aprendizaje en general y en particular.⁴

Ahora bien, dentro de la teoría del constructivismo, el Asesor Educativo de los diversos museos del país tuvo y tiene un papel destacado, pues va actuar como orientador, guía y facilitador del aprendizaje, mediante la implementación oportuna de diversas actividades que estén de acuerdo con las características que presenten los alumnos, en base a esto puedo mencionar algunos principios rectores del constructivismo que debe seguir el Asesor Educativo:

- 1) Plantear programas que sean relevantes para los estudiantes.
- 2) Estructurar el aprendizaje alrededor de conceptos grandes y fundamentales.
- 3) Buscar y valorar los puntos de vista de los alumnos.
- 4) Adaptar los contenidos de las materias para dirigir suposiciones de los educandos.
- 5) Evaluar el aprendizaje de los alumnos en el contexto de la enseñanza.

⁴ Pansza, Margarita. "La Construcción del Conocimiento en el Marco de las Relaciones Interpersonales y sus Implicaciones para el Currículo Escolar", en *Antología de Diseño Curricular y Praxis Docente*, C.S.E.S. p.54

LA HISTORIA Y SU ENSEÑANZA-APRENDIZAJE VIVENCIAL: UNA PROPUESTA DE ACERCAMIENTO CRÍTICO.

Siendo el Asesor Educativo un facilitador de aprendizajes significativos de la Historia, su tarea primordial (como lo mencioné en el capítulo anterior) es diseñar estrategias-actividades dirigidas a los visitantes de los diferentes niveles escolares que propicien su participación activa y rompan con la visita guiada tradicional en la que el grupo hace la veces de receptor, mientras el Asesor Educativo narra los contenidos, describe la piezas y dirige el recorrido que generalmente tiene una duración de 45 a 50 minutos.

Una opción rica en cuanto a información y experiencias vivenciales, es aproximarse al Museo Nacional de Antropología y a los otros museos, con el fin de propiciar en los educandos un acercamiento y una apropiación de los diversos lenguajes de la Historia, la Antropología, la Etnografía, la Arqueología, el Arte mediante **visitas guiadas vivenciales** destacando los aspectos lúdicos, sonoros, kinestésicos y competencias comunicativas y sociales.

En las que se haga énfasis en que lo importante no es el objeto en sí, sino lo que el visitante infiera de él con intención de conocimiento. Y así mediante experiencias vivenciales en donde a partir de una presencia activa y participativa se contextualice históricamente al objeto llenando no sólo los vacíos sino también dándole su significado social comprensible a los referentes de los educandos. Con esto se pretende que logren apreciar, disfrutar y valorar el acervo patrimonial histórico y artístico que resguarda el Museo.

Como ya mencioné en los capítulos anteriores, los museos son espacios donde se exhiben objetos a los que se les adjudica cierto valor histórico o artístico, además de que, algunos de ellos muestran los avances científicos y tecnológicos de las civilizaciones pasadas o presentes que ciertos sectores de la sociedad tienen interés en transmitir.

Un museo además, de comunicar, deleitar o trasmite información es un importante apoyo escolar a los planes y programas establecidos dentro de la educación formal y un importante vehículo de la educación permanente.

Hay muchas formas, métodos y técnicas para aproximarnos a un museo, pero siempre he pensado que la mejor técnica didáctica es explicar los

contenidos con claridad (pensando como me gustaría que me lo platicarán a mí), motivando la observación, el análisis, el diálogo con los objetos con propósitos de conocimiento, la recreación de los contextos ideando viajes con todo pagado mediante la máquina del tiempo, imaginando temperaturas, texturas, olores sabores, formas de pensamiento, prácticas culturales como los ideales de belleza, actividades cotidianas, juegos infantiles, organización del trabajo, fiestas sociales y familiares, diferentes bailes de acuerdo a la conmemoración o evento familiar, etc.

Haciendo en la medida de lo posible comparaciones con sus propios referenciales, respondiendo a preguntas generadoras-dirigidas que facilitaron no sólo la participación sino también la construcción del conocimiento y su comprensión, aunada a la evaluación sumativa que es reforzada por nuevas preguntas orientadas a elaborar sus propias conclusiones. También motivarlos a seguir indagando sobre el tema y a regresar junto con sus papás, amigos, vecinos, tantas veces como quieran.

Entre otras metodologías, tenemos la de J. Arturo Matute denominada “Propuesta de Acercamiento Crítico” generado por la Oficina Regional de la UNESCO para América Latina y el Caribe, (OREALC-UNESCO) mediante la cual se pueden diseñar estrategias de aprendizaje dentro de los museos. La esencia de esta propuesta es “que mediante una lectura crítica-interactiva del museo, una reflexión, un diálogo permanentes durante el proceso y una devolución creativa, un grupo de maestros podría vivenciar una experiencia educativa que lo pusiera en situación de poder elaborar nuevas versiones de los principios metodológicos, para poder usarlos en los niveles educativos primario y secundario”.⁵

La metodología para un acercamiento crítico al museo como auxiliar pedagógico presenta tres fases:

- A. Identificación emotiva.**
- B. Indagación Intelectual.**
- C. Reconstrucción del objeto de conocimiento.**

⁵ Matute, J. Arturo, *Notas de Orientación sobre el Método de Acercamiento Crítico*, Santiago de Chile, UNESCO, Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe, 1988, p.6

A) **La Identificación Emotiva:** Esta primera fase tiene su apoyo en la siguiente tesis: En el proceso del conocimiento participan e interactúan dos elementos esenciales: el sujeto que conoce y el objeto de conocimiento.

El niño se aproximó al objeto primero en forma sensorial para captar su propiedad inmediata, como forma, textura, color, olor, etc., así se formó una percepción que fue la impresión global que producen las cualidades de los objetos en nuestra mente, también es la manera en que se forman las representaciones mentales, que son las asociaciones mediante imágenes de los rasgos de un objeto.

Estas primeras formas de aproximación e identificación del objeto fueron fundamentales en el proceso de conocimiento, ya que serían la base para arribar a niveles más complejos como el de los conceptos, los juicios y el razonamiento.

El museo se tomó como un objeto comunicativo y la experiencia debería hacerse sobre unidades restringidas del Museo: una sala, un tema, una pintura, una escultura, etc., de acuerdo a las necesidades del Asesor Educativo; el alumno debería de hacer el esfuerzo intelectual por reconocer el mensaje y expresarlo, para después poder confrontar sus ideas con las de sus compañeros en la siguiente fase.

Este primer momento también sirvió de motivación para que el alumno pusiera en juego todos sus sentidos en el proceso de aprendizaje y afinara su sensibilidad.

Es necesario sistematizar las formas como el alumno se introdujo, se sensibilizó, y finalmente identificó un objeto de conocimiento. Estas formas podrían ser: emotiva, por recuerdo, por necesidad, por interés y por reconocimiento.

B) **Indagación Intelectual:** Tiene como finalidad establecer una interacción intelectual con el objeto de conocimiento, para identificar sus elementos, características e interrelaciones.

Se encaminó un acercamiento más profundo al objeto de estudio, **planteando distintos puntos de vista, ángulos y posibilidades**. Ello significa realizar un análisis amplio y profundo para arribar a las primeras síntesis parciales mediante analogías y confrontaciones y una búsqueda incesante de información.

El proceso de reflexión y diálogo, debió incorporarse formalmente, tomando el procedimiento de las discusiones de seminario, trabajando en grupos pequeños que luego deberían integrarse al grupo mayor para rendir un informe. El contenido de las discusiones iniciales tenían que ser, básicamente, la percepción personal de los mensajes cuyo estudio fué acordado previamente por el grupo con el objeto de comparar, encontrar las similitudes y las diferencias y llegar o no a un acuerdo para presentar un informe como grupo a la asamblea.

En algunas ocasiones el mensaje que ofrece el museo, es de difícil acceso para el alumno, en este caso sería necesario que el niño se remitiera a otro tipo de fuentes de información que podrían ser: los Asesores Educativos, las bibliotecas, su libro de texto, el profesor del grupo, etc.

La indagación, la reflexión y el diálogo que se dió para llegar a las conclusiones, son modalidades empleadas para que el **alumno interactuara con el objeto de conocimiento**; estas modalidades fueron traducidas de la siguiente manera: **la indagación como una actitud de búsqueda e investigación constante; la reflexión como un modo de asumir un comportamiento crítico ante el conocimiento; el diálogo como una forma de enriquecer puntos de vista individuales frente al resto del grupo, y mediante la discusión llegar a conclusiones.**

C) **Reconstrucción del Objeto de Conocimiento**: también se denomina como **“DEVOLUCIÓN CREATIVA”**. Tiene como finalidad, **hacer una reconstrucción del objeto de conocimiento en forma creativa**, lo cual es el resultado de todo el proceso, aunque durante toda la ejecución se espera que esté presente una devolución creativa permanente.

La expresión o comunicación de los criterios mediante la “devolución creativa” de lo que se aprendió se podría considerar como una reafirmación y evaluación del conocimiento.

Esta devolución fue una combinación de elementos intelectuales y emotivos, que pueden ser expresados de diferentes maneras.

En esta fase el alumno se sintió libre para armar su conocimiento en relación a las impresiones sensoriales, emotivas e intelectuales que recibió, y las respuestas creativas que produjo se volvieron significativas para él.

Esta etapa es fundamental para el ascenso del pensamiento a formas más acabadas y elaboradas; conduce a la **formación de criterios**, integrando conocimientos y devolviendo respuestas creativas. La integración, entre la necesidad interior y la intelectual, produce una auténtica satisfacción y sentido de logro en el alumno.

Las formas de reconstrucción del objeto del conocimiento se relacionaron con las formas de expresión creativa del alumno y por lo tanto, el niño pudo realizar su devolución creativa mediante la expresión oral, la lectura crítica, la expresión escrita (texto libre, correspondencia, periódico mural, etc.), la música, la expresión corporal y la expresión plástica. Estas formas de reconstruir el objeto, fenómeno, tema, o problema, fue otra forma de construir nuevas síntesis, distintas a las anteriores (identificación, interacción). Esta síntesis no fue el punto final del proceso sino que se convirtió en el inicio de un nuevo ciclo de actividades formales e intelectuales.

La creatividad del niño para que pueda reconstruir el objeto de conocimiento puede ser en cualquiera de estos niveles:

- ❖ **Expresiva:** el alumno se expresó espontáneamente; su producto estuvo libre de estereotipos y convencionalismos y por eso es de algún modo original.

- ❖ **Productiva:** la acción creadora se concretó a una realización; el producto resultante puso de manifiesto que el autor posee cierto dominio sobre el material que utiliza.
- ❖ **Inventiva:** se dió una novedad en el proceso o en el producto, el cual no es necesariamente nuevo por completo, sino solamente para el sujeto y para quienes no lo conocían antes.
- ❖ **Innovadora:** cuando se alterna o mejora lo conocido hay una aportación concreta que exigió una reestructuración de lo conocido y una forma de considerarlo.
- ❖ **Emergente:** el genio que aportó algo radicalmente nuevo o desconocido para la sociedad y la cultura en que vive.

El aspecto emotivo estuvo presente en cualquier forma o nivel de la creatividad. En el proceso educativo la mayoría de los alumnos podrían alcanzar los dos primeros niveles, pero si las condiciones son adecuadas y la motivación es suficiente, la creatividad puede pasar a los niveles siguientes.

Ahora bien, después de revisar y analizar los materiales que logré recopilar de los elaborados a lo largo de veintidós años de desempeño profesional, seleccioné 18 estrategias didácticas por sus resultados satisfactorios, las que a continuación describo en el anexo.

ANEXO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SELECCIONADAS POR SUS RESULTADOS SATISFACTORIOS DE LAS DESARROLLADAS A LO LARGO DE VEINTIDÓS AÑOS DE TRABAJO.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	"REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO"	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propiciar espacios que permitan la atención de los grupos de la Tercera Edad. ❖ Rescatar la importancia histórica de los Ancianos en la sociedad Mexicana del acervo a través del Museo Nacional de Antropología y de reconstruir y compartir sus vivencias personales mediante la tradición oral. ❖ Distinguir los rasgos más representativos de las Culturas Mesoamericanas dentro de su proceso Histórico-Cultural. ❖ Comentarán el importante papel desempeñado por los "Sabios Ancianos" dentro de la Cultura Teotihuacana. ❖ Elaborarán un servilletero con el motivo del chapulín. ❖ Harán un porta-vaso con motivos de veinte días del mes mesoamericano. ❖ Elaborarán un llavero con el motivo de la Estrella Venusina según los mayas. ❖ Elaborarán un cerillero con motivos prehispánicos. 	Apoyo Histórico para grupos de la Tercera Edad.	4 Sesiones de 3 horas cada una.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	<p>“CULTURAS DE OAXACA PASADO PRESENTE”.</p> <p>UTILIDAD Y SIMBOLISMO DEL MURCIÉLAGO EN OAXACA.</p> <p>UTILIDAD Y SIMBOLISMO DEL JAGUAR, COLIBRÍ Y QUETZAL.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificarán los aspectos culturales más relevantes del pasado y presente de Oaxaca. ❖ Conocerán las principales tradiciones artesanales oaxaqueñas, en especial, el trabajo textil. ❖ Estamparán sobre tela utilizando diversas técnicas. ❖ Apreiciarán la belleza arquitectónica del Museo y sus principales funciones. ❖ Definirán el concepto de Oaxaca. ❖ Visualizarán el contexto orohidrográfico de Oaxaca. ❖ Describirán la flora y fauna que caracterizan el estado. ❖ Conocerán la utilidad y simbolismo del murciélago. ❖ Elaborarán un banderín con el motivo de la máscara del murciélago. ❖ Comentarán los rasgos más trascendentales del pasado histórico de Oaxaca. ❖ Platicarán el significado mágico del jaguar, colibrí y quetzal. ❖ Decorarán una playera con aplicaciones de fieltro sintético, estarcido con cepillo dental y delineado. 	Taller de tradición textil dirigido a niños de 5 y 6 años.	8 Sesiones de tres horas cada una.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	<p>PRINCIPALES ARTESANÍAS DE OAXACA.</p> <p>MOTIVOS DECORATIVOS DE PLANTAS Y ANIMALES DE LA ARTESANÍA OAXAQUEÑA.</p> <p>INDUMENTARIA DE ALGUNAS REGIONES DE OAXACA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apreciarán la pluriethnicidad del estado de Oaxaca. ❖ Distinguirán las principales artesanías oaxaqueñas. ❖ Comentarán las técnicas de teñido de algunas fibras textiles (grana cochinilla y tintura de caracol). ❖ Estamparán un mantel con la técnica de batik con canicas. ❖ Estamparán con sellos de corcho. ❖ Visualizarán los motivos decorativos de plantas y animales que identifican la creatividad del oaxaqueño. ❖ Estamparán un forro para cuaderno. ❖ Harán hincapié en las artesanías textiles de Oaxaca. ❖ Apreciarán la belleza de los motivos decorativos florales. ❖ Estamparán con aplicaciones florales un cojín. ❖ Caracterizarán e identificarán las principales regiones de Oaxaca por la indumentaria. ❖ Identificarán la indumentaria de Tehuantepec, del Valle, Yalalag, Tacuates y Mazatecos. 		

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	ARTESANÍA TEXTIL PRENDAS DE USO COTIDIANO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán el trabajo de la palma y las condiciones de vida de estos artesanos. ❖ Aprenderán la utilidad e importancia de prendas de uso cotidiano como la talega y el morral. ❖ Elaborarán una lonchera y la estamparán con sus dedos. ❖ Comentarán a manera de reafirmación las diferentes técnicas de estampado empleadas. ❖ Montaje y exposición de trabajos realizados. ❖ Entrega de diplomas. 		
1997	NAVEGARTE EL AGUA, SU IMPORTANCIA Y UTILIDAD EN LA VIDA DEL HOMBRE.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología fortalecerá y enriquecerá la participación activa de su comunidad mediante visitas a otros museos. ❖ Identificarán el proceso histórico como un fenómeno inherente al hombre dentro de un espacio y tiempo determinado. ❖ Pondrán en juego sus habilidades al descubrir e identificar mediante la observación y preguntas dirigidas a algunas piezas del Museo. ❖ Aprenderán la importancia del agua en el desarrollo del hombre. 	<p>“Secretos y travesuras del caracol mágico” para niños de 6 a 8 años.</p> <p>Sigue las pistas que te darán la oportunidad de pescar en el Lago de Patzcuaro ¿listo? ¡...Pescador a tus pescados! para niños de 9 a 11 años.</p> <p>¡Pasajeros con destino al Tlalocan... al abordaje! adolescentes de 12 a 15 años.</p>	Variable de acuerdo al perfil del niño.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1997	SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA “OFICIOS Y HERRAMIENTAS EN EL MÉXICO ANTIGUO”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo de Antropología y el CONACYT promueven mediante actividades educativas recreativas los conocimientos en ciencia y tecnología de las culturas en exhibición, entre los diferentes públicos invitándolos a convertirse en celosos guardianes de los testimonios de su historia. ❖ Realizarán una reconstrucción de algunos aspectos de la cultura olmeca que les permitan conocer como resolvían sus problemas a partir de preguntas generadoras de conocimiento. ❖ Descubrirán los objetos aplicando sus sentidos y construirán su conocimiento recreando con la imaginación los contextos. 	“Viaje en la máquina del tiempo: oficios y herramientas en el México Antiguo”, para niños de 9 a 11 años.	Variable de acuerdo al perfil del grupo.
1998	SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Difundir y rescatar la tradición del estudio de las ciencias naturales en el México Antiguo. ❖ Identificarán los conocimientos alcanzados por los mexicas en botánica y herbolaria. ❖ Comentarán el uso tradicional de las plantas medicinales. 	<p>Lotería de Plantas Medicinales.</p> <p>Camino de la Medicina.</p>	<p>30 a 40 minutos.</p> <p>20 a 30 minutos.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1998		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán acerca del Codice de la Cruz Badiano ❖ Jugarán la Lotería de Plantas Medicinales, después de la visita guiada alusiva al tema. ❖ Ejercitarán su memoria visual y cognitiva con el juego didáctico los Caminos de la Medicina. 		
2000	<p>“RECONSTRUYE TU PASADO-PRESENTE VIAJANDO A TRAVÉS DEL TIEMPO EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vivenciarán un reencuentro con la historia de México mediante el disfrute y descubrimiento del acervo del Museo. ❖ Identificarán el concepto de Mesoamérica, las características y transformaciones culturales relevantes de cada uno de los horizontes en las diferentes regiones. ❖ Comentarán el concepto de la Etnografía y su aportación para el mejor conocimiento de los Pueblos Indios y del México de hoy. ❖ Retroalimentaran los contenidos mediante la participación activa a lo largo de las cinco ó nueve sesiones además de una lectura de apreciación en la que colocarán los dibujos alusivos al tema. 	<p>Apoyo histórico para estudiantes del 2º año de secundaria.</p>	<p>De cinco a nueve sesiones según el perfil del grupo y los objetivos o tiempo acordados con los maestros.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001	“EL MUSEO COMO RECURSO EDUCATIVO: EL USO DIDÁCTICO DE LAS SALAS DE ETNOGRAFÍA”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fortalecer en los docentes del Sistema Educativo Nacional la conciencia histórica y antropológica que les permita la identificación y reconocimiento del otro, en este caso el indio y de la sociedad pluricultural en la que vivimos. ❖ Capacitar a los maestros del Sistema Educativo Nacional en el manejo didáctico de los materiales etnográficos exhibidos en las salas del Museo Nacional de Antropología. ❖ Reconocerán los docentes la diversidad cultural y sus manifestaciones tangibles e intangibles mediante el acervo etnográfico del Museo. 	Pueblos Indios: los profesores vinculados al fenómeno de la migración indígena del Distrito Federal.	Curso de 20 horas, dividido en 5 sesiones de cuatro horas cada una y una visita a Xochimilco.
2001	ARTE HUICHOL.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conocerán el Museo, sus instalaciones y servicios que presta. ❖ Identificarán la diversidad cultural de los pueblos indígenas, en específico, la cultural huichola mediante el acercamiento a su visión cosmogónica y la recreación de ésta en su manifestación artística. ❖ Fortalecer en los participantes la creatividad y el desarrollo de su psicomotricidad fina al diseñar a partir 	¡Ven y recrea la cosmovisión huichola en un mundo de arte y color!.	8 Sesiones de martes a viernes con duración de tres horas cada una.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001		<p>de diferentes técnicas trabajos que que reproducen el pensamiento huichol y su relación con el cosmos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificarán los aspectos más relevantes de las culturas del Gran Nayar mediante su cosmovisión, religión, organización social y política, economía, costumbres, etc. ❖ Conocerán la concepción del arte entre los huicholes, así como la manera en que plasma su visión del mundo a partir del arte religioso expresado en su artesanías. ❖ Diseñarán a partir de diversas técnicas elementos de la artesanía huichola en los que se refleja la comunión del huichol con la naturaleza y el universo. Vgr. –Tablas votivas, ojos de dios, jícaras votivas, etc.. 		
2001	<p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA “IMAGINA Y CREA CON LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología y el CONACYT promueven mediante actividades educativas-recreativas los conocimientos en ciencia y tecnología de las culturas en exhibición, entre los diferentes públicos invitándolos a convertirse en guardianes activos de los testimonios de su Historia. 	<p>Hoja temática de auto conducción “Oficios y Herramientas en el México Antiguo” para niños de 6 a 8 años.</p>	<p>Variable de acuerdo a la edad y habilidad del niño.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construirán su conocimiento acerca de los oficios y herramientas de los grupos aldeanos del Altiplano Central durante el horizonte cultural preclásico, a partir de preguntas generadoras de conocimiento, la observación y resolución de ejercicios. ❖ Conocerán e identificarán algunas piezas y murales de la Sala Preclásico del Altiplano Central, relacionados con los oficios y herramientas de sus habitantes. 		
2001	<p>ATENCIÓN EDUCATIVA PARA LA POBLACIÓN CON DISCAPACIDAD VISUAL EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Crear condiciones equitativas de acceso a los bienes y servicios culturales del Museo Nacional de Antropología, mediante un programa educativo de atención permanente dirigido a la población con discapacidad visual, especialmente de los niveles de educación básica, coadyuvando a la construcción de una cultura social de respeto a la diversidad que reconozca y atienda las necesidades educativas de los diferentes grupos sociales. ❖ Consolidar una experiencia tipo que pueda ser implementada en el Departamento de Servicio Educativo de 	<p>“Los Privilegios del Tacto: atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología”.</p>	<p>Sesiones de dos a tres horas según el perfil del grupo, la cantidad de sus integrantes y el número de Asesores Educativos que participen.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
		<p>de otros museos del país, en beneficio de las niñas y niños invidentes, así como del público en general.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reestructurar con fines didácticos el espacio táctil de exposición de reproducciones con materiales adaptados y vinculados al acervo arqueológico, en particular para la atención de la población invidente y, en general para otros sectores con distintas discapacidades. ❖ Capacitar a los maestros que trabajan con personas invidentes, familiarizándolos con los itinerarios propuestos a fin de que les apoyen en la futura conducción de sus grupos. ❖ Diseñar material que facilite y haga más significativo el recorrido de los visitantes por el Museo. ❖ Difundir los servicios y actividades que realiza el Departamento de Servicios Educativos en apoyo a la población invidente. 		

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001-2004	ANIMALES DEL MÉXICO ANTIGUO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agilizar la retención memorística de las treinta expresiones de los animales del México Antiguo mediante la asociación de imágenes, líneas, colores, nombres, etc. ❖ Fortalecer el aspecto de socialización y propiciar la construcción del conocimiento significativo al trabajar en equipo. Así como las competencias y habilidades (atención oculomotora, destreza manual y mental). ❖ Conozcan a los animales del México Antiguo, símbolos de poder, dioses, vida y muerte. ❖ Identifiquen la importancia que los animales tuvieron en la concepción de vida y muerte. ❖ Identifiquen la importancia que los animales tuvieron en la vida del hombre, principalmente en los aspectos económico, religioso y ritual. 	Memorama animales del México Antiguo, para niños de 6 a 10 años.	Se sugiere una práctica de juego de 20 a 30 minutos, según el interés de los niños.
2003	“LOS MUSEOS Y SUS AMIGOS”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología de manera conjunta con los Museos del Bosque de Chapultepec promueve la difusión de sus acervos mediante actividades educativas-recreativas 	¿...Te gustaría descubrir los tesoros del Cerro del Chapulín...? para niños de 9 a 11 años.	Tiempo aproximado de resolución de 20 a 30 minutos.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2004	LOS DIOSES DEL MÉXICO ANTIGUO.	<p>encaminadas a integrar a sus visitantes al proceso histórico social de su localidad, del país y de la humanidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Establecer vínculos de comunicación y trabajo en equipo con los Museos del Circuito para niños ❖ Los participantes construirán su conocimiento mediante el descubrimiento y la resolución de preguntas generadoras de aprendizaje significativo. ❖ Generar el interés en los diferentes públicos por aprender Historia en el Museo Nacional de Antropología, en atención a un discurso cuyo hilo conductor contextualice históricamente al objeto llenado no sólo los vacíos sino también dándole su significado social comprensible a los referentes del observador mediante juegos didácticos temáticos. ❖ Propiciar prácticas educativas más creativas que faciliten la comprensión del pensamiento religioso del México Antiguo. ❖ Difundir el acervo del Museo Nacional de Antropología trascendiendo al 	<p>Lotería: Dioses Prehispánicos. Dirigida a niños de 6 años en adelante, jóvenes y adultos.</p>	<p>De 30 a 40 minutos.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2006	PINTURA EN AMATE	<p>público cautivo de escolares y turistas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Propiciar el acercamiento a la astronomía y a la tradición pictórica mexicana mediante el manejo del Tonalamatl en vida cotidiana. ❖ Incentivar en los asistentes las habilidades cognitivas, Kinestésicas y estéticas. ❖ Elaborar un separador recreando alguno de los glifos de los días del mes. 	Taller Familiar Sabatino de Verano ¡Dale Forma y Color a tu Suerte!.	Tres horas.
2006	REVELARTE UN MUNDO DE IMÁGENES PARA TI..	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología de manera conjunta con los Museos del Bosque de Chapultepec promueve la difusión de sus acervos mediante actividades educativas-recreativas encaminadas a integrar a sus visitantes al proceso histórico social de su localidad, del país y de la humanidad. ❖ Establecer vínculos de comunicación y trabajo en equipo con los Museos del Circuito para niños. ❖ Los participantes construirán su conocimiento mediante el descubrimiento y la resolución de preguntas generadoras de aprendizaje significativo. 	Revelarte: El Agua y sus representaciones en el México Antiguo, para niños de 9 a 11 años.	Treinta minutos.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2006		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán, analizarán y reflexionarán acerca de la importancia del agua en el desarrollo del hombre y de cómo ésta se representó en el México Antiguo. 		
2007	CULTURAS DE LA COSTA DEL GOLFO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Facilitar el acercamiento recreativo-cultural a los objetos del Museo. ❖ Despertar y fortalecer el gusto por la investigación mediante el descubrimiento de los objetos en el Museo. ❖ Propiciar la construcción de conocimientos por medio de estrategias lúdicas que estimulen las competencias y habilidades de los participantes. 	Guía T en la Sala Culturas de la Costa del Golfo. Para niños de 6 a 8 años, de 9 a 11 años y adolescentes de 12 a 15 años.	Treinta a treinta y cinco minutos.

ANEXO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SELECCIONADAS POR SUS RESULTADOS SATISFATORIOS DE LAS DESARROLLADAS A LO LARGO DE VEINTIDÓS AÑOS DE TRABAJO.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	“REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO”	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Propiciar espacios que permitan la atención de los grupos de la Tercera Edad. ❖ Rescatar la importancia histórica de los Ancianos en la sociedad Mexicana del acervo a través del Museo Nacional de Antropología y de reconstruir y compartir sus vivencias personales mediante la tradición oral. ❖ Distinguir los rasgos más representativos de las Culturas Mesoamericanas dentro de su proceso Histórico-Cultural. ❖ Comentarán el importante papel desempeñado por los “Sabios Ancianos” dentro de la Cultura Teotihuacana. ❖ Elaborarán un servilletero con el motivo 	Apoyo Histórico para grupos de la Tercera Edad.	4 Sesiones de 3 horas cada una.

		<p>del chapulín.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Harán un porta-vaso con motivos de veinte días del mes mesoamericano.❖ Elaborarán un llavero con el motivo de la Estrella Venusina según los mayas.❖ Elaborarán un cerillero con motivos prehispánicos.		
--	--	--	--	--

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	<p>“CULTURAS DE OAXACA PASADO PRESENTE”.</p> <p>UTILIDAD Y SIMBOLISMO DEL MURCIÉLAGO EN OAXACA.</p> <p>UTILIDAD Y SIMBOLISMO DEL JAGUAR, COLIBRÍ Y QUETZAL.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificarán los aspectos culturales más relevantes del pasado y presente de Oaxaca. ❖ Conocerán las principales tradiciones artesanales oaxaqueñas, en especial, el trabajo textil. ❖ Estamparán sobre tela utilizando diversas técnicas. ❖ Aprenderán la belleza arquitectónica del Museo y sus principales funciones. ❖ Definirán el concepto de Oaxaca. ❖ Visualizarán el contexto orohidrográfico de Oaxaca. ❖ Describirán la flora y fauna que caracterizan el estado. ❖ Conocerán la utilidad y simbolismo del murciélago. ❖ Elaborarán un banderín con el motivo de la máscara del murciélago. ❖ Comentarán los rasgos más trascendentales del pasado histórico de Oaxaca. ❖ Platicarán el significado mágico del jaguar, colibrí y quetzal. ❖ Decorarán una playera con aplicaciones de fieltro sintético, estarcido con cepillo dental y delineado. 	Taller de tradición textil dirigido a niños de 5 y 6 años.	8 Sesiones de tres horas cada una.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	<p>PRINCIPALES ARTESANÍAS DE OAXACA.</p> <p>MOTIVOS DECORATIVOS DE PLANTAS Y ANIMALES DE LA ARTESANÍA OAXAQUEÑA.</p> <p>INDUMENTARIA DE ALGUNAS REGIONES DE OAXACA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apreciarán la pluriethnicidad del estado de Oaxaca. ❖ Distinguirán las principales artesanías oaxaqueñas. ❖ Comentarán las técnicas de teñido de algunas fibras textiles (grana cochinilla y tintura de caracol). ❖ Estamparán un mantel con la técnica de batik con canicas. ❖ Estamparán con sellos de corcho. ❖ Visualizarán los motivos decorativos de plantas y animales que identifican la creatividad del oaxaqueño. ❖ Estamparán un forro para cuaderno. ❖ Harán hincapié en las artesanías textiles de Oaxaca. ❖ Apreciarán la belleza de los motivos decorativos florales. ❖ Estamparán con aplicaciones florales un cojín. ❖ Caracterizarán e identificarán las principales regiones de Oaxaca por la indumentaria. ❖ Identificarán la indumentaria de Tehuantepec, del Valle, Yalalag, Tacuates y Mazatecos. 		

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1995	ARTESANÍA TEXTIL PRENDAS DE USO COTIDIANO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán el trabajo de la palma y las condiciones de vida de estos artesanos. ❖ Aprenderán la utilidad e importancia de prendas de uso cotidiano como la talega y el morral. ❖ Elaborarán una lonchera y la estamparán con sus dedos. ❖ Comentarán a manera de reafirmación las diferentes técnicas de estampado empleadas. ❖ Montaje y exposición de trabajos realizados. ❖ Entrega de diplomas. 		
1997	NAVEGARTE EL AGUA, SU IMPORTANCIA Y UTILIDAD EN LA VIDA DEL HOMBRE.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología fortalecerá y enriquecerá la participación activa de su comunidad mediante visitas a otros museos. ❖ Identificarán el proceso histórico como un fenómeno inherente al hombre dentro de un espacio y tiempo determinado. ❖ Pondrán en juego sus habilidades al descubrir e identificar mediante la observación y preguntas dirigidas a algunas piezas del Museo. ❖ Aprenderán la importancia del agua en el desarrollo del hombre. 	<p>“Secretos y travesuras del caracol mágico” para niños de 6 a 8 años.</p> <p>Sigue las pistas que te darán la oportunidad de pescar en el Lago de Patzcuaro ¿listo? ¡...Pescador a tus pescados! para niños de 9 a 11 años.</p> <p>¡Pasajeros con destino al Tlalocan... al abordaje! adolescentes de 12 a 15 años.</p>	Variable de acuerdo al perfil del niño.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1997	SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA “OFICIOS Y HERRAMIENTAS EN EL MÉXICO ANTIGUO”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo de Antropología y el CONACYT promueven mediante actividades educativas recreativas los conocimientos en ciencia y tecnología de las culturas en exhibición, entre los diferentes públicos invitándolos a convertirse en celosos guardianes de los testimonios de su historia. ❖ Realizarán una reconstrucción de algunos aspectos de la cultura olmeca que les permitan conocer como resolvían sus problemas a partir de preguntas generadoras de conocimiento. ❖ Descubrirán los objetos aplicando sus sentidos y construirán su conocimiento recreando con la imaginación los contextos. 	“Viaje en la máquina del tiempo: oficios y herramientas en el México Antiguo”, para niños de 9 a 11 años.	Variable de acuerdo al perfil del grupo.
1998	SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Difundir y rescatar la tradición del estudio de las ciencias naturales en el México Antiguo. ❖ Identificarán los conocimientos alcanzados por los mexicas en botánica y herbolaria. ❖ Comentarán el uso tradicional de las plantas medicinales. 	<p>Lotería de Plantas Medicinales.</p> <p>Camino de la Medicina.</p>	<p>30 a 40 minutos.</p> <p>20 a 30 minutos.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
1998		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán acerca del Codice de la Cruz Badiano ❖ Jugarán la Lotería de Plantas Medicinales, después de la visita guiada alusiva al tema. ❖ Ejercitarán su memoria visual y cognitiva con el juego didáctico los Caminos de la Medicina. 		
2000	<p>“RECONSTRUYE TU PASADO-PRESENTE VIAJANDO A TRAVÉS DEL TIEMPO EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vivenciarán un reencuentro con la historia de México mediante el disfrute y descubrimiento del acervo del Museo. ❖ Identificarán el concepto de Mesoamérica, las características y transformaciones culturales relevantes de cada uno de los horizontes en las diferentes regiones. ❖ Comentarán el concepto de la Etnografía y su aportación para el mejor conocimiento de los Pueblos Indios y del México de hoy. ❖ Retroalimentaran los contenidos mediante la participación activa a lo largo de las cinco ó nueve sesiones además de una lectura de apreciación en la que colocarán los dibujos alusivos al tema. 	<p>Apoyo histórico para estudiantes del 2º año de secundaria.</p>	<p>De cinco a nueve sesiones según el perfil del grupo y los objetivos o tiempo acordados con los maestros.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001	“EL MUSEO COMO RECURSO EDUCATIVO: EL USO DIDÁCTICO DE LAS SALAS DE ETNOGRAFÍA”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fortalecer en los docentes del Sistema Educativo Nacional la conciencia histórica y antropológica que les permita la identificación y reconocimiento del otro, en este caso el indio y de la sociedad pluricultural en la que vivimos. ❖ Capacitar a los maestros del Sistema Educativo Nacional en el manejo didáctico de los materiales etnográficos exhibidos en las salas del Museo Nacional de Antropología. ❖ Reconocerán los docentes la diversidad cultural y sus manifestaciones tangibles e intangibles mediante el acervo etnográfico del Museo. 	Pueblos Indios: los profesores vinculados al fenómeno de la migración indígena del Distrito Federal.	Curso de 20 horas, dividido en 5 sesiones de cuatro horas cada una y una visita a Xochimilco.
2001	ARTE HUICHOL.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conocerán el Museo, sus instalaciones y servicios que presta. ❖ Identificarán la diversidad cultural de los pueblos indígenas, en específico, la cultural huichola mediante el acercamiento a su visión cosmogónica y la recreación de ésta en su manifestación artística. ❖ Fortalecer en los participantes la creatividad y el desarrollo de su psicomotricidad fina al diseñar a partir 	¡Ven y recrea la cosmovisión huichola en un mundo de arte y color!.	8 Sesiones de martes a viernes con duración de tres horas cada una.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001		<p>de diferentes técnicas trabajos que que reproducen el pensamiento huichol y su relación con el cosmos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificarán los aspectos más relevantes de las culturas del Gran Nayar mediante su cosmovisión, religión, organización social y política, economía, costumbres, etc. ❖ Conocerán la concepción del arte entre los huicholes, así como la manera en que plasma su visión del mundo a partir del arte religioso expresado en su artesanías. ❖ Diseñarán a partir de diversas técnicas elementos de la artesanía huichola en los que se refleja la comunión del huichol con la naturaleza y el universo. Vgr. –Tablas votivas, ojos de dios, jícaras votivas, etc.. 		
2001	<p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA “IMAGINA Y CREA CON LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología y el CONACYT promueven mediante actividades educativas-recreativas los conocimientos en ciencia y tecnología de las culturas en exhibición, entre los diferentes públicos invitándolos a convertirse en guardianes activos de los testimonios de su Historia. 	<p>Hoja temática de auto conducción “Oficios y Herramientas en el México Antiguo” para niños de 6 a 8 años.</p>	<p>Variable de acuerdo a la edad y habilidad del niño.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Construirán su conocimiento acerca de los oficios y herramientas de los grupos aldeanos del Altiplano Central durante el horizonte cultural preclásico, a partir de preguntas generadoras de conocimiento, la observación y resolución de ejercicios. ❖ Conocerán e identificarán algunas piezas y murales de la Sala Preclásico del Altiplano Central, relacionados con los oficios y herramientas de sus habitantes. 		
2001	<p>ATENCIÓN EDUCATIVA PARA LA POBLACIÓN CON DISCAPACIDAD VISUAL EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Crear condiciones equitativas de acceso a los bienes y servicios culturales del Museo Nacional de Antropología, mediante un programa educativo de atención permanente dirigido a la población con discapacidad visual, especialmente de los niveles de educación básica, coadyuvando a la construcción de una cultura social de respeto a la diversidad que reconozca y atienda las necesidades educativas de los diferentes grupos sociales. ❖ Consolidar una experiencia tipo que pueda ser implementada en el Departamento de Servicio Educativo de 	<p>“Los Privilegios del Tacto: atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología”.</p>	<p>Sesiones de dos a tres horas según el perfil del grupo, la cantidad de sus integrantes y el número de Asesores Educativos que participen.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
		<p>de otros museos del país, en beneficio de las niñas y niños invidentes, así como del público en general.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reestructurar con fines didácticos el espacio táctil de exposición de reproducciones con materiales adaptados y vinculados al acervo arqueológico, en particular para la atención de la población invidente y, en general para otros sectores con distintas discapacidades. ❖ Capacitar a los maestros que trabajan con personas invidentes, familiarizándolos con los itinerarios propuestos a fin de que les apoyen en la futura conducción de sus grupos. ❖ Diseñar material que facilite y haga más significativo el recorrido de los visitantes por el Museo. ❖ Difundir los servicios y actividades que realiza el Departamento de Servicios Educativos en apoyo a la población invidente. 		

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2001-2004	ANIMALES DEL MÉXICO ANTIGUO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agilizar la retención memorística de las treinta expresiones de los animales del México Antiguo mediante la asociación de imágenes, líneas, colores, nombres, etc. ❖ Fortalecer el aspecto de socialización y propiciar la construcción del conocimiento significativo al trabajar en equipo. Así como las competencias y habilidades (atención oculomotora, destreza manual y mental). ❖ Conozcan a los animales del México Antiguo, símbolos de poder, dioses, vida y muerte. ❖ Identifiquen la importancia que los animales tuvieron en la concepción de vida y muerte. ❖ Identifiquen la importancia que los animales tuvieron en la vida del hombre, principalmente en los aspectos económico, religioso y ritual. 	Memorama animales del México Antiguo, para niños de 6 a 10 años.	Se sugiere una práctica de juego de 20 a 30 minutos, según el interés de los niños.
2003	“LOS MUSEOS Y SUS AMIGOS”.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología de manera conjunta con los Museos del Bosque de Chapultepec promueve la difusión de sus acervos mediante actividades educativas-recreativas 	¿...Te gustaría descubrir los tesoros del Cerro del Chapulín...? para niños de 9 a 11 años.	Tiempo aproximado de resolución de 20 a 30 minutos.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2004	LOS DIOSES DEL MÉXICO ANTIGUO.	<p>encaminadas a integrar a sus visitantes al proceso histórico social de su localidad, del país y de la humanidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Establecer vínculos de comunicación y trabajo en equipo con los Museos del Circuito para niños ❖ Los participantes construirán su conocimiento mediante el descubrimiento y la resolución de preguntas generadoras de aprendizaje significativo. ❖ Generar el interés en los diferentes públicos por aprender Historia en el Museo Nacional de Antropología, en atención a un discurso cuyo hilo conductor contextualice históricamente al objeto llenado no sólo los vacíos sino también dándole su significado social comprensible a los referentes del observador mediante juegos didácticos temáticos. ❖ Propiciar prácticas educativas más creativas que faciliten la comprensión del pensamiento religioso del México Antiguo. ❖ Difundir el acervo del Museo Nacional de Antropología trascendiendo al 	<p>Lotería: Dioses Prehispánicos. Dirigida a niños de 6 años en adelante, jóvenes y adultos.</p>	<p>De 30 a 40 minutos.</p>

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2006	PINTURA EN AMATE	<p>público cautivo de escolares y turistas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Propiciar el acercamiento a la astronomía y a la tradición pictórica mexicana mediante el manejo del Tonalamatl en vida cotidiana. ❖ Incentivar en los asistentes las habilidades cognitivas, Kinestésicas y estéticas. ❖ Elaborar un separador recreando alguno de los glifos de los días del mes. 	Taller Familiar Sabatino de Verano ¡Dale Forma y Color a tu Suerte!.	Tres horas.
2006	REVELARTE UN MUNDO DE IMÁGENES PARA TI..	<ul style="list-style-type: none"> ❖ El Museo Nacional de Antropología de manera conjunta con los Museos del Bosque de Chapultepec promueve la difusión de sus acervos mediante actividades educativas-recreativas encaminadas a integrar a sus visitantes al proceso histórico social de su localidad, del país y de la humanidad. ❖ Establecer vínculos de comunicación y trabajo en equipo con los Museos del Circuito para niños. ❖ Los participantes construirán su conocimiento mediante el descubrimiento y la resolución de preguntas generadoras de aprendizaje significativo. 	Revelarte: El Agua y sus representaciones en el México Antiguo, para niños de 9 a 11 años.	Treinta minutos.

AÑO	TEMA	OBJETIVOS	ESTRATEGIA-ACTIVIDAD	DURACIÓN
2006		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Comentarán, analizarán y reflexionarán acerca de la importancia del agua en el desarrollo del hombre y de cómo ésta se representó en el México Antiguo. 		
2007	CULTURAS DE LA COSTA DEL GOLFO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Facilitar el acercamiento recreativo-cultural a los objetos del Museo. ❖ Despertar y fortalecer el gusto por la investigación mediante el descubrimiento de los objetos en el Museo. ❖ Propiciar la construcción de conocimientos por medio de estrategias lúdicas que estimulen las competencias y habilidades de los participantes. 	Guía T en la Sala Culturas de la Costa del Golfo. Para niños de 6 a 8 años, de 9 a 11 años y adolescentes de 12 a 15 años.	Treinta a treinta y cinco minutos.

ANEXO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS SELECCIONADAS POR SUS RESULTADOS SATISFATORIOS DE LAS DESARROLLADAS A LO LARGO DE VEINTIDÓS AÑOS DE TRABAJO.

AÑO 1995

Estrategia “Reencuentro con el pasado de México” :Apoyo Histórico Grupo Tercera Edad.

Para el año de 1995 ya había tenido la oportunidad de trabajar con grupos escolares de todos los niveles y pensando en la necesidad de propiciar espacios que permitieran la atención de las personas de la tercera edad, después de obtener la asesoría de la geriatra Betsabel González Peñalosa para conocer acerca de las características de este tipo de público. Me dí a la tarea de planear un programa dirigido a los intereses de estos grupos invitándolos a rescatar su importancia histórica en la sociedad mexicana, a través del acervo del Museo Nacional de Antropología y de reconstruir y compartir sus vivencias y referencias personales mediante la tradición oral.

La estrategia didáctica se llamó APOYO HISTÓRICO PARA GRUPOS DE LA TERCERA EDAD, dentro del programa “REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO”, cuyos objetivos además de los arriba mencionados fueron: Distinguir los rasgos más representativos de las culturas mesoamericanas dentro de su proceso histórico-cultural. Y comentar el importante papel desempeñado por “los sabios ancianos” dentro de la cultura mexicana enriquecida con sus referencias personales. Además, su sensibilidad y creatividad artística-estética se manifestó en la recreación plástica de algunos motivos representados en el acervo del Museo.

El curso se aplicó en 4 sesiones el 2, 7, 14 y 21 febrero de 1995 con una duración de 3 horas en teoría porque en la práctica, trabajamos hasta 4 horas, claro incluyendo los momentos de refrigerio en los que les procuré fruta de la temporada y te o café y un fondo musical de Jorge Reyes acorde con el tema en estudio o con los intereses del grupo.

En la primera sesión después de darles la bienvenida mediante una dinámica de integración y hacer la presentación del curso los invite a realizar

un recorrido de introducción al Museo, en el que platicamos de la historia y características de éste, pero sobre todo los invité a que leyeran y analizaran el Huehuetlatolli¹ grabado en la pared exterior de la Sala del Golfo de México con la intención de comentar acerca de la trascendencia de los ancianos en el México Antiguo como propiciadores y transmisores del “saber de la sociedad”, es decir, de la conciencia histórica de los pueblos.

El análisis y los comentarios se retroalimentaron con sus aportaciones personales luego, de observar en la pared de mármol el grabado de la Tira de la Peregrinación y de platicar un poco acerca de su contenido e importancia aplicando el Método Deductivo y Narrativo, se hizo referencia al glifo del Chapulín y su relevancia histórica. Para más tarde, en el área de Servicios Educativos recrear el motivo del Chapulín al elaborar un servilletero con tablitas de madera, cartulina américa coloreado con pintura vinílica.

En la segunda sesión después de indagar mediante preguntas dirigidas que tanto recordaban lo platicado la sesión anterior, nos dirigimos a la Sala de Teotihuacan en que los invité a que disfrutaran del recorrido comentando que sensaciones y emociones les despertaba los objetos y réplicas de pinturas murales observadas, en especial, las esculturas del dios Huehuetéotl, “el dios viejo del fuego”. Y después a partir de la observación de estas esculturas inferimos luego, la importancia de los “sabios ancianos” entre los teotihuacanos, así como, su probable asociación al año, tiempo. Platicamos acerca del calendario y de los veinte días del mes mesoamericano. Por último, en el área de Servicios Educativos elaboraron un porta-vaso de madera, decorado con motivos calendáricos. Mientras trabajaban, mi compañero Efraín Salas Muñoz tomó video.

Para la tercera sesión visitamos la Sala Maya y después de comentar los aspectos más relevantes de esta cultura retomamos lo platicado acerca de la astronomía y a su aplicación a la medición del tiempo mediante el calendario, así como, lo referente al ciclo de la estrella venusina. Más tarde, en el área de Servicios Educativos con el propósito de reafirmar lo comentado practicamos “el juego del adivino”, (ideado y diseñado por mí y materializado por la diseñadora gráfica Elsy) que consistió en un círculo de madera giratorio con

¹ Huehuetlatolli pláticas de los viejos dirigidas a sembrar en el corazón de los niños y jóvenes la semilla de los ideales éticos y educativos del mundo náhuatl.

pedestal que tenía 90 cm. de diámetro dividido en los veinte días del mes maya con su respectivo glifo y nombre. Y veinte tarjetas que por una cara tenían el glifo y el nombre del día y por la otra cara la suerte o destino que le respondía según el día. Éstas fueron leídas por un participante del grupo que hizo las veces del “adivino de destinos” mientras el resto del grupo se formó para que una vez puesta en movimiento el círculo, cada quien según su turno, lanzó un dardo y de acuerdo al glifo en el que se incrustó el dardo, el adivino, le leyó su suerte.

Después fomentaron el desarrollo de sus habilidades artísticas-estéticas al elaborar un llavero con una tablita de madera en la que recrearon el motivo de la Estrella de Venus mediante la aplicación de popotillo de diferentes colores sobre cera de campeche.

En la cuarta y última sesión visitamos la Sala Mexica participaron exteriorizando sus opiniones en relación a los aspectos temáticos y enriquecieron el trabajo en sala haciendo comparaciones con sus referencias personales. Luego en el área de Servicios Educativos, elaboraron un cerillero con papel ilustración y lo decoraron con motivos de la sala mexicana mediante la técnica huichola de aplicación de estambre de colores sobre cera de campeche. Después, colaboraron en el montaje de una exposición en que por unos 30 minutos se exhibieron sus trabajos. Asimismo, se les invitó a pasar al auditorio del departamento, en el que mi compañero y amigo Juan Efraín les pasó el video editado de las cuatro sesiones en las que pudieron reconocerse así mismos como juguetones al esconderse las tijeras o materiales entre ellos, coquetos, alegres, gruñones o dormilones, esta sorpresa les hizo reír mucho y después mostraron su agradecimiento con un fuerte aplauso. Por último, después de la visita a la exposición, se les entregaron sus diplomas y sus respectivas felicitaciones.

Con el transcurrir del tiempo seguí buscando la oportunidad de continuar con este proyecto, objetivo que no me fue tan difícil debido a las resistencias de mis compañeras para trabajar con este público y con los grupos de necesidades especiales por un lado me puse en contacto con las Trabajadoras Sociales de diferentes Casas de Cultura y las invité a participar en el programa y por otro lado, implementé nuevas estrategias de aprendizaje vivencial, entre ellas, visitas a zonas arqueológicas. Recuerdo que en una ocasión con la

ayuda de mis amigas Mire y Alba historiadoras egresadas del UNAM, llevamos a Teotihuacan a 120 abuelitos organizados en tres grupos. Todo marchó bien, hasta que en una de las veces que pasamos al servicio de sanitario me di cuenta que faltaban cuatro abuelitos y al parecer nadie sabía de ellos, después de mucho indagar entre sus compañeros y de recorrer algunos lugares buscándolos, los encontré en una pulquería, muy quitados de la pena. Que susto nos llevamos, pero lo importante fue que los encontramos y pudimos regresar con bien.



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: 2 FEBRERO 1995

TURNO: MATUTINO

SESION: PRIMERA

RESPONSABLE Y O CONDUCTORA: MAGDALENA MARTÍN DEL CAMPO.

MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.

PROGRAMA: "REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO". APOYO HISTÓRICO.

SUBPROGRAMA: "REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO" EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

OBJETIVO ESPECIFICO: a) APRECIARAN LA BELLEZA, FUNCIONES E IMPORTANCIA DEL M.N.A.

b) DISTINGUIRAN LOS RASGOS MÁS SOBRESALIENTES DE LAS CULTURAS MESOAMERICANAS DENTRO DE SU PROCESO-HISTÓRICO CULTURAL.

c) ELABORARAN UN SERVILLETERO CON EL MOTIVO DEL CHAPULÍN.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
INTRODUCCION AL MUSEO	DINAMICA DE INTEGRACIÓN GRUPAL.	AUDITORIO DEL DEPTO. DE SERVICIOS EDUCATIVOS. MUSEO.	LLUVIA DE IDEAS.	
MESOAMÉRICA	RECORRIDO POR EL MUSEO		DESCRIPCIÓN, NARRACIÓN, MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO Y ANALÍTICO.	
	TRABAJO EN SALA	SALA MESOAMÉRICA		
	ELABORACIÓN DE UN SERVILLETERO.	ÁREA SERVS. EDUCATIVOS.	RECORTADO, PINTADO Y PEGADO. CARTULINA AMÉRICA, MOTIVO DEL CHAPULÍN, LÁPIZ, RESISTOL, PINTURA VINÍLICA, TABLITA DE MADERA, PINCELES Y RECIENTES.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: 7 FEBRERO 1995

TURNO: MATUTINO

SESION: SEGUNDA

RESPONSABLE Y O CONDUCTORA: MAGDALENA MARTÍN DEL CAMPO.
MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.

PROGRAMA: APOYO HISTÓRICO.

SUBPROGRAMA: "REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO" EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

OBJETIVO ESPECIFICO: a) IDENTIFICARAN LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO HISTÓRICO-CULTURAL DE TEOTIHUACÁN

b) COMENTARAN EL IMPORTANTE PAPEL QUE DESEMPEÑARON "LOS SABIOS ANCIANOS" EN LA GRANDEZA Y ESPLENDOR DE ESTA CULTURA.

c) ELABORARAN UN PORTA-VASO CON MOTIVOS DE LOS VEINTE DIAS DEL MES MESOAMERICANO..

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
CULTURA DE TEOTIHUACAN.	TRABAJO EN SALA. HARÁN UN PORTA-VASO.	SALA DE TEOTIHUACAN. ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	DESCRIPTIVA, NARRATIVA MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO MÉTODO ANALÍTICO. LIJADO, PINTADO, CALCADO Y DELINEADO. CÍRCULO DE MADERA. LIJA PARA MADERA. PINTURA VINÍLICA. PINCELES, RECIPIENTES. MOTIVO EN PAPEL BOND. PAPEL CALCA. LÁPICES. PINTURA INFLABLE.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: 14 FEBRERO 1995

TURNO: MATUTINO

SESION: TERCERA.

RESPONSABLE Y O CONDUCTORA: MAGDALENA MARTÍN DEL CAMPO.

MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.

PROGRAMA: APOYO HISTÓRICO.

SUBPROGRAMA: "REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO" EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

OBJETIVO ESPECIFICO: a) APRECIARÁN LOS RASGOS CULTURALES QUE CARACTERIZARON EL DESARROLLO HISTÓRICO-CULTURAL MAYA.

b) ELABORARÁN UN LLAVERO CON EL MOTIVO DE LA ESTRELLA VENUSINA SEGÚN LOS MAYAS.

c) PARTICIPARÁN "EL JUEGO DEL ADIVINO" PARA CONOCER SU SUERTE Y PARA FAMILIARIZARSE CON LOS DÍAS DEL MES MAYA.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TÉCNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
CULTURA MAYA.	TRABAJO EN SALA. ELABORARÁN UN LLAVERO DECORADO CON UN MOTIVO MAYA.	SALA MAYA. ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	LLUVIA DE IDEAS. DESCRIPCIÓN, NARRACIÓN MÉTODO INDUCTIVO-DEDUCTIVO. CALCADO. APLICACIÓN DE POPOTILLO. ESPARCIDO DE CERA DE CAMPECHE. MONTAJE DEL LLAVERO. MOTIVO EN PAPEL BOND. PAPEL CALCA, LAPICES. CERA DE CAMPECHE. CADENA PARA LLAVERO DE PETATILLO, TABLITA DE MADERA. POPOTILLO DE COLORES. ARGOLLAS PEQUEÑAS. ESTIQUES DE PAPEL.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: 21 FEBRERO 1995

TURNO: MATUTINO

SESION: CUARTA.

RESPONSABLE Y O CONDUCTORA: MAGDALENA MARTÍN DEL CAMPO.

MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.

PROGRAMA: APOYO HISTÓRICO.

SUBPROGRAMA: "REENCUENTRO CON EL PASADO DE MÉXICO" EN EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

OBJETIVO ESPECIFICO: a) IDENTIFICARÁN LOS ASPECTOS MÁS RELEVANTES DEL PROCESO HISTÓRICO-CULTURAL MEXICA.

b) ELABORARÁN UN CERILLERO CON MOTIVOS PREHISPÁNICOS.

c) MONTAJE DE LA EXPOSICIÓN Y ENTREGA DE DIPLOMAS.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
CULTURA MEXICA.	TRABAJO EN SALA. ELABORARÁN UN CERILLERO. EXPOSICIÓN. CLASURA. ENTREGA DE DIPLOMAS.	SALA MEXICA. ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	LLUVIA DE IDEAS. MÉTODO INDUCTIVO- DEDUCTIVO. MÉTODO COMPARATIVO. DESCRIPCIÓN, NARRACIÓN CALCADO. APLICACIÓN DE CERA DE CAMPECHE. APLICACIÓN DE ESTAMBRES CON LA TÉCNICA HUICHOLA. RECTÁNGULOS DE PAPEL ILUSTRACIÓN. CALCA, LÁPICES. CERA DE CAMPECHE. ESTAMBRES DE COLORES. CAJAS DE CERILLOS.	

AÑO 1995

Estrategia “Culturas de Oaxaca Pasado Presente” :Taller de Tradición

Textil dirigido a niños de 5 y 6 años.

Desde 1961 como resultado de la reorganización de los Servicios Educativos del INAH se propuso el desarrollo de talleres durante el descanso escolar, impartidos por maestros guías y maestros de artes plásticas, la temática estaría relacionada con los materiales exhibidos en el Museo. Para 1964 con la creación del Museo Nacional de Antropología en el Bosque de Chapultepec surgió la Sección Educativa y con ella la aplicación de las Talleres Infantiles de Verano. Que al estar relacionados con el patrimonio que salvaguarda el Museo tienen un doble objetivo: por un lado sensibilizar acerca de las culturas del pasado histórico y presente indígena “para que aprendan a apreciarlo, respetarlo y sentir el orgullo de ser mexicanos y por otro lado recuperar y hacer florecer la creatividad y espontaneidad, ayudando en el desarrollo armónico de sus facultades, rompiendo el miedo a expresarse, por medio de las múltiples formas de expresión plástica, lúdica y literaria que se les imparte, logrando que a través de ellos se despierten sus emociones, percepciones y sentimientos.⁵⁷

Los Talleres estuvieron dirigidos a niños desde 4 años de edad, adolescentes y adultos.

Para 1995 con el propósito de dar continuidad a la labor educativa-recreativa del Museo, el Departamento de Servicios Educativos organizó los Talleres de Verano con el Programa -”Culturas de Oaxaca” del 1º al 11 de agosto. En el que tuve la oportunidad de participar mediante el Subprograma “Tradición Textil” con el teme “Culturas de Oaxaca pasado y presente” dirigido a niños de 5 y 6 años, a impartir en 8 sesiones de 3 horas cada una de martes a viernes.

En esa ocasión, de acuerdo al perfil psicopedagógico de los 30 niños que integraron el grupo, me convertí en contadora de sueños materializados de mujeres, hombres y niños oaxaqueños que según su contexto crearon y crean

⁵⁷Vallejo, Bernal Ma. Engracia, “Talleres de Verano 1989 Departamentos de Servicios Educativos” en *El Museo Boletín Informativo del Museo Nacional de Antropología*. Asociación Amigos del Museo, 1989. Publicación Trimestral año II, número 4, p.24

medios de subsistencia y de expresión artística conforme a su cosmovisión aprovechando los recursos de su entorno. Fue una oportunidad para recrear la ludo-historia al enlazar el pasado con el presente de manera vivencial y reflexiva al analizar como niños de su edad colaboran en el diseño de esos trabajos para ayudar en la economía familiar, mientras ellos, lo aprendieron en un taller como diversión.

Disfrutaron de los recorridos por las Salas de Oaxaca Arqueología y Etnografía, imaginando olores, sabores, temperaturas, piquetes de moscos, identificando indumentarias, asombrándose de la forma en que se tiñen las fibras textiles con la secreción del caracol patula panza o bien, caracterizando la utilidad y simbolismo de otro animal el murciélago. Por cierto, recuerdo que el grupo estuvo integrado por niños hijos de conductores de televisión de renombre, hijos de arqueólogos, hijos de trabajadores, niños vecinos de la colonia Polanco, etc., lo que permitió que sus participaciones fueran muy ricas y variadas. Una situación singular se presentó cuando hablando del murciélago, después de la plática de sensibilización, los invité a pasar a la Sala de Oaxaca Arqueología a buscarlo. Luego ante la máscara del Dios Murciélago, mediante preguntas generadoras de conocimiento, participaron compartiendo lo que sabían del animal, algunos de ellos inclusive especificaron el nombre de la revista, la enciclopedia o bien su visita al UNIVERSUM, fué entonces, cuando un niño de nombre Carlos Alberto, levantó la mano y dijo ¡sí pues yo tengo en mi casa la película de Chucki..! los niños guardaron silencio se miraron entre sí y después me voltearon a ver a mí, en efecto el pequeño de acuerdo a sus referencias había relacionado al murciélago con las películas de terror.

Debido a las necesidades de servicio aunque el taller originalmente se diseñó para niños de 5 y 6 años, se incorporaron pequeños de 7 y 8 años lo que originó que sus tiempos de trabajo y atención fueran diferentes, por lo que, a los más grandes los nombre jefes de mesa y esto medio los ritmos de trabajo además de infundir confianza a los más pequeños los cuales se animaron a platicarle al público el día de la Clausura del Taller, la técnica de estampado que más les llamó la atención o lo que más les gustó.



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
PROYECTOS ESPECIALES Y TALLERES**



PROGRAMACION DE ACTIVIDADES DEL 1 DE AGOSTO AL 11 DE AGOSTO DE 1995.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA.
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
EDAD Y CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO: . 5 Y 6 AÑOS.
RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA: MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA
OBJETIVOS GENERALES: a) IDENTIFICARÁN LOS ASPECTOS CULTURALES MÁS RELEVANTES DEL PASADO Y PRESENTE DE OAXACA. b) CONOCERÁN LAS PRINCIPALES TRADICIONES ARTESANALES OAXAQUEÑAS, EN ESPECIAL, EL TRABAJO TEXTIL. c) ESTAMPARÁN SOBRE TELA UTILIZANDO DIVERSAS TÉCNICAS.
DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA: EN EL TALLER DE TRADICIÓN TEXTIL, LOS ASISTENTES CONOCERÁN LOS RASGOS MÁS REPRESENTATIVOS DE LAS CULTURAS DE OAXACA, ASÍ COMO TAMBIÉN, ALGUNOS DE LOS MATERIALES Y TÉCNICAS DE ESTAMPADO TEXTIL EMPLEADOS EN LA ELABORACIÓN DE INDUMENTARIA. DESPUÉS, SENSIBILIZADOS ELABORARÁN DIFERENTES TRABAJOS UTILIZANDO LAS TÉCNICAS DE : ESTARCIDO, GRABADO CON MANOS Y DEDOS, GRABADO CON SELLOS, BATIK CON CANICAS, APLICACIÓN DE TELAS, ETC.



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: MARTES 1 AGOSTO 1995 **SESION:** PRIMERA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) APRECIARAN LA BELLEZA ARQUITECTÓNICA DEL MUSEO Y SUS PRINCIPALES FUNCIONES.
 b) DEFINIRÁN EL CONCEPTO DE OAXACA. c) VISUALIARÁN EL CONTEXTO OROHIDROGRÁFICO DE OAXACA. d) DESCRIBIRÁN LA FLORA Y FAUNA QUE CARACTERIZAN EL EDO. e) CONOCERÁN LA UTILIDAD Y SIMBOLÍSMO DEL MURCIÉLAGO.
 f) ELABORARÁN UN BANDERÍN

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
UTILIDAD Y SIMBOLÍSMO DEL MURCIÉLAGO EN OAXACA.	INTEGRACIÓN GRUPAL.		LLUVIA DE IDEAS. NARRATIVA, DESCRIPTIVA, MÉTODO INDUCTIVO.	
	PLÁTICA INTRODUCTORIA AL MUSEO.	SERVICIOS EDUCATIVOS.		
	RECORRIDO POR LA SALA.	OAXACA ARQUEOLOGÍA.	CALCADO, ESTARCIDO, DELINEADO Y PUNTEADO.	
MOTIVO: MÁSCARA DEL MURCIÉLAGO.	REALIZARÁN UN BANDERÍN CON GRABADOS DE PINTURA SUAVE Y DELINEADO DIMENSIONAL.	ÁREA SERVS. EDUCATIVOS.	PEYON NEGRO. PAPEL CALCA AMARILLO. LÁPICES Y ALFILERES. PINCELES PARA ESTARCIR. PINTURA SUAVE TEXTIL. PINTURA DIMENSIONAL. ATISELA DORADA. PALITOS. RECIPIENTES.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: MIÉRCOLES 2 AGOSTO 1995 **SESION:** SEGUNDA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) COMENTARÁN LOS RASGOS MÁS TRASCENDENTALES DEL PASADO HISTÓRICO DE OAXACA..
b) PRACTICARÁN EL SIGNIFICADO MÁGICO DEL JAGUAR, COLIBRÍ Y QUETZAL. c) DECORARÁN UNA PLAYERA CON APLICACIONES, ESTARCIDO CON CEPILLO DENTAL Y DELÍNEADO.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
UTILIDAD Y SIMBOLÍSMO DEL JAGUAR, COLIBRÍ Y QUETZAL..	PLÁTICA SENSIBILIZADORA Y RECORDATORIO DE LA SESIÓN ANTERIOR..	SALA OAXACA.	LLUVIA DE IDEAS. MÉTODO DESCRIPTIVO. ANÁLISIS E INDUCCIÓN.	
MOTIVO: MÁSCARA MURCIÉLAGO. DEL	RECORRIDO POR LA SALA.	ARQUEOLOGÍA.		
	ESTARCIRÁN PINTURA CON CEPILLO DENTAL SOBRE LA PLAYERA.	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	CALCADO, ESTARCIDO CON CEPILLO DENTAL. APLICADO DE DELINEADO. PLAYERA.	
	ADHERIRÁN LAS APLICACIONES DE FIELTRO SOBRE LA PLAYERA, FORMANDO LOS MOTIVOS COMENTADOS.		PAPEL CALCA AMARILLO. LÁPICES Y AGUJAS HILO DIFERENTES COLORES. TELA ADHESIVA. FIELTRO SINTÉTICO.	
	DELINEARÁN CON PINTURA DIMENSIONAL.		CEPILLO DENTAL. PINTURA TEXTIL Y DIMENSIONAL PLANCHAS Y TIJERAS. RECIPIENTES Y PAPEL KRAFT.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: JUEVES 3 AGOSTO 1995		SESION: TERCERA		
TURNO: MATUTINO		RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA: MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.		
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..				
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.				
OBJETIVO ESPECIFICO: a) APRECIARÁN LA PLURIVARIETAD DEL EDO. DE OAXACA. b) DISTINGUIRÁ LAS PRINCIPALES ARTESANÍAS OAXAQUEÑAS. c) COMENTARÁN LAS TÉCNICAS DE TEÑIDO DE ALGUNAS FIBRAS TEXTILES (GRANA DE COCHINILLA Y TINTURA DE CARACOL). d) ESTAMPARÁN UN MANTEL CON LA TÉCNICA DE BATIK CON CANICAS. e) ESTAMPARÁN CON SELLOS DE CORCHO.				
TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
PRINCIPALES ARTESANÍAS DE OAXACA.	RECORRIDO POR LA SALA.	SALA DE OAXACA ETNOGRAFÍA.	DESCRIPCIÓN. LLUVIA DE IDEAS. ANÁLISIS DE MÉTODO INDUCTIVO.	
TEÑIDO TEXTIL CON TINTAS DE ANIMALES.	ESTAMPARÁN UN MANTEL UTILIZANDO LA TÉCNICA DE BATIK CON CANICAS. ESTAMPARÁN MANTELES INDIVIDUALES CON SELLOS DE CORCHO.	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	BATIK CON CÁNICAS. GRABADO CON SELLOS DE CORCHO. TELA CALICOT. ANILINA (ROJA, ROSA, VERDE, AMARILLO ETC.) CANICAS Y CANICAS. SAL YODATADA. VINAGRE BLANCO. CUBETAS. PINTURA TEXTIL.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: VIERNES 4 AGOSTO 1995 **SESIÓN:** CUARTA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) REAFIRMARÁN COMENTANDO LAS ARTESANÍAS MÁS CARACTERÍSTICAS DEL EDO. DE OAXACA.
b) VISUALIZARÁN LOS MOTIVOS DECORATIVOS DE PLANTAS Y ANIMALES QUE IDENTIFICAN LA CREATIVIDAD ARTÍSTICA DEL OAXAQUEÑO. c) ESTAMPARÁN UN FORRO PARA CUADERNO..

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
MOTIVOS DECORATIVOS DE PLANTAS Y ANIMALES DE LA ARTESANÍA TEXTIL OAXAQUEÑA.	RECORRIDO POR SALA. ESTAMPARÁN UN FORRO PARA CUADERNO CON MOLDES Y SELLOS DE GOMA DE MIGAJÓN O DE PAN.	OAXACA ETNOGRAFÍA. ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	OBSERVACIÓN LLUVIA DE IDEAS. DESCRIPTIVO. NARRACIÓN. INDUCCIÓN. GRABADO CON MOLDE. GRABADO CON SELLOS DE GOMA DE MGAJÓN. DELINEADO DIMENSIONAL. CUADERNO DE 100 HOJAS. TELA CABEZA DE INDIO. TIJERAS. PINTURA SUAVE. PINTURA DIMENSIONAL. MOLDES. SELLOS DE GOMA DE MIGAJÓN. RESISTOL.	



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: MARTES 8 AGOSTO 1995 **SESIÓN:** QUINTA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) HARÁN HINCAPIÉ EN LAS ARTESANÍAS TEXTILES DE OAXACA.
b) APRECIARÁN LA BELLEZA DE LOS MOTIVOS DECORATIVOS FLORALES. c) ESTAMPARÁN CON APLICACIONES FLORALES UN COJÍN...

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
MOTIVOS DECORATIVOS FLORALES DE LA ARTESANÍA TEXTIL OAXAQUEÑA.	RECORRIDO POR SALA.	OAXACA ETNOGRAFÍA.	OBSERVACIÓN LLUVIA DE IDEAS. DESCRIPCIÓN. NARRACIÓN. INDUCCIÓN.	
	ELABORARÁN COJINES CIRCULARES Y CUADRADOS..	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	CORTAR. COSER. APLICAR. DELINEAR.	
	APLICARÁN MOTIVOS FLORALES.		TELA CABEZA DE INDIO. TIJERAS. AGUJAS. HILO NEGRO-BLANCO TELA ALGODÓN FLOREADO. PINTURA DIMENSIONAL.	
	DELINEARÁN LOS CONTORNOS FLORALES CON PINTURA DIMENSIONAL.		ENCAJE.	
	COSERÁN ENCAJE ALREDEDOR DEL COJÍN.			



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: MIÉRCOLES 9 AGOSTO 1995

SESIÓN: SEXTA

TURNO: MATUTINO

RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA: MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.

PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..

SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.

OBJETIVO ESPECIFICO: a) CARACTERIZARÁN E IDENTIFICARÁN LAS PRINCIPALES REGIONES DE OAXACA POR LA INDUMENTARIA. b) IDENTIFICARÁN LA INDUMENTARIA DE: TEHUANTEPEC, DEL VALLE, YALALAG, TACUATES Y MAZATECOS. c) DECORARÁN UNA BOLSA PARA TILICHES CON APLICACIONES DE INDUMENTARIA: ZAPOTECA, TEHUANA, YALALTECA, TACUATE Y MAZATECO.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
INDUMENTARIA DE ALGUNAS REGIONES DE OAXAQUEÑA.	RECORRIDO POR SALA.	OAXACA ETNOGRAFÍA.	OBSERVACIÓN LLUVIA DE IDEAS. DESCRIPCIÓN. MÉTODO INDUCTIVO.	
	CONFECCIONARÁ A ESCALA LA INDUMENTARIA ZAPOTECA, TEHUANA, YALALTECA, TACUATE Y MAZATECA.	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	DISEÑADO. CORTADO.. APLICADO. DELINEADO. TELA MANTA DE CIELO. .TELA CABEZA DE INDIO. TELA FLOREADA. TELA TUL GRUESO. ESTAMBRE NEGRO Y AGUJAS. HILO BLANCO Y PINCELES. RESISTOL Y PALITOS. PINTURA DIMENSIONAL. RECIPIENTES.	
	APLICARÁN LAS INDUMENTARIAS ELABORADAS CON LA BOLSA.			
	RESALTARÁN DELINEANDO CON PINTURA DIMENSIONAL.			



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: JUEVES 10 AGOSTO 1995 **SESIÓN:** SEPTIMA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) COMENTARÁN EL TRABAJO DE LA PALMA Y LAS CONDICIONES DE VIDA DE ESTOS ARTESANOS.
b) APRECIARÁN LA UTILIDAD E IMPORTANCIA DE PRENDAS DE USO COTIDIANO COMO LA TALEGA Y EL MORRAL. c) ELABORÁN UNA LONCHERA Y LA ESTAMPARÁN CON SUS DEDOS.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
ARTESANÍA TEXTIL: PRENDAS DE USO COTIDIANO.	RECORRIDO POR SALA.	OAXACA ETNOGRAFÍA.	LLUVIA DE IDEAS. NARRACIÓN. DESCRIPCIÓN.	
	CONFECCIONARÁN UNA LONCHERA..	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	CONFECCIONADO. CORTADO.. COSIDO. PINTADO. DELINEADO. TELA MANTA. .PAPEL ENCERADO. AGUJA. HILO BLANCO. PINTURA TEXTIL PINTURA DIMENSIONAL.	
	DECORARÁN LA LONCHERA PONIENDO PINTURA EN SUS DEDOS Y FORMANDO DIFERENTES FIGURAS. RESALTARÁN DETALLES Y FORMAS CON PINTURAS DIMENSIONAL.			



**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
SERVICIOS EDUCATIVOS
REGISTRO DE ACTIVIDADES**



FECHA: VIERNES 11 AGOSTO 1995 **SESIÓN:** OCTAVA
TURNO: MATUTINO **RESPONSABLE Y/O CONDUCTORA:** MARÍA TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA.
PROGRAMA: CULTURAS DE OAXACA..
SUBPROGRAMA: TRADICIÓN TEXTIL.
OBJETIVO ESPECIFICO: a) COMENTARÁN A MANERA DE REAFIRMACIÓN LAS DIFERENTES TÉCNICAS DE ESTAMPADO EMPLEADAS. b) MONTAJE Y EXPOSICIÓN DE TRABAJOS REALIZADOS.
c) ENTREGA DE DIPLOMAS.

TEMA	ACTIVIDAD	LUGAR	TECNICAS Y MATERIALES DE APOYO	OBSERVACIONES
TÉCNICAS DE ESTAMPADO TEXTIL.	COMENTARÁN LAS TÉCNICAS DE ESTAMPADO EMPLEADAS.. COMENTARÁN SUS EXPERIENCIAS PERSONALES.. MONTAJE DE EXPOSICIÓN. ENTREGA DE DIPLOMAS.	ÁREA DE SERVICIOS EDUCATIVOS.	DESCRIPCIÓN. NARRACIÓN.	

AÑO 1997

Estrategias Navegarte “El agua, su importancia y utilidad en la vida del hombre” Hojas de Auto conducción:”Secretos y travesuras del caracol mágico”, para niños de 6 a 8 años. ¡...Pescador a tus pescados! , para niños de 9 a 11 años. ¡Pasajeros con destino al Tlalocan...al abordaje! , para adolescentes de 12 a 15 años.

Para el año de 1997, el Museo Nacional de Antropología mediante el Departamento de Servicios Educativos retomó el proyecto que se había desarrollado en 1985 llamado “Circuito para Niños” con el fin de fortalecer la participación activa de su comunidad y de enriquecerla con la visita activa a otros museos del Circuito Amigos del Bosque de Chapultepec. Con este propósito, participó en el evento de verano llamado “NAVEGARTE” organizado por el Museo Nacional de Arte y el Museo Franz Mayer. En esa ocasión tuve la oportunidad de diseñar los textos, estrategias didácticas y proponer las imágenes de las hojas de auto conducción llamadas “PISTAS” con la temática del agua su importancia y utilidad en la vida del hombre dentro de un espacio y tiempo determinado.

Para resolver estas “PISTAS” los participantes pusieron en juego sus habilidades al descubrir e identificar mediante la observación, preguntas dirigidas y actividades algunas piezas del Museo. Las hojas de auto conducción fueron dirigidas a tres rangos de edad: para los niños de 6 a 8 años los “SECRETOS Y TRAVESURAS DEL CARACOL MÁGICO”; para los de 9 a 11 años ¡...PESCADOR A TUS PESCADOS! Y para los adolescentes de 12 a 15 años ¡PASAJEROS CON DESTINO AL TLALOCAN... AL ABORDAJE!.

Mi propuesta se materializó gracias al apoyo de la Jefa del Departamento Julia Rojas Valle y al esfuerzo y dedicación del diseñador gráfico de servicio social Oscar Martínez Covián, pues sólo contamos con cuatro días para concluir el trabajo. Además, tuve la oportunidad de coordinar el evento y de organizar a las pasantes de la Normal de Educación Preescolar para con su colaboración implementar un módulo de recepción en el vestíbulo del Museo.

También, para orientar adecuadamente a los participantes, se elaboraron en tela de peyón los diseños de “Navegarte” coloreados con gises y montados en bastidores se colocaron fuera de las salas contempladas en los contenidos de las “PISTAS”. Asimismo, logramos pegar en el piso de los diferentes espacios del Museo plantillas con el símbolo de la huella del para indicar el camino a los participantes.

Trabajamos de martes a domingo coordinando relevos para cubrir las necesidades de atención, las pasantes de preescolar se caracterizaron por su actitud de servicio y cálida sonrisa que infundió confianza a los participantes.

Gracias al trabajo en equipo el evento fue un éxito logramos la participación de 1500 niños y ganamos el primer lugar en asistencia y en la evaluación que nos hicieron los participantes. .Los cuales también asistieron como parte del Circuito a los Museos del Centro Histórico, a los del Circuito Chapultepec y a los Museos del Sur de la Ciudad.

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES
RAFAEL TOVAR Y DE TERESA

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
MARIA TERESA FRANCO Y GONZÁLEZ SALAS

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
MERCEDES DE LA GARZA CAMINO

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS
JULIA ROJÁS VALLE

TEXTO
MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCANTARA
DISEÑO GRÁFICO
OSCAR MARTÍNEZ COVIÁN



INAH

¡BIENVENIDO!
AL

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA

Sigue las pistas que te conducirán a los
SECRETOS y TRAVESURAS del
"CARACOL MÁGICO "

atención... **EMPEZAMOS!**



Soy un molusco, es decir, un animal invertebrado
protegido por una concha caliza, vivo en las aguas
de los mares, ríos, lagos y lagunas.

En el MÉXICO antiguo me usaban como moneda, como
material de construcción, como instrumento musical
y aprovechaban mis tintes para teñir.
Por mi extraordinaria belleza me trabajaban con
diferentes técnicas diseñando adornos y joyas que
engalanaban a señores importantes.

YA SABES QUIÉN SOY !
ahora... ¡ ENCUENTRAME !
¿ Ya viste el ESTANQUE ?

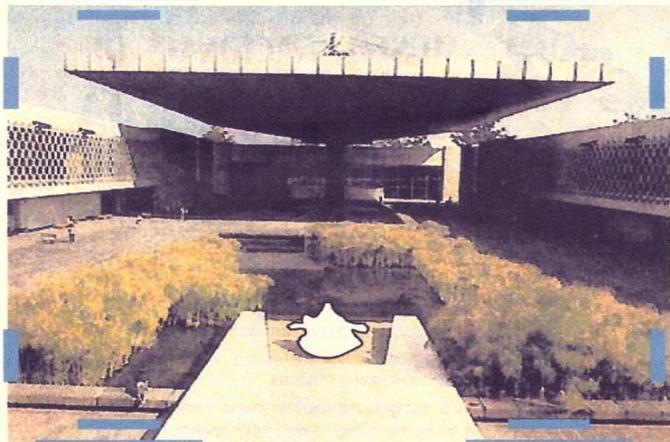


Búscalo !!!
, porque estoy cerca de él
frente a la **SALA MEXICA**

COMO PODRÁS OBSERVAR SOY UN CARACOL GIGANTE
Y ADEMÁS MÁGICO, PUES SUELO CAMBIAR DE FORMA,
TAMAÑO, COLOR Y A VECES PRODUZCO SONIDOS.

actividad

Recórtame y pégame en mi lugar preferido.
Diviértete imaginando todo lo que podemos
hacer juntos.



¿ LISTO ?

Sin perder tiempo, encuéntrame dentro de una vitrina, convertido en una lujosa joya, que en forma de CONCHA, servía para adornar el pecho de un personaje elegante, rico e importante, como lo puedes apreciar en la figurilla que me acompaña.

LOS MAYAS ME EMPLEABAN PARA HACER ANZUELOS Y PODER PESCAR. PERO ADEMÁS ME ESCOGÍAN DE ENTRE LAS CONCHAS DE MEJOR CALIDAD QUE VENÍAN DE MARES LEJANOS PARA DISEÑAR ADORNOS.

LOGRABAN AUMENTAR MI BELLEZA Y VALOR AL DECORARME CON PIEDRAS PRECIOSAS DE DIFERENTES COLORES PARA DESPUÉS COLGARME CON UNA CINTA DE COLOR ROJO HECHA DE PIEL EN EL CUELLO DE UN SEÑOR DESTACADO.

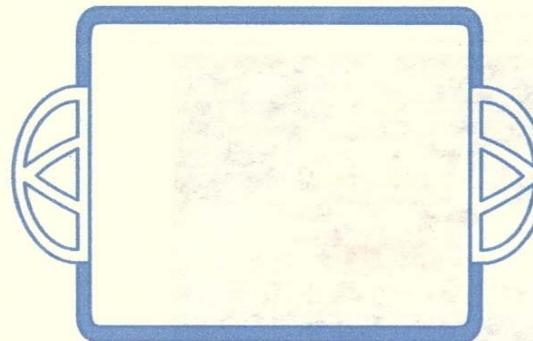
¿ Sabías que también me gusta jugar a las "ESCONDIDILLAS"
CON LOS NIÑOS QUE VISITAN EL MUSEO ?

¿Quieres jugar conmigo ?

BÚSCAME EN LA SALA MAYA, dentro de una vitrina, transformado en un CARACOL TROMPETA, o sea un CARACOL MUSICAL.
Los mesoamericanos me colocaban una boquilla de JADE para que al soplar me produjera notas musicales ó señales de guerra.
Me tocaban en fiestas y ceremonias importantes relacionadas con el AGUA y con la FERTILIDAD, para que la tierra diera buenas y abundantes COSECHAS.

actividad OBSÉRVAME Y CONTESTA :

- ¿ CÓMO SOY ? _____
- ¿ DE QUÉ ESTOY HECHO ? _____
- ¿ QUÉ COLORES ME DECORAN ? _____
- ¿ TE GUSTARÍA HACERME SONAR ? _____
- ¿ COMO CREES QUE ERAN MIS SONIDOS: alegres, tristes, aburridos ? _____



actividad

OBSÉRVAME,
DIBÚJAME Y
COLORÉAME.

CONTESTA:

Piensa...¿ Si pudieras transformarte en qué te convertirías ?

¡ Shhh!... ¡ Shhh!... ¡ Shhh!

OJO : No olvides que el CARACOL MÁGICO es incansable...

y espera regreses acompañado de tus amigos para seguir

jugando !!!

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES
RAFAEL TOVAR Y DE TERESA

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
MARIA TERESA FRANCO Y GONZÁLEZ SALAS

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
MERCEDES DE LA GARZA CAMINO

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS
JULIA ROJAS VALLE

TEXTO
MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCANTARA

DISEÑO GRÁFICO
OSCAR MARTÍNEZ COVIÁN



AINAH

¡BIENVENIDO!
AL

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA

Sigue las pistas que te darán la
oportunidad de pescar
en el **LAGO DE PÁTZCUARO**

¿ listo ?
...¡ pescador a tus...

PESCADOS!

Mi abuelo solía decir, que el hombre siempre ha procurado vivir cerca de los ríos, manantiales, lagos y costas para aprovechar el agua, pero además, extraer PECES, CONCHAS y CARACOLES y cazar animales acuáticos como: PATOS, TORTUGAS, INSECTOS y otros que formaban su

DIETA ALIMENTICIA.



PERO... ¿ QUE PASA ?,
¿ DE QUIÉN SON ESTOS PESCADOS BLANCOS ?



¿ TE GUSTARÍA SABER QUIÉN PERDIÓ
U OLVIDÓ SUS PESCADOS ?
Y ADEMÁS, ¿ CON QUÉ HERRAMIENTAS
SE PESCARON ?

Dirigete a la parte alta del museo y localiza
la **SALA PUREPECHA**

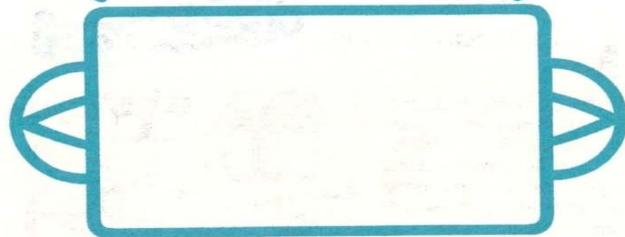
Los PUREPECHAS habitan en el estado
de **MICHOACÁN**
se distribuyen en tres zonas :
**LA SIERRA, LA CANADA Y
LOS LAGOS.**

En la región de los lagos los pobladores son expertos en atrapar el PESCADO BLANCO, LOS CHARALES y los PATOS; usando como herramientas : las CANOAS , las REDES DE MARIPOSA y unas más grandes llamadas " CHINCHORROS " , los LANZA-DARDOS y las FIGSAS , éstas últimas son arpones de tres dientes.

¿ YA ENCONTRASTE LA SALA ?

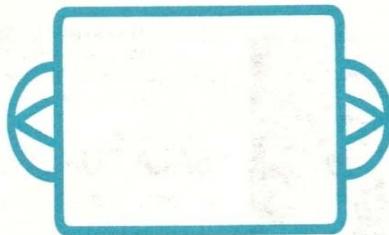
actividad

BUSCA LAS REDES Y DIBÚJALAS, RECORDANDO QUE HAY DE DOS TIPOS.



LOCALIZA LA CANOA Y DIBÚJALA.

¿ VERDAD QUE ES IMPRESIONANTE SU TAMAÑO ?



PLÁTICAME COMO HARÍAS UNA CANOA.
DIVIÉRTETE IMAGINANDO COMO PESCARÍAS

ENCUENTRA LA VITRINA DEL LAGO DE PÁTZCUARO.

En PÁTZCUARO, durante los últimos días del mes de octubre se tiene por costumbre cazar patos en el lago, para rellenar los tamales llamados "CORUNDAS VARICHES", que se colocarán en el altar del día de muertos. Los instrumentos que utilizan para cazar a los patos son el LANZA-DARDOS y la FIGSA ; al lado derecho de la vitrina los puedes identificar.

actividad

OBSERVA Y DIBUJA LOS INSTRUMENTOS QUE SIRVEN PARA LA CAZA DEL PATO



DESCRIBE EL PAISAJE QUE VES EN LA VITRINA



En la ILUSTRACIÓN de abajo encontrarás al señor que olvidó sus pescados por irse a cazar patos, ENCIÉRRALO EN UN CÍRCULO usa camisa y calzón largo de algodón, sarape y sombrero de palma, está solo en su canoa.



¡Shhh!

No olvides que este museo encierra muchas cosas interesantes.

Regresa Pronto !!!

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES
RAFAEL TOVAR Y DE TERESA

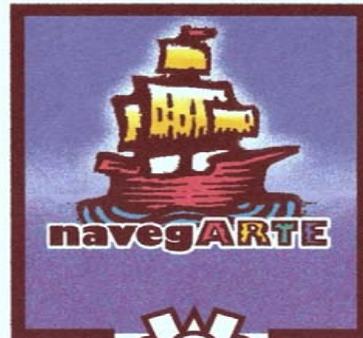
INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
MARIA TERESA FRANCO Y GONZÁLEZ SALAS

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
MERCEDES DE LA GARZA CAMINO

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS
JULIA ROJAS VALLE

TEXTO
MARIA TERESA HERNANDEZ ALCANTARA

DISEÑO GRÁFICO
OSCAR MARTÍNEZ COVIÁN



AINAH

BIENVENIDO! AL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA

Sigue las pistas para viajar con TLALOC
en ¡PASAJEROS con destino
al TLALOCAN... al abordaje!



Soy TLALOC el DIOS DE LA LLUVIA y del TRIENO. Mi nombre significa "el que se recuesta sobre la Tierra". Me puedes reconocer porque decoro mis ojos con anteojeras, mi nariz con una bella nariguera que parece un bigote; uso adornos en las orejas llamados orejeras; tengo colmillos y una lengua parecida a la de una serpiente. Acostumbro usar tocados de ricas plumas de QUETZAL u otros materiales y símbolos.

Mi esposa es la Diosa CHALCHIUHTLUCUE "la de la falda de las piedras verdes", es la señora de las aguas apacibles, contenidas ó subterráneas. Luce un tocado, adorna sus orejas, cuello y muñecas con piedras de color verde. Viste un elegante QUECHQUEMITL, es decir, una especie

de capa terminada en triángulo; un enredo engalanado con caracoles cortados por la mitad que simbolizan las aguas con poco movimiento y la fertilidad; protege sus pies con sandalias de amate al frente.

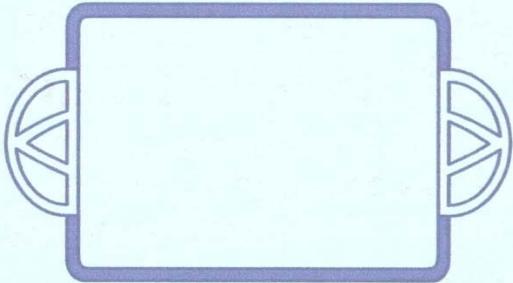
Desde hace mucho tiempo vivimos en el interior de los cerros, desde ahí gobernamos los ciclos agrícolas; y hay buenos frutos si derramo mi lluvia preciosa. Somos dos esculturas hechas en piedra de tamaño colosal encargadas de vigilar y proteger al Museo Nacional de Antropología, yo doy la bienvenida a los visitantes sobre la Avenida Reforma y Chalchiuhtlicue está en la Sala de Teotihuacán I.

YA SABES QUIENES SOMOS. ¡ AHORA... BÚSCANOS EN LA SALA DE TEOTIHUACÁN !

Los Teotihuacanos construyeron hermosos templos para rendir culto a sus dioses. En la parte superior de las fachadas colocaban almenas, que servían para darle mayor elegancia al edificio con decoraciones que indicaban a qué dios estaba destinado.

actividad

Localiza dos almenas dedicadas al Dios TLALOC.
¡ DIBÚJALAS !



ESCRIBE CUÁLES FUERON LOS ELEMENTOS QUE TE PERMITIERON RELACIONARLAS CON TLALOC.

DENTRO DE LA SALA BUSCA EL TEMPLO DE QUETZALCÓATL, ¡ DIBÚJALO !



En el México antiguo se pensaba que las personas cuya muerte estaba relacionada con el agua, por ejemplo los ahogados, o los fulminados por un rayo, tenían el privilegio de acompañar a TLALOC en su paraíso llamado TLALOCAN que era el lugar de la abundancia de agua, de la vida, de la vegetación exuberante y habitado por animales, relacionados con el líquido precioso como las ranas, tortugas, caracoles, estrellas de mar y otros. Los elegidos de TLALOC llevaban una vida de eterno gozo y disfrute, jugando, tomando el sol, nadando, correteando mariposas, cantando, etc.

¿ VERDAD QUE ES UN LUGAR MARAVILLOSO ? ¿ TE GUSTARÍA CONOCERLO ?

En esta ocasión el DIOS TLALOC permitirá el acceso al TLALOCAN sólo a quién logre encontrar la pintura mural que representa su paraíso.

¿ QUE DICES, TE ATREVES ?

Observa la parte superior del mural, el personaje central es TLALOC, a sus costados aparecen sus ayudantes, que son sacerdotes ricamente ataviados, llamados Tlaloques.

¿ Qué es lo que dejan caer de sus manos ?

En la parte inferior del mural están los elegidos de TLALOC, divirtiéndose.
MENCIONA DOS JUEGOS QUE RECONOZCAS :

Recuerda que Tlaloc es el dios de la lluvia, de la vegetación exuberante y de la fertilidad, por esta razón aparece cerca de él un árbol que es el símbolo de la vida. ¿ Como es este árbol ? Descríbelo.

Identifica los animales que acompañan a Tlaloc y anota sus nombres.

Por último, encuentra a Chalchiuhtlicue la esposa de Tlaloc, es la escultura más grande de la sala Teotihuacana. ¿ Ya estás frente a ella ?

ENCUENTRA ESTE DIBUJO.



¿ En qué parte de la vestimenta de Chalchiuhtlicue se encuentra ?

¡ Shhh! _ ¡ Shhh!

OJO : Como la lluvia es muy importante, "YO TLALOC", fui adorado por todos los pueblos Mesoamericanos.

Me daban diferentes nombres, los zapotecos me llamaban COCIJO, los mayas CHAAC, los totonacos TAJÍN, etc

tienes que buscarme en todas las salas !!!

AÑO 1997

Estrategia Semana de la Ciencia y la Tecnología”Oficios y Herramientas en el México Antiguo”:”Viaje en la Máquina del Tiempo: Oficios y Herramientas en el México Antiguo”. Hoja de Auto conducción para niños de 9 a 11 años.

Desde el año de 1994 el Museo Nacional de Antropología mediante el Departamento de Servicios Educativos aceptó la invitación del CONACYT para colaborar en el evento llamado “SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA” desarrollado regularmente en el mes de octubre. Así, el Museo Nacional de Antropología y el CONACYT promovieron mediante actividades educativas-recreativas los conocimientos en ciencia y tecnología de las culturas en exhibición, entre los diferentes públicos invitándolos a convertirse en celosos guardianes-activos de los testimonios de su historia. En aquella ocasión los alumnos de educación primaria “Descubrieron la Ciencia y la Tecnología de los Antiguos Mexicanos” por medio de visitas guiadas temáticas a las Salas de Arqueología. Para los eventos subsecuentes procuramos no sólo las visitas guiadas temáticas, sino también, la preparación y aplicación de talleres de actividades manuales, el diseño de materiales didácticos y de juegos pedagógicos.

Para 1997 el tema a desarrollar fue “Oficios y Herramientas en el México Antiguo”, esta fue mi oportunidad para diseñar una hoja temática de auto conducción dirigida a niños de 9 a 11 años encaminada a que descubrieran a partir de preguntas generadores de conocimiento ¿quiénes eran los olmecas?, ¿cómo vivían?, ¿cómo resolvieron sus problemas para sobrevivir?, ¿qué herramientas emplearon?, ¿cómo estaban organizados? entre otras.

En esa ocasión mi propuesta se concretó gracias al apoyo de los pasantes de diseño gráfico Flor Marina Catalán Camacho y Oscar Rodrigo Varela Martínez. La aplicación de la hoja de auto conducción arrojó resultados satisfactorios por lo que se pensó en diseñar cartillas didácticas por sala con la misma temática.



CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES
RAFAEL TOVAR Y DE TERESA

INSTITUTO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA
MARÍA TERESA FRANCO Y GONZÁLEZ SALAS

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
MERCEDES DE LA GARZA CAMINO

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS
JULIA ROJAS VALLE

SEP-CONACYT

TEXTO
MARIA TERESA HERNÁNDEZ ALCANTARA

DISEÑO GRÁFICO
FLOR MARINA CATALÁN CAMACHO
OSCAR RODRIGO VARELA MARTÍNEZ

CONACULTA

INAH



¡BIENVENIDO!



al

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
SEMANA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

¿Te gustaría viajar en la máquina del tiempo y conocer la forma en que resolvían sus problemas los habitantes del México antiguo?

¡¡MUY BIEN!! ... Prepárate para que en un abrir y cerrar de ojos inicies tu viaje al pasado de México, lo único que necesitas es... tener imaginación, ser audaz y observador: además seguir correctamente las pistas que se te indiquen: ¡¡INICIAMOS!



Hace mucho tiempo los olmecas vivieron en lo que actualmente son los estados de Veracruz y Tabasco, región de clima selvático tropical con abundantes lluvias, ríos, zonas pantanosas y una gran variedad de animales como el tapir, venado, perro, jaguar, serpiente, mono, araña, cocodrilo, robalo, mojarra, tortuga, etc.



También se les conoce como "HABITANTES DE LA REGIÓN DEL HULE"

por que en esa zona abundaba el árbol del hule.

Para resolver sus problemas de alimentación, los OLMECAS cazaban, pescaban y cultivaban maíz, cacao, y otros vegetales. Además obtenían productos de otros lugares a través de intercambio comercial.

¿QUIERES SABER COMO TRABAJABAN LA PIEDRA?
¿COMO HACIAN SUS REGISTROS DEL TIEMPO? Y
¿COMO ERA SU ESCRITURA?
¡¡BUSCA LA SALA DEL GOLFO!!



La cultura OLMECA se desarrolló en lugares como Tres Zapotes y San Lorenzo en Veracruz y La Venta en Tabasco.

¡ALGO SORPRENDENTE!

Los habitantes de la región del hule trabajaron la piedra empleándola en la escultura y la arquitectura, auxiliándose de herramientas como el martillo y el cincel. Elaboraron en una piedra llamada jadeíta adornos como son orejeras, narigueras y collares. Esculpieron grandes monumentos de piedra de una sola pieza, como las llamadas cabezas colosales, algunas pesan más de 12 toneladas (12,000 kilos); también esculpieron altares que pesan 36 toneladas, y piletas para guardar agua.

Entre sus avances tecnológicos destaca la construcción de uno de los primeros sistemas de control de agua, fué una red de desagüe diseñados con lozas de piedra perfectamente cortadas y unidas.

iii Pero lo más sorprendente de esto es que en la región del hule no había piedra en 60 kms. a la redonda!!!. Tenían que traerla de lugares apartados, hasta el momento no se sabe como la trasladaban.

¿Tú tienes idea de como lo hacían?

ESCRIBELO AQUI _____



PISTA

CONCENTRA Tu atención y localiza el lugar en donde los olmecas construyeron el desagüe de piedra;
ANOTALO _____

Ahora examina como es el desagüe y dibújalo.

Ahora Completa lo siguiente:

Jadeíta es a orejera
como piedra es a _____



Entre los olmecas hubo especialistas: agricultores, pescadores, cazadores, recolectores, alfareros, escultores, arquitectos, comerciantes, lapidarios que trabajaban la piedra, otras personas se especializaban en el manejo de símbolos rituales, y gente que aportaba la mano de obra para los diversos trabajos sobre todo las grandes construcciones.

De entre todos estos especialistas destacan los que se dedicaron de tiempo completo, es decir, todo el día a observar el cielo y el movimiento de los diferentes astros. Gracias a esto pudieron llevar un registro del tiempo, empleando numerales como la barra  que vale cinco y el  que vale uno.



PISTA

¡¡RAPIDAMENTE Busca una piedra llamada la Estela C de TRES ZAPOTES!!
Obsérvala, copia los numerales y busca que fecha calendárica está registrada.

ANOTALA AQUI _____



Había también especialistas privilegiados que poseían el conocimiento de los símbolos y figuras que conformaban su escritura jeroglífica.



PISTA

¡¡¡ENCUENTRAME!!!

Tengo pico de pato y no soy pato
Tengo cuerpo de pato decorado con símbolos y figuras y no soy pato...

¿Quién soy? y ¿Por qué soy importante?

¡¡¡ TU VIAJE POR LA MAQUINA DEL TIEMPO TERMINÓ!!!



... PERO PUEDES VIAJAR CUANTAS VECES QUIERAS...



¡¡¡ REGRESA PRONTO !!!

AÑO 1998

Estrategias Semana de la Ciencia y la Tecnología “Plantas Medicinales”: Lotería de Plantas Medicinales y el Juego Didáctico El Camino de la Medicina.

Con el propósito de dar continuidad al compromiso interinstitucional Museo Nacional de Antropología –CONACYT se me asignó en marzo de 1998 el Proyecto de la Semana de Ciencia y Tecnología a entregar en abril para desarrollarse en octubre del mismo año. Fue mi oportunidad para investigar en general acerca del estudio de las ciencias naturales en el México Antiguo y en particular los conocimientos en botánica, herbolaria y prácticas de medicina entre los mexicas. Además de idear como hacer esa Historia accesible a los diferentes tipos de públicos y así lograr despertar su interés y el gusto por visitar el Museo y por investigar más acerca de nuestra cultura. De tal manera, que el objetivo de mi propuesta consistió en motivar a los participantes para.... ¡Viajar en la Máquina del Tiempo!, y descubrir mediante el acervo del Museo, preguntas generadoras de conocimiento, el análisis y la deducción la forma de hacer ciencia entre los antiguos mexicanos y en especial los mexicas: ¿Cómo se acercaron a la naturaleza?, ¿Cómo conocieron y aprendieron las propiedades de las plantas?, ¿qué plantas conocieron?, ¿cómo las clasificaron?, ¿cuál fue y es su utilidad?, ¿tenían boticas?, ¿usaban los ungüentos?, ¿qué era y para que servía y sirve el baño de temascal? Y de acuerdo a sus referencias ¿conocen algún temazcal?, ¿se han bañado en el temazcal?, ¿Qué plantas conocen?, ¿Qué plantas usa su mamá para cocinar?, ¿Qué plantas ha usado su abuelita para curarles un dolor de estómago, un cólico menstrual o para curarlos de empacho?, ¿Sabían que existe un Códice de Plantas Medicinales?, etc. Y para reforzar los conocimientos adquiridos en el recorrido propuse la elaboración de una Lotería de Plantas Medicinales, dos juegos didácticos del “Camino de la Medicina” y la recreación a escala de un baño de temazcal.

Para materializar esta propuesta logré el patrocinio de particulares, en el caso de la Lotería de Plantas Medicinales fue la empresa de Productos de consumo Resistol a los cuáles entregué la relación de las 36 que seleccioné

del Códice de la Cruz Badiano, el nombre en náhuatl, su propiedad curativa y los cantos amenos que de manera simpática hacían alusión a la afección como por ejemplo, el tlatlancuaye que sirve para el mal aliento de boca, el Nonochton Azcapan Ixhua para el dolor de corazón por... tanto amar.... etc. En la elaboración de estos cantos me ayudó mi amiga Lala Murguía López y para las cuestiones de diseño conté con el apoyo del prestador de servicio social Oscar Martínez Covián, quién también me auxilió en el diseño de los juegos del “Camino de la Medicina”, la madera que se requirió para confeccionar estos juegos la aportó la maderería “Ebano”.

Mientras que para la recreación del Temazcal, se logró el patrocinio de los Laboratorios Ives Rocher , para que se secaran los participantes la aportación de Toallas la “Josefina”.y para que se hidrataran la aportación de jugos “Jumex y Saroma”.

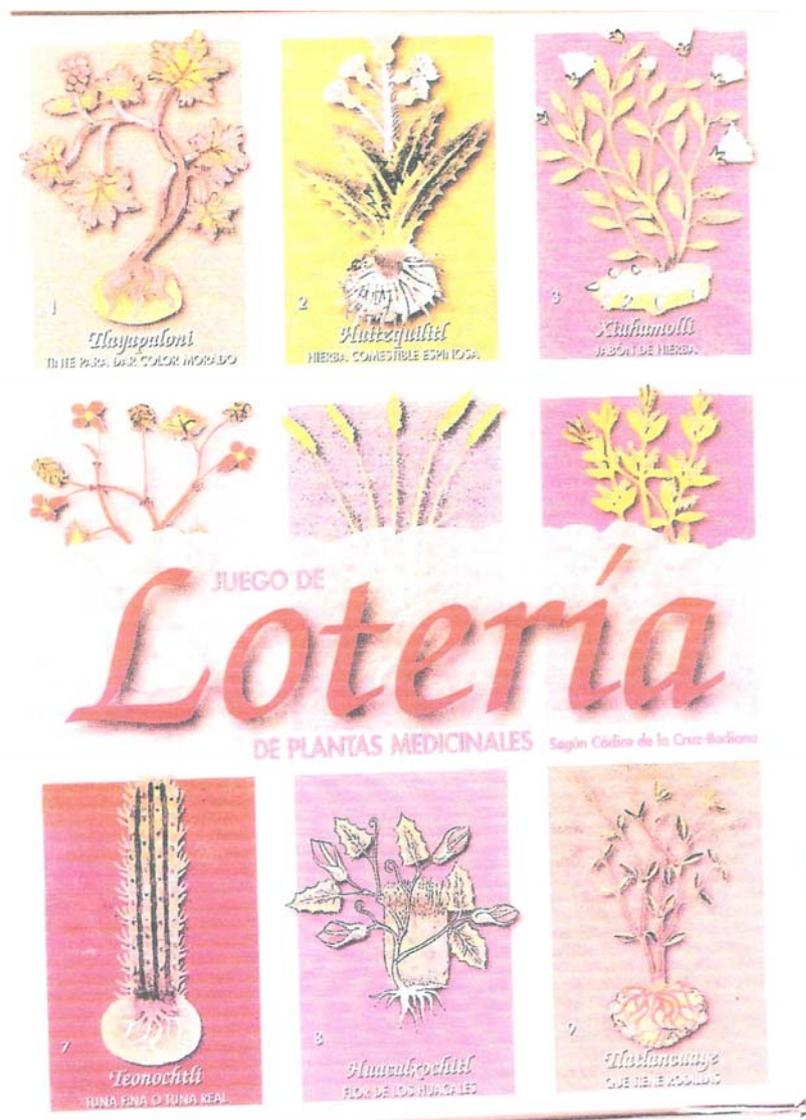
Desafortunadamente, la experiencia vivencial de recrear el Temazcal no se pudo concretar debido a la diferencia de criterios que prevalecieron.

Como ya mencioné las estrategias diseñadas sirvieron para retroalimentar lo aprendido en el recorrido por la Sala Mexica y la visita a la Sala de Oaxaca Etnografía (para enlazar el pasado con el presente), en donde platicamos de María Sabina y sus hongos curativos, además de observar e identificar algunas plantas medicinales.

Al concluir el trabajo en sala nos dirigimos al área de Servicios Educativos, en donde jugamos la Lotería de Plantas Medicinales, reímos un rato pues los nombres de las plantas en náhuatl parecían trabalenguas y además lo simpático de los cantos les divirtió.

Después, ejercitaron su retentiva visual y cognitiva al practicar el juego “El Camino de la Medicina” que consistió en girar un círculo de madera con el nombre y propiedades curativas de diez plantas de las más conocidas: Peyote, Zapote, Nopal, Flor de Muertos, Vainilla, Mezquite, Maguey, Flor de la Virgen, Sauce y Tabaco. En un ángulo se tenía la imagen y el nombre de la planta con colores llamativos y en el otro sus propiedades curativas, el equipo que logró identificar más plantas y describir sus características fue el ganador y se le obsequió un círculo del “Camino de la Medicina” de bolsillo diseñado en cartón con las propiedades curativas de las siguientes plantas: Ruda, Toloache, Albahacar, Estafiate, Manzanilla, Pirul, Romero, Ajo, Calabaza y Algodón.

De estos materiales el que se sigue empleando es la Lotería de Plantas Medicinales que esta a la venta en el Departamento de Servicios Educativos. Consiste en 36 imágenes que fueron seleccionadas del “Códice de la Cruz Badiano” traducción latina de Juan Badiano a partir de un manuscrito mexicana de 1552. de Martín de la Cruz con texto original en náhuatl. Son 36 cartas y 8 cartones con 9 ilustraciones cada uno. Las instrucciones de uso son las siguientes: Los cartones se repartirán entre los jugadores junto con 9 fichas que podrán ser de frijol o maíz, Uno de los jugadores barajará las cartas, las colocará con la imagen volteada a la mesa ocultándola a la vista de los demás jugadores y cantará los nombres conforme vayan saliendo. Cada jugador deberá marcar con las semillas o fichas las plantas mencionadas. Ganará quien llene primero el cartón y grite lotería.





Xucocoit
FRUTA PINTADA



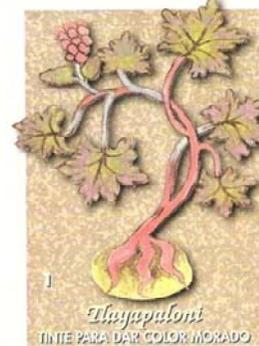
Tepepapaloquitl
HIERBA COMESTIBLE DE LA MAMPOSA



Xiuhamolli
JABÓN DE HIERBA



Huitzquiltil
HIERBA COMESTIBLE ESPINOSA



Tlayapaloni
TINTE PARA DAR COLOR MORADO



Xucocoit
FRUTA PINTADA



Tlayapaloni
TINTE PARA DAR COLOR MORADO



Zohzoyatic
PARECIDO A LA PALMA



Nonochton Azcapan Ixfua
TUNILLAS QUE BROTAN EN LOS HORMIGUEROS



Chijahuaxchuitl
HIERBA GRASOSA



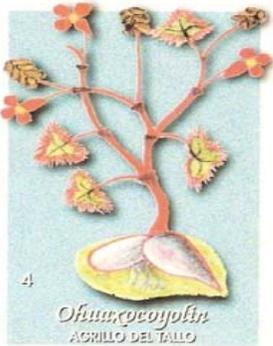
Coltozin
GANJILLO



Tonatiuh Ixqui Ahuacafyo
HIERBA ACUANOSA DEL SOL



Huitzquiltil
HIERBA COMESTIBLE ESPINOSA



Ohuacocoyoln
AGRILLO DEL TALLO



Totzocacchuitl
HIERBA DE VERRUGAS



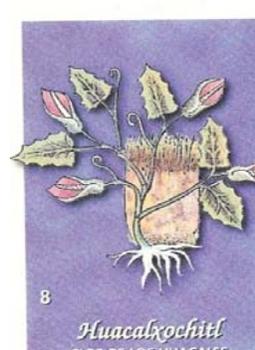
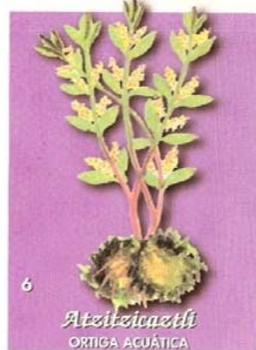
Totzocacchuitl
HIERBA DE VERRUGAS

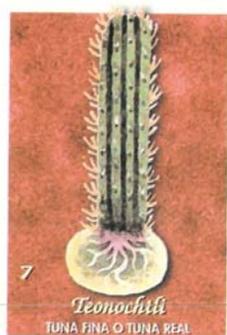
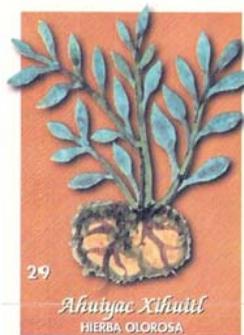
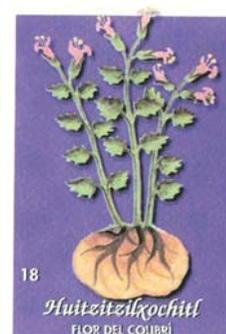
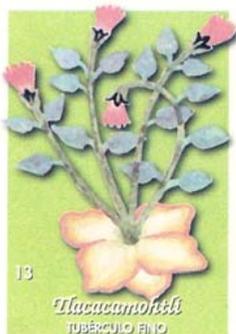
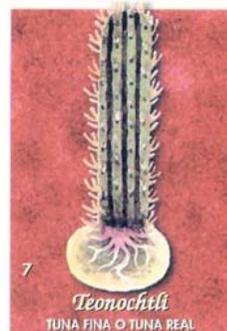


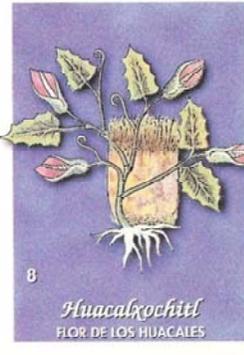
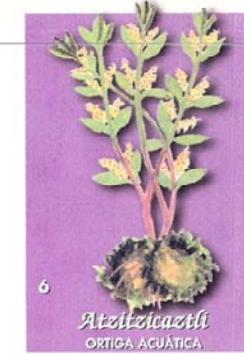
Nonochton Azcapan Ixfua
TUNILLAS QUE BROTAN EN LOS HORMIGUEROS



Xiuhamolli
JABÓN DE HIERBA







AÑO 2000

Estrategia “Reconstruye tu pasado-presente viajando a través del tiempo en el Museo Nacional de Antropología”:Apoyo Histórico para estudiantes del 2º año de secundaria.

El proyecto que sirvió de antecedente al Curso de Apoyo Histórico fue el desarrollado en 1987 llamado “Círculo de Estudios” pensado para los alumnos de 2º año de Secundaria, con el objetivo de darles a conocer el México Prehispánico por horizontes culturales mediante recorridos a las salas de Arqueología complementados con materiales de apoyo consistentes en información y dibujos mimeografiados que requerían de una lectura comentada y de la correlación de los dibujos con el texto, de tal manera, que al finalizar contaron con un folleto que abarcó cada uno de los círculos (Preclásico, Clásico y Postclásico).

Los Círculos de Estudio fueron un éxito porque les pasamos audiovisuales y películas, hicieron trabajos plásticos con diferentes materiales entre ellos el barro. Los asesores educativos de ambos turnos les organizamos diversas técnicas grupales, descubrimiento de las piezas del acervo por medio de telegramas, carreras del conocimiento e investigación por equipos. Esto resultó muy atractivo para los adolescentes al grado que se les abrieron grupos no sólo en día sábado sino también los días viernes por la tarde.

Una vez concluido el proyecto se evaluó y al capitalizarse las experiencias se diseñó el Curso de Apoyo Histórico dirigido a estudiantes de todos los niveles escolares auxiliados por un cuadernillo con contenidos e ilustraciones adaptados al perfil pedagógico de los participantes e incluyó en ocasiones salidas a zona arqueológica como fueron la de Cuicuilco, Teotihuacan, Cacaxtla y la visita guiada por los artesanos en el Museo Vivo de Tlaxcala. El Apoyo Histórico tuvo como uno de sus objetivos vivenciar un reencuentro con la Historia de México mediante el descubrimiento del acervo del Museo Nacional de Antropología a través de la aplicación de diferentes técnicas de aproximación a los objetos que fueron desde el método de análisis, deducción, interpretación, hasta el del acercamiento crítico y las devoluciones creativas. El Viaje por el pasado y presente de México permitió que los

participantes, identificarán las transformaciones culturales más relevantes acontecidas en Mesoamérica en los horizontes preclásico, clásico y postclásico.

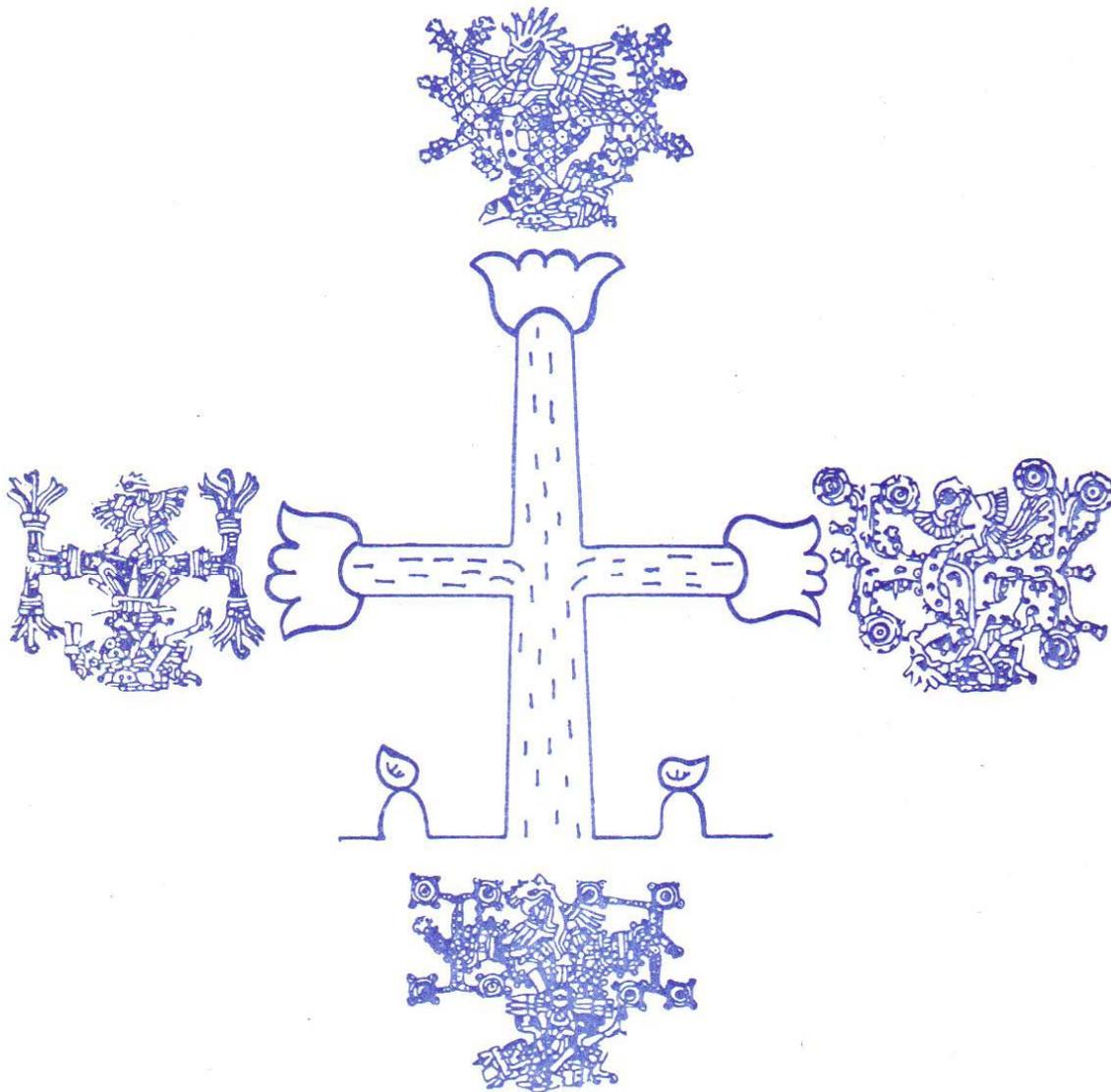
Asimismo, durante la visita a la Sala de Introducción a la Etnografía comentaron acerca de la importancia de esta disciplina y su aportación para el mejor conocimiento de los Pueblos Indios y por lo tanto, del México de Hoy.

El número de sesiones del curso varió de acuerdo a las necesidades de los profesores y al perfil de los alumnos. Recuerdo con mucho agrado el trabajo realizado con los estudiantes de vocacional,(alumnos de la maestra Beatriz Cruz Flores), sus admirables esculturas en barro y el gusto y responsabilidad en sus participaciones, resolución de problemas y montaje de exposición final.

Gracias a la aplicación constante del Curso de Apoyo Histórico y de los materiales didácticos implementados **informativos consulta retroalimentación** pudimos mejorarlos y lograr una mayor respuesta y satisfacción de los participantes y de los profesores que confiaron en nuestro desempeño profesional dejándonos trabajar con sus grupos.

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA

"APOYO HISTORICO"



Departamento de Servicios Educativos

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA
DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

ENCUENTRANOS: SOMOS CANTOS Y POEMAS, EN EL MUSEO ESTAMOS, PARA
COMPLEMENTARNOS, NO NOS BUSQUES EN EL PISO, NI EN EL PARAGUAS
TAMPOCO, SOLO CAMINA UN POCO Y OBSERVA A TU ALREDEDOR.

MAYA

QUE NO _____ EN LA BAJADA
NI EN LA _____ DEL CAMINO
QUE NO ENCUENTREN _____.
NI _____ NI DETALLES DE ELLOS
NI COSA QUE LOS GOLPEE.

_____ BUENOS _____
_____ CAMINOS PLANOS.

POPOL-VUH.

TEOTIHUACAN

CUANDO AUN ERA DE _____
_____ AUN NO HABIA _____
CUANDO AUN _____ LUZ.
SE REUNIERON _____
ALLA EN _____.

CODICE MATRITENSE

INTRODUCCION A LA ANTROPOLOGIA

¿ _____ ASI HE DE IRME?
¿ COMO LAS _____ QUE PERTENECIERON?
¿ NADA QUEDARA EN MI _____?
¿ NADA DE MI FAMA AQUI EN LA _____?
¡ _____ FLORES AL MENOS CANTOS!.

CANTOS DE HUEXOTZINGO

TOLTECA

ESTOS TOLTECAS ERAN CIERTAMENTE _____
SOLIAN _____ CON SU PROPIO CORAZON.

HUEHUETLATOLLI

MEXICAS

EN TANTO QUE _____ EL MUNDO,
NO ACABARAN LA FAMA Y LA _____
DE MEXICO _____.

MEMORIALES DE CULHUACAN





¿ QUE ES EL PARAGUAS ?

LA PAZ



EMBLEMA NACIONAL ACTUAL



DESEO DE EL HOMBRE POR ENTREGARSE A LA PAZ



CULTURA PREHISPANICA



CULTURA HISPANICA

RAMAS DE OLIVO



LAS RAICES DE NUESTRA CULTURA

LA CIENCIA



VIGUETA DE ACERO Y ROSA DE LOS VIENTOS



PUNTO CARDINAL POR DONDE LLEGO LA CULTURA EUROPEA

SOL PONIENTE



LA CONQUISTA



REPRESENTACION DEL AGUA

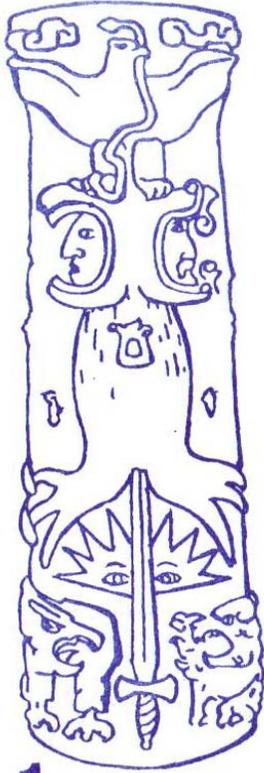


NOCHE

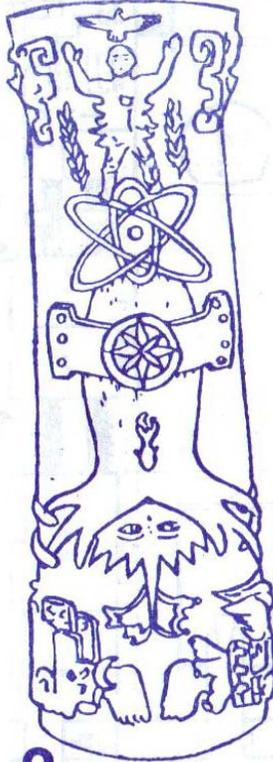
SIMBOLOS PREHISPANICOS: EL JAGUAR Y EL AGUILA



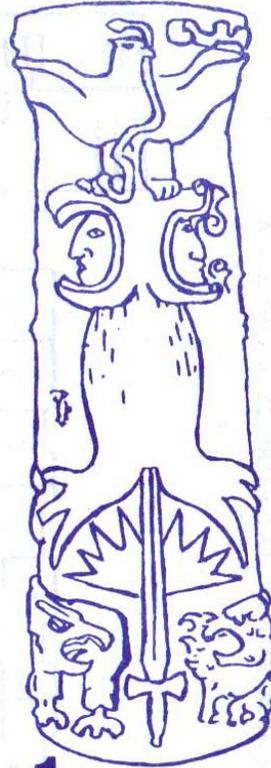
DIA



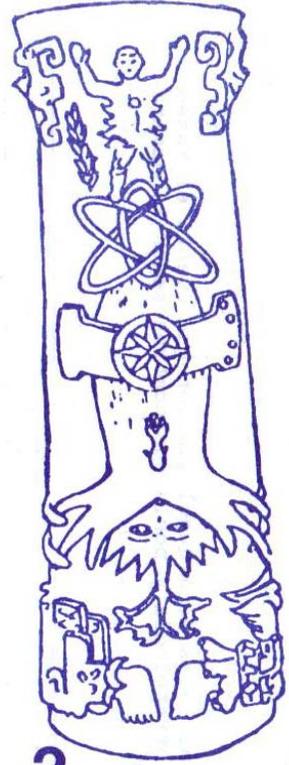
1



2

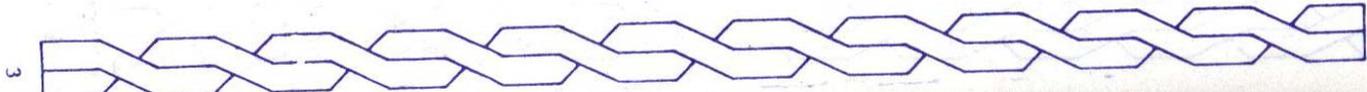


1



2

MARCA LOS DIEZ ERRORES DEL PARAGUAS.



3

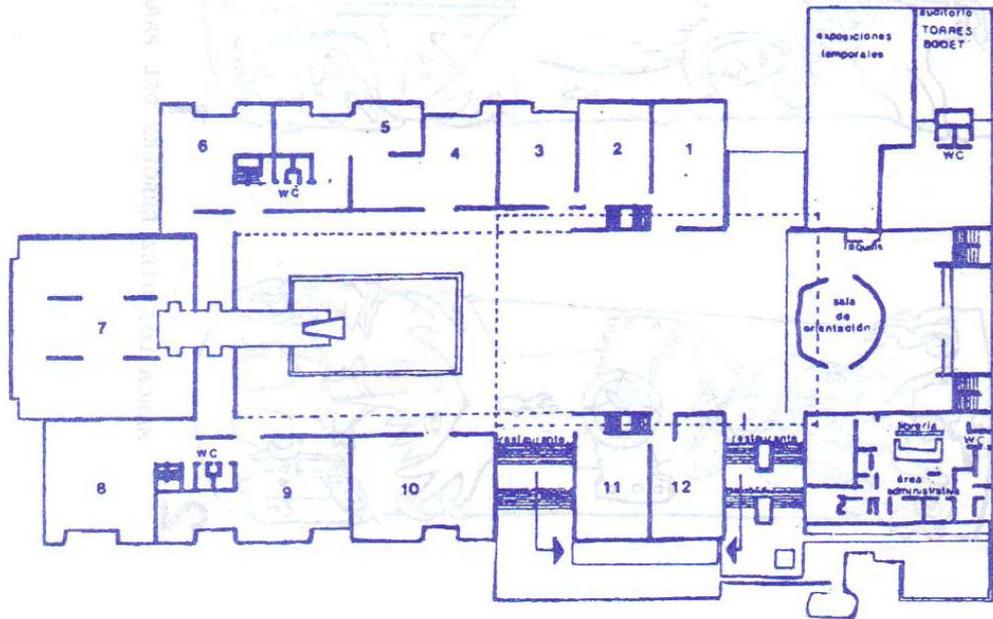


Conoce las salas de Arqueología con que cuenta el Museo Nacional de Antropología y ponle sus nombres según la numeración indicada.

SALAS:

- | | |
|----------|-----------|
| 1) _____ | 7) _____ |
| 2) _____ | 8) _____ |
| 3) _____ | 9) _____ |
| 4) _____ | 10) _____ |
| 5) _____ | 11) _____ |
| 6) _____ | 12) _____ |

PLANO DE LA PLANTA BAJA DE LAS SALAS DE ARQUEOLOGIA.



ORIGENES DEL HOMBRE
Migración



Existen muchas teorías acerca del origen del hombre en América, pero la más aceptada actualmente es la que dice que los primeros pobladores de América proceden de Asia y cruzaron el Estrecho de Bering en varias oleadas que abarcaron aproximadamente de 50,000 años a 30,000 años; cuando grandes masas de hielo cubrieron gran parte de la tierra lo que se conoce con el nombre de glaciaciones. Al aumentar el hielo, el nivel del mar bajó dejando descubierta una gran parte de tierra entre Asia y América, haciendo posible que se pudiera pasar a pie entre uno y otro continente. Estos pobladores eran nómadas; con algunos conocimientos como el tallado de piedra, hueso o madera para fabricar armas con las cuales cazaban animales, además del conocimiento del fuego.

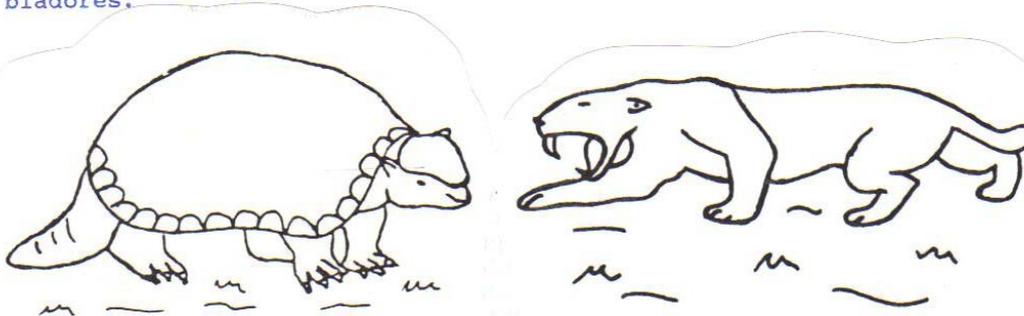
Se les denomina Cazadores/Recolectores ya que además se alimentaban con hierbas y frutos que recogían por donde pasaban.

La última glaciación, llamada en América Wisconsin, permitió que estos pequeños grupos fueran internándose en el Continente Americano, probablemente siguiendo a algunos animales y así, poco a poco, fueron poblando desde Alaska hasta la Tierra del Fuego en América del Sur, a donde llegaron hace aproximadamente 10,000 años. Las bandas cambiaban continuamente de residencia según se terminaban los alimentos o se perseguían a los animales para cazarlos. Se refugiaban en ocasiones en cuevas y usaban cualquier roca que les pudiera servir como navajas, raspadores, raederas, puntas de lanza, etc., ya sea por su forma natural o tallándolas con diferentes técnicas.



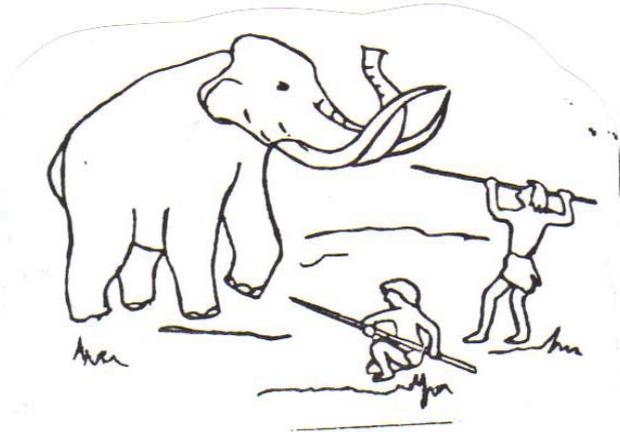
CAZADORES-RECOLECTORES

Hace mas o menos 20,000 años, algunos grupos de cazadores y recolectores llegaron al Valle de México; los arqueólogos han encontrado en lugares como Tlapacoya, algunos de los artefactos mencionados, fabricados en dura roca como: pedernal, obsidiana, cuarzo y otros. Las cuevas fueron ocupadas temporalmente como refugio para protegerse de los fenómenos naturales, en estos lugares también se han encontrado restos de estos primeros pobladores.



Se conocen craneos de 10,000 a 8,000 años de antigüedad, los cuales se han encontrado en lugares que pertenecen a la Ciudad de México como el Peñón de los Baños, cerca del Aeropuerto, o Santa María Aztahuacán. Diferentes especies de animales ya desaparecidos como el mamut, una especie de caballo, otra de camello, osos gigantes, lobos primitivos, el glyptodonte, el tigre dientes de sable y otros, vivieron también en América, y las pruebas son algunos esqueletos de estos animales encontrados en diferentes sitios. En 1954, se descubrieron restos de un mamut en Santa Isabel Iztapan junto con tres cuchillos de roca que indican que algunos seres humanos cazaron a este animal, estos restos tienen aproximadamente 9,000 años de antigüedad.

Los restos encontrados permiten reconstruir la manera en que algunas veces se cazaba el mamut. El animal era perseguido hasta una zona pantanosa en donde no podía moverse fácilmente y al perder sangre por las heridas poco a poco moría. Los cazadores - recolectores usaron varias técnicas, la llamada de percusión consistía en golpear una piedra con otra o con huesos o astas de venado; para obtener instrumentos como lascas, raspadores, cuchillos de piedra de molienda. Entre las puntas más antiguas, figuran las puntas acanaladas que se asocian a la caza del mamut. Otra técnica fué la del retoque por presión, con ésta tuvieron formas más elaboradas y puntas mas pequeñas para caza de animales menores como liebres, conejos, venados, roedores y aves.

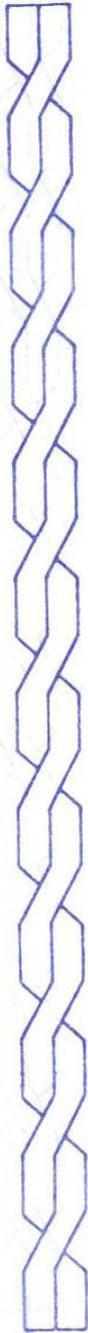


AGRICULTURA

Hacia 7,000 años A.C. los hombres empiezan a observar la forma en que crecen los vegetales y esto lleva al descubrimiento de la agricultura y lentamente se empiezan a sembrar plantas como: el maíz, algodón, calabaza, chile y otras. Las excavaciones hechas en el Valle de Tehuacán en Puebla, han dado como resultado el descubrimiento de restos de plantas domésticas que han evolucionado hasta la actualidad. Probablemente existieron varios lugares donde se inició la agricultura casi al mismo tiempo: los altos valles de Centroamérica y la altiplanicie de los Andes en Sudamérica. Los descubrimientos en Tehuacán indican que a partir del año 6,800 a 5,000 A.C. los vegetales adquirieron gran importancia y comenzó la agricultura, así como las trampas para animales pequeños.

El maíz es la base de la alimentación en México y hasta ahora se conoce como se originó. Las exploraciones en Tehuacán, Puebla, sirvieron para obtener una secuencia evolutiva con varias transformaciones del maíz desde 5,000 hasta 1,500 años A.C. ya se puede hablar de una agricultura floreciente como base de la alimentación.





Al aparecer la agricultura también se hace necesario usar otros utensilios como: los metates, muelas y morteros, y las vasijas de piedra, antecedentes de la cerámica. Las fibras de diferentes plantas también sirvieron para elaborar otros utensilios como: cestos, cuerdas, petates, redes de carga, sandalias y otros; con fibra de palma, algodón, agave, amate y biznaga.

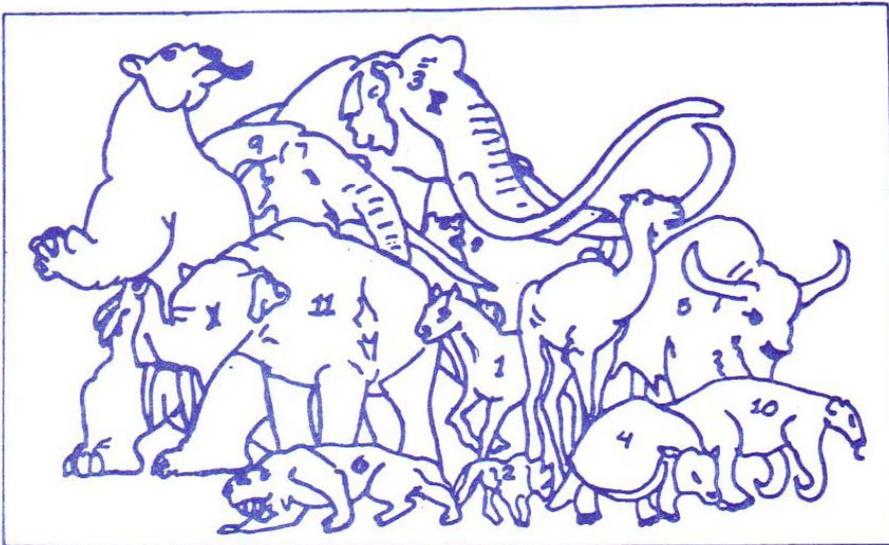
Las primeras aldeas sedentarias se desarrollaron alrededor de 3,400 a 2,300 años A.C. habiendo ya una marcada división del trabajo, como la construcción de casas, la siembra de la milpa, el tallado de la piedra; las mujeres preparaban alimentos y se dedicaban a la cestería. La reconstrucción de estas aldeas se hizo en base a los trabajos de arqueología en la zona de Tehuacán, Puebla.



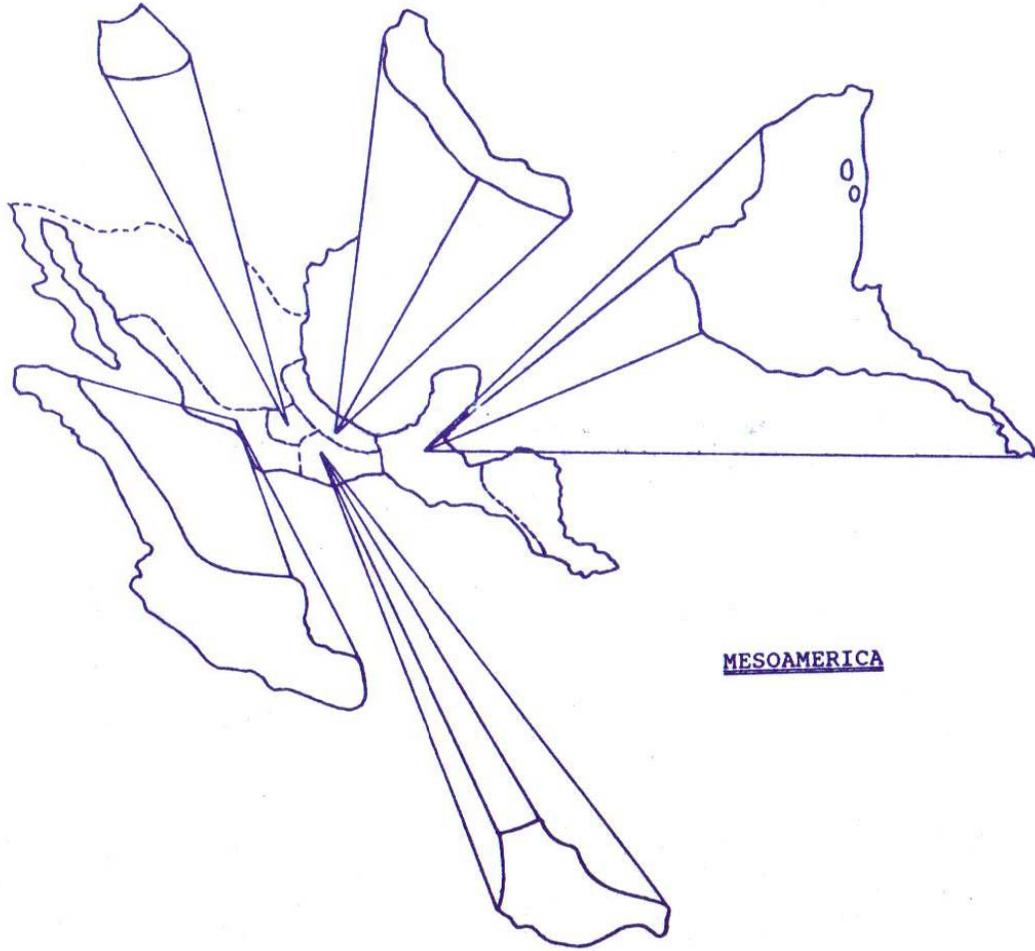
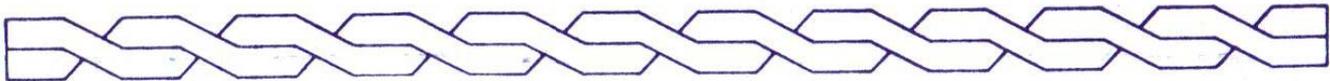
SALA ORIGENES

Escribe en el paréntesis el número que corresponda al nombre de cada uno de los siguientes animales.

- | | | | |
|------------------|-----|------------------------|-----|
| Mamut | () | Bisonte | () |
| Mastodonte | () | Caballo enano | () |
| Notroterio | () | Glyptodonte | () |
| Oso primitivo | () | Rincoterio | () |
| Lobo primitivo | () | Tigre dientes de sable | () |
| <i>Megaterio</i> | () | <i>Camelops</i> | () |



10



MESOAMERICA

MESOAMERICA

Antecedentes y ubicación geográfica

Antes de la llegada de los españoles, parte de la República Mexicana y de Centro América, estuvo habitada por grupos sedentarios, agricultores que desarrollaron una alta cultura y civilización; lingüísticamente eran diferentes entre sí, pero todos ellos participaron de los mismos conocimientos y de una historia común. A esta región geográfico-cultural se le dió el nombre de Mesoamérica. Sus límites son: al norte el río Sinaloa en el Pacífico, Pánuco en el Atlántico y en la parte central la cuenca del río Lerma, al sur comprende Belice, Guatemala, El Salvador, noroeste de Honduras, oeste de Nicaragua y de Costa Rica hasta el Golfo de Nicoya.

Para su estudio se ha dividido en cinco regiones: maya, abarca sur de Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo, Chiapas y países de Centro América, costa del golfo comprende norte de Tabasco, Veracruz y sur de Tamaulipas, se desarrollaron las culturas de los olmecas, totonacas y huastecos; oaxaca, comprende Oaxaca, parte de Guerrero y de Puebla, se desarrollaron las culturas de los zapotecos y mixtecos; altiplano central, incluye el Distrito Federal, parte de Morelos, Estado de México, Puebla, Tlaxcala, Hidalgo y Querétaro, diversas culturas se encuentran entre ellas la de los teotihuacanos, toltecas, mexicas; por último, el occidente de México, abarca parte de Guerrero, de Guanajuato, Michoacán, Jalisco, Colima, Nayarit y Sinaloa, se localizan los tarascos y culturas del tipo local.

Economía

Fueron agricultores, la base de su alimentación se sustentaba principalmente en los cultivos de maíz, frijol, chile y calabaza, y muchos otros de menor importancia alimenticia; utilizaron como instrumento de trabajo la coa o bastón plantador; diversos sistemas de cultivo se emplearon de acuerdo al medio geográfico: roza o quema en zonas boscosas, terraza en los cerros, humedad y canales a orillas de ríos, lagos o lagunas, chinampas en zonas lacustres del altiplano central. Complementaban su alimentación con productos obtenidos de la caza utilizando para esta actividad arcos y flechas, trampas, átlatl o lanzadores, pescaban con redes y trampas y recolectaban alimentos silvestres. Desarrollaron un importante comercio entre las diferentes regiones.





Ideales de Belleza

Hombres y mujeres acostumbraban deformarse el cráneo, se incrustaban o mutilaban los dientes, se pintaban y escarificaban la cara y el cuerpo, los mayas se producían la bizquera intencional; usaban orejeras, narigueras, bezotes, collares, pectorales, brazaletes, anillos, ajorcas hechas de diversos materiales como barro, jade, cristal de roca, obsidiana, etc...



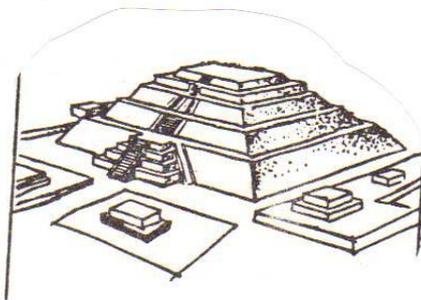
Horizonte Cultural

Se designa con este nombre al tiempo que abarcó el desarrollo histórico de los grupos mesoamericanos, se dividió en tres periodos, su fechamiento está sujeto a variaciones regionales.

Horizonte Preclásico.- Abarca del año 2500 A.C. al 300 D.C. Los grupos ya sedentarios y agricultores formaron aldeas que con el tiempo pasaron a convertirse en villas, estaban dirigidos por brujos o shamanes. Se fueron dando los primeros progresos culturales como el trabajo de la piedra, el hueso, la madera, el barro, elaboraron textiles, contruyeron plataformas que se transformaron en basamentos piramidales, la escultura adquiere gran desarrollo, se inicia la escritura y tuvieron intercambio de productos.



Horizonte Clásico.- Va del año 300 al 1000 D.C. Se caracteriza por el enriquecimiento de técnicas sobre todo agrícolas, incremento en la población, construcción de centros ceremoniales y ciudades, con un sistema de gobierno de tipo estatal en el que hubo guerra y sacrificio, alrededor de un fuerte sistema religioso, división social, refinamiento en las creaciones artísticas, perfección de sistemas de cómputo matemático y calendárico, comercio. En general hay un florecimiento de la cultura.



Horizonte Post-clásico.- Abarca del año 1000 D.C. hasta la caída de la ciudad de Tenochtitlan. Entre los rasgos sobresalientes están: la llegada de grupos a Mesoamérica venidos de su frontera norte que formaron estados poderosos en donde gobernaban los militares, sacrificio humano, conquistas militares, procesos de urbanización, introducción de metales (oro, plata y cobre), abundancia de testimonios históricos.





Religión

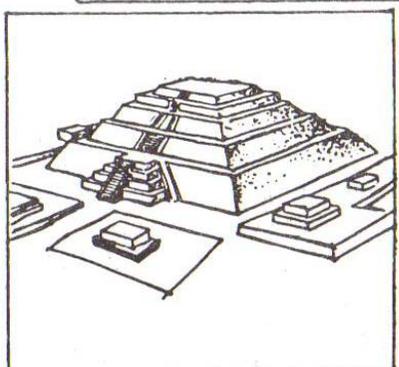
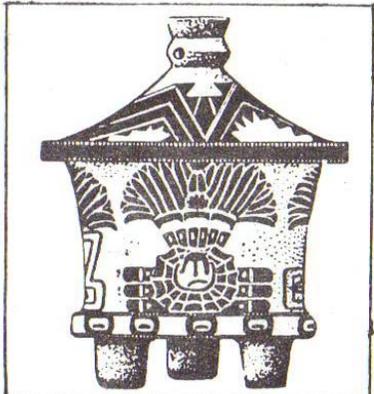
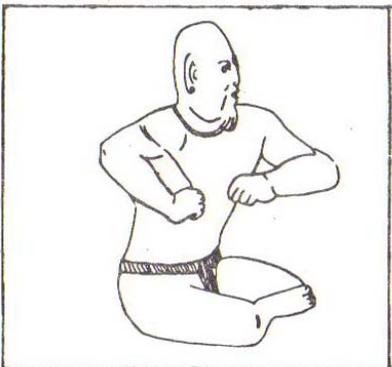
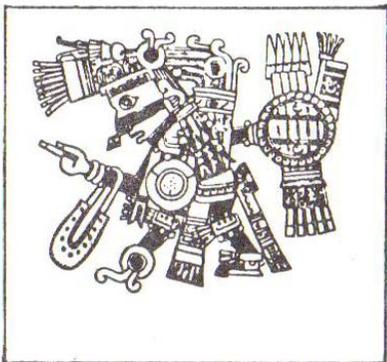
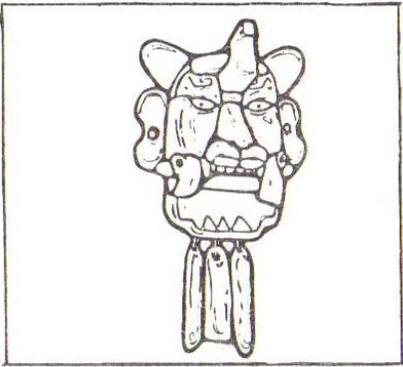
Fué politeísta, en cada región se veneraban a los mismos dioses pero con nombres diferentes. Creían en la existencia de tres planos horizontales en donde vivían los dioses: cielo, tierra e inframundo, estando entre algunos de estos, en el inframundo: Chalchiuhtlicue, diosa de las aguas subterráneas, Mictlantecúhtli, señor de la muerte, Mictlantecihuatl, señora de la muerte; en la tierra: Huehuetéotl, dios viejo del fuego, Quetzalcóatl, dios del agua, Xipe-Tótec de la primavera, Yum Kaax del maíz, Tezcatlipoca de la guerra nocturna; en el cielo: Tonatiuh dios del sol, Tláloc de la lluvia, Ehécatl, dios del viento, Ixchel, diosa de la luna, Ixtab, diosa de los suicidios.



Aspectos Culturales

Tuvieron un culto a los muertos, con la creencia de que la vida continuaba después de la muerte, por lo que al muerto lo acompañaban con ofrendas de comida y bebida y sus objetos personales; juegos rituales como el patolli, juego de pelota, del volador. Conocimientos de matemática con un sistema de numeración vigesimal, inventaron el número cero, en astronomía tuvieron un calendario solar de 360 días más 5 considerados de mala suerte, un calendario religioso de 260 días, tuvieron sistema de escritura, conocimiento de medicina en base a la herbolaria, destacaron en la cerámica, lapidaria, orfebrería, escultura y arquitectura.







REGION DEL ALTIPLANO CENTRAL

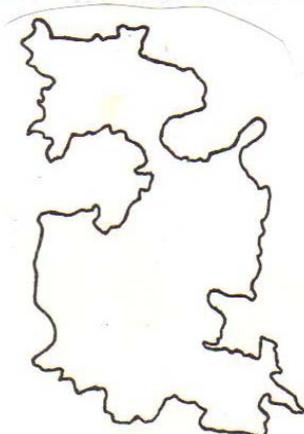


PRECLASICO DEL ALTIPLANO

Las primeras aldeas sedentarias con conocimientos de agricultura y cerámica, así como ciertos rasgos generales como la subsistencia autosuficiente en base al maíz, marcan el inicio del periodo Preclásico o Formativo que se ha subdividido en: -Inferior (1,500 a 900 A. C.), Medio (900 a 500 A. C.) y Superior (500 a 200 A. C.). Podemos distinguir en este periodo dos variantes culturales una de tipo aldeano asentada en valles y tierras altas templadas y otra cultura semiurbana llegada de regiones tropicales, semitropicales o costeras y que comúnmente conocemos como cultura Olmeca.



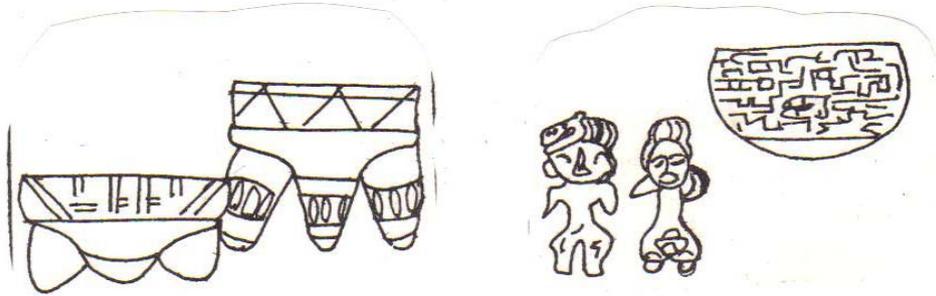
Este grupo entrará en contacto con las poblaciones del Altiplano Central alrededor del año 900 A. C. provocando importantes manifestaciones culturales. Durante el PRECLASICO INFERIOR destacan pequeñas aldeas como Arbolillo, Tlatilco, Zacatenco, Coapexco, Tehuacán; durante el PRECLASICO MEDIO el número de sitios es mayor continuando los mencionados y surgiendo Lomas de Becerra, Gualupita, Chalcatzingo, Izúcar de Matamoros y otras. En el PRECLASICO SUPERIOR, se inician la arquitectura y los centros ceremoniales, destacando Cerro del Tepalcate, Tlapacoya, Teotihuacán y Cuicuilco. Durante este tiempo se hacen tumbas como en el caso de Tlapacoya y surgen las primeras deidades.





Durante el Preclásico se siguieron utilizando los materiales y técnicas del período anterior, como la piedra, hueso, madera y fibras vegetales, iniciándose el uso intensivo del barro para elaborar cerámica de formas múltiples, con diferentes técnicas de decoración y policromía.

Los grupos costeros introducen elementos míticos relacionados con el jaguar que son plasmados en la cerámica del Preclásico Medio así como elementos propios del Occidente que Chupicuaro al entrar en contacto con las culturas del Altiplano, introduce durante el Preclásico Superior.

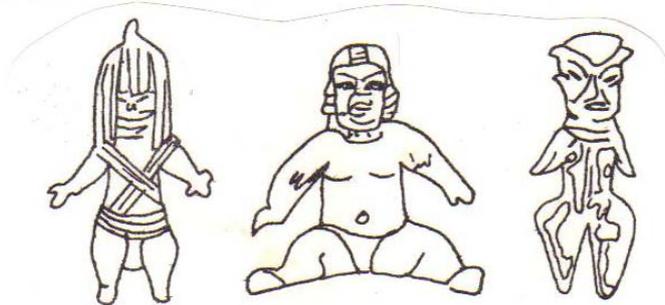


ECONOMIA

Eran agricultores, utilizaban el sistema de roza y de humedal, durante el Preclásico Medio se desarrolló la irrigación. Se completaba su economía con la caza, pesca y recolección. Seguramente se practicaba el trueque entre aldeas.

ORGANIZACION SOCIAL

Posiblemente el control social se basaba en personas de prestigio (shamanes), con el avance de ideas religiosas surgió la figura del sacerdote que bien pudo ser jefe, civil y religioso apoyado quizá por grupos guerreros que permitían la supremacía de algunas aldeas sobre otras.

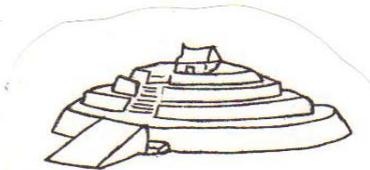


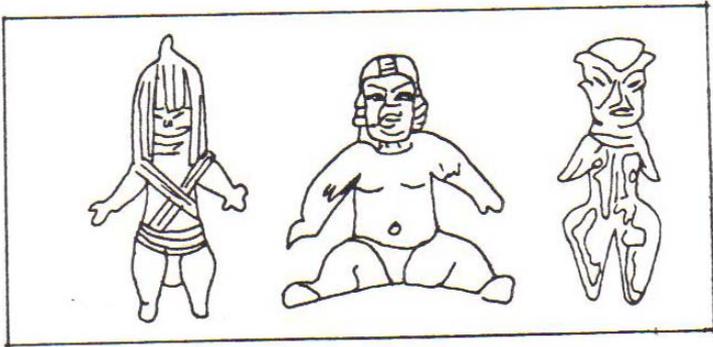
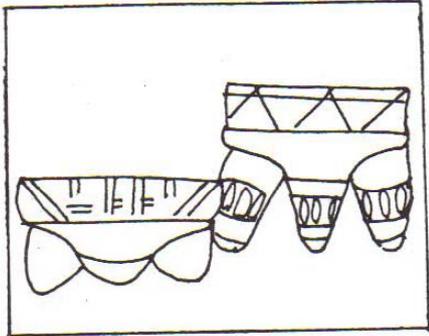
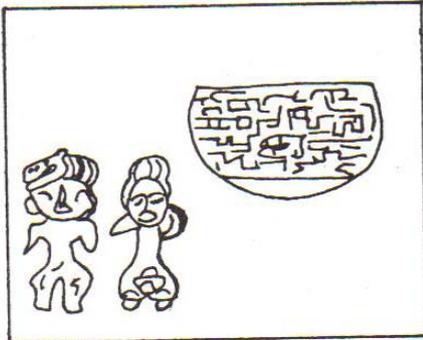
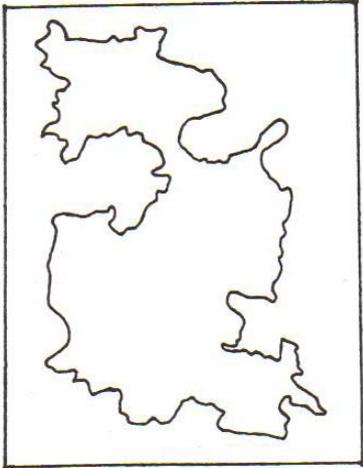
MAGIA Y RELIGION

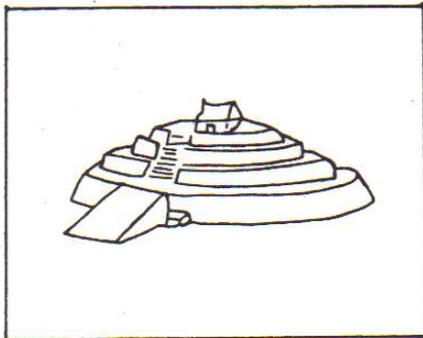
Las figurillas femeninas, muy abundantes durante esta época, simbolizaron probablemente la fertilidad de la tierra. El culto a la muerte se empieza a manifestar y se entierra a los difuntos con ofrendas. Existen pocas evidencias de sacrificio humano, sin embargo, en Tlapacoya hay restos que comprueban esta práctica. Durante el Preclásico Superior aparecen dos deidades identificadas como los dioses Tláloc y Huehuetéotl, que fueron encontradas durante las exploraciones del basamento ceremonial de Cuicuilco.

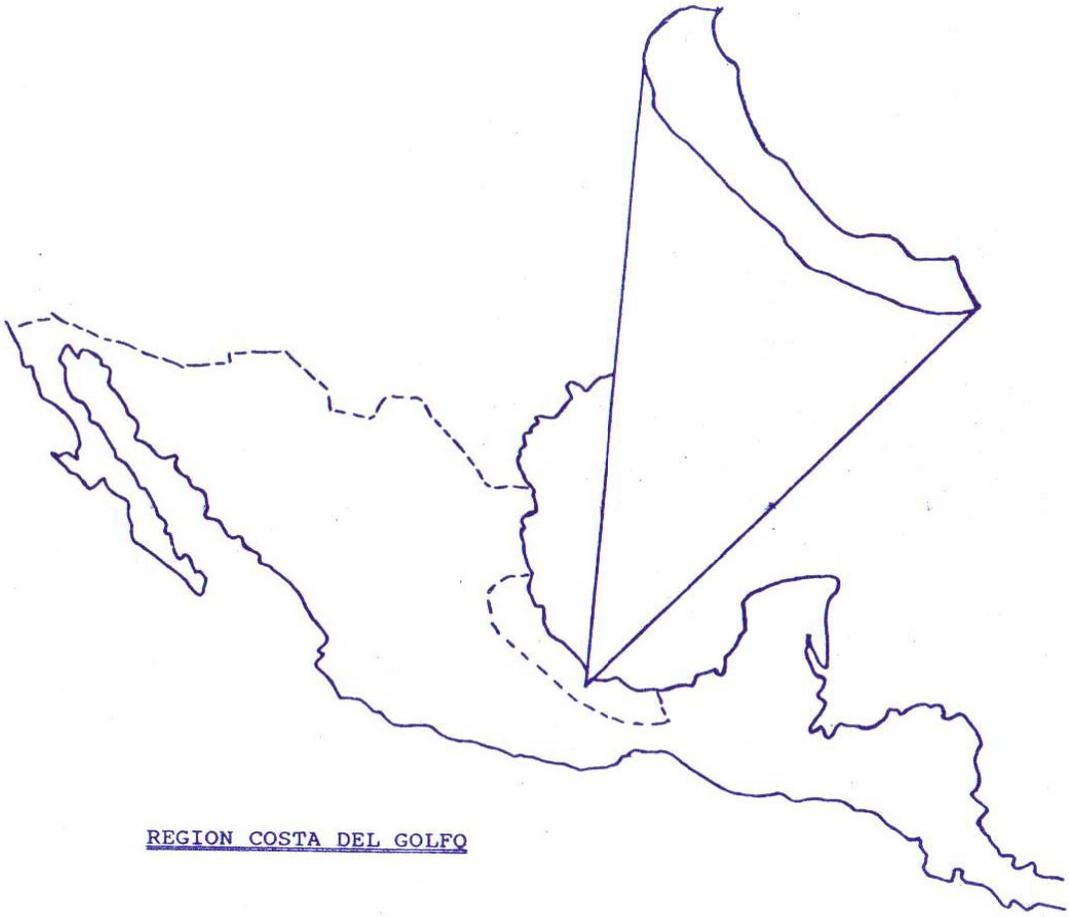


Al parecer a fines del Preclásico Superior se inicia la construcción de los basamentos del Sol y la Luna en Teotihuacán, sin embargo la verdadera urbanización de este gran centro corresponde a fechas posteriores. Los logros del Preclásico como las plataformas, basamentos como el de Cuicuilco, el ceremonial, los primeros centros rectores, el avance de la tecnología, el conocimiento del calendario, serán los pilares de impresionantes manifestaciones culturales que caracterizan a las urbes mesoamericanas de los periodos culturales siguientes.

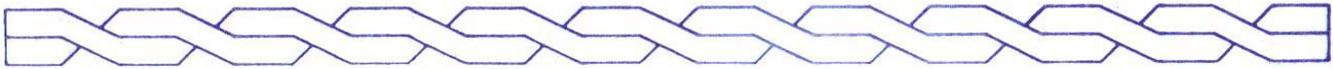








REGION COSTA DEL GOLFO



CULTURA OLMECA



En la costa del Golfo de México se estableció la cultura Olmeca, a los integrantes de ésta cultura se les conoce como "los habitantes del país del hule". Una de sus principales características fue la creación de esculturas monumentales, todo su arte se inspiró en el jaguar, deidad a la que le rindieron gran culto. El origen de éste pueblo se desconoce. Sin embargo los investigadores, de acuerdo a los restos arqueológicos encontrados, distinguen tres periodos en la evolución histórico-cultural de los Olmecas.

-El primero va de 1,500 a 800 A. C. Los hombres vivían en pequeñas aldeas, cultivando la tierra y aprovechaban su tiempo libre en varias actividades destacando la creación artística y la elaboración de un complicado sistema de pensamiento religioso.

-El segundo va de 800 a 200 A. C. En él se logra el esplendor de la civilización, se han adaptado al ambiente selvático y construyeron los primeros centros ceremoniales de México como La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo.

El arte y la religión florecen en forma extraordinaria.

-El tercer periodo va de 200 A. C. a 300 D. C. En él aparecen nuevos estilos que paulatinamente se van imponiendo. Algunos de los centros ceremoniales como La Venta, son entonces destruidos. La civilización Olmeca entra en franca decadencia y comienza su desintegración; pero esto no significa el olvido de sus aportaciones, que se incorporaron a la tradición de las civilizaciones que le sucedieron.

El tipo físico de los Olmecas se deduce de las representaciones en piedra ya que, debido al clima húmedo de la costa del Golfo, se desintegraron hace muchos años los restos humanos. Pero esas representaciones no son plenamente naturalistas, el artista Olmeca no copiaba la realidad sino la transformaba conforme a sus conceptos e ideales de belleza. El hombre atigrado con rasgos felinos es un ser imaginario y no una realidad.





Los antropólogos piensan que en esta cultura existieron dos tipos físicos de hombres diferentes: -Uno, que corresponde a las representaciones más antiguas, bajo y bien formado, con tendencia a la obesidad, la cara redondeada, ojos oblicuos, nariz ancha, labios gruesos, mentón marcado, cuello corto y grueso. -Otro, es un tipo alto, delgado y anguloso, éste se representa en obras más recientes que corresponden al último período histórico.

Los Olmecas modificaron artificialmente sus cuerpos para acercarse a su ideal de belleza, practicaban la deformación craneana y la mutilación dentaria. La actividad en la que más se distinguieron los Olmecas fué en el tallado en piedra; para las figurillas y adornos preferían el jade, la serpentina, o piedras semi-preciosas de gran dureza. En estas piedras de grano fino lograron delicadas tallas y un pulido brillante de gran calidad.

Ejemplo característico del arte Olmeca lo constituye el hacha votiva con propósitos rituales desconocidos que es una de las formas predilectas de los artistas de estas esculturas.



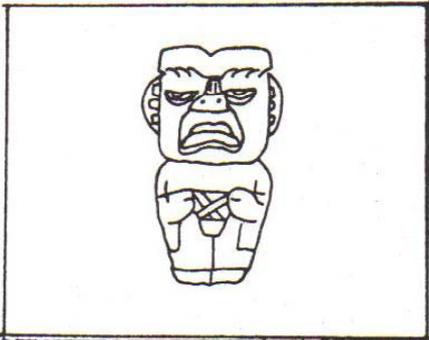
La arquitectura Olmeca se caracteriza por la construcción de plataformas rodeando un patio, sobre éstas se construían casas y templos. Las grandes esculturas simbólicas, cabezas, altares y estelas fueron labradas en piedra basáltica que los Olmecas acarrearaban en forma de grandes bloques desde regiones lejanas. Estas piedras de varias toneladas de peso fueron movilizadas utilizando cuerdas, palancas y rodillos de madera a manera de ruedas.



En la sociedad Olmeca existieron diferentes clases sociales entre las que se distinguen artistas, artesanos, constructores y comerciantes, y por supuesto la clase dirigente. Éste grupo era el menos numeroso y se cree que su actividad principal era de tipo religioso; esta clase de dirigentes-sacerdotes parece estar representado por los personajes altos que aparecen en las esculturas, rodeados de individuos de baja estatura en actitud sumisa. Estos personajes coordinaban las actividades de la comunidad y los productos del campo en toda la población. Los Olmecas conocieron y desarrollaron el cálculo calendárico, que significó el conocimiento de una numeración y de una forma de anotarla; crearon un sistema de puntos y barras, el mismo que más tarde utilizaron los mayas. El calendario también tenía finalidades prácticas a la agricultura y a la religión.

A la civilización Olmeca se le denomina "cultura madre", debido a la gran influencia que ejerció en otros pueblos mesoamericanos. Fueron los primeros en labrar las piedras duras, y en construir centros ceremoniales; inventaron el juego de pelota, que tanta importancia tuvo en Mesoamérica, sin construir edificios específicos para practicarlo. A ellos se deben las inscripciones más antiguas de la escritura jeroglífica. Su dios, el jaguar, fue el origen de muchas deidades importantes en las religiones prehispánicas.







REGION DEL ALTIPLANO CENTRAL



PERIODO CLASICO

En este periodo, en varias zonas de Mesoamérica se da la plena realización de varias culturas. Por principio, es la agricultura la simiente del sedentarismo que hace posible que un territorio se convierta en aldea, en pueblo, llegando a constituirse en ciudad. Instrumentos como la coa o bastón plantador, se utilizaban para la siembra del maíz, frijol, calabaza, etc... que constituirían la base de la alimentación de los pueblos prehispánicos.

Ya el hombre no se atiene a las lluvias, sino que es capaz de crear canales de irrigación y depósitos para almacenar agua. Más aún, dispone de terrazas de cultivo y gana terreno a los lagos y ríos por medio de huertas artificiales (chinampas). Cultiva algodón y elabora textiles. Con instrumentos tan sencillos como la cerbatana caza animales para su alimentación y con el mismo propósito, doméstica otros como el guajolote y el perro.

La arcilla en manos artesanas, se convierte en utensilios domésticos como ollas, comales y piezas de arte. La población crece, se organiza, surgen las clases diferenciadas según sus actividades. Aparece la clase sacerdotal y con ella el estado teocrático. La producción aumenta y se crean los mercados especializados. Los pueblos regidos por conceptos religiosos desarrollan sus mitos, a través de los cuales explican el fenómeno del origen y de la vida, llegando a conformar toda una estructura religiosa; además, en base a ésta, se proponen leyes y normas morales que hacen posible el orden y el control social.

La ciencia y la tecnología llegan a altos niveles, se perfeccionan las lenguas, la escritura desarrolla más ampliamente los aspectos ideográficos y pictográficos. Abundan los conocimientos astronómicos y matemáticos, siendo el cero el elemento principal en tal avance, que permite el cómputo del tiempo; el uso de dos calendarios, uno ritual y otro solar; y la predicción de los eclipses. Con el desarrollo del arte monumental abundan los centros ceremoniales.

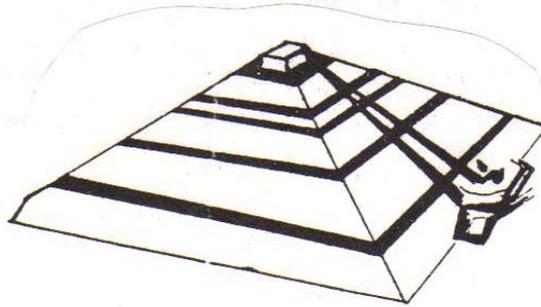


LA CULTURA TEOTIHUACANA

Después de la erupción del volcán Xitle y el abandono y desaparición de Cuicuilco, el centro ceremonial más importante de el Valle de México, y posiblemente a raíz de esta situación, comenzó a poblarse el área que después ocuparía la gran ciudad de Teotihuacan. Existen indicios de que una de las aldeas allí asentadas inició su especialización en la producción de utensilios de obsidiana, lo cual fué una de las causas del ascenso económico en un principio, y en forma general más tarde, de la cultura Teotihuacana.

Entre el año 300 y el 200 A.C; en una fase conocida como Patlachique, las aldeas empezaron a unirse en una extensión de aproximadamente 6 km² y llegando a una población cercana a 10,000 habitantes. Durante los dos siglos anteriores a nuestra era, Teotihuacan aumentó enormemente su extensión y población con la llegada y establecimiento de personas de pueblos cercanos atraídos por las posibilidades que ofrecía la ciudad, pudiendo llamarla así, en relación con las características existentes. En esta época, conocida como Teotihuacán I, se construyeron la pirámide del Sol, que fue ampliada dos veces, el edificio interior de la pirámide de la Luna, la Calzada de los Muertos y las avenidas Este y Oeste que definieron la orientación, semejante a la orientación de La Venta, lo cual sugiere ya la idea de un patrón o modelo mesoamericano.

La pirámide del Sol está formada por cuatro cuerpos inclinados con una altura un poco superior a los 63m, sin contar el templo, que estaba colocado en su parte superior.



Fue construida casi en su totalidad de barro con un revestimiento de piedra en el exterior. Existe en su interior otra construcción más antigua, aunque ambas pertenecen a esta misma época. Parece increíble que los dirigentes de Teotihuacan movilizaran tanta fuerza de trabajo pero si se toma en cuenta el crecimiento acelerado de la ciudad, también se comprende el esfuerzo por agradar a los dioses que la protegían.



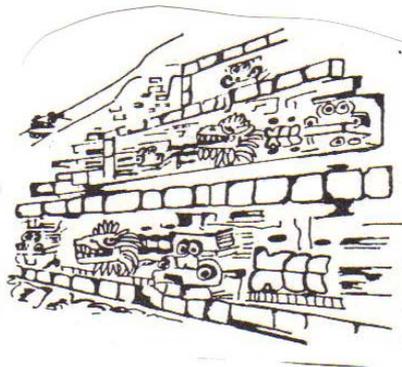


Desde los inicios de nuestra era hasta el año 350 D.C., en la etapa conocida como Teotihuacan II, hubo un desarrollo tal que llegó a convertirse en un estado francamente imperialista por medio de incursiones comerciales, e incluso por conquistas. La influencia de Teotihuacan llegó a todo el territorio mesoamericano. Muchos de sus productos se han encontrado hasta en Guatemala y Honduras. Aunque la extensión de la ciudad no creció mucho, si hubo un aumento en su población.

En esta época se construyó el que posiblemente fué su centro político, religioso y comercial: el Gran Conjunto: constituido por el templo de Quetzalcóatl, el Palacio (ahora desaparecido) y un enorme cuadrángulo enfrente que sería tal vez el mercado. El Gran Conjunto es el primer ejemplo de la combinación Palacio-Templo-Mercado que aún subsiste en muchas poblaciones y ciudades de México.

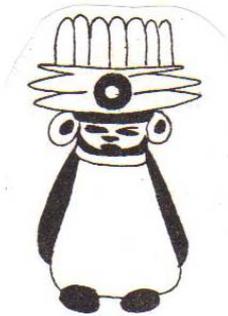
La pirámide de la Luna, tal como ahora se ve, la gran plaza frente a ella, los monolitos como Chalchiuhtlicue y Tláloc, así como las esculturas del edificio adosado a la pirámide del Sol, corresponden también a esta época.

El templo de Quetzalcóatl es uno de los monumentos más ricamente decorados en toda Mesoamérica. Tiene seis cuerpos escalonados, cada uno con un pequeño talud (inclinación) y un gran tableado decorado con cabezas de serpiente en alto-relieve y otro motivo que algunos identifican como Tláloc pero que puede tratarse de un dios proveniente de Oaxaca. En el centro una enorme escalinata a cuyos lados tiene alfardas decoradas también con cabezas de serpiente. En los taludes aparecen cuerpos de serpientes acuáticas dirigiéndose hacia las cabezas de las alfardas. Otros elementos relacionados con el agua como conchas y caracoles completan la decoración. Toda la estructura estaba recubierta con estuco y pintada al fresco de lo cual sólo quedan algunos restos. Entre las cabezas de serpiente y la otra divinidad, según cálculos realizados, alrededor del templo podían contarse 366 esculturas relacionadas con el calendario solar.



Entre 350 y 650 D.C. el poderío y la importancia de Teotihuacan se consolidaron. Esto se refleja en el esplendor alcanzado en las construcciones pertenecientes a esta etapa. Gran parte de los frescos pintados en los murales que se han descubierto pertenecen a ella. Todas las pinturas tienen un sentido religioso, representan dioses que se dedican al beneficio de la humanidad, sacerdotes efectuando ceremonias y animales fantásticos simbolizando nahuales de los dioses o los hombres. Los sacerdotes y dioses llevan magníficas vestiduras y joyas de jade (piedra simbólica del agua). La mayor parte de los monumentos que se distinguen actualmente se construyeron también en este período conocido como Teotihuacan III. Mención especial merece el palacio de Quetzalpapálotl en la plaza de la luna, utilizado posiblemente como casa sacerdotal y observatorio, está construido alrededor de un patio rodeado de columnas en las cuales aparece la combinación de pájaro y mariposa que da nombre al edificio. Esta construcción ha podido ser restaurada casi por completo gracias a los datos obtenidos en las excavaciones y se encuentra superpuesta a otra más antigua conocida como templo de los caracoles cortados, decorado con flores cuádrupétalas, elementos acuáticos y representaciones de caracoles.

Después del año 650, debido posiblemente a la escasez de alimentos, se ocasionaron revueltas internas y pérdida del dominio de la clase dirigente, al tiempo que probables invasiones por grupos del norte del país contribuyeron al decaimiento de Teotihuacan y su posterior abandono. Los aztecas, al ver la magnitud de sus pirámides, lo nombraron Teotihuacan (su nombre original no se conoce), "Lugar de Dioses" o "Lugar donde los hombres se convierten en Dioses". La organización social en Teotihuacan tuvo como dirigentes a los sacerdotes, representados tanto en figuras de cerámica como en pinturas, ayudados por una organización guerrera encargada de guardar el orden y recabar los tributos, los comerciantes colaboraron a llevar la influencia teotihuacana a toda Mesoamérica. Los pintores, escultores y arquitectos tuvieron posiblemente un lugar importante en la sociedad.





Gran cantidad de instrumentos como cinceles, plumadas, apladores, paletas y muestras de pintura se han descubierto en las excavaciones. El pueblo se dedicaba a la producción de cerámica, utensilios de obsidiana y a la agricultura.



Los teotihuacanos hicieron máscaras con incrustaciones de jade, concha y turquesa que se utilizaban a veces para cubrir la cara de sus muertos. Usaron también la piedra para hacer aretes, collares y ajorcas que muestran un gran desarrollo en el trabajo de las piedras finas.



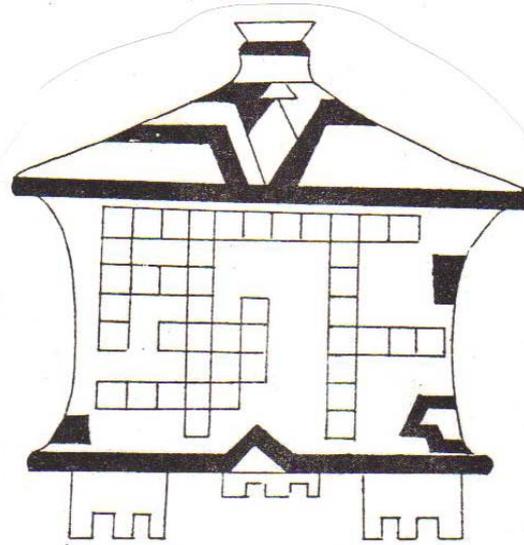
Resuelve el crucigrama e ilumina la vasija tripode con soportes almenados.

HORIZONTALES:

- 1) Significa "lugar de dioses".
- 4) Basamento situado en el extremo norte de Teotihuacan.
- 6) Color predominante en la pintura mural.
- 7) Producto agrícola muy importante.
- 8) Pintura realizada en la época de esplendor teotihuacano.

VERTICALES:

- 1) Elemento arquitectónico
- 2) Paraíso de Tláloc.
- 3) Trabajo de barro.
- 5) Basamento mayor de Teotihuacan.





^Descubre el mensaje. Aquí tienes la clave de cada número que le corresponde a cada una de las letras.

A	B	C	H	D	E	F	G	H	I	J	K	L	LL	M	N	Ñ	O	P	Q	R	RR
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
S	T	U	V	W	X	Y	Z														
23	24	25	26	27	28	29	30														

El 24-13-1-13-18-3-1-16

Es un bello ejemplo de pintura 15-25-21-1-13, se encuentra en uno de los edificios que está en el barrio de Tepantitla.

Representa al 19-1-21-1-10-23-18, a donde llegaban las personas del sexo masculino que morían ahogados, por un rayo, los leprosos y los 9-10-5-21-18-19-10-3-18-23

Como marco central aparece 24-13-1-13-18-3, con el rostro cubierto por una máscara, ojos en forma de rombos y saliendo de su boca, colmillos de jaguar; lleva un penacho representado un 20-25-6-24-30-1-13

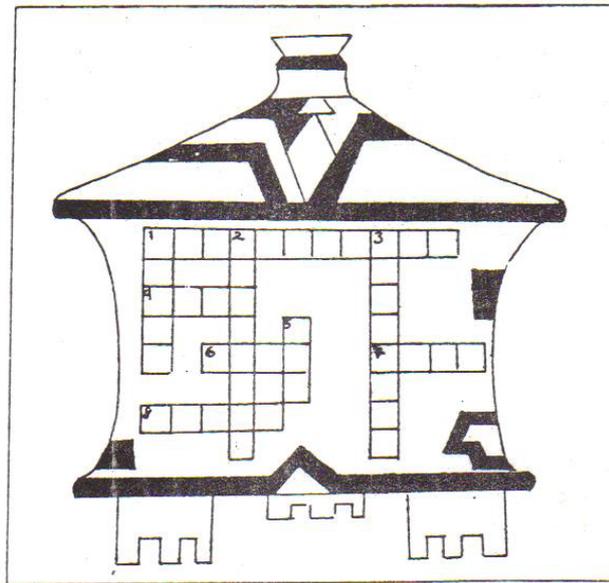
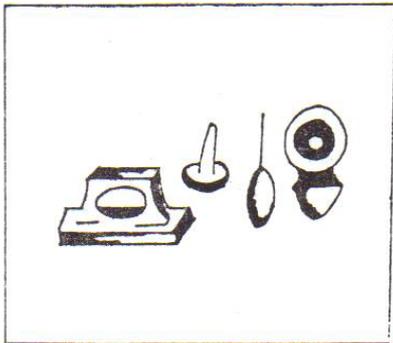
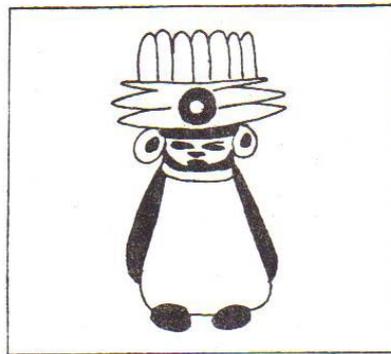
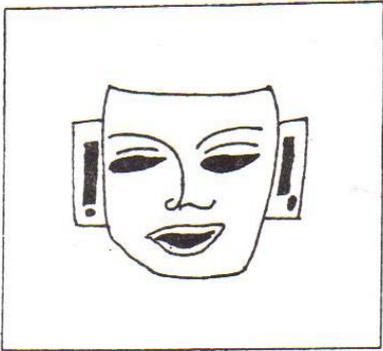
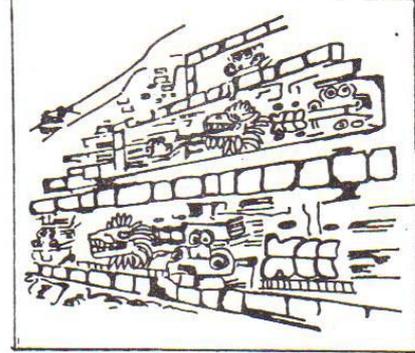
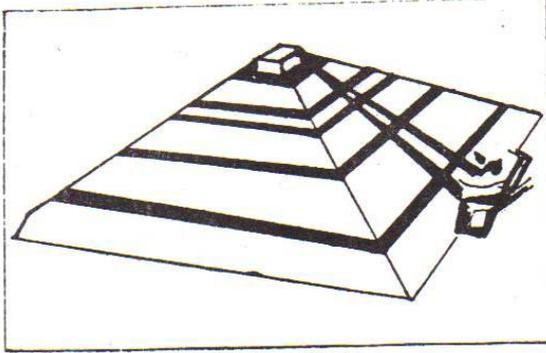
De las manos del dios salen gotas de 1-8-25-1, para regar los campos de cultivo. A los lados del dios aparecen dos 24-13-1-13-18-20-25-6-23 ellos eran los sacerdotes ayudantes de Tláloc.

En la parte baja se observan dos ²¹⁻¹⁰⁻¹⁸⁻²³ _____, en los que nadan
una variedad de ¹⁹⁻⁶⁻³⁻⁶⁻²³ _____ y figurillas humanas pintadas de
colores se bañan en el lago y retozan en el agua.

En los campos de cultivo se ven árboles de ³⁰⁻¹⁻¹⁹⁻¹⁸⁻²⁴⁻⁶⁻²³ _____,
cacao, maíz y arbustos con flores.
Para los Teotihuacanos el Tlalocan era un lugar ideal de descanso
en el más allá.

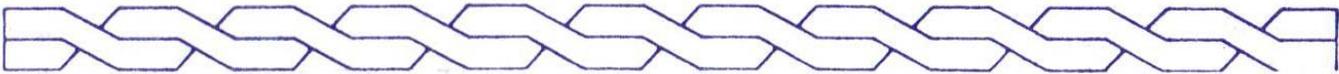








REGION DE OAXACA



EL PRECLASICO EN OAXACA

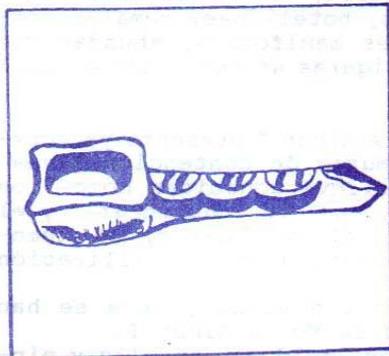
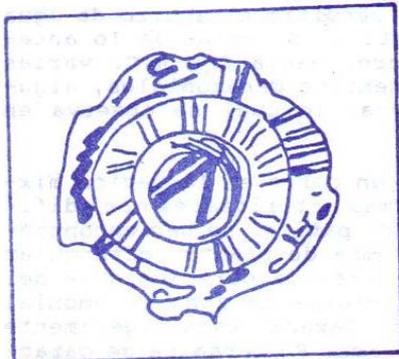
Numerosas migraciones de pueblos venidos del norte se agruparon en esta región formando así una enorme mezcla de pueblos. Los más importantes de ellos fueron los zapotecos y los mixtecos. Los zapotecos ocuparon los valles fértiles de la parte oriental del mismo Estado de Oaxaca. Los mixtecos habitaron una zona montañosa en la parte occidental del Estado.

El Preclásico de esta región abarca de 1,500 a 300 años A.C., los principales sitios durante esta época fueron: Tierras Largas, San José Mogote, Guadalupe, Monte Albán y Monte Negro. Al igual que en las demás regiones, esta época se caracterizó por tener aldeas cuya economía estuvo en base a la agricultura. La única innovación fue que los asentamientos oscilaban entre varias centenas de chozas, quizá por la utilización de una técnica de riego muy particular de la región que permitía el ahorro de agua y la escasa mano de obra para su práctica. Ejemplos de lo anterior son San José Mogote y Monte Negro. Hacia 800 A.C. varias aldeas se comienzan a transformar en centros ceremoniales, algunas de ellas sobre la tradición olmeca, lo cual se observa en Monte Albán, Huamelulpan y Dajínzú.

En Monte Negro, sobre la cima de un cerro en la región mixteca, las gentes construyeron plataformas artificiales con edificios recubiertos de estuco, alrededor de patios. Se han encontrado también caños para desagüe y una tumba de planta rectangular con techo de madera en la cual había cerámica parecida a la del período Monte Albán I. Monte Albán conforma la zona ceremonial más importante y estudiada del valle de Oaxaca, está ligeramente al sur-oeste de la actual ciudad de Oaxaca. Su cerámica se caracterizó por los colores gris, café, crema, rojo granate, negra con manchas blancas y blanca sobre rojo. Los enterramientos contienen ofrendas de cerámica que incluyen vasijas con efigies de animales, pájaros y dioses, además de figurillas y cerámica con decoración incisa, así mismo se encuentran patojos, ollas en forma de guajes, botellones, comales, sahumeros y vasos tripodes con soportes mamiformes, abundan los diseños geométricos. Dentro de estas figuras se encuentra el dios Cocijo (Dios de la Lluvia).

Para el preclásico superior, Monte Albán I presenta ya construcciones de basamentos sencillos, muros de contención revestidos con lápidas talladas en bajo relieve conocidas como "Los Danzantes" que muestran los rasgos físicos, la indumentaria y el inicio de una escritura jeroglífica, el calendario, la numeración y una religión fuerte que fue la base de la civilización zapoteca. Oaxaca parece haber tenido relaciones con el sur, pues se han encontrado en Chiapa de Corzo vasijas de Monte Albán I. Rasgos como son los soportes mamiformes, molduras basales y pintura sobre estuco, su tradición escultórica y conocimientos intelectuales fueron asimilados por los mayas con posterioridad. También se han revelado intercambios con el Altiplano Central y la costa del Pacífico al encontrar materiales como obsidiana y hematita, originarios de esas regiones.





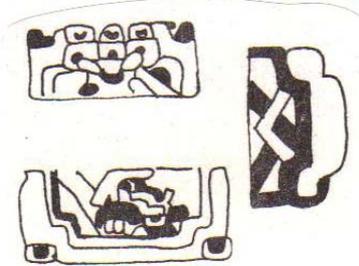
ZAPOTECAS
(CLÁSICO OAXACA)

Aproximadamente hacia el año 650 A.C., en el actual Estado de Oaxaca, comenzó a florecer una de las culturas más importantes en Mesoamérica, influencias olmecas unidas con los avances de los habitantes del lugar fueron la base del desarrollo, principalmente en el centro de la región. Fueron grupos sedentarios que basaron su alimentación en la agricultura cultivando principalmente: maíz, frijol, chile, calabaza, etc... pescaban, cazaban y recolectaban alimentos silvestres.

MONTE ALBAN: Fue el lugar más importante desde esta época hasta la llegada de los españoles en el siglo XVI.

MONTE ALBAN I: (650 A.C. a 200 A.C.). Algunos de los rasgos de esta etapa son: la cerámica cocida principalmente en barro gris muy pulido con numerosas formas y motivos raramente repetidos, representación de dioses claramente definidos lo que da la idea del inicio de una religión, las primeras tumbas construidas en piedra formadas por una cámara rectangular de techo plano, con grandes lajas, y en las que se han encontrado ricas ofrendas que denotan un culto a los muertos. En arquitectura, la construcción de edificios como el de los Danzantes del cual sólo queda un nudo vertical con grandes piedras decoradas con figuras masculinas, asociadas a escritura jeroglífica y a un calendario. Se considera actualmente que en el Valle de Oaxaca y Monte Albán se tienen ejemplos de la más antigua arquitectura en piedra, escritura y de un panteón de dioses.

MONTE ALBAN II: (200 A.C. a principios de nuestra era). Durante esta etapa, posiblemente varios grupos mayas provenientes de Chiapas y Guatemala se mezclaron con los habitantes del Valle de Oaxaca y produjeron varios cambios: la cerámica decorada al fresco con formas diferentes como los soportes, vasijas representando columnas vertebrales, vasijas con cuatro pies y un elemento decorativo que posteriormente sería muy empleado que, en Náhuatl se llamó XICALCOLIUHQUI y es una estilización de la serpiente así como la representación del viento. La gran plaza de Monte Albán fué trazada en su totalidad, se niveló el cerro, cortando salientes y rellenando huecos, se construyeron las primeras escaleras con alfardas y utilizaron el estuco; en algunas tumbas hicieron los techos angulados y en otras una combinación: parte plana y parte angular. Agregaron a las tumbas nichos y una antecámara.





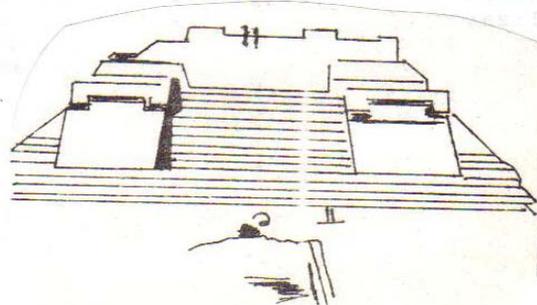
El más notable de los edificios es el "Montículo J", posible observatorio. En sus muros se representan lápidas, con conquistas de pueblos, acompañadas con jeroglíficos que señalan una fecha o un nombre calendárico, en este muro se ve el jeroglífico del cerro con un elemento siempre distinto encima de una cabeza invertida abajo. Probablemente, al igual que los Danzantes, sean conmemoraciones de las conquistas.

En otra ciudad zapoteca, Dainzú, se realizaron lápidas semejantes aunque en ellas se reconocen sin lugar a dudas jugadores de pelota por su indumentaria. Aparecen más dioses, sus representaciones son más grandes, como todo lo demás en esta etapa. Sin embargo es importante señalar que la mayoría de los cambios fueron por parte de las clases gubernamentales; el pueblo en general continuó realizando sus actividades normales.

MONTE ALBAN III: (Del año 1 D.C. a 700 D.C.). No sólo en Oaxaca sino en toda Mesoamérica ocurrió el gran desarrollo en esta época, el comercio fué un factor importante de influencias e intercambios culturales. Los zapotecos recibieron muchas influencias de Teotihuacán y las adaptaron a sus patrones locales imprimiéndoles un sello propio. Los dioses conocidos entre los zapotecos aumentaron a 38 representados en las urnas, once eran mujeres. Dentro de los más importantes se encuentran: Pitao Cozobi (Maíz), Pitao Cocijo (Luvia), el dios viejo del fuego, el dios solar, el dios murciélago, el dios pájaro de pico ancho.



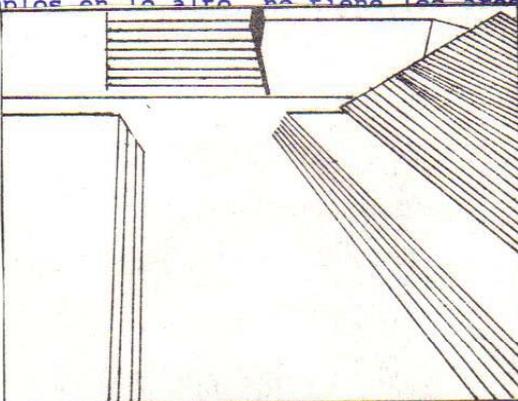
Los arquitectos zapotecos adoptaron el talud y el tablero, dejando éste abierto y con cornisa doble, las escaleras se construyeron integradas al edificio y no sobrepuestas.



Una influencia maya, aunque también modificada, fué la costumbre de erigir estelas que posiblemente representan conquistas, el jeroglífico del lugar y sobre él una figura de pie con una lanza.

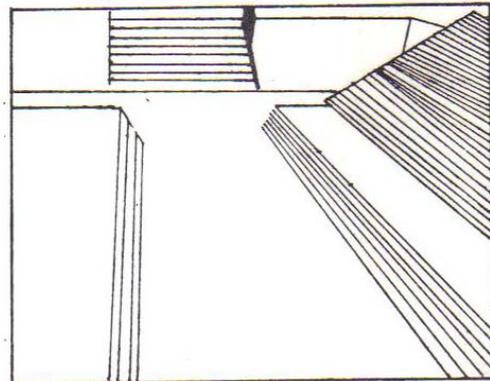
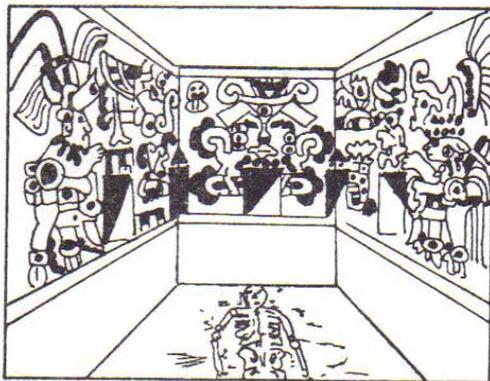
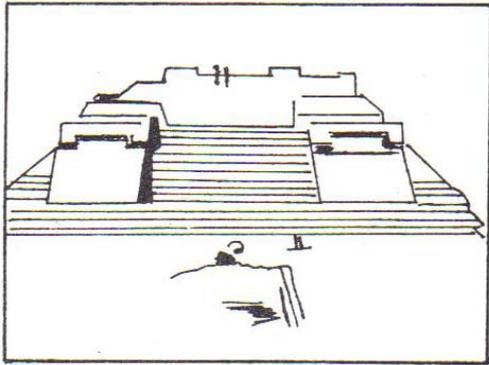
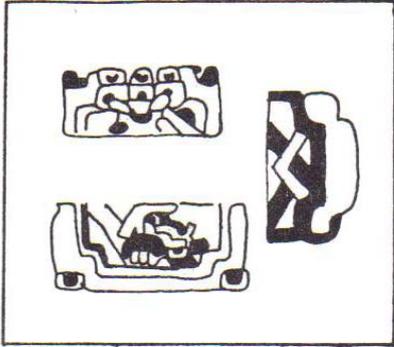
Se tienen desde tiempos muy antiguos, la construcción de casas o templos alrededor de un patio estucado de forma cuadrangular.

El juego de pelota, aun cuando ya se jugaba anteriormente, presenta la cancha en forma de I, una pequeña plataforma a los lados y un enorme talud, templos en lo alto, no tiene los arcos y fué pintado de color rojo.



Casi todos los templos tuvieron dos habitaciones, una detrás de la otra, dos pilares dividían la entrada del frente formando un triple acceso. Las tumbas fueron más suntuosas y complicadas y es curioso que las ofrendas colocadas en ellas no siempre tuvieron objetos valiosos y en ocasiones, inclusive, la manufactura era de poca calidad. La pintura en estas tumbas fué una de las influencias teotihuacanas que tardaron bastante en desaparecer.





MIXTECOS
(POSTCLASICO OAXACA)

No se conocen las razones por las cuales la cultura zapoteca decayera en el Valle de Oaxaca. Probablemente el aumento de la población y por consecuencia la falta o escasez de alimentos, el descontento de los grupos sojuzgados por sus gobernantes o la incapacidad de los mismos para enfrentar cambios políticos, económicos y religiosos. Aproximadamente hacia el año 700 D.C., el apogeo y dominio de Monte Albán sobre el valle de Oaxaca y su zona de influencia decayó completamente. Aún cuando existe una continuación de elementos que en lugares como Lambityeco y Yagul se utilizaron y son típicamente zapotecos. Esta etapa se conoce como Monte Albán IV.

Aproximadamente entre el año 900 y 1000 D.C., comenzaron a notarse ciertas influencias de la región mixteca, al norte y occidente del valle de Oaxaca, que poco a poco sería una de las culturas más importantes en el post-clásico. Desde el periodo preclásico existían asentamientos humanos principalmente en Monte Negro, sin embargo, su presencia no adquiere importancia durante un largo tiempo. Mitológicamente, los mixtecos creían que de dos árboles de Achiutla nació una pareja de dioses que procrearon a Mixtécatl-Yoconooy (Flechador del sol), éste retó y dió muerte al sol fundando en ese lugar el reino mixteca. En realidad, la presencia mixteca en el Valle de Oaxaca se explica como una serie de migraciones desde la sierra, alternando batallas de conquista con matrimonios dinásticos entre mixtecos y zapotecos. Dentro de las actividades realizadas y más importantes de los mixtecos, está la elaboración de códices en donde se cuentan aspectos de su historia, religión y ceremonias rituales. Los códices se elaboraron en papel amate y piel de venado; la cerámica de uso ritual contenía también una decoración policroma tipo códice.



Entre los más destacados trabajos están los de orfebrería. Las técnicas utilizadas por los orfebres mixtecos son la de la cera perdida que, consistía en construir un molde de carbón o barro, lo llenaban con cera y después aplicaban otro recubrimiento del primer material, posteriormente se sustituía la cera por el metal fundido, ya frío rompían el molde, quedando de esta manera la figura.

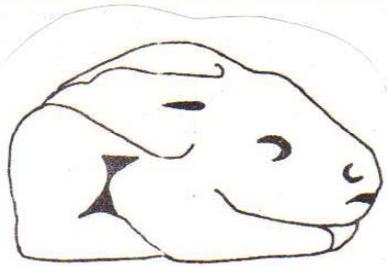




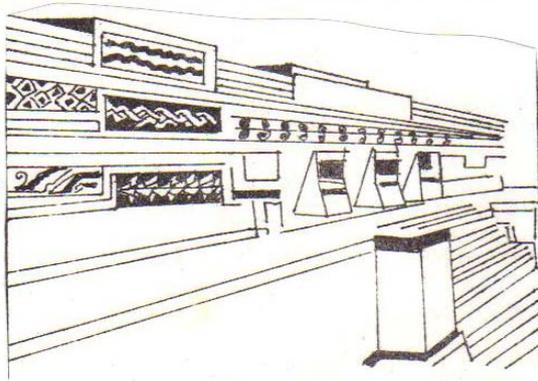
Otra técnica fué la filigrana aplicando un delgado hilo de metal; y la técnica de martillado. En la actualidad se conocen piezas tan perfectas como el pectoral con la efigie de Mictlantecuhtli, señor del inframundo o de la muerte.

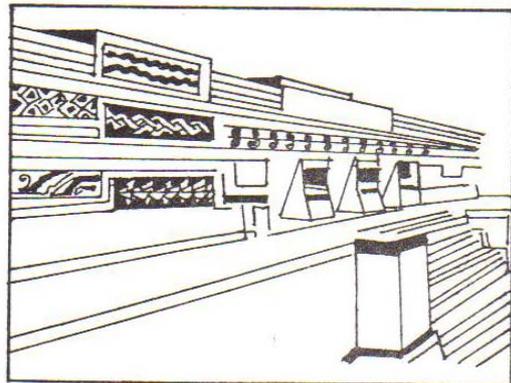
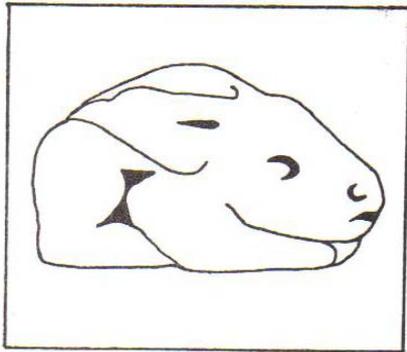


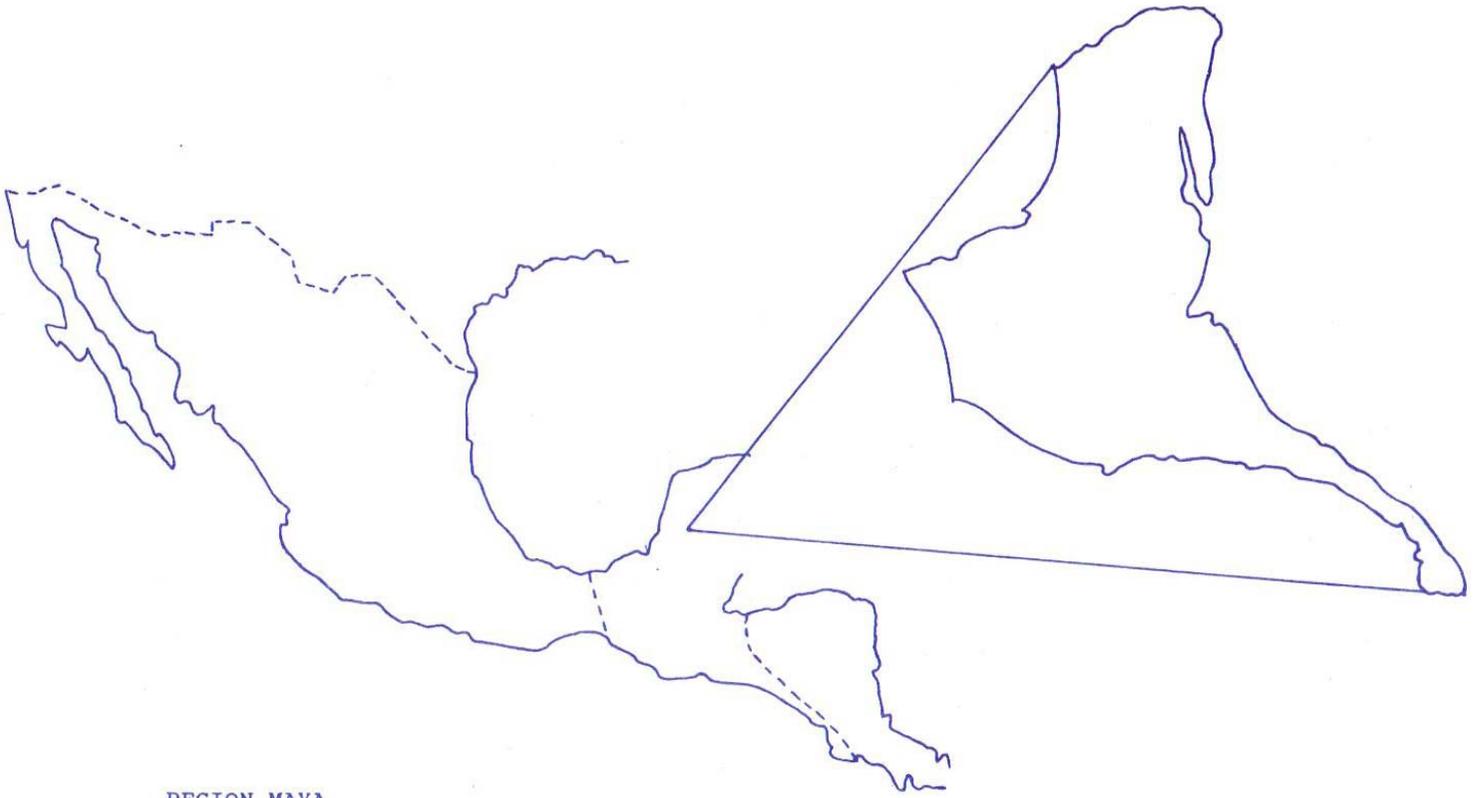
Los mixtecos también trajeron al valle algunas otras técnicas como el tallado de cristal de roca, jade, alabastro, huesos labrados, el arte de la plumaria y la madera labrada.



Ciudades importantes fueron: Mitla, Yagul y Zaachila, donde se pueden admirar construcciones con estilo mixteco cuya característica principal es la decoración de sus fachadas a base de grecas y de motivos geométricos utilizando para ello mosaicos de piedra cortados de tal manera que ajustan a la perfección. El motivo más usado en ellos es la Xicalcolihqui.

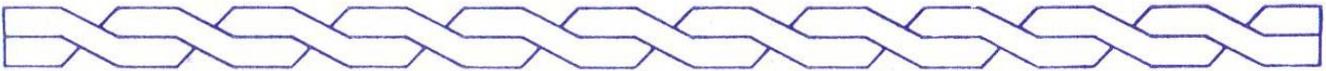






REGION MAYA

40



LA CULTURA MAYA (PRECLÁSICO)



El área donde se desarrolló la cultura maya, comprende desde el río Grijalva en Tabasco, hasta el río Motagua, en Honduras y el Golfo de Nicoya en Costa Rica. En este vasto territorio existen factores climáticos y fisiográficos muy especiales que influyeron en esta cultura y determinaron ciertas características regionales que obligan a dividir la zona en tres partes: La Zona Norte, La Zona Central y La Zona Sur. Entre su fauna podemos citar: venado, jaguar, pavo silvestre, armadillo, mono, loro, guacamaya, lagartos y quetzal. Desafortunadamente no hay muchos datos del período Preclásico (1,500 años A.C. a 150 años D.C), en esta región, sin embargo, podemos decir que heredaron de los olmecas y zapotecas una serie de conocimientos que perfeccionaron en forma notable, ya que se considera que hubo una paulatina colonización olmeca en tierras bajas de esta área, debido a la decadencia de los centros clásicos olmecas que emigraron a la región maya y la evidencia más clara se encuentra en los mascarones del centro ceremonial de Uaxactún cuya afiliación con la cultura olmeca es indudable. A partir del Preclásico Medio los ritos pasan a ser realización de un grupo selecto: los sacerdotes, quienes realizan las ceremonias en recintos especiales; una choza sobre una plataforma, colocada en el centro de la aldea.

Durante el Preclásico Superior florecen grandes centros ceremoniales como: Izapa, Uaxactún y Tikal, lugares donde se levantan los primeros muros de mampostería. Los mayas fueron excelentes alfareros y durante el Preclásico elaboraron una sencilla cerámica monocroma, donde se observa el rojo, negro, naranja, crema y negro con bordes blancos. Su decoración es generalmente incisa.

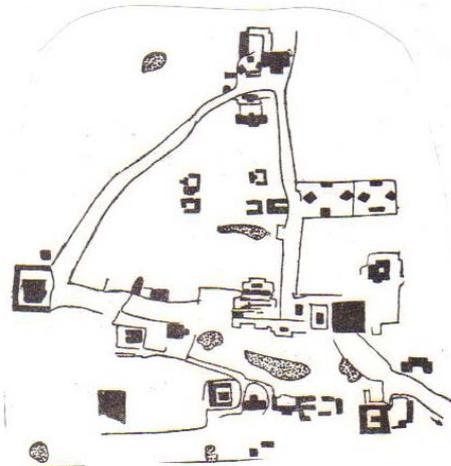


LA CULTURA MAYA (CLÁSICO)

La culminación de un largo proceso de desarrollo económico, social, político y cultural dió por consecuencia que, aproximadamente hacia el año 200 A.C., en el área conocida como El Petén en Guatemala en un principio, y muy poco tiempo después en lo que ahora son los estados de Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo y de igual manera en Belice y Honduras floreciera la civilización maya. El uso de mampostería para construir sus templos y adoratorios, el arco falso o bóveda maya que se utilizó en lugar de los techos de palma, y cambios en la elaboración de cerámica no utilitaria cristalizaron en una verdadera explosión cultural. La obtención de excedentes alimenticios gracias a nuevas técnicas de cultivo garantizó la consolidación de una clase dirigente dedicada a incrementar sus conocimientos astrológicos, matemáticos, calendaricos, así como al desarrollo de la arquitectura, la escultura, el modelado de estuco y la pintura mural.

Poco a poco, ciudades como Tikal, Uaxactún y Tayasal en Guatemala, Copán en Honduras, Yaxchilán, Palenque, Bonampak y Piedras Negras en Chiapas, Comalcalco en Tabasco, Dzibilchaltún, Cobá y Oxkintok en Yucatán, Bacán en Quintana Roo y Hochob en Campeche, y muchas otras más; fueron centros de gran importancia con templos en lo alto de grandes basamentos piramidales decorados con relieves o mascarones en sus fachadas y con elementos arquitectónicos como el arco falso que se lograba colocando piedras saledizas que iban a unirse en la parte central; la crestería o peine, adorno que hacía que la altura de los templos se elevara en forma notable.

Además de los templos y basamentos piramidales, las ciudades contaban con grandes conjuntos de cuartos que deben de haber servido como residencias de los sacerdotes y señores, en algunos casos de dos o tres pisos, éstos estaban construidos alrededor de grandes patios cuadrangulares. Juegos de pelota, puentes, calzadas, drenajes, murallas y depósitos de agua de lluvia completaban la estructura de urbanización de las ciudades mayas. Aunque se observa en ellas el propósito de orientar los edificios hacia los puntos cardinales, la topografía de los sitios en donde se localizan determina la distribución de las estructuras y su orientación.





El nivel tecnológico de los mayas comparado con el de las civilizaciones del Viejo Mundo era bajo: la piedra se utilizaba para elaborar instrumentos como: morteros, piedras para moler maíz, hachas, vasijas domésticas, rituales y funerarias, decoradas con diferentes técnicas como la incisión, pintura al fresco y al temple, monocromas y policromas con figuras geométricas o escenas domésticas y rituales; se elaboraban también figurillas, máscaras, pesas para redes y bolitas para proyectiles. Los mayas fueron básicamente agricultores utilizando la técnica conocida como "de roza" que consiste en cortar y quemar el bosque y el monte antes de sembrar.

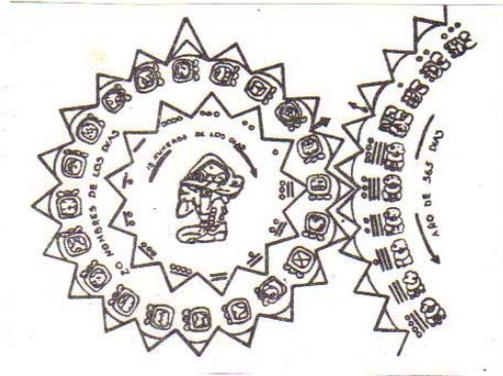
Hallazgos recientes indican que posiblemente utilizaron canales de riego. Su principal alimento fué el maíz, al grado de que una leyenda maya cuenta que los hombres fueron creados a partir de la masa que con él se elabora.

Además es probable que tuberculos como la yuca, el camote, la jícama y otros tuvieran un papel importante. Complementaron su alimentación con el frijol, la calabaza, el tomate, el cacao y el chayote. Practicaron también la recolección de frutos silvestres, la caza menor y la pesca. Animales como el guajolote, paloma y algunos patos fueran domesticados, además de el perro.

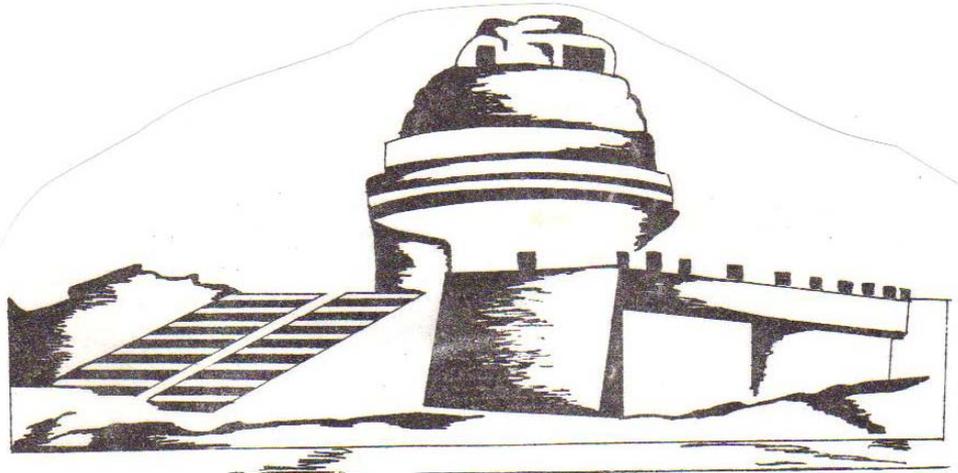
Se conocen algunos de los grandes mercados en los que negociaban los mayas en la costa del Golfo de México y en las tierras altas de Chiapas. Gran parte del comercio se efectuaba por medio del trueque pero artículos como las almendras de cacao, cuentas de jade y ciertas conchas de color rojo eran usados como moneda.

Los mayas alcanzaron un gran desarrollo en varias ramas científicas. Emplearon un sistema numérico vigesimal con el que realizaron cálculos importantes representando los números a base de puntos y rayas además de usar un signo parecido a una concha marina para expresar el cero. Los signos se disponían en forma vertical con la unidad inferior en la posición más baja.

Su interés por la astronomía es evidente, usaron dos calendarios, uno ritual o tzolkin y otro civil o haab. El primero consta de 260 días combinando los nombres de 20 días con 13 numerales. El calendario civil de 365 días dividido en 18 meses de 20 días cada uno, más 5 sobrantes que se consideran nefastos y que hacían que la gente se refugiara en sus hogares para evitar los peligros de estos días. Con el fin de coordinar los calendarios observaron que 73 años de 260 días suman 18,980 al igual que 52 años de 365. A esta coordinación se le ha dado el nombre de Rueda Calendarica o Rueda de los Katunes.



Algunas construcciones se hicieron con fines astronómicos: el Caracol en Chichén-Itzá y la torre del Palacio de Palenque además de otros más. Mediante una observación continua pudieron precisar la duración del ciclo lunar en 29 días y medio más una fracción; la del sol en 365 días más un poco menos de un cuarto de día, incluso más exacta que la medición actual; y la duración del ciclo de Venus en 584 días menos una pequeña fracción. Establecieron una tabla de predicción de eclipses, utilizaron la estrella Polar como guía para los viajeros y comerciantes y les pusieron nombre a algunas constelaciones como por ejemplo Géminis que llamaron "ac" o la tortuga y las Pléyades, a las que pusieron el nombre de "tzab" o cascabeles de serpiente. Determinaron también las fechas de solsticios y equinoccios, además de predecir las conjunciones de ciertos astros.

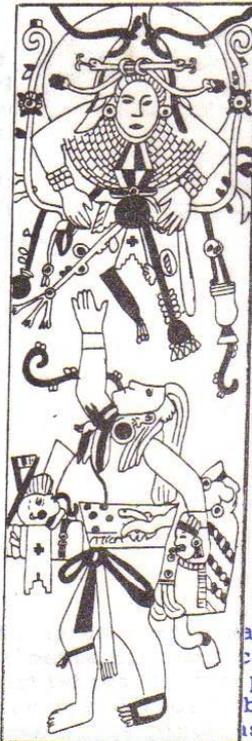




La escritura maya es una combinación de símbolos jeroglíficos, ideográficos y fonéticos de los cuales ha sido difícil describir su significado, sin embargo los mayas dejaron una gran cantidad de ellos, en monumentos conocidos con el nombre de estelas casi siempre asociadas a altares circulares y erigidas al pie de los templos o basamentos piramidales que representan personajes importantes con poder civil o religioso, por lo general en actitud estática y con una tendencia a acentuar y detallar los atributos y adornos del personaje.

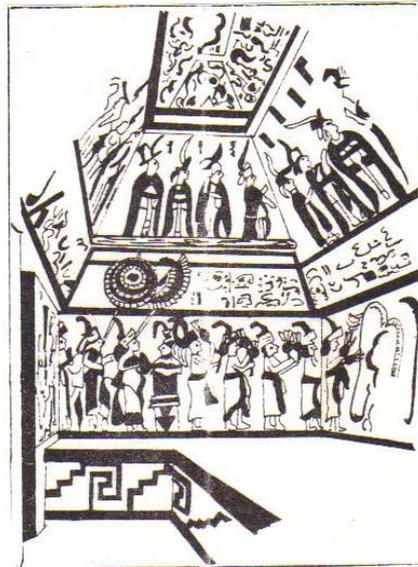
En otras de estas estelas existen representaciones del dios Chac o Tláloc como influencia de Teotihuacan.

Tanto al frente, rodeando a los personajes, como a los lados y en la parte trasera en ocasiones se esculpían jeroglíficos que probablemente se refirieran a la vida y actos de los personajes y fechas importantes dentro de la vida de cada ciudad.



El descubrimiento de las pinturas en las bóvedas estaban totalmente cubiertas por la gran cantidad de información que contenían. El motivo fundamental era el juicio a los prisioneros. Los mayas representaron en frescos murales así como en vasijas y figurillas de barro, temas variados como ceremonias religiosas, batallas, sacrificios ceremoniales y escenas de la vida diaria. Las pinturas utilizadas eran de origen vegetal y posiblemente para fijar los colores, los mezclaban con el barniz del copal proveniente del árbol del pon.

El descubrimiento de las pinturas en el interior de los muros causó gran sensación, tanto por la gran calidad de las pinturas como por la gran cantidad de información que contenían sobre la sociedad maya. El motivo fundamental era el juicio a los prisioneros. Los mayas representaron en frescos murales así como en vasijas y figurillas de barro, temas variados como ceremonias religiosas, batallas, sacrificios ceremoniales y escenas de la vida diaria. Las pinturas utilizadas eran de origen vegetal y posiblemente para fijar los colores, los mezclaban con el barniz del copal proveniente del árbol del pon.



Gran parte de la vida del pueblo maya estaba regida por la religión. Los sacerdotes eran quienes poseían los conocimientos y lo aprovechaban en su beneficio; ellos eran quienes decían cuando había que sembrar y cuales eran los periodos más favorables para llevar a cabo otras actividades.

El pueblo obedecía y realizaba también las ceremonias a los dioses propiciatorios como Chac, dios de la lluvia; Kinich Ahau, dios del sol; Kukulcán, dios del viento; Ixchel, diosa de la luna y del agua; Yum Kax, dios del maíz y Ek Chuah, dios del cacao. Los mayas también tenían un fuerte culto a los muertos y representaban a su dios como un esqueleto al que llamaron Ah Puch o Yum Cimil. Existía un dios que se colocaba por encima de todos los demás y que no tenía representación, Hunab Ku.

Muchas de las concepciones mayas de la religión no son exclusivas de la civilización maya, de la misma manera que otros aspectos culturales, sino que corresponden a un patrón o modelo mesoamericano que, originado en etapas anteriores, los mayas llevaron a su máxima expresión. El período clásico no llegó a su fin de la misma manera en toda la región maya pero es obvio que aproximadamente al año 900 de nuestra era, tanto por causas internas como externas, las actividades culturales fueron cesando de manera progresiva hasta abarcar toda el área; sin la alternativa de que esta brillante cultura pudiera sobrevivir.



LA CULTURA MAYA (POST-CLÁSICO)

Al abandono de las ciudades clásicas mayas, la cultura encontró un nuevo lugar para su desarrollo en la península de Yucatán. Para la comprensión del período postclásico maya se hizo necesario dividirlo en tres diferentes períodos:

1. Del 987 al 1194 en el cual se establecieron las principales ciudades de la península y se organizaron los estados Cocom; Itzá y Tutul, que serán los más poderosos grupos mayas del horizonte postclásico. Algunos libros del Chilam Balam hablan de la llegada de grupos extraños encabezados por Kukulcán (Quetzal coatl entre los toltecas). Estos grupos con influencia tolteca formaron parte una alianza entre las ciudades de Chichén Itza, Mayapán y Uxmal. Manifestándose una prosperidad general la cual debió ser encabezada por Chichén Itzá.
2. De 1194 a 1441 en el cual existió una poderosa influencia de las culturas del centro (tolteca), que se vio representada en las zonas por un conflicto bélico entre Chichén Itzá y Mayapán. Los Cocomes derrotaron a los Itzaes quienes huyeron al Petén en Guatemala; quedando como ciudad predominante Mayapán.
3. De 1441 a 1536, en el cual se presentan conflictos entre los diferentes grupos que no soportaban el método de dominio impuesto por Mayapán. Con la caída de Mayapán desapareció toda forma de control centralizado ocasionando una serie de guerras que obligan al abandono de las poblaciones.

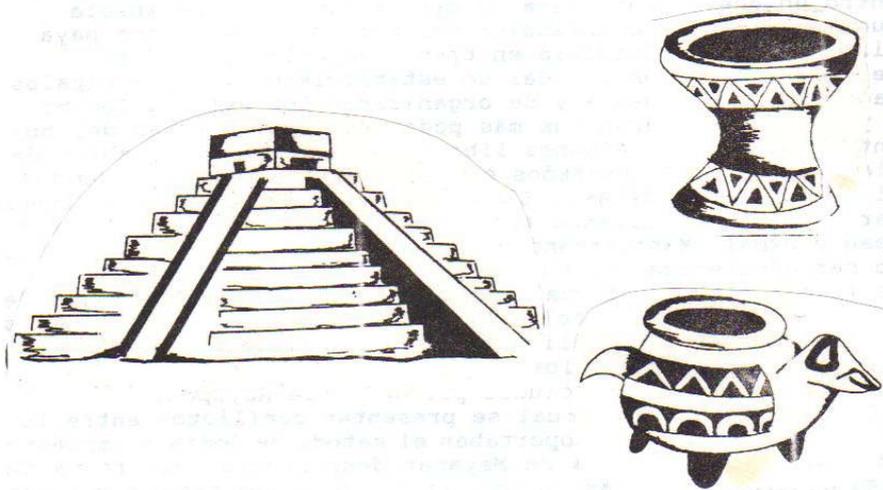
En lo tocante al régimen económico, la pobreza de las tierras dificultó la agricultura, que fue su actividad fundamental. Existía una rigurosa reglamentación de la tenencia de la tierra; las tierras pertenecían en principio al estado, pero este las distribuía entre los campesinos y destinaba algunas a los sectores nobles de gobernantes y sacerdotes para que fueran trabajadas por labradores y su producción beneficiara a grupos privilegiados. La organización política de las ciudades era un estado independiente al frente del cual estaba un jefe absoluto, hereditario, el Halach Uinic que ejercía una total autoridad en la política, el ejército y la religión, y lo auxiliaba un consejo de nobles y sacerdotes (Ah Cuch Caboob).

Sociedad Maya

En cuanto a su cultura, conservaron muchas de sus actividades científicas como la observación astronómica, el cálculo calendárico y su conocimiento del cero, la escritura jeroglífica, con la cual elaboraron algunos códices de los cuales se conservan tres: Dresde, Tro Cortesiano o de Madrid y el Peresiano o de París en posesión actual de países extranjeros. La arquitectura continuó con algunos elementos anteriores como el estilo Puuc y el Chenes que vemos representados en las zonas como: Uxmal, Kabah Sayil, Labna y Edzná.

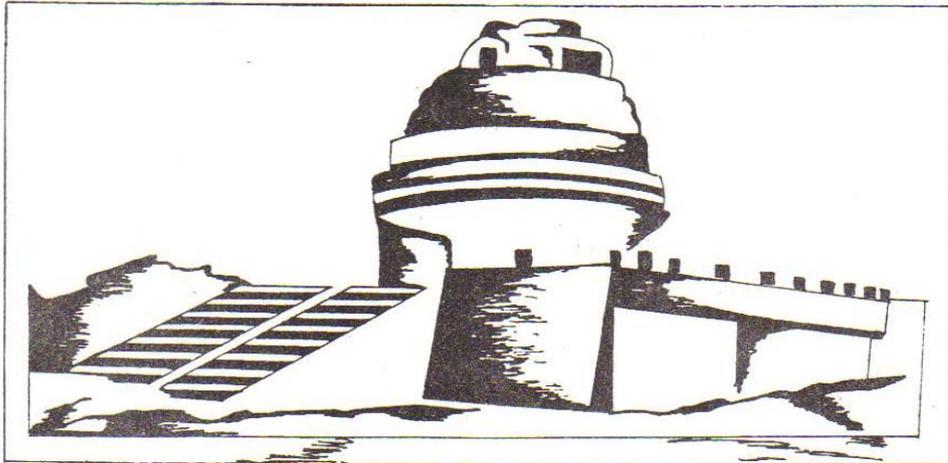
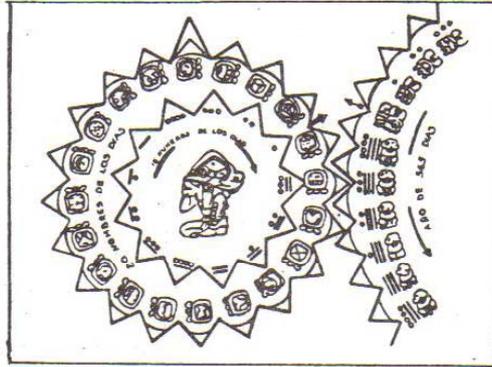
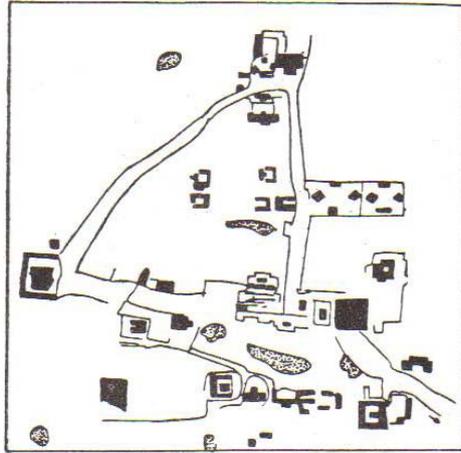


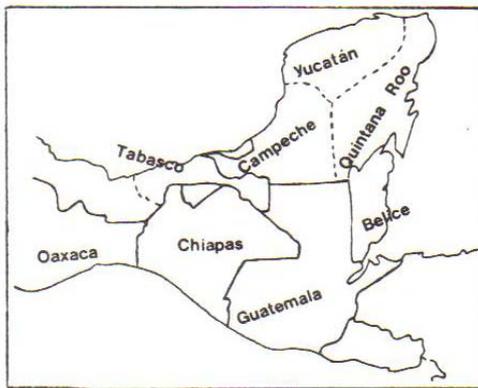
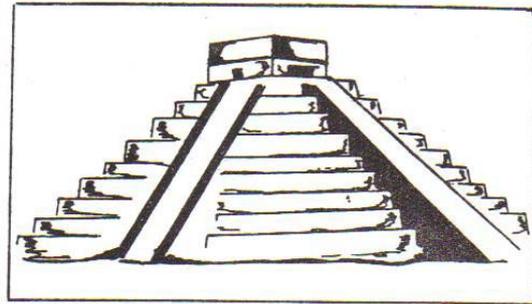
En la región centro, la influencia tolteca fue muy grande como en Mayapán, Cobá, Tulum y Chichén; con el uso de columnas, recintos de una sola planta y templos y edificios alrededor de un patio central abierto.

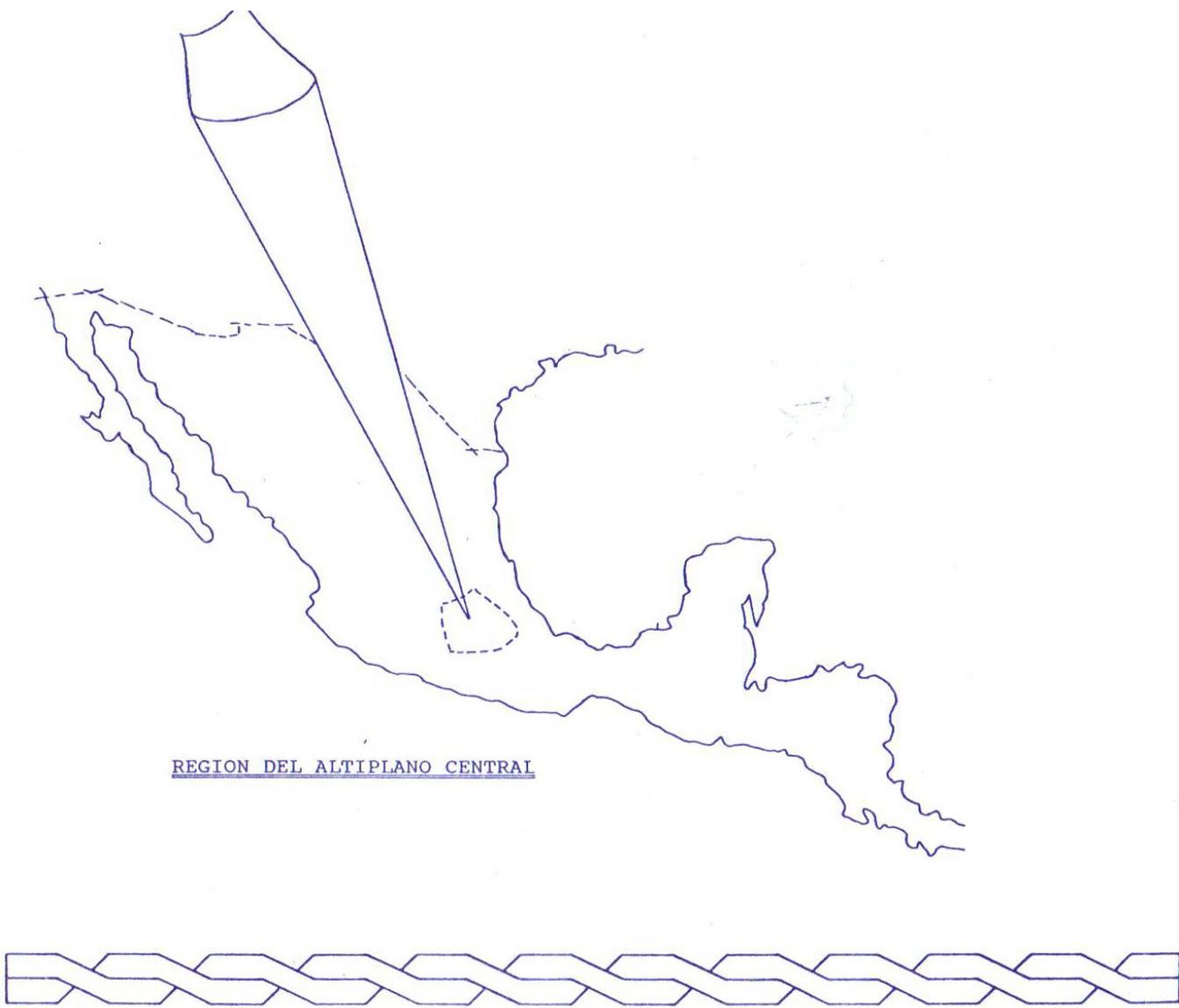


El trabajo de la cerámica fue muy importante y se distinguieron tres tipos: naranja fina, una plumiza con gran influencia tolteca y por último, una roja con formas pesadas y toscas. El proceso religioso reinante en el período postclásico no dejó de ser importante para toda la vida del grupo maya existente, la organización religiosa estaba perfectamente establecida, al frente de la cual figuraba el Ahan Kan Mai, sacerdote supremo; seguían en importancia los Chilam Balam, sacerdotes de poblaciones mayores que eran predicadores, adivinos y cronistas; y a los sacerdotes comunes se les llamaba Chaac.

Sus dioses eran muy custodiados y alabados, tal es el caso de Itzamná (rocío del cielo) dios civilizador que enseñó a los hombres el lenguaje, escritura, agricultura, etc.; y dió nombres a todas las cosas; Yum Kaax, dios del maíz; Ixchel, diosa de la maternidad; Chaac, dios de la lluvia; Kukulcán, dios del viento y la sabiduría introducido al mundo maya por los toltecas; así como representaciones de Tezcatlipoca. El mundo maya, aún en el período postclásico, mantuvo muy en alto la esencia de su cultura que lo llevó a ser un gran pueblo. Tayazal, la ciudad fundada por los Itzaes después de su caída en Chichén fue el último reducto que los conquistadores españoles pudieron dominar sólo hasta 1697.







REGION DEL ALTIPLANO CENTRAL

TOLTECAS
(POST-CLASICO)



Los toltecas eran originalmente cazadores y recolectores que hablaban el idioma náhuatl. Llegaron del noroeste y en menos de tres siglos, de 900 a 1168 D.C. se convirtieron en un pueblo civilizado. Durante su dominio se introdujeron en Mesoamérica la escritura y el trabajo de metales, lo que marca el inicio de un nuevo periodo llamado Postclásico. Los grupos nahuas, cazadores y hábiles guerreros se impusieron a varios grupos sedentarios del Centro de México, absorbieron su cultura y fundaron el primer estado político militar de la época prehispánica: el llamado Imperio Tolteca. Crearon nuevos estilos en arquitectura, escultura y cerámica y alcanzaron tal desarrollo que la palabra "tolteca" llegó a significar artifice, maestro de todos los oficios. La llegada de estos grupos al Valle de México se marca en las tradiciones como inusitada y repentina. Así debió parecerles puesto que la leyenda cuenta que Mixcóatl, su caudillo, descendió sobre Teotihuacán en la forma de un cuchillo de pedernal que al caer se fragmentó en cuatrocientos (es decir innumerables) pedazos originando cada uno de ellos un guerrero: eran estos los Tolteca-chichimeca.

Se establecieron al norte del Valle. En el Altiplano fundaron Colhuacan, al pie del Cerro de la Estrella, como punto de partida para sus incursiones hacia el sur rumbo al Valle de Morelos. En este lugar, dice la leyenda. Mixcóatl trató de flechar a una mujer pero ella detuvo la flecha con su mano y de ahí en adelante se llamó Chimalma --mano escudo--. Asombrado por su valor, Mixcóatl se casó con ella. Tuvieron un hijo llamado Ce Acatl --Uno Caña--, que pronto quedó huérfano de padre y madre y, por lo tanto no pudo heredar el poder. Mas tarde con la ayuda de un grupo leal luchó contra el usurpador y fundó la ciudad de Tula; entonces se le nombró Topiltzin, que quiere decir "Señor".





El culto a Quetzalcóatl, dios benévolo, había sido olvidado por los toltecas para adorar a Tezcatlipoca. Ce Acatl Topiltzin reinstauró el culto a Quetzalcóatl y en su honor se hizo llamar Ce Acatl Topiltzin Quetzalcóatl. Pugnó por que se hicieran ofrendas de objetos: jade, serpientes, mariposas, en lugar de los sacrificios humanos con los que se honraba a Tezcatlipoca. Los toltecas adoraban además a los astros: el Sol, la Luna, la Estrella Matutina y la Estrella Vespertina. Durante el reinado de Topiltzin Quetzalcóatl la ciudad florece. La economía, las artes, la religión, la organización estatal y otros aspectos, alcanzan su máximo desarrollo pero mas tarde, las luchas entre los adoradores de Quetzalcóatl y los de Tezcatlipoca, o quizá entre la clase sacerdotal y la guerrera, los hacen abandonar la ciudad y dirigirse hacia el sureste, posiblemente rumbo a Yucatán. A partir de entonces se instaura definitivamente el gobierno militarista, en oposición al gobierno sacerdotal.

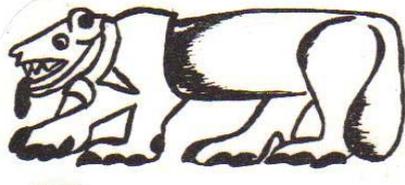
Existen innumerables representaciones de guerreros ataviados como dioses, lo que indica que formaron la clase social más importante de Tula.



Los Toltecas avanzaron hacia el este, hasta el norte de Veracruz y por el oeste, hasta Querétaro. Los toltecas aprovecharon a sus vecinos nómadas del norte usándolos como mercenarios en sus campañas guerreras contra otras regiones y esto explica la enorme expansión de esta cultura que, en su tiempo, dominó casi toda Mesoamérica. A Topiltzin Quetzalcóatl le suceden malos gobernantes, quienes, junto con una serie de graves sequías, llevan a Tula a la ruina, acaecida bajo el reinado de Huémac en 1168.

Los toltecas abandonan en ese momento la ciudad que fué destruida. Las construcciones de Tula muestran muchos rasgos teotihuacanos, sin embargo, los toltecas introdujeron innovaciones en la arquitectura, las pilastras y columnas por medio de las cuales lograron construir edificios con espacios interiores muy amplios, juegos de pelota cerrados y amplios pórticos y aposentos.

Aunque los muros están hechos de mampostería o de adobe toscamente aplanados con lodo, las edificaciones, con sus galerías techadas y las pirámides revestidas de bajo-relieves, son majestuosas. Los atlantes, que servían como columnas en el templo principal representan guerreros armados y vestidos con todos sus emblemas: tocados de plumas, pectorales en forma de mariposas entrelazadas, ajorcas y brazaletes, sandalias decoradas con serpientes emplumadas, siendo sus armas lanzadardos y navajas curvas. Tienen una altura de 4.60 metros. Los bajo-relieves representan con frecuencia animales salvajes: coyotes, tigres y águilas, lo que indica que el pueblo tolteca estuvo dedicado a la guerra, enfrentándose constantemente con los grupos nómadas del norte quienes, deseosos de adueñarse de la floreciente ciudad, la arrasaron finalmente.



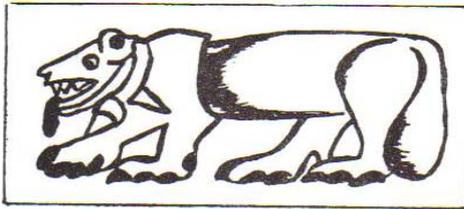
COMERCIO

Los toltecas practicaron el comercio importando piedras finas, textiles, pájaros y plumas de Centro América y la región maya, así como cerámica y una enorme variedad de productos.

CERAMICA

La alfarería de los toltecas fue generalmente burda; solo la que representa a un hombre con disfraz de coyote es realmente excepcional. Proviene de la zona maya, pero el recubrimiento de concha y madreperla fue realizado por los artesanos toltecas. Al caer Tula irrumpen en el Altiplano nuevos grupos nómadas, los chichimecas, quienes absorbieron las principales características de la cultura tolteca y, posteriormente, dieron origen al gran Imperio Azteca.







REGION DEL ALTIPLANO CENTRAL



MEXICAS

SITUACION GEOGRAFICA

Los mexicas o aztecas fue el pueblo que mayor poderío, desarrollo político, económico militar alcanzó en el México Prehispánico. Era un grupo de habla Náhuatl que procedía de la periferia mesoamericana. Cuando hizo su aparición en el Valle de México era poco numeroso, con cultura de pobre desarrollo y sin asiento fijo. Se estableció definitivamente en un islote de la Laguna de Texcoco, al iniciarse el segundo cuarto del siglo XVI. En los 100 años subsiguientes desarrolló las bases de su posterior esplendor, absorbiendo la cultura de sus vecinos y practicando la guerra de conquista.



TIRA DE LA PEREGRINACION

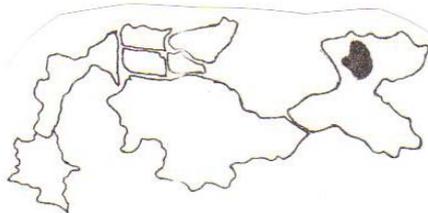
Los mexicas eran originarios de Aztlán, una isla situada en una laguna en donde vivían como tributarios de los aztlanecas, dueños de la tierra. En la laguna pescaban, cazaban aves acuáticas y recolectaban animalillos y otras especies lacustres. Con ello se alimentaban y pagaban el tributo a sus señores. Como los aztlanecas exigían demasiado tributo, los sacerdotes dirigentes de los mexicas decidieron abandonar con su pueblo esa tierra y buscar un sitio mejor para establecerse. Salieron de Aztlán cruzando en canoas la laguna y se dirigieron a Teocolhuacán (lugar del cerro torcido). Esto sucedió en el año I pedernal de la cronología mexicana. Aztlán se localizaba probablemente en el actual Estado de Nayarit. Al salir de ahí se internaron por las llanuras del Bajío y caminaron hacia el centro de México. Iban conducidos por cuatro sacerdotes; tres hombres y una mujer; que se llamaban Teomamas porque cargaban en la espalda la imagen del dios del grupo: Huitzilopochtli.

Los sacerdotes que salieron de Aztlán al frente del grupo eran: Tezacóatl, Iztacmixcoatzin, Apanéxatl y la mujer Chimalma. Las figurillas que los representaban en el códice llevan sobre sus cabezas los jeroglíficos de sus nombres y abajo las huellas pintadas indican su peregrinar. En Aztlán los mexicas eran cazadores y pescadores de animales de laguna por lo que se llamaron Atlacachimecas.





Al internarse en las llanuras tuvieron que cazar animales terrestres como conejos y venados. Además cultivaban maíz, frijol, chile y otras plantas en los sitios en los que paraban temporalmente. El grupo salió de Aztlán en el año 1116 D.C. y continuó la ruta por espacio de 209 años. Iban haciendo alto en diversos lugares, en los que se establecían durante algún tiempo. Después siguieron la búsqueda del lugar prometido por su dios tribal. Durante la migración encendieron cuatro Fuegos Nuevos en los siguientes lugares: Coatepec, Apazco, Tecpayocan y Chapultepec. En cada una de estas ceremonias celebraban el fin de un ciclo de 52 años. En 1325 en un pequeño islote de la laguna de Meztliapan llamada después Texcoco encontraron el símbolo "profetizado por el dios a los sacerdote dirigentes": un águila-símbolo del sol y Huitzilopochtli- posada sobre un nopal de tunas duras llamado Tenochtli. Ahí fundaron su capital definitiva: México-Tenochtitlan, el lugar de Mexi su dios (Huitzilopochtli) y del tunal o de Tenoch su caudillo.



SUCESION DE GOBERNANTES

Aposentados los aztecas en el islote, iniciarían su ulterior desarrollo bajo la guía de Tenoch, importante caudillo. Para el efecto necesitarían primero conseguir afianzarse en la cuenca y por ello quedaron como grupo de apoyo, tributario, del gran señorío de Azcapotzalco, durante el gobierno de sus tres primeros tlatoanis: Acamapichtli, Huitzilihuitl y Chimalpopoca.

Ardua y penosa fue en este tiempo la existencia del grupo pues las peticiones de sus tributantes impedían satisfacer convenientemente las propias necesidades. Llegado Izcoatl al poder los aztecas tendrían que luchar por su libertad, en alianza con Nezahualcoyotl, el rey poeta; Así fue llevado el asunto al interior del Tlatocan o gran consejo de nobles donde el efusivo Tlacaélel asumiría un papel decisivo; más tarde se dispondría la planeación de ataque contra los tepanecas sucediéndose los combates para ser alcanzada la victoria definitiva hacia el año 1428 Auspiciado por el nuevo gobierno Tlacaélel realizaría una relevante serie de reformas vinculadas con la organización política, jurídica, económica y religiosa que de ello transformaría cualitativamente toda la vida social de los aztecas, convirtiéndolos en el pueblo elegido del sol.

Bajo las órdenes de los señores Moctezuma I, Axayácatl, Tízoc y Ahuítzotl; el estado mexicana promovería un infinito sistema de conquistas de aquellos territorios que antaño pertenecieran a Azcapotzalco y de otros más, con los cuales consolidarían su poderío y grandeza. Fue este tiempo, así mismo, de un amplio desarrollo artístico y cultural cuyo producto arrojó la construcción del Albarradón de los Indios, la creación de la Piedra del Sol, de la Piedra de Tízoc y del acueducto de Coyoacán.

El deceso de Ahuítzotl a causa de un golpe provocado durante una grave inundación, haría ascender a la dirigencia del pueblo a Moctezuma II, eminente sabio, conocedor de las cosas divinas; Este personaje alcanzaría en su gobierno el más grande desarrollo individual tenido por persona alguna, lo cual daría como resultado el importante sentido de gravedad adjudicado a la llegada de los hombres blancos. Cortés y su ejército serían recibidos como "dioses" y alojados a su llegada a la gran capital, en el palacio de Axayácatl.

Muerto Moctezuma Xocoyotzin, el valeroso Cuitláhuac se encargaría de arrojar a los europeos de la ciudad, en aquella "Noche Triste" (no para los indígenas), después de que éstos realizaran una gran matanza en el Templo Mayor. Finalmente a Cuauhtémoc último gobernante azteca, tocaría en suerte caer prisionero a la par que su pueblo, al ser tomada la gran capital de México-Tenochtitlán, un 13 de Agosto de 1521, meses después de iniciado su asedio.



ARQUITECTURA

Sobresalían entre sus conjuntos arquitectónicos los centros ceremoniales o recintos mayores de Tenochtitlán y Tlatelolco, allí los basamentos principales sostuvieron en lo alto dos templos en donde se reverenciaba al dios tribal, Huitzilopochtli y al de la lluvia Tláloc. La duplicidad de templos en un solo basamento es una característica específica de la arquitectura mexicana, que tiene relación con sus conceptos religiosos y filosóficos acerca de una dualidad presente en todo.





Dentro del centro ceremonial se encontraban otra serie de templos dedicados a Quetzalcoatl; Tezcatlipoca; Ehécatl, dios del viento y Tonatiuh, dios del sol; Así como el Calmecac o escuela de nobles y la cancha del Juego de Pelota.

La ciudad construida sobre el islote y ampliada sobre el lago a base de la técnica de chinampa, estaba dividida en barrios o calpullis. Se comunicaba con tierra firme por medio de 3 calzadas al norte se encontraba la calzada del Tepeyac; al sur la calzada de Ixtapalapa y al oeste la calzada de Tlacopan; hacia el este se llegaba a un embarcadero.

En caso de invasión, estas calzadas tenían a intervalos puentes para evitar la entrada y salida del islote.

DIVISION SOCIAL

Los nobles, los sacerdotes y los guerreros eran el grupo aristócrata que administraba el estado, la religión, hacia la guerra y aprovechaba el tributo. Los individuos que formaban el segundo grupo social en importancia, fueron los comerciantes, los artistas y artesanos que tenían bienes propios acumulados y no pagaban tributos.

El tercer grupo social lo formaban los tributarios que no poseían bienes, que disfrutaban solo de los productos de las tierras y que formaban grandes familias. Entre este grupo había subgrupos con distintos derechos: los campesinos libres o macehualtin, los campesinos sujetos o mayeque, los cargadores o tlameme y los esclavos o tlacotin.



La indumentaria mexicana consistía en: máxtlatl o calzón, tilma o capa y sandalias, para los hombres. Para las mujeres consistía en: enagua o enredo huipil, quechquémitl, así como sandalias. La decoración de estas prendas así como adorno personal variaba de acuerdo al nivel o jerarquía social que se tuviera.

La producción y los tributos recaudados se distribuían entre la población en los mercados locales llamados tianguis. Los excedentes se intercambiaban con los pueblos vecinos en los puertos de intercambio comercial a donde llegaban los pochtecas (comerciantes) cubriendo rutas establecidas. Estos llevaron a zonas lejanas como Yucatán y Centro América objetos no producidos allá y trajeron a cambio muchos de los que carecían en Tenochtitlan. La cerámica mexicana fué de uso cotidiano con pocas características propias.

MUSICA Y DANZA

Todas sus ceremonias eran acompañadas de música y baile. Entre los instrumentos musicales más utilizados encontramos: El huehuetl, el teponaztla, las flautas y los raspadores.

RELIGION

El conjunto de dioses adorados por los mexicanos fue producto de la asimilación de antiguas deidades conocidas tiempo antes en diferentes áreas mesoamericanas y de la inclusión de sus propias divinidades tribales.

Este pensamiento religioso estuvo íntimamente ligado a las actitudes del pueblo azteca, pues se puede decir, que todo cuanto se hacía en la vida era resultado de la voluntad y decisión divina. El origen de todos los dioses se debía a la existencia de un ser omnipotente, señor y señora, pareja, dualidad; creadora de las cuatro entes dominadoras del universo, de los cuatro puntos cardinales. Ellas se daban a la tarea de concebir a las demás deidades. Los dioses principales del pueblo azteca eran los siguientes: Huitzilopochtli: de la guerra; Tlaloc: de la lluvia, los rayos y las tempestades; Quetzalcoatl: de la creación y la sabiduría; Ehecatl: del viento; Tezcatlipoca: de la noche; Xochipilli: de los cantos, las flores y la poesía; Cintéotl: del maíz maduro; Xiuhtecuhtli: de las sequías; Coatlicue: diosa de la vida y la muerte, de la tierra; Xilonen: diosa del maíz tierno y Chicomecoatli: diosa de los mantenimientos.

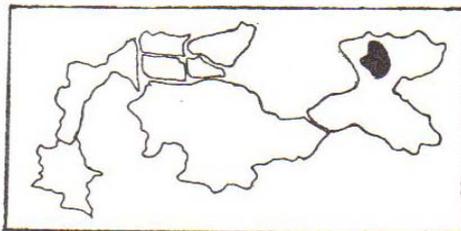
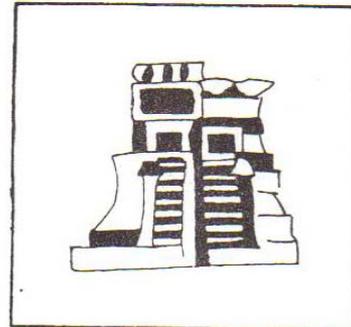


58

Para agradecer a sus deidades el pueblo realizaba pequeños autosacrificios e imponentes ceremonias por la jerarquía sacerdotal.



La entrega de humanos en dichas celebraciones se debía, sin embargo, al compromiso que el azteca tenía con sus dioses, pues se necesitaba corresponder de igual forma a la inmolación que éstos hicieron de sí mismos, para lograr la creación del sol y de los hombres. La piedra conmemorativa del más grande astro expresa, descubriendo paulatinamente sus círculos concéntricos, esa necesidad que el Sol tenía de sangre y corazones (lengua en forma de cuchillo saliendo de la boca); los cuatro soles y humanidades destruidos (cuadretes de jaguar, del viento, de la lluvia de fuego y del agua en que los hombres que se salvaron tuvieron que convertirse en monos, aves y peces); los 20 días (que integraban cada uno de los 18 meses del año) y las serpientes de fuego (representantes de la eterna lucha del día contra la noche).



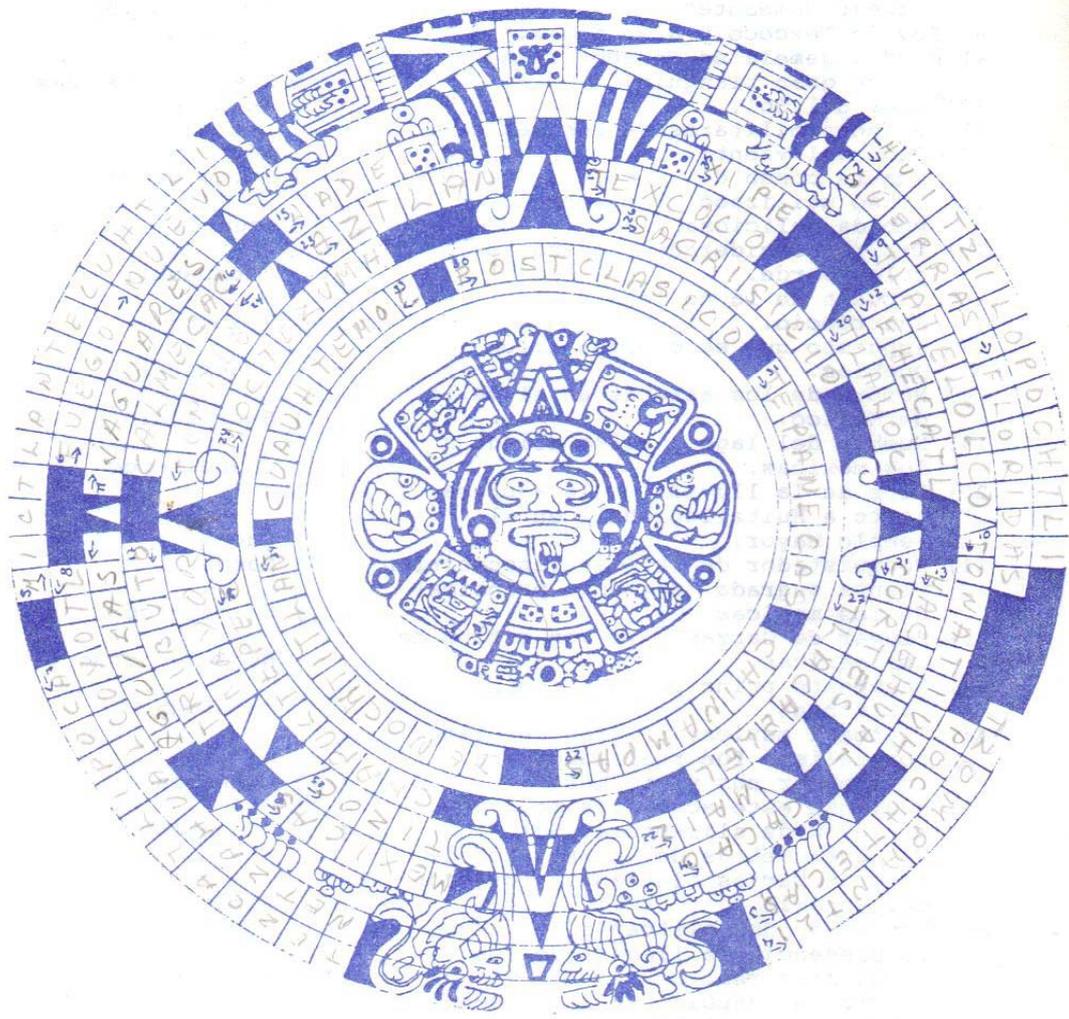
MEXICAS

- 1) Dios tutelar y dirigente de los mexicas.
- 2) Guerras sagradas, con el fin de poder obtener esclavos.
- 3) Comerciantes mexicas.
- 4) Muro de Craneos.
- 5) Dios del inframundo o de la muerte.
- 6) Ceremonia conmemorativa de inicio de siglo.
- 7) Dios protector de los guerreros, "Espejo-Humeante".
- 8) Rey de Texcoco y gran poeta.
- 9) Ciudad gemela de Tenochtitlán, con un gran tianguis.
- 10) Dios del Sol.
- 11) Ordenes militares de los mexicas.
- 12) Dios del viento.
- 13) Nombre común del pueblo.
- 14) Grano utilizado como moneda, bebida deliciosa.
- 15) Piedra considerada sagrada, de color verde.
- 16) Escuela de la nobleza y el sacerdocio.
- 17) Impuesto que se cobraba a los pueblos.
- 18) Nombre de los aztecas en el Valle de México.
- 19) Nombre del lago y reino aliado a los mexicas.
- 20) Dios de la lluvia, se le adoraba junto a Huitzilopochtli en el Templo Mayor.
- 21) Conquistador de la Gran Tenochtitlán
- 22) Planta sagrada, alimento principal de los mexicas.
- 23) "Lugar de Garzas", origen mítico de los mexicas.
- 24) Basamento principal del centro ceremonial.
- 25) Tlatoani mexica; un gran monolito con relieve fué realizado para conmemorar sus victorias.
- 26) Mediante este acto, los mexicas proveían de alimento al Sol.
- 27) El poder detrás del trono, consejero de varios tlatoanis, forjador del imperio.
- 28) Nombre de dos tlatoanis, el segundo presenció la llegada de los conquistadores.
- 29) "Cerro de Chapulines" lugar donde los mexicas celebraron su 4* fuego nuevo.
- (34) Tenochtitlán ✓
- (20) Tláloc ✓
- (15) Jade ✓
- (31) Tepanecas ✓
- (30) Postclásico ✓
- (1) Huitzilopochtli ✓
- (24) Templo Mayor ✓
- (28) Moctezuma ✓
- (2) Guerras Floridas ✓
- (3) Pochtecas ✓
- (21) Cortés ✓
- (35) Xipe ✓
- (6) Fuego Nuevo ✓
- (11) Jaguares, Aguilas ✓
- (4) Tzompantli ✓
- (17) Tributo ✓
- (27) Tlacaélel ✓
- (26) Sacrificio ✓
- (29) Chapultepec ✓
- (14) Cacao ✓
- (13) Macehual ✓
- (9) Tlatelolco ✓
- (8) Netzahualcóyotl ✓
- (10) Tonatiuh ✓
- (32) Chinampa ✓
- (33) Cuauhtémoc ✓
- (25) Tízoc ✓
- (22) Maíz ✓
- (23) Aztlán ✓



- 30) Horizonte en que se desarrolla la cultura.
- 31) Habitantes de Azcapotzalco, impusieron tributos a los mexicas.
- 32) Técnica agrícola usada por los mexicas en el lago de Texcoco.
- 33) Ultimo tlatoani defensor de Tenochtitlán.
- 34) Nombre de la gran ciudad mexicana.
- 35) Dios de la Primavera y de la Renovación.

- (5) Mictlantecuhtli ↗
- (7) Tezcatlipoca ↗
- (12) Ehécatl ↗
- (16) Calmécac ↗
- (19) Texcoco ↗
- (18) Mexicas ↗





INTRODUCCION A LA ETNOGRAFIA

Las salas de etnografía tienen como objetivo dar a conocer los aspectos generales de los grupos étnicos, como la habitación, indumentaria, economía, tecnología, organización social y política; los cuales están determinados por factores naturales y culturales propios del grupo, que les permiten adquirir características específicas. Para conocer estos elementos distintivos se va a utilizar a la etnografía, término que viene de la palabra "etnos" que significa pueblo o raza, y "grafía" que es descripción. La etnografía es la técnica que describe los rasgos económicos, políticos, sociales y culturales de los pueblos o razas. La etnografía es parte de la Etnología que es una ciencia antropológica que realiza estudios comparativos de las culturas, o aspectos de ellas.

LENGUAS INDIGENAS

En México se tienen 56 grupos étnicos, cada uno de ellos representa a una lengua indígena del país, las cuales están agrupadas en cuatro troncos lingüísticos, a saber: Mayo-Totonaco, Nahuá-Cuitlateco, Joca-Meridional y el Oto-Mangue. En época prehispánica se hablaban 156 lenguas, las cuales se redujeron debido a factores como la lucha de conquista que acabó con gran número de habitantes, epidemias y rebeliones, así como la imposición del idioma español.

INDUMENTARIA

Actualmente en algunos grupos étnicos se observan prendas de vestir de origen tanto prehispánico como colonial, que se elaboran en telares de cintura o de pedal. Las prendas prehispánicas son: el huipil, quechquémitl, enredo, faja, braqueros, impermeables de fibra y tilmas. Las españolas son el rebozo, enagua, camisa, huaraches, sombrero, paliacate, calzón de manta. Estas prendas se combinan con otras de origen capitalista como el pantalón de mezclilla, tenis, chamarras, vestidos, faldas, etc... debido a que el costo de compras es mucho menor al costo de fabricación. La indumentaria tiene también una función social denota posición económica, estado civil, cargos dentro de la comunidad y la distinción con el mestizo.

ASENTAMIENTO

Se tienen tres tipos: A) Congregación.- Es el que se observa en los pueblos, donde una casa esta junto a otra.
B) Semicongregación.- Cuando la casa-habitación esta rodeada por las tierras de cultivo.
C) Disperso.- Una casa-habitación se encuentra alejada de otra. La mayoría de las viviendas están integradas por una sola habitación en la cual se realizan todas las actividades cotidianas (preparación de alimentos, recibimiento de las visitas, descanso, etc...) y económicas. En algunos grupos étnicos se tienen dependencias como la cocina, granero (cuescomate), temazcal, etc. Cada vivienda muestra al medio ambiente que rodea al grupo étnico





ECONOMIA

La agricultura sigue siendo la actividad económica más importante de los grupos étnicos, esta se realiza con instrumentos prehispánicos (coa) y españoles (el arado); y técnicas que proporcionan una baja productividad, esto se une a la mala calidad de las tierras de cultivo que poseen los grupos étnicos y la falta de mano de obra para trabajarla. Para el logro de una mejor producción los miembros o amigos de una familia se unen para trabajar en forma colectiva cada uno de los terrenos de los participantes, proporcionando fuerza de trabajo o la yunta, a este tipo de organización se le llama mano vuelta.

El agricultor en algunos grupos realiza dos tipos de agricultura la de consumo y la de mercado. La primera tiene como fin cubrir las necesidades de la familia, mientras que la segunda se realiza para obtener productos que se venden a nivel nacional o internacional como el café o la vainilla. La agricultura es complementada con la recolección, la caza o la pesca.

Sólo grupos étnicos del norte como los seris y los mayos realizan la pesca como actividad central complementada con el cultivo del trigo. Una actividad más, que ayuda a la economía familiar es el trabajo artesanal, que utiliza como materias primas los elementos naturales que rodean a la comunidad.

En esta actividad participan todos los miembros de la familia de acuerdo a la edad y el sexo. Cada grupo étnico se caracteriza por sus artesanías, por ejemplo: los grupos del norte trabajan la cestería, los del occidente la madera, en la región de Oaxaca los textiles, etc.

Esta actividad se realiza en el tiempo libre que dejan las labores del campo. Actualmente el artesano ha sustituido materias primas tradicionales por otras industrializadas, ocasionando con ello la baja calidad del producto.

Estos objetos son llevados por el indígena al mercado local para intercambiarlos con otras personas o acaparadores mestizos, también aprovechaban los días de fiesta o de feria de los lugares cercanos.

ORGANIZACION SOCIAL

La organización social más importante es la familia; que puede ser nuclear (padre, madre e hijos) o extensa (padre, madre, hijos, esposas de los hijos y los hijos de estos). La familia es muy importante tanto social como económicamente, debido a la ayuda mutua que se brindan.

Los jóvenes se casan entre los 18 a 20 años, mientras que las mujeres lo hacen de los 15 a 18 años. Para realizar el compromiso matrimonial en algunas comunidades existen personas mayores que participan en él, llamados Casamenteros, que gozan de gran prestigio. La petición de la novia se realiza con regalos a la familia, generalmente se pide 2 o 3 veces, después de lo cual se realiza el compromiso. Otro sistema es el rapto de la novia, que se realiza en algunas comunidades. Se acostumbra que el novio viva por algún tiempo en la casa de la novia, para trabajar ahí bajo la supervisión del suegro; a esto se le llama el pago de la novia.

Después pueden regresar a la casa del novio, o formar su propio hogar. Cuando los esposos viven en la casa del padre del novio se le llama patrilocal, cuando es en la casa de la madre es matrilocal. Cuando viven solos se llama neolocal. Los niños hasta la edad preescolar (6 años) van a ser muy cuidados, proporcionándoles todo aquello que la familia pueda; se les prepara por medio del juego para las actividades que posteriormente realizarán de acuerdo a su sexo. A partir de esta edad el niño se convierte en un miembro activo de la familia a la cual debe ayudar aunque para ello deje de asistir a la escuela, donde recibe una educación formal.

ORGANIZACION POLITICA

En toda comunidad indígena coexisten dos formas de organización política: el Consejo de Ancianos y el Municipio Libre. Generalmente el segundo se establece por imposición del gobierno existente, sin que haya un total acuerdo en la comunidad; esta integrado por mestizos bilingües. El Consejo de Ancianos es más reconocido en la comunidad, esta integrado por personas ancianas conocedoras de las tradiciones y costumbres de la comunidad, que llegan a esta organización por su constante participación en las actividades civiles y religiosas del lugar, lo que les proporciona gran prestigio. Ellos se encuentran presentes en todos los actos importantes de la comunidad, por lo tanto son muy respetados y apoyados.

RELIGION

Con la conquista española llegan al territorio grupos de misioneros como los franciscanos, dominicos, agustinos y jesuitas, que intentan implantar en la Nueva España la religión católica, para ello van a tomar elementos de las Culturas Prehispánicas para que fuera más fácil evangelizar a los indígenas. Esto tuvo como resultado una mezcla de elementos religiosos españoles y prehispánicos, que son más o menos notorios en los grupos étnicos de acuerdo a la labor realizada por los misioneros. En pueblos aislados como los Lacandones o Huicholes hay menos elementos religiosos de este origen.

En la mayoría de los grupos étnicos se festejan las fechas más importantes del calendario ritual católico como son: Semana Santa, Corpus Christi, Santa Cruz, Día de Muertos, Navidad y Año Nuevo y la fiesta del lugar que se fija por el día del santo patrono. Todas las fiestas se realizan por medio de las mayordomías, en las cuales una persona desembolsa todo el dinero para realizar la fiesta, mientras que los demás integrantes de la comunidad brindan ayuda para los preparativos. En algunos grupos étnicos se siguen realizando ceremonias de tipo prehispánico sobre todo aquellas relacionadas con el ciclo agrícola en la que se busca propiciar la fertilidad de la tierra, la lluvia, asegurar la milpa o propiciar la salud.



AÑO 2001

Estrategia “El Museo como Recurso Educativo: El uso Didáctico de las Salas de Etnografía”. Pueblos Indios: Los profesores vinculados al fenómeno de la migración indígena del Distrito Federal.

El Museo Nacional de Antropología en Chapultepec por medio del Departamento de Servicios Escolares realizó desde su creación en 1964 la función educativa dirigida a los maestros mediante Cursos de Capacitación que tuvieron como uno de sus **principales objetivos educativos, poner al alcance de los profesores el contenido del Museo, con el propósito de que los docentes al conocer los acervos se sintieran más seguros y pudieran planear y realizar las visitas guiadas con sus grupos de alumnos.** Así durante mucho tiempo, el después llamado Departamento de Servicios Educativos, impartió el Curso de Conocimientos de Material Etnohistórico.

Hasta que 1987 la Jefa del Departamento, Ma. Engracia Vallejo Bernal coordinó a los prestadores de servicio social para que aplicaran un estudio en el qué se averiguó entre otras cosas que tan didáctico, útil y atractivo era el Curso de Material Etnohistórico; después del análisis, evaluación éste se modificó y quedó dividido en dos, el primero sobre Arqueología y el segundo sobre Etnografía impartándose de manera simultánea. En cuanto a la organización de contenidos de las Salas de Arqueología como no se llegó a un acuerdo entre los turnos, por las mañanas se impartió por salas y en las tardes por horizontes culturales. Otro rasgo importante de la actualización del Curso, fue que dentro del programa se contemplaron sesiones para mesas redondas y conferencias que permitieran aclarar y afirmar los conocimientos y sensibilizar a los docentes acerca de la importancia del Museo en la tarea educativa y los métodos y técnicas de la visita guiada.

Asimismo como fruto de esa política de renovación, para el verano de 1988 --después de varios años de haberse suspendido - se retomó el Curso Especial para maestros de provincia “La Antropología y el Museo como Apoyo Didáctico” con la finalidad de aportarles nuevos elementos que apoyasen los Programas establecidos por la SEP dentro del Área de Ciencias Sociales en la

Especialidad de Historia y Antropología, auxiliándolos a su superación personal y profesional. El curso tuvo una duración de 64 horas (2 semanas mañana y tarde) con valor escalafonario e incluyó visitas a las zonas arqueológicas de Cuicuilco, Teotihuacan, Tula y Templo Mayor.⁵⁸

Estos cursos arrojaron resultados satisfactorios al grado que se abrieron nuevos grupos entre semana por las tardes para atender a los pasantes de la Escuela Normal Nacional. Sin embargo, con la puesta en marcha de la Carrera Magisterial, los cambios administrativos al interior de la institución, el reducido valor escalafonario de los cursos impartidos por el Museo, sumado a la falta de difusión de éstos, originó que decayera su demanda.

Para finales de los años 90' la administración del Departamento con el propósito de atraer nuevamente al público docente intentó registrar los Cursos de Arqueología, Etnografía y Didáctica de la Historia en el Museo Nacional de Antropología en el Escalafón de la S.E.P. Pero para los intereses y criterios de la administración del año 2000, aunado a la disminución de asesores educativos, pues ya no se contó con los maestros comisionados, no resultó motivante continuar y concretar ese registro, sino más bien, el diseño de material educativo que se pudiera poner a la venta. Y sólo en el caso de que un grupo de maestros o estudiantes de algún colegio lo solicitaran el Curso se diseñaba e impartía. Ese fue el caso hacia el año 2001 de los maestros vinculados al fenómeno de la migración indígena –que acrecienta día con día la presencia de niños de diferentes etnias en las aulas y en general en las ciudades- que viviendo la experiencia de tener en sus grupos niños indígenas migrantes enfrentaron junto con éstos la discriminación de sus compañeros y de los mismos padres de familia, que al enterarse de que en el grupo había “indios” terminaron por cambiar a sus hijos de plantel educativo.

Los maestros deseando relacionarse con sus alumnos indígenas migrantes de manera cada vez más informada atendiendo a sus referentes culturales solicitaron apoyo al Departamento de Servicios Educativos y les diseñamos el **Curso “El Museo Como Recurso Educativo: El Uso Didáctico de las Salas de Etnografía” con el propósito de acercar a los**

⁵⁸ Vallejo, Bernal María Engracia, *Memoria del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología*, México, 1987. p.76

profesores a las diferentes realidades culturales desde las cuales los sujetos interpretan y dan sentido a sus prácticas, se familiaricen con los espacios del Museo y, en particular con el acervo etnográfico que consideramos es un importante auxiliar didáctico y que reconozcan la necesidad de acercarse al Museo a sus salas etnográficas de manera planeada y organizada para salvar en lo posible la ausencia de materiales educativos (incluidos los libros de textos) que reconozcan la población indígena en su diversidad. El curso tuvo una duración de 20 horas, dividido en 5 sesiones de trabajo y una salida a Xochimilco. El programa consistió en:

- I.- EL MUSEO ESPACIO DIDÁCTICO,**
- II.- CONQUISTA Y EVANGELIZACIÓN,**
- III.- INDIO VS INDÍGENA,**
- IV.- ECONOMÍA Y SOCIEDAD,**
- V.- MAGIA Y RELIGIÓN,**
- VI.- SALIDA A XOCHIMILCO.**

Tuve la oportunidad de desarrollar la primera y segunda sesión, la experiencia fue muy significativa porque los maestros participaron sin inhibiciones, sin embargo, no pude saber que tanto el Curso llenó sus expectativas y necesidades.

**“EL MUSEO COMO RECURSO EDUCATIVO:
EL USO DIDÁCTICO DE LAS SALAS DE ETNOGRAFÍA”**

**MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS**

Noviembre 2001

PRESENTACIÓN

En atención a la importancia del reconocimiento de la diversidad cultural y sus manifestaciones tangibles e intangibles, así como de la imperiosa necesidad de atenderla pedagógicamente, el Museo abre un espacio para el conocimiento y la reflexión de los grupos indígenas de nuestro país. En este sentido nos unimos al interés del Proyecto: Niños indígenas migrantes en el Distrito Federal, porque los profesores vinculados al fenómeno de la migración indígena -que acrecienta día con día la presencia de niños de diferentes étnias en las aulas y en general en las ciudades -, se relacionen con ellos de manera cada vez más informada atendiendo a sus referentes culturales, como un medio que contribuya a la construcción de relaciones educativas y sociales cada vez más equitativas.

Esperamos que el curso sea un acercamiento de los profesores a las diferentes realidades culturales desde las cuales los sujetos interpretan y dan sentido a sus prácticas, se familiaricen con los espacios del museo y, en particular con el acervo etnográfico que consideramos es un importante auxiliar didáctico y, que reconozca la necesidad de acercarse al museo y en especial a sus salas etnográficas de manera planeada y organizada para salvar en lo posible la ausencia de materiales educativos (incluidos los libros de textos) que reconozcan a la población indígena en su diversidad.

Lo anterior se propone en un marco de colaboración entre los asesores educativos y profesores a quien va dirigido, mediante las exposiciones y sesiones de reflexión y análisis en las propias salas del museo, en el auditorio y en el área de talleres, de tal manera que el logro de los propósitos del curso dependerá del interés y de los aportes a la reflexión de cada uno de los participantes.

INTRODUCCIÓN

El Museo Nacional de Antropología es un espacio didáctico para la reconstrucción y lectura de los diferentes periodos que han conformado la historia de México, muestra mediante su acervo las relaciones que tienen las culturas indígenas actuales con las del pasado, no como meros vestigios de las glorias prehispánicas, sino más bien como elementos socioculturales activos de las transformaciones históricas experimentadas, desde la conquista y la colonización española hasta nuestros días. A partir de la importancia de estos acontecimientos en que se modificó profundamente la estructura de las sociedades indias, decidimos acercarnos a su análisis abordándolos a la luz de diversos estudios antropológicos que traducen su complejidad y riqueza, y nos hablan de un cambio en la realidad sociocultural y en las relaciones interétnicas.

Se introduce para su revisión conceptos tales como la cosmovisión, lo que representa una estructura del mundo, del origen, del tiempo y el espacio y evidentemente de la relación preponderante de los dioses y los hombres en la conformación del universo.

En cuanto a la estructura económica y social consideramos que su desarrollo se ha dado a la inversa, así lo manifiesta el creciente empobrecimiento, discriminación y marginalidad. La pobreza ha originado que aumente la migración a las grandes capitales y al vecino país del norte. No obstante, la marginación establecida desde la época colonial hasta el día de hoy no ha impedido la sobrevivencia de las culturas indígenas y su adaptación a las nuevas realidades, dentro de las cuales no podemos negar los movimientos de resistencia que en las últimas décadas han protagonizado los pueblos indios, para favorecer el reconocimiento de la pluralidad y vitalidad de sus culturas.

La reflexión y análisis de los conceptos indio e indígena, términos que han generado una serie de polémicas, -tratando de dilucidar a través de los mismos una determinación del hombre y su relación con la sociedad y la tierra-, nos conducirá al conocimiento del México profundo, de aquel que es construido por el indígena. El introducimos al conocimiento de la conformación de la sociedad colonial como el resultado del encuentro entre dos civilizaciones opuestas, determinadas por su propia dinámica histórica, donde cada una se sitúa conforme a su propia dialéctica (descubrimientos geográficos, la integración de potencias mundiales, los grandes

inventos del siglo XVI, así como la filosofía milenarista son factores determinantes para la conquista política, ideológica y militar del nuevo mundo) nos conducirá hacia la construcción de una historia crítica pero también al viaje por un sin fin de elementos que harán del pasado y presente algo en realidad placentero. Iniciemos pues ese recorrido por las diversas salas del museo.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Fortalecer en los docentes del Sistema Educativo Nacional la conciencia histórica y antropológica que les permita la identificación y reconocimiento del otro, en este caso el indio y de la sociedad pluricultural en la que vivimos.
- Capacitar a los maestros del Sistema Educativo Nacional en el manejo didáctico de los materiales etnográficos exhibidos en las salas del Museo Nacional d Antropología.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- El participante distinguirá entre los términos indio e indígena aplicados a la sociedad mexicana, desde la antropología y desde la institución donde laboran.
- Conocerá algunas de las formas de organización económica de las sociedades indias de México.
- Analizará algunas de las diversas formas de integración a la vida cotidiana de los grupos indios desde su cosmovisión.
- Comprenderá el vínculo existente entre magia y religión a partir del pensamiento actual y vida cotidiana de los grupos indígenas.
- Proporcionar a los participantes las herramientas didácticas necesarias para hacer uso del espacio museístico.

POBLACION:

Maestros del Sistema Educativo Nacional en funciones

En especial el curso estará dirigido a los maestros que directa e indirectamente participan en el proyecto "Atención a niños indígenas migrantes del Distrito Federal".

CUPO: 30 personas máximo en cada grupo.

ESCENARIO

Salas de Etnografía

- Nahuas
- Noroeste
- Gran Nayar
- Pureécherio
- Otopames
- Xochimilco
- Pueblos Indios
- Sierra Norte de Puebla
- Sala Mexica

DURACION:

El curso tendrá una duración de 20 horas, dividido en 5 sesiones de trabajo

Las primeras cuatro sesiones se desarrollaran los días miércoles 7, 14, 21 y 28 de noviembre, en las instalaciones del museo, y la última el 1° de diciembre, en la que se realizará una salida a Xochimilco.

Horarios: Turno matutino 9:00 a 13:00 hrs / Turno vespertino 15:00 a 19:00 hrs

I. EL MUSEO ESPACIO DIDÁCTICO

OBJETIVOS

- Introducir a los participantes en el conocimiento del Museo Nacional de Antropología.
- Proporcionar a los docentes algunas herramientas teórico-conceptuales que les permitan diseñar recorridos museográficos con sentido didáctico para la conducción de sus grupos.

CONTENIDO

- Breve historia del Museo Nacional de Antropología
- Instalaciones y servicios
- Conducción de grupos en las salas etnográficas

II CONQUISTA Y EVANGELIZACIÓN

OBJETIVOS

- El participante conocerá las circunstancias políticas, religiosas e ideológicas en las que se dió la conquista de México.
- El participante reconocerá los aspectos más relevantes que caracterizan el proceso de conquista y la fusión de dos mundos.

CONTENIDO

- Antecedentes históricos
 - Los descubrimientos geográficos
- Contexto histórico y cultural del pueblo mexicana
 - Tradición cultural tolteca
 - Educación
- La derrota ideológica y la conquista militar
 - El indígena
 - El español
- La conquista espiritual
 - Métodos
 - Pensamiento filosófico
- Las imágenes suplantadas
 - El guadalupanismo
 - Las Posadas

I. EL MUSEO ESPACIO DIDÁCTICO

OBJETIVOS

- Introducir a los participantes en el conocimiento del Museo Nacional de Antropología.
- Proporcionar a los docentes algunas herramientas teórico-conceptuales que les permitan diseñar recorridos museográficos con sentido didáctico para la conducción de sus grupos.

CONTENIDO

- Breve historia del Museo Nacional de Antropología
- Instalaciones y servicios
- Conducción de grupos en las salas etnográficas

II CONQUISTA Y EVANGELIZACIÓN

OBJETIVOS

- El participante conocerá las circunstancias políticas, religiosas e ideológicas en las que se dió la conquista de México.
- El participante reconocerá los aspectos más relevantes que caracterizan el proceso de conquista y la fusión de dos mundos.

CONTENIDO

- Antecedentes históricos
 - Los descubrimientos geográficos
- Contexto histórico y cultural del pueblo mexicana
 - Tradicón cultural tolteca
 - Educación
- La derrota ideológica y la conquista militar
 - El indígena
 - El español
- La conquista espiritual
 - Métodos
 - Pensamiento filosófico
- Las imágenes suplantadas
 - El guadalupanismo
 - Las Posadas

III INDIO VS INDÍGENA

OBJETIVO

- El participante analizará los diferentes paradigmas relacionados con el concepto indio e indígena

CONTENIDO

- El Indio y su conceptualización
- El problema indígena en México
 - Enfoque culturalista
 - Enfoque clasista
 - Enfoque colonialista
- ¿Qué se entiende por indigenismo?
 - El Instituto Nacional Indigenista
 - El Instituto Lingüístico de Verano
- La política indigenista
 - Aciertos
 - Fracasos

IV ECONOMÍA Y SOCIEDAD

OBJETIVO

- El participante conocerá la lucha histórica a la que se han enfrentado los pueblos indios para ser reconocidos, tomando en consideración su estructura económica, social y política.

CONTENIDO

- Estructura Económica
 - Tenencia de la Tierra
 - Recursos Naturales y Tecnología
 - Actividades económicas
 - Arte y artesanías
- Estructura Social
 - Sistema de parentesco
 - Sistema de cargos
 - Resistencia de los pueblos indios
 - Movimientos más significativos
 - Aspecto legal

V MAGIA Y RELIGIÓN

OBJETIVO

El participante comprenderá el complejo sistema de organización social de los zinacantecos como el medio por el cual garantizan la realización de rituales para los santos.

Comparar el calendario religioso con el ciclo agrícola, a fin de entender su aplicación actual y, analizar la importancia de los ritos y danzas en las festividades en general y en las de los grupos indios en particular.

Identificar la parte mesoamericana de la cosmovisión tradicional, y el enriquecimiento que ha tenido con los aportes católicos.

CONTENIDO

- Concepto
- Brujería y shamanismo
- Ritos y danzas
- Sistema de cargos

VI. SALIDA A XOCHIMILCO

Que los participantes conozcan Xochimilco como un lugar de origen nahua de gran tradición histórica y cultural donde se combina la tradición y la modernidad.

- Xochimilco ecológico
- Mirador
- Proyección
- Visita al Museo de Sitio
- Recorrido en tren
- Paseo opcional (embarcadero de Nativitas)

La palabra Xochimilco proviene del nahuatl *xochitl*, flor; *milli*, sembrera y *co*, en; lo que se traduce como: En la sembrera de flores.

Hablar del rescate de Xochimilco significa recuperar, encontrar lo perdido, lo que es propio y lo que indudablemente en el imaginario colectivo representa un símbolo desde épocas remotas.

Su rescate implica, asimismo, reconocerlo como patrimonio cultural de la humanidad y evitar su destrucción en manos del hombre, pues Xochimilco es una de nuestras raíces más profundas. Es evidente que este lugar es de suma importancia ya que se recobra la capacidad creadora de nuestros antepasados en el momento que las chinampas, las hortalizas, flora, fauna y el agua de sus canales son respetados.

Xochimilco ha sido importante en diversos momentos históricos, en la época prehispánica como tributario del pueblo hegemónico Mexica, posteriormente deslumbrando a los españoles por ser un gran productor de alimentos y estableciéndose como ciudad desde 1559; centro religioso franciscano su iglesia principal se erigió bajo el patronato de San Bernardino de Siena. Pasaron los siglos coloniales y Xochimilco se transformó en un lugar fuera del tiempo, sobrevino la independencia y siguió igual. Finalmente Porfirio Díaz lo descubrió como lugar turístico, convirtiéndolo en una representación emblemática de nuestra nación. Para la época de la revolución, se construyó un acueducto que desvió los cauces originales de sus ríos y agotó los manantiales perdiéndose el nivel de sus aguas. Actualmente, en esta delegación política junto con Tlahuac y Milpa Alta existe una gran concentración de indígenas Nahuas, quienes hacen que se conserven muchas de las tradiciones que lo hacen diferente de otros lugares; existen barrios, pueblos, festividades religiosas como la del "Niñopan", sus mayordomías y el trabajo en Tequio.

Esta región lacustre y de belleza incomparable invita al sueño de un pasado nostálgico y a su recreación poética. El escenario, Xochimilco, el motivo, un paseo por los canales.

RECURSOS

HUMANOS

Asesores educativos

Margarito Aguilar Mancilla
Luis Avila Hernández
Glenda Cabrera Aquino
Patricia Castelán Vargas
Ma. Teresa Hernández Alcántara
Ma. Lourdes Luna González
Ma. Teresa Neaves Lezama
Yolanda Villarreal Monjarás

Técnico en medios

Audiovisuales

Juan Efraín Salas Muñoz

MATERIALES

Antología

Videos (otopames y purécherio)

Diapositivas

Acetatos

FINANCIEROS

Reproducción de la Antología, 140 ejemplares.

Café y Galletas

Viáticos por menos de 24 horas para la salida de 4 asesores a Xochimilco.

AÑO 2001

Estrategia Taller Familiar de Arte Huichol: ¡ Ven y Recrea la Cosmovisión Huichola en un Mundo de Arte y Color!.

Para dar continuidad a los propósitos de acercamiento de la comunidad al Museo de manera dinámica y recreativa mediante la difusión del acervo, favoreciendo el mejor conocimiento de las culturas indígenas actuales, en particular el pueblo huichol, a la luz de diversos estudios antropológicos que traducen su complejidad y riqueza socio-cultural y sus relaciones interétnicas. Se diseñó en mayo para aplicarse en los meses de julio y agosto del 2001 el Taller de Verano llamado **¡Ven y recrea la cosmovisión huichola en un mundo de arte y color! Cuyo tema fue Arte Huichol.**

Es importante comentar que debido a las lluvias los talleres del turno vespertino no tuvieron la misma demanda que en el matutino. Además de que los públicos que regularmente asisten por la tarde son de un nivel económico más bajo, por lo que, se implementó la modalidad de talleres familiares, semejante al dos por uno. Lo que representó para nosotros como asesores educativos la oportunidad de hacer ludohistoria mediante estrategias acordes al perfil heterogéneo de los grupos.

De tal manera, que durante el primer período que abarcó del 10 al 20 de julio, en 8 sesiones que en teoría eran de tres horas, es decir, de 16:00 a 19:00 trabajé con un grupo de 25 participantes, bajo **la tónica de “Somos un grupo en el que al igual que la familia huichol cada quien realiza y disfruta lo que le corresponde”** se logró que padres e hijos niños e institutriz disfrutaran de viajar por la región del Gran Nayar, conocieran a sus habitantes y compartieran de sus tradiciones, costumbres, cosmovisión y prácticas de economía complementaria mediante la elaboración y venta de sus artesanías. Además de recrearse experimentando juegos autóctonos como encantados, matatena, salto del mecate, caracol y otros.

Después de los recorridos vivenciales por la Sala del Gran Nayar, en el área de Servicios Educativos nuevamente sensibilizados en un ambiente mágico recreado con un fondo musical huichol, varitas aromáticas y la narración de mitos dieron rienda suelta a su creatividad de manera libre o

dirigida reinventaron los diversos temas mediante composiciones artísticas con estambre de colores, pintura vinílica, diversas semillas, etc. Y como la posición de trabajo originó cansancio de espalda y hombros les implementé sus sesiones de masaje de relajación, organizándolos por filas lo cual también les motivó y les agradó incluyendo a la más pequeña de ellos llamada Ameyali que tenía cuatro años.

Como una de las actividades consistió en decorar un morral de ixtle, pensando en que no se lo llevarán vacío convencí a la Jefa del Departamento, Alejandra Razo Valdez, para que me autorizara presupuesto y elaborar en equipo galletas de nuez, que se llevaron como itacate, una vez concluido el Taller montado la exposición y entregado los diplomas.

El curso fue un éxito, los trabajos despertaron comentarios positivos y felicitaciones, además de que, cada participante platicó a los asistentes a la exposición su experiencia del taller, el mito que recreó y la técnica que empleó en su elaboración.

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

DEPARTAMENTO DE SERVICIOS EDUCATIVOS

TALLER:

ARTE HUICHOL

RESPONSABLES:

MA. TERESA HERNÁNDEZ ALCÁNTARA

LUIS ÁVILA HERNÁNDEZ

VERANO 2001.

PRESENTACIÓN

Al inaugurarse el Museo Nacional de Antropología en septiembre del 1964 se iniciaron en el Departamento de Servicios Educativos los talleres de verano con la finalidad de difundir su acervo arqueológico y etnográfico, así como buscar y fomentar el acercamiento recreativo-cultural al promover el reconocimiento del mosaico cultural que caracteriza al México de ayer y hoy rescatando los rasgos más representativos de la manifestación artística y tecnológica de los indígenas. En esta ocasión se hará énfasis en el arte huichol.

INTRODUCCIÓN

En el marco de la diversidad cultural de los pueblos indígenas este taller recreativo-cultural busca lograr el acercamiento de los participantes al pensamiento mágico y religioso que caracteriza a la Cultura Huichola y esto se hace con base en los trabajos que reflejan su visión cosmogónica y que en un principio obedecían estrictamente a su sentimiento religioso y a su vínculo con las deidades, pero que recientemente estos objetos con diferentes características se han convertido en productos que les permiten complementar su economía.

II JUSTIFICACIÓN

Los talleres de verano que se imparten en el Museo Nacional de Antropología tienen como finalidad que los participantes conozcan aspectos generales del edificio y la temática propia de arqueología y etnografía que lo caracterizan. Y en particular el taller de artesanía huichola tiene como propósito dar a conocer los elementos que conforman la cultura huichola tales como: cosmovisión, ubicación geográfica, antecedentes históricos, organización social, organización política, economía, magia y religión. Una vez familiarizados con dichos elementos los participantes diseñarán a partir de diferentes técnicas que favorecen su creatividad y el desarrollo de su psicomotricidad fina, trabajos que reproduzcan el pensamiento huichol y su relación con el cosmos.

a) Objetivo General

Los participantes: Conocerán aspectos relevantes del Museo Nacional de Antropología como son: instalaciones y servicios, arquitectura, escultura, pinturas murales así como el acervo arqueológico y etnográfico.

b) Objetivos Particulares

a).-Identificarán los aspectos más relevantes de las culturas del Gran Nayar mediante su cosmovisión, religión, organización social y política, economía, costumbres, etc.

b).-Conocerán la concepción del arte entre los huicholes así como la manera en que plasman su visión del mundo a partir del arte religioso expresado en sus artesanías.

c).-Diseñarán a partir de diversas técnicas elementos de la artesanía huichola en los que refleje la comunión del huichol con la naturaleza y el universo. Por ejemplo: Tablas votivas, ojos de dios, jícaras votivas y morrales.

IV Población atendida.

El taller de artesanía huichola está dirigido a familias.

V Escenario/Lugar de trabajo.

a).-Instalaciones del Museo Nacional de Antropología.

b).- Sala del Gran Nayar.

c).-Área de Servicios Educativos.

VI Duración.

El Taller se impartirá en 2 períodos, que comprenden del 10 al 20 de Julio y del 24 de julio al 03 de Agosto. Cada uno de los períodos constará de 8 sesiones, de martes a viernes 16:00-19:00 hrs..

VII Metodología.

a) Tema.

Cultura Huichola. Se presentará la cultura huichola en el contexto del Gran Nayar y su relación con otros grupos indígenas como coras, tepehuanes del sur y mexicaneros (nahuas).

b). Aspectos Temáticos.

La Cultura Huichola en el contexto del Gran Nayar (cosmovisión, ubicación geográfica, antecedentes históricos, organización social, organización política, economía, magia y religión.

VIII Recursos.

a) Materiales.

60 tablas de madera.
60 jícaras.
4 kilos de cera de campeche.
20 madejas de estambre (diferentes colores).
20 mazos de chaquira (diferentes colores).
30 frascos de pintura inflable (diversos colores).
20 frascos de pintura suave textil (varios colores).
60 estiques.
60 lápices.
1 ciento de hojas de papel bond.
1 costal de 5 kilos de yeso.
5 bolsas de palos de madera redondos.
5 cajas de galletas marías.
4 latas de leche nestlé.
½ kilo de nueces.
¼ de canela molida.
70 bolsas de plástico.
60 pinceles.
60 portaretratos de madera.

b) Financieros.

Se requiere la cantidad de -----\$4,500.00 (cuatro mil quinientos pesos 00/100 M.N.)-----.

c) Humanos.

Un prestador de Servicio Social del área de artes plásticas.
Dos Asesores Educativos.
Una Prestadora de Servicio Social del área de Educación Preescolar.
Una Prestadora de Servicio Social del área de Educación Primaria.

IX Calendario de Actividades (Verano 2001 Horario: 16:00-19:00 pm).

1ª Sesión martes 10 de julio.

Recorrido por el Museo.
Visita a la sala del Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos.
Elaboración de la Tabla Votiva (primera parte).

2ª. Sesión miércoles 11 de julio.

Recorrido por la sala Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Elaboración de la Jícara Votiva (primera parte).
Conclusión del trabajo Tabla Votiva.

3ª. Sesión jueves 12 de julio.

Visita a la Sala Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Decoración del morral.
Conclusión de la jícara votiva.

4ª. Sesión viernes 13 de julio.

Visita a la Sala Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Elaboración del Ojo de Dios.

5ª. Sesión martes 17 de julio.

Visita a la Sala Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Elaboración de un móvil.

6ª. Sesión miércoles 18 de julio.

Visita a la Sala Gran Nayar.
Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Conclusión de un móvil.
Elaboración de una Piedra Ceremonial.

7ª. Sesión jueves 19 de julio.

Recreación lúdica mediante la práctica de juegos autóctonos
Visita a la Sala Gran Nayar.
Conclusión de la piedra ceremonial (pintado).
Terminado general de los trabajos.

8ª. Sesión viernes 20 de julio.

Elaboración de galletas.
Exposición.
Clausura.

AÑO 2001

Estrategia Semana de la Ciencia y la Tecnología “Imagina y Crea con la Ciencia y la Tecnología”. Hoja Temática de Auto conducción: “Oficios y Herramientas en el México Antiguo” para niños de 6 a 8 años

El año 2001 el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología recibió la invitación de CONACYT para participar en la Semana de la Ciencia y la Tecnología con el **tema “Imagina y crea con la ciencia y la tecnología: Oficios y herramientas en el México Antiguo”**. En una reunión de trabajo con mis compañeros del turno vespertino: Lulú Luna González y Luis Ávila Hernández, elegimos de acuerdo a los rangos de edad de los diferentes públicos escolares,- clasificados según su perfil pedagógico en: a) 6-8 años, b) 9 a 11 años y c) 12 a 15 años – el de nuestro interés y habilidad a fin de elaborar el texto y sugerir los diseños de la cartilla temática a desarrollar. E hicimos una recapitulación de la aplicación y evaluación de las hojas temáticas de auto conducción anteriores -en las que nos dimos cuenta auxiliados por los jóvenes prestadores de servicio social, que por las dimensiones del Museo, así como, por la cantidad de salas, su complejidad y el reducido espacio de la cartilla, se obtenían mejores resultados al reducir la cantidad de salas estudiadas- y después de capitalizar las experiencias, decidimos abordar de acuerdo al rango de edad de los niños el contenido de una a tres salas.

Elegí entonces desarrollar **el material para niños de 6 a 8 años que de acuerdo a su perfil pedagógico requieren de materiales sencillos, claros, concretos, con instrucciones breves, actividades como recortar, pegar o relacionar la imagen con el nombre, mostrarles un ejemplo terminado o resuelto; así como, la invitación a describir lo que ven, escuchan, tocan o huelen.**

Abordé el contenido de **la Sala Preclásico del Altiplano Central** creando un personaje guía que invitó a los participantes a poner en juego su habilidad de investigadores, **su capacidad de observación** con todos los sentidos incluyendo el corazón para lograr en la medida de lo posible **“la empatía con el otro” a partir de sus referencias personales y de preguntas**

generadoras de conocimiento y de reflexiones acerca de cómo el hombre transforma la naturaleza y crea herramientas para procurarse lo necesario en su subsistencia y cómo aprende de su trabajo hasta hacerse especialista en su oficio. Para por último, resolver los ejercicios indicados y motivados invitarlos a regresar cuantas veces quisieran o pudieran.

MUSEO NACIONAL de ANTROPOLOGÍA



Departamento de Servicios Educativos
Semana Nacional de Ciencia y Tecnología
Imagina y crea con la ciencia y la tecnología

OFICIOS Y HERRAMIENTAS EN EL MÉXICO ANTIGUO

Hoja de conducción de 6 a 8 años

¡Hola! Adivina quién soy...

Soy el personaje más importante de las comunidades aldeanas dedicadas al culto de la tierra, mi oficio consiste en aplicar mis poderes mágicos para protegerlas en las épocas de siembra y cosecha, de las sequías, heladas e inundaciones provocadas por las fuerzas de la naturaleza (sol, lluvia, viento y tierra) consideradas sobrenaturales, impredecibles y ajenas al hombre.

También curo diversas enfermedades y adivino la suerte de los hombres.



Me encontraron enterrado en un lugar llamado Tlatilco, Estado de México, soy una vasija de barro en forma de acróbata, posición corporal que sólo logran los chamanes o brujos como yo.

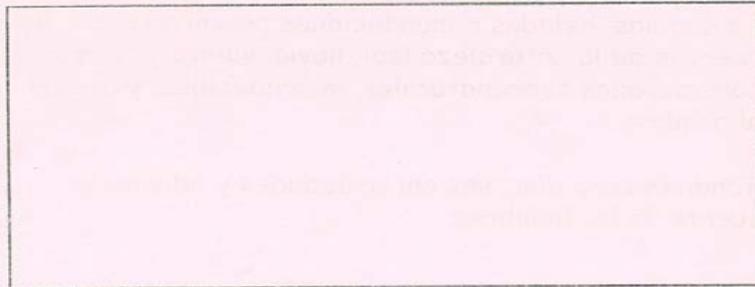
¡Ya sabes quién soy! ¿Te gustaría conocerme?

¡Muy bien! Entonces rápidamente localiza la sala de Preclásico del Altiplano Central.

¡Encuétrame!

Estoy dentro de una vitrina dándole la bienvenida a los visitantes.

Dibújame



¿Quieres que te acompañe en tu recorrido por la sala? De acuerdo... ¡Iniciamos!

Hace mucho tiempo cuando los hombres dejaron de andar de un lugar a otro convirtiéndose en sedentarios, se organizaron en aldeas construyendo chozas en la cuenca de México, que es una planicie elevada rodeada por cadenas montañosas en las que se unían las aguas de cinco lagos: Xaltocan y Zumpango al norte, Texcoco en el centro, Chalco y Xochimilco al sur.



Estos aldeanos se dedicaron a la caza, pesca, recolección de frutas y semillas y al sembrado de maíz, frijol, calabaza, chile y otros. Yo, como representante del poder político y religioso era el encargado de organizar a la sociedad de acuerdo al trabajo que realizaban.

¡Rápidamente localiza el mural de "La vida aldeana"! Obsérvalo y contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué animales cazaban?

2. ¿Qué trabajos realizaban las mujeres?

3. ¿Qué alimentos preparaban?

4. ¿Qué trabajos hacían los hombres?

5. ¿Cómo eran sus casas?



6. ¿Se parece a la tuya? ¿Sí, no, por qué?

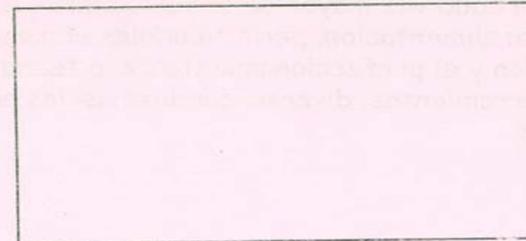
7. ¿Con qué decoraban las mujeres su cuerpo para verse más bonitas y diferentes?

¿Adivina quiénes somos? Búscanos en el mural "La vida aldeana".

Soy la herramienta de trabajo del agricultor, mi forma es la de un bastón.

Mi nombre se compone de tres letras, ¿quién soy? Anota mi nombre _____.

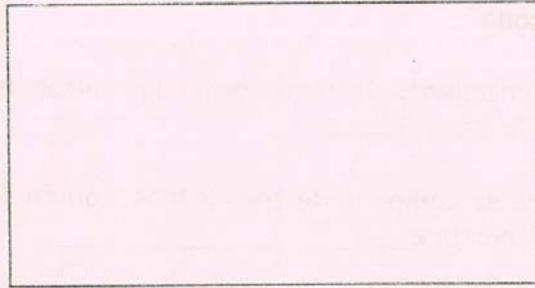
Dibújame



Soy la herramienta de la especialista en el trabajo de las fibras textiles. Gracias a mi ayuda con las telas de algodón e ixtle, se elaboraban prendas de vestir. Para tejer me sostienen de la cintura de la tejedora y de un árbol.

Soy un _____.

Dibújame



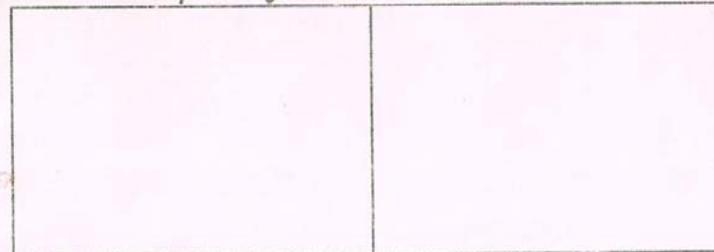
El dominio cada vez mayor de la agricultura les aseguró su alimentación, permitiéndoles el aumento de la población y el perfeccionamiento de la tecnología de sus herramientas, diversificándose así las artes y los oficios.



Mediante la observación de las figurillas de barro podrás apreciar que la gente realizaba diferentes actividades en su vida diaria. Además de que la riqueza de sus adornos e indumentaria te indican que había pobres y ricos.



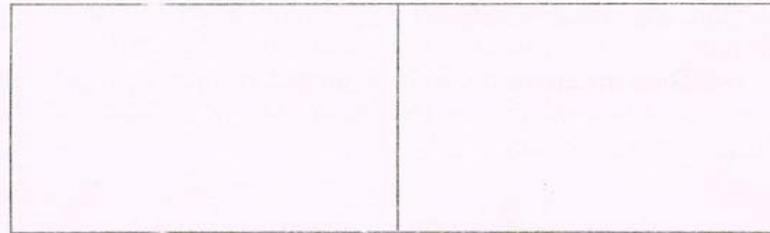
¡Encuétrame en la vitrina de Sociedad!
Obsérvame y dibújame.



mujer transportando agua

mujer cargando un niño





mujer bailarina

hombre importante

¡Felicidades! La aventura terminó ¿te divertiste?

No olvides que este Museo encierra muchas sorpresas.

¡Regresa pronto!

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA
CONACULTA • INAH



AÑO 2001

Estrategia “Los Privilegios del Tacto: atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología”

En febrero del año 2001 con el cambio de administración del Museo también se removió la responsable del Departamento de Servicios Educativos quien a su llegada nos invitó a sugerir los proyectos en que quisiéramos participar. Era mi oportunidad para hacer varias propuestas, entre ellas, la que más me motivo y a la que le dediqué mucho de tiempo y esfuerzo personal pero que a la vez me enriqueció de gran manera a nivel humano y profesional fue la posibilidad de hacer ludo-historia para la población con necesidades educativas diferentes en particular los invidentes y las personas de baja visión

. Para ello, revisé las Memorias del Departamento y averigüé que desde sus inicios los Servicios Educativos habían atendido a este tipo de público con la intención de: **Facilitar su participación en actividades culturales que complementaran su educación escolarizada y que propiciaran su integración al medio social en el que se desenvuelven.** Asimismo, **proporcionarles además de los cursos y actividades, los materiales pedagógicos necesarios que le permitan integrar los conocimientos etnohistóricos.**

De manera simultánea recurrí a personas especializadas en la materia, de diferentes instituciones entre ellas la Normal Nacional de Educación Especial, el Comité Internacional Pro-Ciegos, la Fundación Apoyo Real, la Delegación Alvaro Obregón, al Museo Antiguo Palacio del Arzobispado, a la Escuela “Hospital Conde de Valenciana”, al Museo de las Matemáticas de la Escuela Normal Nacional, a la Asociación Civil “Ave de México”, a la Asociación Civil “Un rayo de esperanza”, al Instituto de la Comunicación Humana, al Instituto Nacional de Ciegos, al museógrafo Mario Vázquez, que participó en la creación del Museo y quien de manera desinteresada nos brindó con calidez sus experiencias y sugerencias Y en especial al Mtro. Francisco Reyes y al Lic. Mario Chavero -ciego adquirido- que trabajaron en la Secretaría de Desarrollo Social (SEDESOL) quienes después de una entrevista en la que solicité su orientación. Comentaron que les interesaba el proyecto y nos

invitaron a presentarlo de manera conjunta a la Coordinación General del Programa de Investigación y Desarrollo de Proyectos Regionales. Éste se trabajó durante varios meses, (en equipo con la Jefa del Depto., Alejandra Razo Valdez y el prestador de servicio social pasante de diseño gráfico Miguel Ángel Manterola +, los compañeros de Informática del Museo a cargo del Lic. Víctor Manuel y compañeros de Difusión del INAH unimos esfuerzos e ideales) ganamos el concurso pero por cuestiones administrativas no se logró concretar.

En términos generales **la metodología a seguir** en el proyecto “Los Privilegios del Tacto: Atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología consistió en : Se identificará el material arqueológico de la Sala Mexica que es susceptible de ser tocado por la población invidente, así como el que se encuentra en los espacios abiertos (patios y jardines), con los cuales se diseñarán itinerarios específicos para dicha población y, seleccionar y elaborar algunas reproducciones del material que conforma el acervo del Museo.

Elaboración de dos **mapas de los itinerarios**, a partir de los cuales se abordarán los contenidos del Museo. El contenido de estos itinerarios serán elaborados en consideración de los objetos seleccionados anteriormente, para que por medio de ellos se puedan abordar los rasgos más representativos de la Cultura Mexica y simbolismo de los relieves de la Columna de la Fuente del Paraguas.

Se colocará la **señalización de los dos recorridos propuestos**, mediante líneas guías.

Se diseñará y desarrollará un **Curso de Capacitación para prestadores de servicio social** de las áreas de educación especial y, diseño gráfico que participarán en la elaboración de material didáctico.

Se diseñará y desarrollará un **Programa de Capacitación** dirigido a los **maestros** que atienden población con discapacidad visual.

El Curso-Taller se caracterizará por vinculación de contenidos escolares con el acervo del Museo.

Se realizará un **Ciclo de Pláticas sobre discapacidad**, dirigido a los **asesores educativos** del Departamento de Servicios Educativos. Dicho ciclo constará

de cinco sesiones con duración de dos horas cada una, abordando las diferentes discapacidades.

Se formarán equipos de prestadores de servicio social que participarán en el diseño de material didáctico que combine texto, imagen y juegos: los materiales básicos que proponen son: folletos, catálogo con CD multimedia, guías de recorrido, hojas informativas y juegos de mesa.

Se diseñarán reproducciones de piezas arqueológicas.

Se elaborarán **cédulas temáticas** de pie de objeto para complementar la información de los objetos considerados en los itinerarios.

Se diseñará material **museográfico-didáctico** como mapas, maquetas y reproducciones en relieve con texturas diversas.

Difusión de los nuevos recursos didácticos que ofrecerá el Museo Nacional de Antropología.

La experiencia personal al lado de Mario Chavero y de algunos ciegos de nacimiento de la escuela Conde de Valenciana me enriqueció mucho y abrió nuevas expectativas para diseñar ludo-historia mediante materiales educativos para ciegos.

Proyecto:

" Los privilegios del tacto: Atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología".

SEDESOL / Servicios Educativos
Museo Nacional de Antropología
Junio de 2001

Atención educativa para la población con discapacidad visual en el Museo Nacional de Antropología.

INTRODUCCIÓN

El Instituto Nacional de Antropología e Historia, creado en 1939, es un organismo descentralizado con personalidad jurídica y patrimonio propios, que tiene como funciones la custodia, investigación, conservación y difusión del patrimonio histórico y cultural. Los museos como parte del proyecto cultural y educativo de la nación mexicana contribuyen al cumplimiento de estas funciones.

En un contexto político y social que asentó en el pasado prehispánico la fuente de la identidad nacional, se creó el Museo Nacional de Antropología con los objetivos de conservación e investigación de las colecciones arqueológicas, osteológicas y etnográficas, y de la difusión de sus investigaciones.

La función educativa del Museo se cumple por medio de dos secciones de atención al público: la Sección de Guías y la de los Servicios Educativos. La primera está integrada por personal capacitado para atender la demanda del público nacional y extranjero en los niveles de educación media superior, y grupos especiales; la segunda, además de ofrecer visitas guiadas a los estudiantes, imparte talleres durante los periodos vacacionales y cursos de capacitación para maestros, con la finalidad de instruirlos en el aprovechamiento integral del museo, apoyando su labor con el diseño de material didáctico para satisfacer las necesidades y expectativas de los grupos escolares.

Cabe destacar que dentro de los públicos que desde su origen ha atendido el museo a través del área de servicios educativos, se encuentran grupos de personas con necesidades educativas especiales, incluyendo discapacidades tanto motoras como sensoriales y neurológicas.

Sensibles a las necesidades de sus públicos, las autoridades del museo han reconocido que algunos sectores sociales tienen estilos distintos de aprendizaje al común de la población. Es por ello que antes de que las recientes reformas educativas valoraran la pertinencia de integrar al sistema de educación regular a los niños y jóvenes con alguna forma de discapacidad, el museo hacía intentos por propiciar condiciones equitativas de accesibilidad a los servicios educativos. De este modo, se permitió el acceso a través de rampas colocadas desde el estacionamiento hasta el patio central, así como el uso de elevadores y sillas de ruedas para facilitar el recorrido por el museo, poniendo al alcance el servicio educativo a través de guías y asesores.

De manera particular, a la población con ceguera se le ha atendido mediante visitas guiadas que resultan ser significativas, ya que se les permite tocar algunos de los objetos originales de las salas, además de otros que fueron replicados y colocados en patios, pasillos y jardines, para favorecer el que puedan formularse

una representación mental de la pieza y así, articularla con la explicación de la guía y las posteriores actividades plásticas realizadas en los talleres.

No obstante las importantes aportaciones que en el campo de la museología ha hecho esta Institución al mundo, los tiempos modernos la colocan ante cambios acelerados en los ámbitos cultural y educativo; por ello, el museo ha respondido con un proyecto de reestructuración integral que le permita mantenerse a la vanguardia en este campo, el cual incluye la reestructuración científica y museográfica de las salas de exposición.

En dicho proyecto, se encuentra inmersa la sección de Servicios Educativos, área que tiene que actualizar sus estrategias de atención pedagógica, enmarcadas en el reconocimiento a la diversidad social, cultural y lingüística, como factor de enriquecimiento a la cultura nacional, además de reconocer los cambios que en esta perspectiva se operan en el sistema educativo mexicano, para satisfacer de mejor manera las necesidades de los públicos que visitan tradicionalmente el museo, así como aquellos que no lo hacen con regularidad por carecer de los medios económicos o del conocimiento sobre las posibilidades educativas que éste espacio museístico les ofrece.

Hasta hace algunos años, el término "discapacidad" era casi inadvertido para la mayor parte de nuestra sociedad; este sector que según cálculos oficiales asciende en el país a un diez por ciento aproximado de la población total, durante varias décadas se mantuvo al margen del desarrollo cultural, educativo y científico. Sin embargo, es de justicia reconocer que a la fecha ya son muchas las instituciones públicas, privadas y sociales que han abierto espacios y continúan eliminando barreras arquitectónicas e incluso culturales para coadyuvar a su integración social y productiva.

Antecedentes de la Educación Especial en México.

La atención a la población con discapacidad se inicia con la creación de la Escuela Nacional de Sordomudos (1867) y la Escuela Nacional de Ciegos (1870). Desde entonces, los avances en la educación especial han permitido el desarrollo de tres modelos de atención, de tal manera que la tendencia ha sido desarrollar un modelo que integre al individuo al mundo social, laboral y educativo en condiciones equitativas respecto al resto de la población. En algunas prácticas pedagógicas los dos primeros modelos han sido superados, pero en otras, los tres operan en coexistencia.

Modelo asistencial.- se limita a asistir a las personas en la alimentación y el vestido, se considera al sujeto como un minusválido que requiere de apoyo durante toda su existencia, sin un programa que le permita mejorar sus condiciones de vida.

Modelo terapéutico.- Considera al sujeto de educación especial un atípico que requiere una terapia que corrija sus defectos y lo conduzca a la normalidad; por lo que se necesita de un cuerpo médico para realizar un diagnóstico individual y proponer un tratamiento de acuerdo a la gravedad del daño, en este modelo el maestro funciona como terapeuta.

Modelo educativo.- incorpora el término de "necesidades educativas especiales" y rechaza los de "minusválido" y "atípico" por ser discriminatorios y estigmatizantes. Propone la creación de una pedagogía que logre educar con éxito a todos las niñas y niños, logrando su óptimo desarrollo con el apoyo educativo necesario. Para tal efecto propone que un equipo multidisciplinario trabaje con los alumnos, el maestro de la escuela regular y los padres de familia, y que a su vez elabore estrategias de consenso social de aceptación digna, que implica la relación de adecuaciones arquitectónicas para facilitar el acceso a las instalaciones.

Política Internacional y Nacional de la Educación Especial.

Lo anterior está sustentado por las iniciativas y políticas de la comunidad internacional en materia educativa, mismas que han sido respaldadas por nuestro país, como en la Declaración de Principios de la Conferencia Mundial realizada en Jomtien, Tailandia en 1990, en la que se adopta el lema de "Una Educación para Todos"; y la de Salamanca, España, emitida en 1994, sobre "Las Necesidades Educativas Especiales". Esta última, pretende fomentar y facilitar la participación de los padres, comunidades y organizaciones civiles que aporten elementos para la planeación y el proceso de toma de decisiones en la atención a las alumnas y alumnos con necesidades educativas especiales; concepción que se nutre del principio ético de brindar una educación con equidad.

El enfoque de la integración del sujeto con necesidades educativas especiales consiste en no hacer de la integración un objetivo, sino un medio estratégico para lograr la educación básica de calidad para todos, sin exclusión. La integración pasa de un objetivo pedagógico a una estrategia metodológica para lograr un objetivo ético, la equidad en la educación básica.

Como parte de la modernización de la Educación Básica en México, se derogó la Ley Federal de Educación, sustituida por la Ley General de Educación (1993). Esta última reconoce los derechos de las personas con discapacidad en su artículo 41, que a la letra dice:

La educación especial está destinada a individuos con discapacidades transitorias o definitivas así como a aquellos con aptitudes sobresalientes, procura atender a los educandos de manera adecuada a sus propias condiciones con equidad social.

Tratándose de menores de edad con discapacidades, esta educación propiciará su integración a los planteles de educación básica regular. Para quienes no logren esa integración, esta educación procurará la satisfacción de necesidades básicas de aprendizaje para la autónoma convivencia social y productiva.

Esta educación incluye orientación a los padres o tutores, así como también a los maestros y personal de escuelas de educación básica regular que integren alumnos con necesidades especiales de educación.

Al promulgarse la Ley General de Educación, los servicios que ofrecía la Dirección de Educación Especial, modificaron su atención a dicha población, incluyendo la reestructuración de los planes y programas de estudio.

Con estos antecedentes el Museo Nacional de Antropología y el Programa de Investigación y Desarrollo de Proyectos Regionales, de la Secretaría de Desarrollo Social, éste último de conformidad con lo dispuesto en las Reglas de operación que lo rigen, publicadas el 15 de marzo de 2001 en el Diario Oficial de la Federación, plantean la necesidad de ampliar la cobertura y adecuar los servicios educativos a las formas de aprendizaje de la población con discapacidad.

Justificación

Desde sus inicios, el Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología, apoya a la población con discapacidad, tal vez no con todo el conocimiento y las herramientas necesarias para la atención específica de dicha población, pero sí con la sensibilidad para dar respuesta a todos los públicos que lo solicitan.

Al paso del tiempo, la atención a las personas con discapacidad, ha sido cada vez más acorde con sus necesidades, llegando a conformar proyectos específicos dirigidos a sectores con diferentes discapacidades. De manera especial, se formularon proyectos para la atención al público invidente y con debilidad visual, mediante visitas guiadas, talleres (barro, papel maché, muñecos guiñol, narración oral y teatro.) y diseño de material didáctico que apoyará la función educativa.

En los proyectos de referencia, se consideró la necesidad de contar con materiales susceptibles de ser tocados por esta población; así fue como se consiguió el permiso de las diferentes autoridades, para apoyar los propósitos del proyecto y, ante la imposibilidad de acceder a otras piezas, adquirir reproducciones que fueran colocadas en patios y pasillos del Museo, además de que dentro del área de Servicios Educativos se destinó un lugar para albergar las reproducciones en barro y fibra de vidrio, y material óseo.

No obstante lo anterior, podemos decir que estos servicios no logran atender a la mayoría de la población que lo demanda y mucho menos de la que no lo hace, pero que también lo requiere, debido al desconocimiento de las posibilidades educativas que les ofrece el museo, además de las dificultades propias de su discapacidad, o bien, a la falta de recursos económicos para trasladarse. También consideramos como limitación la insuficiencia de reproducciones que nos permitan elaborar o diseñar itinerarios específicos de recorrido, así como con el material didáctico y de difusión acorde a las necesidades de los niveles y grados de la educación básica.

Por esto consideramos pertinente: ampliar la cobertura del servicio a las escuelas de las siete coordinaciones de Educación Especial en el Distrito Federal y área conurbada, para incluirlos en un programa de atención progresiva, tomando en cuenta que la población con discapacidad en el Distrito Federal asciende a 322,122 de ella 31,576 corresponden a personas invidentes (INEGI, 2000) y, en el Estado de México asciende a 857,891 de los cuales 45,103 son invidentes (INEGI 2001). Es por ello que con el presente proyecto y, en el marco de la nueva política de integración educativa, se pretende contribuir a la construcción de una cultura distinta de la discapacidad, que apunte a favorecer relaciones más equitativas entre los diferentes sectores sociales en el acceso a los bienes culturales. Lo cual implica la planeación de servicios acordes a las necesidades de los públicos que visitan el museo, en este caso las personas con discapacidad.

OBJETIVOS

Objetivos generales: Crear condiciones equitativas de acceso a los bienes y servicios culturales del Museo Nacional de Antropología, a través de un programa educativo de atención permanente dirigido a la población con discapacidad visual, especialmente de los niveles de educación básica, coadyuvando a la construcción de una cultura social de respeto a la diversidad que reconozca y atienda las necesidades educativas de los diferentes grupos sociales.

Consolidar una experiencia tipo que pueda ser implementada en el Servicio Educativo de otros museos del país, en beneficio de las niñas y niños invidentes, así como del público en general.

Objetivos particulares: Reestructurar con fines didácticos el espacio táctil de exposición de reproducciones con materiales adaptados y vinculados al acervo arqueológico,

en particular para la atención de la población invidente y, en general para otros sectores con distintas discapacidades.

Capacitar a los maestros que trabajan con personas invidentes, familiarizándolos con los itinerarios propuestos a fin de que les apoyen en la futura conducción de sus grupos.

Diseñar material didáctico que facilite y haga más significativo el recorrido de los visitantes por el Museo.

Difundir los servicios y actividades que realiza el Departamento de Servicios Educativos en apoyo a la población invidente.

LINEAS DE ACCIÓN

La ejecución del presente proyecto esta contemplada en tres etapas; sin embargo y en razón de la temporalidad establecida en las Reglas de Operación del Programa de Investigación y Desarrollo de Proyectos Regionales, este documento sólo se refiere a la fase inicial.

En la primera etapa, de junio a diciembre del año 2001, se pondrá énfasis en el diseño de recorridos o itinerarios en la sala arqueológica de la cultura Mexica y en el Patio Central del Museo, que consideramos ofrecen las condiciones idóneas en cuanto a la posibilidad de acercamiento táctil a los objetos del acervo en exhibición, particularmente reproducciones, así como la señalización requerida por la población invidente para el uso de dichos espacios. Por otro lado, en el diseño y elaboración de materiales didácticos como la edición de material, auditivo y gráfico; reproducciones y maquetas. Al mismo tiempo se desarrollará un programa de sensibilización acerca de las diferentes discapacidades, especialmente sobre la discapacidad visual, dirigido al personal del Departamento de Servicios Educativos.

En una segunda etapa, el acento se pondrá en la cobertura del servicio. Paralelamente se diseñará el programa de atención con diferentes modalidades, combinando los servicios de visita guiada, audio, talleres y cuenta cuentos. Los talleres serán alusivos a las festividades prehispánicas y actuales de cada una de las estaciones del año, con el propósito de identificar rasgos culturales del México antiguo en los grupos étnicos de hoy.

En la tercera etapa se realizará una evaluación final del proyecto, para que en caso necesario se hagan los ajustes pertinentes y se plantee el programa de consolidación, como una propuesta viable y susceptible de ser instrumentada en otros espacios museísticos.

En la primera etapa se desarrollarán las actividades que se describen a continuación:

METODOLOGÍA

Se identificará el material arqueológico de la sala Mexica que es susceptible de ser tocado por la población invidente, así como el que se encuentra en los espacios abiertos (patios y jardines), con los cuales se diseñarán itinerarios específicos para dicha población y, seleccionar y elaborar algunas reproducciones del material que conforma el acervo del Museo.

Elaboración de dos mapas de los itinerarios, a partir de los cuales se abordarán los contenidos del museo.

El contenido de estos itinerarios será elaborado en consideración de los objetos seleccionados anteriormente, para que por medio de ellos se puedan abordar los rasgos más representativos de la cultura Mexica y del simbolismo de los relieves de la Columna de la Fuente del Paraguas. Las tareas serán realizadas con el apoyo del personal de la Coordinación General de Programa de Investigación y Desarrollo de Proyectos Regionales (CGPIDPR).

Los *temas* que se abordarán en los recorridos serán los siguientes:

Introducción al Museo

Tendrá el propósito de sensibilizar y familiarizar a los participantes respecto a la arquitectura del edificio, además de permitir la ubicación espacio temporal de las culturas Mesoamericanas.

Sala Mexica

Se dará una introducción al conocimiento de la cultura mexica, representativa del periodo posclásico tardío (1300-1521 d. C), a partir de algunos elementos como la organización política, económica y social, cosmovisión, religión, arquitectura, y escultura.

Se colocará la señalización en los dos recorridos propuestos, mediante líneas guías para que el público con discapacidad visual pueda tener acceso a los espacios en que se ubica el acervo que es factible de ser tocado por ellos. En los casos en que existan escalones o desniveles pequeños se colocarán antiderrapantes fijos al piso o delimitadores móviles.

Se diseñará y desarrollará un curso de capacitación para prestadores de servicio social de las áreas de educación especial y, diseño gráfico, que participarán en la elaboración de material didáctico.

Se diseñará y desarrollará un programa de capacitación dirigido a los maestros que atienden población con discapacidad visual, con el propósito de familiarizarlos con el material arqueológico susceptible de ser tocados por estos últimos, tanto en la sala como en espacios abiertos, para que una vez identificados los itinerarios propuestos diseñen recorridos que les apoyen en la futura conducción de sus propios grupos. El curso-taller se caracterizará por la vinculación de contenidos escolares con el acervo del museo.

Tanto la capacitación de los prestadores de servicio social como la de los maestros versará sobre los contenidos de la sala Mexica, y la arquitectura y simbolismo de los bajorrelieves de la fuente del paraguas.

Con los prestadores de servicio social se hará énfasis en los aspectos relevantes que se abordarán en el diseño de los materiales didácticos.

Se realizará un ciclo de pláticas sobre discapacidad, dirigido a los asesores del Departamento de Servicios Educativos, al personal de vigilancia del Museo Nacional de Antropología, y con posibilidad de invitar a los asesores educativos de otros museos.

Dicho ciclo constará de cinco sesiones, con una duración de dos horas cada una, abordando las diferentes discapacidades. Para ello se contactará al Instituto Nacional de la Ceguera, la Escuela Normal de Especialización, la Dirección de Educación Especial de la SEP, la Escuela de Neurolingüística, el Instituto Nacional de la Comunicación Humana; contando también con la participación de la CGPIDPR de la SEDESOL

Se formarán equipos de prestadores de servicio social que participarán en el diseño de material didáctico que combine texto, imagen y juegos, coordinados por personal del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología y de la CGPIDPR. Los materiales básicos que se proponen son: folletos, catálogo con CD multimedia, guías de recorrido, hojas informativas y juegos de mesa, mismos que a continuación se detallan.

1) **Folletos:** Se diseñará un folleto por itinerario, cada uno constará de dos partes, en la primera se hará una presentación general de los dos itinerarios, y en la segunda, se abordará de manera específica el itinerario al que está destinado, también se realizará un folleto con la presentación de este proyecto.

2A) **Catálogo:** Álbum en el que prevalezcan las imágenes en alto relieve con diferentes texturas, enriquecido con información escrita en sistema braille acerca de las piezas más representativas de las salas arqueológicas y etnográficas, (procurando la equidad entre el material arqueológico y etnográfico). Este llevará

una breve introducción al museo (fecha de inauguración, arquitectura “Fuente del Paraguas”, e introducción a las salas).

2B) Disco Compacto multimedia: El disco será diseñado con imágenes y audio de las piezas del acervo del museo. Este material está concebido para cumplir dos funciones: a) ser utilizado como recurso didáctico en el auditorio del Departamento de Servicios Educativos para introducir al visitante al conocimiento del museo antes de la visita guiada; b) ser complemento del catálogo, ofreciendo además de la introducción al museo, información complementaria a las imágenes presentadas en él.

3) Guías de recorrido: Son cuadernillos en los que se hará la presentación del proyecto, describiendo cada uno de los itinerarios en los que predominen imágenes y sugerencias para acercarse a los objetos, haciendo uso de juegos y textos breves. Su función será apoyar al visitante que no cuenta con apoyo de guía en el recorrido por los itinerarios.

4) Hojas informativas: Son hojas tamaño carta impresas por los dos lados, con textos cortos y en sistema braille, en las que se incluirá información temática, tomando como eje la imagen u objeto para que el visitante continúe la investigación, apoyándole con preguntas guías, adivinanzas, indicaciones o sugerencias de acercamiento al objeto.

5) Juegos de mesa: Se diseñará un paquete de juegos; uno por itinerario.

- **a)-Memorama con imagen:** Son pares de tarjetas con imágenes, alusivas al acervo de la Sala Mexica; éstas se presentarán con alto relieve y en diferentes texturas.
- **b)-Memorama con imagen y texto:** Relacionará la imagen y la información a través de un tablero y tarjetas o fichas. Al igual que el anterior, la imagen será en alto relieve con [a información necesaria en sistema braille.
- **c)-Maratón:** Juego de preguntas y respuestas en tarjetas impresas en sistema braille, diseñado con los contenidos de las salas seleccionadas para los itinerarios.

6) Cedulaario: Se elaborarán cédulas temáticas de pie de objeto para complementar la información de los objetos contemplados en los itinerarios. Estas serán diseñadas con material especial y fácilmente perceptible al tacto.

7) Material museográfico-didáctico: Se diseñará material museográfico-didáctico como mapas, maquetas y reproducciones en relieve con texturas diversas, que permitan diferenciar las características de los elementos que conforman la imagen en estudio. Se diseñará además, una línea del tiempo impresa con pintura inflable en la que se desarrollen las principales características de los diferentes horizontes culturales de Mesoamérica.

Se diseñarán reproducciones de piezas arqueológicas que por su ubicación museográfica o por conservación y seguridad no puedan ser tocadas, o bien, que sean relevantes para el contenido a abordar en cada uno de los itinerarios.

Para concluir la primera etapa del proyecto se diseñará el material para difundir los nuevos recursos didácticos que se ofrecerán a la población con discapacidad visual **en el Museo Nacional de Antropología.**

Impacto Social

Que la población con discapacidad visual tenga las mismas oportunidades que el resto de la población para acceder a los bienes y servicios educativos y culturales del Museo Nacional de Antropología.

Seguimiento y Evaluación

El seguimiento se llevará a cabo a través de dos actividades fundamentales:

a) Rendición de un informe bimestral, a cargo de la Institución ejecutora del proyecto, respecto a los avances logrados en la etapa que corresponda, el cual deberá ser entregado a la Coordinación General del Programa.

b) De manera complementaria a lo mencionado anteriormente, la Coordinación General del Programa, podrá realizar en todo tiempo visitas de supervisión, con el propósito de verificar la realización de lo programado.

La evaluación se realizara a través del análisis de la documentación referida en el apartado inmediato anterior, considerando además los indicadores que a continuación se señalan:

ACTIVIDAD PROGRAMADA	ACTIVIDAD REALIZADA
Material didáctico propuesto para su elaboración	Material didáctico elaborado
Personal propuesto para capacitación	Personal capacitado
Diseño de itinerarios propuestos	Itinerarios diseñados
Material propuesto para difusión	Material impreso
Material museográfico propuesto para su realización	Material realizado

RECURSOS

Financieros

Costo total del Proyecto \$1'126,892.00

Monto solicitado \$714,392.00 equivalente al 63.39%

Aportación del Museo Nacional de Antropología \$412,500, equivalente al 36.60%

Concentrado de presupuesto

Descripción	Monto	Porcentaje
Señalización	\$25,000	2.21
Material museoClráfico	\$143,892.00	12.76
Material didáctico	\$530,500.00	47.07
Capacitación	\$11,000.00	.97
Material de difusión	\$4,000.00	.35
Gastos de InvestiClación	\$412,500	36.60
TOTAL	\$1'126,892	99.96

RESULTADOS ESPERADOS EN CADA ETAPA DEL PROYECTO

Etapas y fechas de pago	Porcentaje	Avances físicos y productos	Monto_
Primera etapa	25%	<p>Selección de imágenes y contenido para el catálogo y CD multimedia.</p> <p>Elaboración de guiones de los itinerarios.</p> <p>Elaboración de material museográfico.</p> <p>Selección de contenidos para elaboración de material didáctico.</p> <p>Convocatoria y selección de prestadores de servicio.</p> <p>Diseño y realización del curso de capacitación para prestadores de servicio social.</p> <p>Difusión del curso para maestros.</p> <p>Informe de avances.</p>	\$178,598.00
Segunda etapa	38.60%	<p>Programa del curso de capacitación para profesores.</p> <p>Diseño de material didáctico. _</p> <p>Diseño del catálogo y CD multimedia.</p> <p>Elaboración de material museográfico.</p> <p>se-Ú;ización de itinerarios.</p> <p>Cap fación a profesores. .</p>	\$275,794.00
Tercera etapa	36.39%	<p>Edidón y reproducción del CD y catálogo.</p> <p>Reproducción de material didáctico.</p> <p>Difusión del Proyecto.</p>	\$260,000.00
Cuarta etapa		<p>Album fotográfico de los materiales seleccionados para el catálogo.</p> <p>Minutas de los cursos de capacitación. -</p> <p>Un folleto de cada uno de los itinerarios y uno relativo a la presentación del proyecto.</p> <p>Paquete de catálogo y CD multimedia</p> <p>Un cuadernillo guía de cada uno de los itinerarios.</p> <p>Hojas informativas de cada uno de los itinerarios</p> <p>Un juego de mesa por cada itinerario.</p>	
TOTAL	99.99%		\$714,392.00

AÑO 2001-2004

Estrategia Memorama Animales del México Antiguo, para niños de 6 a 10 años.

Los primeros juegos educativos del Departamento de Servicios del Museo Nacional de Antropología surgieron en 1987, a iniciativa de tres asesoras educativas: María Concepción Castro, Magdalena Martín del Campo, Julieta Pedroza y a la colaboración de pasantes de diseño gráfico prestadores de servicio social, así como, a la coordinación de la jefa del departamento María Engracia Vallejo Bernal. Las asesoras educativas pensaron que en el mercado de juguetes no existía ninguno con temas antropológicos e históricos directamente relacionados con el acervo del Museo. Se decidió partir de lo más sencillo, es decir, utilizar juegos muy conocidos por los niños, dándoles otro enfoque, que no sólo ejercitara la memoria visual del educando sino que se le introdujera de manera divertida y atractiva al conocimiento de las culturas prehispánicas y de los grupos indígenas actuales propiciando la identificación de alguno de sus elementos como parte del rico patrimonio cultural, que al ser conocido por el niño mediante el juego desde temprana edad, le posibilitara el familiarizarse con éste, y lo aprendiera a apreciar, disfrutar y a conservar no sólo en el Museo, en su escuela, o en la vida diaria, sustentando así sus valores nacionales.

Los juegos que se implementaron fueron: “Los arqueólogos”, “La tira de la peregrinación”, “El ombligo del mundo”, “Loterías y Memorias Mesoamericanas” y “Conociendo a los grupos indígenas actuales”. De éstos, se imprimieron en reducido número “La tira de la peregrinación” con el apoyo económico de la Sociedad de Amigos del Museo, la cual, para el juego del “Ombligo del mundo” proporcionó el papel y la tinta, la impresión se hizo de manera gratuita en los talleres gráficos de la Universidad Autónoma Metropolitana de Azcapotzalco, gracias al interés de los pasantes de servicio social que participaron en el diseño y realización del mismo.⁵⁹

⁵⁹ Ibid., pp.63-110

Para el año 2001, en un contexto de nuevas necesidades de atención al público derivadas de la disminución de las asesoras educativas, de la ausencia del personal comisionado por la S.E.P: y de nuevos retos pedagógicos que generaron el interés en los diferentes públicos por aprender Historia de manera divertida en el Museo Nacional de Antropología.

Tuve la oportunidad, de proponer el juego de Memorama⁶⁰ de Animales del México Antiguo con los siguientes objetivos: Que los jugadores conocieran algunas manifestaciones de las culturas mesoamericanas, los ecosistemas que propiciaron el desarrollo de una gran variedad de plantas y animales; apreciaran treinta expresiones de animales que fueron seleccionadas de las Salas de Arqueología del Museo

(Preclásico en el Altiplano Central, Teotihuacan, Los Toltecas y su Época, Mexica, Culturas de Oaxaca, Culturas de la Costa del Golfo, Maya, Culturas de Occidente y Culturas del Norte). Conocieran la importancia de los animales del México Antiguo: símbolos de poder, dioses, vida y muerte. Además, los participantes al jugar el memorama fomentaron el desarrollo de sus competencias y habilidades, así como, mediante la tónica de “me divierto y aprendo” reafirmaron los conocimientos adquiridos en el recorrido por las salas del Museo.

El Memorama de Animales del México Antiguo compuesto por 30 pares de animales mexicanos y 5 tarjetas de sensibilización, introducción e información del tema. Pensado para niños de 6 a 10 años que serviría como base para un material similar adaptado para invidentes y que desafortunadamente se quedó en proyecto. Este juego didáctico logró materializarse en el año 2004 gracias a la dedicación y compromiso del pasante de diseño gráfico egresado de la F.E.S. “Acatlán” Emanuel Bonilla Prado quien realizó los diseños e ilustración además de apoyar en el trabajo de investigación histórico-pedagógica e (inclusive buscó el patrocinio de la Cooperativa Pascual con la finalidad de que el memorama se distribuyera de manera gratuita entre los diferentes públicos, finalmente el INAH lo absorbió y se tiene a la venta en el Departamento de Servicios Educativos). Así como, a la

⁶⁰ El juego didáctico del memorama agiliza la capacidad de retención por asociación de imágenes, líneas, colores, nombres, números, personajes, fortalece el trabajo en equipo, la capacidad de atención oculomotora, la destreza manual y mental.

colaboración de dos compañeros Asesores Educativos: María de Lourdes Luna González y Luis Ávila Hernández y la coordinación de la jefa del Departamento, Alejandra Razo Valdez.

Mi experiencia profesional en el manejo del acervo del Museo y el trabajo de investigación histórico-pedagógica realizado para concretar esta propuesta me permitió aplicar varias estrategias de aprendizaje con diferentes grupos de diversas edades.

De las experiencias más fructíferas que recuerdo, fue la ocasión en que llegó una maestra acompañada de su grupo de primer año de primaria y no tenía ningún objetivo en especial para visitar el Museo. En ese momento pensé era mi **oportunidad para generar una estrategia de “me divierto y aprendo” que motivara a los niños a descubrir los tesoros del Museo**. Les di la bienvenida, los invité a que con la imaginación se bañaran en la fuente del “Paraguas”, después de secarse se hidrataron de manera virtual con una rica limonada al gusto. Y luego, se prepararon para un viaje en el que “jugando a las escondidillas” y a las “adivinanzas” auxiliados de las características de cada animal que les fui mencionando, ellos los localizaron e identificaron en las salas seleccionadas.

Más tarde, ante el animal identificado lo saludamos en su propio lenguaje, es decir, aullando, croando, ladrando o bien, arrastrándonos como víboras en el suelo y sacando la lengua para saludar. **Y después de observarlos detenidamente platicamos acerca de su importancia y utilidad para los antiguos mexicanos, los niños participaron comentando sus inquietudes a partir de sus referencias**. Luego, nos dirigimos al área de Servicios Educativos y sentados cuatro niños por mesa les repartí los memoramas, después de escuchar las indicaciones del juego, lo practicaron durante veinte minutos. La evaluación sumativa a lo largo de la sesión dio resultados óptimos, los niños se divirtieron e identificaron a los animales y por último, **se hizo una reflexión en la que comentaron lo importante que era respetar y proteger a los animales**. La maestra se retiró complacida y yo logré comprobar una vez más que el memorama era útil y atractivo para los niños.



Animales del México Antiguo, símbolos de poder, dioses, vida y muerte

Recorrer a lo largo de la historia el camino del mundo prehispánico, indiscutiblemente es una experiencia extraordinaria.

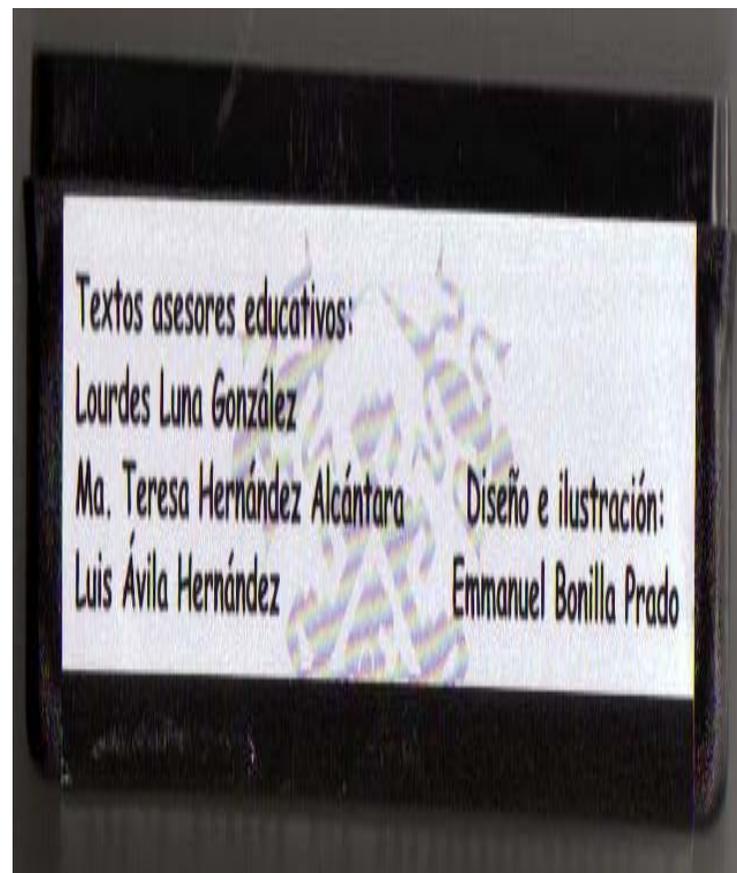
Los pueblos que habitaron el amplio territorio de Mesoamérica dejaron huella de civilizaciones cuyas manifestaciones despiertan el interés de muchos.

Con el propósito de conocer algunas de estas manifestaciones, se ha creado el memorama "Animales del México Antiguo" que presenta de manera ilustrada, treinta expresiones de animales que fueron tomadas de nueve salas de arqueología del Museo Nacional de Antropología. Cada sala se ha relacionado con un color específico:

Preclásico en el

Altiplano Central	(Verde)	Armadillo, pez y pato.
Teotihuacan	(Beige)	Mariposa, jaguar y caracol.
Los Toltecas y su época	(Morado)	Guajolote, serpiente y guacamaya.
México	(Amarillo)	Chapulín, conejo, mono y águila.
Culturas de Oaxaca	(Rojo)	Murciélago, venado, colibrí, coyote y tlacuache.
Culturas de la Costa del Golfo	(Azul Marino)	Ciempiés, cocodrilo y delfín.
Maya	(Café)	Tortuga, iguana y sapo.
Occidente	(Naranja)	Perico, tecolote, perro y araña.
Culturas del Norte	(Azul Cielo)	Tejón y garza.

Incluye información sobre la importancia que los animales tuvieron en la vida del hombre, principalmente en los aspectos económico, religioso y ritual.



Textos asesores educativos:

Lourdes Luna González

Ma. Teresa Hernández Alcántara

Luis Ávila Hernández

Diseño e ilustración:

Emmanuel Bonilla Prado

ECOSISTEMAS

Mesoamérica, área que dio lugar a un gran desarrollo cultural, ocupó una extensión territorial de gran magnitud, con características peculiares que hicieron de esa región geográfica un lugar privilegiado por las riquezas que presentaba. En las diferentes regiones se dieron las condiciones necesarias para el desarrollo de plantas y animales.

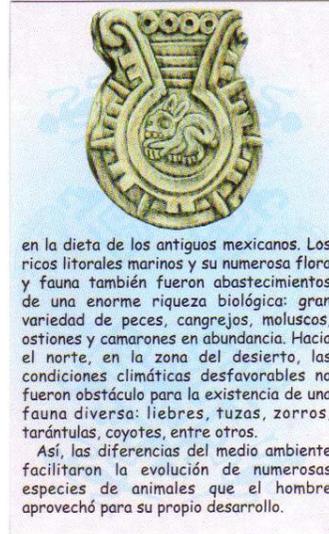
La variada geología del territorio mesoamericano determinó una clara diversidad de suelos y con ellos diferentes ecosistemas. Aun cuando mucha de la riqueza fue destruida por el tiempo y la mano del hombre, se puede tener una visión del medio natural donde los factores ambientales dieron lugar a la aparición de flora y fauna características.

Las antiguas civilizaciones se abrieron paso en medio de un conjunto de ecosistemas que contrastaban por su diversidad y su riqueza ambiental. Como resultado de una cuidadosa observación del comportamiento de plantas y animales, con una adecuada tecnología y de acuerdo

con las posibilidades que ofrecían los ambientes existentes, por milenios lograron explotar bosques, selvas, desiertos, yacimientos minerales y recursos acuáticos.

La distribución de la vegetación, resultado de factores ambientales como la orografía, la temperatura y el clima, determinó la fauna existente en las diferentes regiones de Mesoamérica. Las zonas serranas permitieron el desarrollo de una gran cantidad de mamíferos como venados, conejos, ardillas, tlacuaches, jabalíes, entre otros, y de numerosas variedades de serpientes, aves, lagartijas e insectos. Monos, tucanes y otras aves habitaron en zonas selváticas y en los ríos y lagunas se alojaban cocodrilos, peces, ranas y otros.

El sistema lacustre, formado por la combinación de lagos y pantanos, aguas salinas y aguas dulces, sitio de gran riqueza biológica, permitió la explotación de aves acuáticas migratorias, peces, tortugas, insectos y gusanos, animales que fueron aprovechados de manera intensiva



en la dieta de los antiguos mexicanos. Los ricos litorales marinos y su numerosa flora y fauna también fueron abastecimientos de una enorme riqueza biológica: gran variedad de peces, cangrejos, moluscos, ostiones y camarones en abundancia. Hacia el norte, en la zona del desierto, las condiciones climáticas desfavorables no fueron obstáculo para la existencia de una fauna diversa: liebres, tuzas, zorros, tarántulas, coyotes, entre otros.

Así, las diferencias del medio ambiente facilitaron la evolución de numerosas especies de animales que el hombre aprovechó para su propio desarrollo.

ANIMALES DEL MÉXICO ANTIGUO

La relación que los pueblos prehispánicos tuvieron con los animales fue muy importante tanto en la vida cotidiana como en lo sagrado, pues además de ser alimento y vestido, fueron seres muy próximos a los dioses.

Fue a partir de la diversidad geográfica y climática que lograron identificar los ciclos de vida, la evolución y la metamorfosis de gran variedad de animales acuáticos y anfibios, reptiles, mamíferos y aves. Los antiguos mexicanos aprovecharon la carne de algunos animales como el venado, el conejo, el guajolote, el perro y el pato entre otros para alimentarse. La piel, los huesos, los dientes, los colmillos, las conchas, las escamas y las plumas para la elaboración de objetos de lujo (de uso exclusivo del grupo dominante), algunos objetos con poderes mágicos empleados en los rituales y otros considerados valiosos para el pago de tributo.



La presencia del mundo animal en la vida cotidiana y en la cosmovisión de los pueblos de Mesoamérica aparece en abundantes y variados testimonios de carácter arqueológico, plástico, iconográfico y literario. Los pueblos prehispánicos percibían una relación muy estrecha entre su propia naturaleza y la fauna que los rodeaba, a continuación un fragmento del mito plasmado en el Popol Vuh o libro sagrado de los quichés de Guatemala, sobre el origen de los animales:

"Una vez finalizada la creación del mundo, los dioses determinaron poblarlo de seres que les rindiesen culto, nacieron así los animales, pero fueron incapaces de adorar a sus progenitores sólo chillaban, cacareaban y graznaban, no se manifestó la forma de su lenguaje y cada uno gritaba de manera diferente, irritados los dioses fijaron el destino de los animales en la tierra, fueron condenados a vivir en barrancos y bosques y a ser matados, comidos y sacrificados."

La importancia que tenían los animales para los antiguos mesoamericanos se puede conocer a través del papel que se les asignó en la cosmovisión y en el sistema religioso que desarrollaron, donde encontramos numerosas representaciones de animales que encarnaron a significativas divinidades que por lo demás estaban asociadas a las fuerzas de la naturaleza. Los animales ocuparon un sitio principal en el simbolismo religioso, fueron seres misteriosos, admirados y temidos por poseer cualidades de las que los hombres carecían, como volar, tener gran fuerza física, sobrevivir bajo el agua o transmutarse.

EL SIMBOLISMO DE LOS ANIMALES



Este contexto mesoamericano originó una concepción cosmogónica en la que los seres humanos, los animales y los fenómenos naturales se concebían como parte de un todo que abarcaba todo el universo. La manera de explicarse el origen de las cosas y de los seres vivos, estuvo integrada por una serie de símbolos que materializaban ideas o conceptos basados en la sistematizada observación de la naturaleza y en los mitos conservados por la tradición oral.

Las aves también fueron relacionadas con los rumbos del universo: El norte con el águila, el sur con el colibrí, el este con el ave quetzal y el oeste con la guacamaya; pero también se relacionaron con dioses: el colibrí con Huitzilopochtli, el quetzal con Quetzalcóatl, el tecolote con Mictlantecuhtli y el guajolote con Tezcatlipoca.

A los animales se les otorgaba, la cualidad de ser el doble de un dios y en ese sentido se podían aproximar a lo divino o entrar en contacto con ellos a través de ofrendas. En los más diversos pueblos, los animales fueron concebidos como símbolos y encarnaciones de energías divinas, a través ellos los dioses entraban en contacto con los hombres.

A la serpiente, por su forma y condición se le dio un significado plurivalente: celeste, terrestre e infraterrestre. Simbolizó aspectos concretos de la naturaleza, encarnó los grandes contrarios cósmicos y su armonía, lo que hace posible la existencia, también simbolizó la energía sagrada de la que participaron dioses y hombres.

¿Sabías que en la actualidad varias especies de animales se encuentran en peligro de extinción, como el delfín, el jaguar, el lobo marino, la tortuga marina, el berrendo, el quetzal y el venado, entre muchos otros?

¿Hoy en día qué podemos hacer para rescatar el pensamiento de amor a los animales, a la naturaleza y a la supervivencia del hombre?



11

El jaguar fue un animal con gran carga simbólica, ideológicamente estuvo ligado al agua y a la fertilidad de la tierra, también se creyó que una parte de su ser estaba relacionado con la oscuridad. Su piel moteada representó el cielo estrellado, aunque también se le relacionó con el inframundo.

El águila fue asociada con el Sol y la guerra, incluso existió una importante orden guerrera que tuvo por símbolo a esta ave. El lugar donde se depositaban los corazones ofrendados a las deidades solares se nombraba cuauhxicalli, la vasija del águila. Entre los zapotecos era conocida como Lira Guela, diosa de la fertilidad, las artes, los placeres y la penitencia.



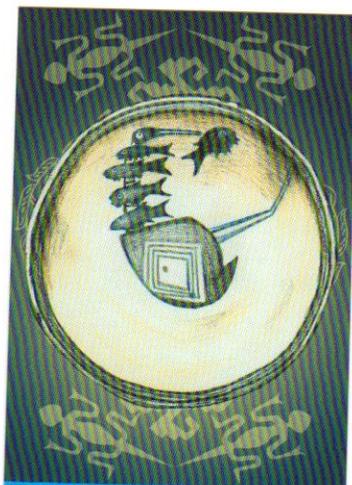
9

ANIMALES DEL MÉXICO ACTUAL

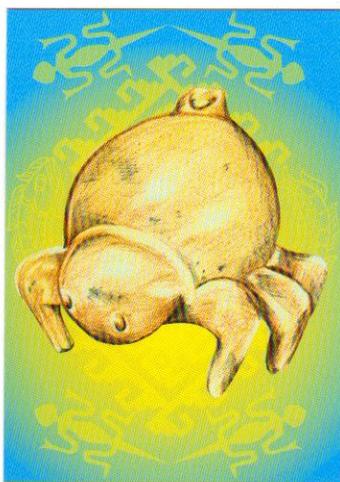
El hombre a lo largo de su historia, ha utilizado los elementos que la naturaleza le ha brindado, ha dependido de manera imperativa de ella. La fauna variada y abundante era respetada y se utilizaba para alimentar a hombres y dioses. El equilibrio natural fue posible porque no trataban de exterminar esta riqueza. Con su preservación atraían la benevolencia de las divinidades. El papel fundamental que tuvieron los animales en las leyendas, mitos, fábulas y cuentos es testimonio del sistema simbólico del México antiguo.

El mundo del hombre vinculado con su entorno natural, en el que desempeñaron un papel importante los animales, principalmente en el aspecto religioso se ha sustituido por valores económicos y sociales, provocando la indiferencia del hombre ante la desaparición acelerada de especies de plantas y animales que han roto el equilibrio natural, no obstante que con ello se ponga en riesgo su propia existencia.

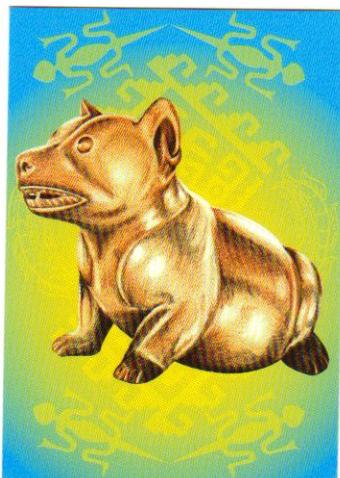
10



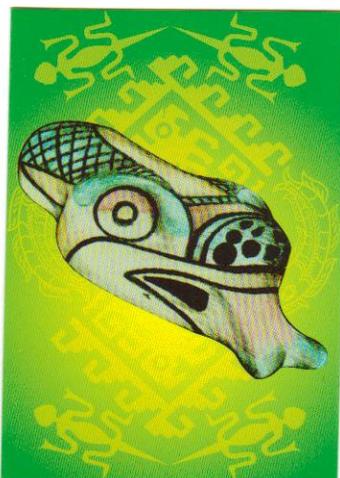
GARZA



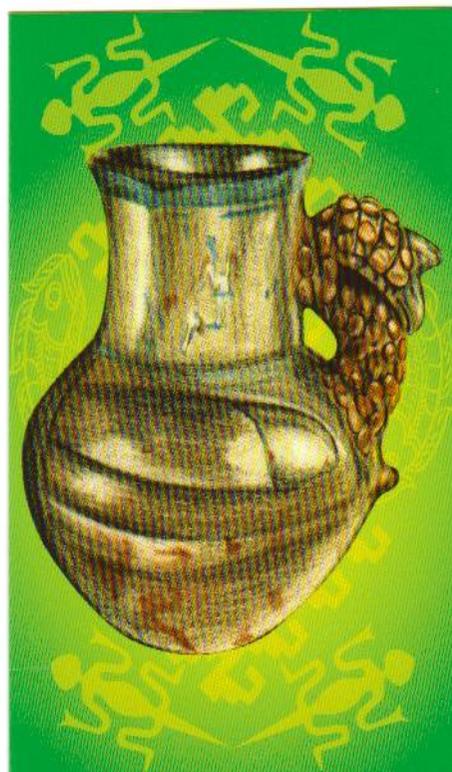
ARAÑA



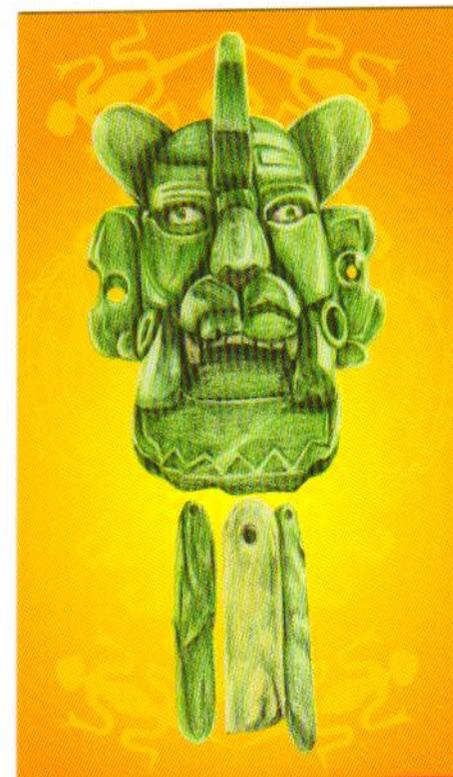
PERRO



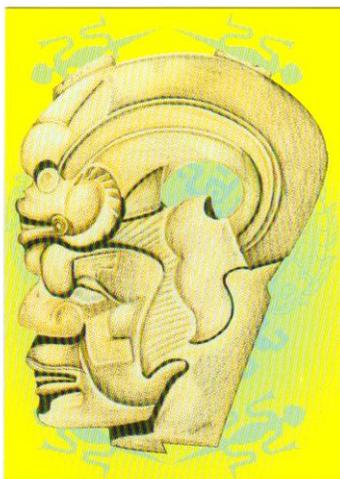
SERPIENTE



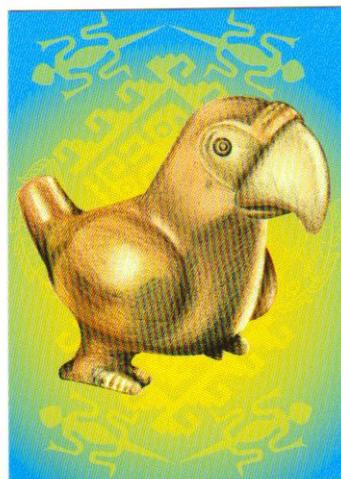
GUAJOLOTE



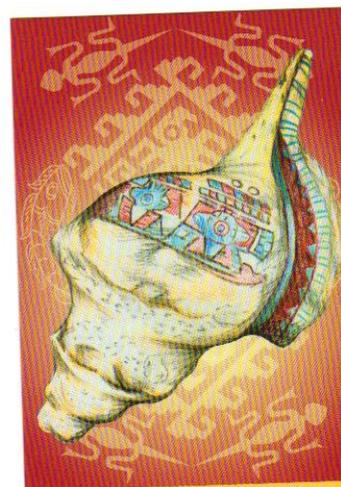
MURCIÉLAGO



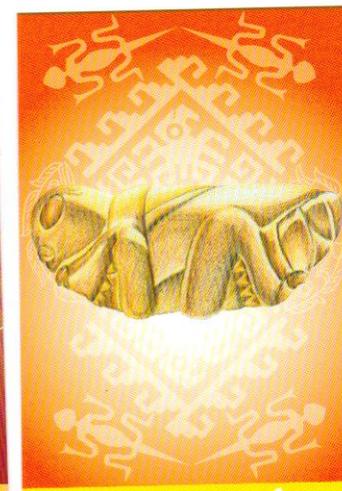
DELFIN



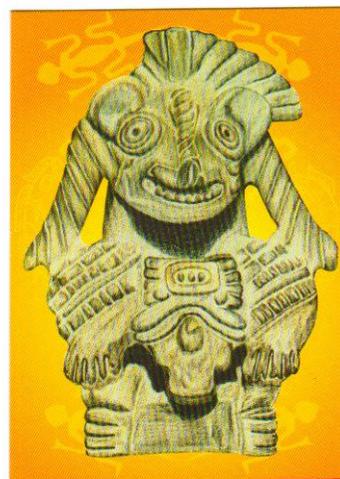
PERICO



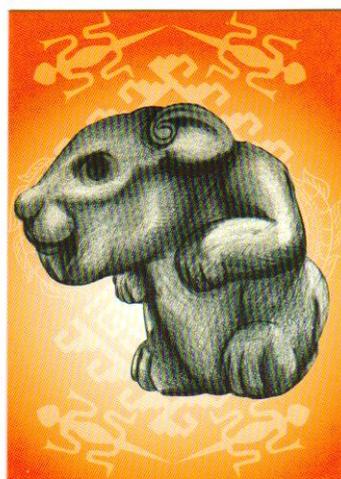
CARACOL



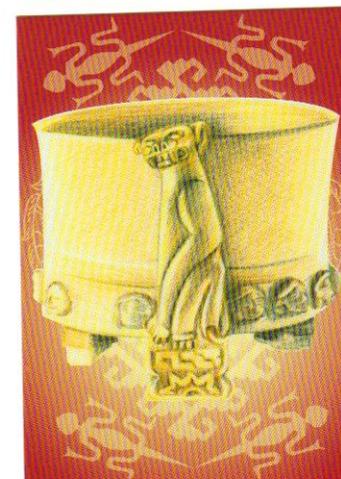
CHAPULÍN



TACUACHE



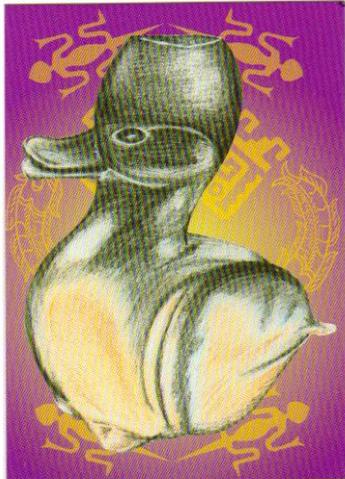
CONEJO



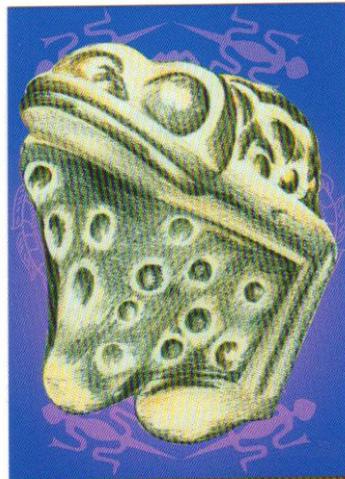
JAGUAR



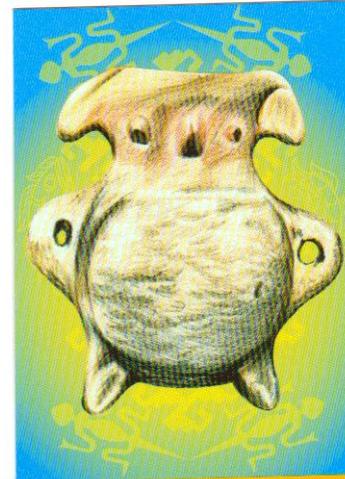
ÁGUILA



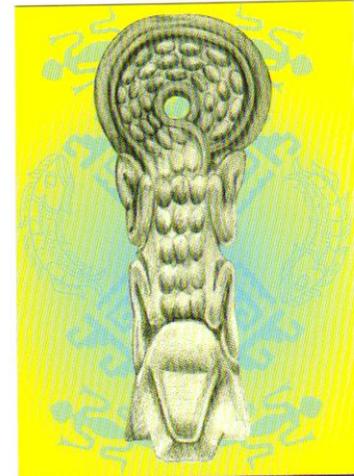
PATO



SAPO



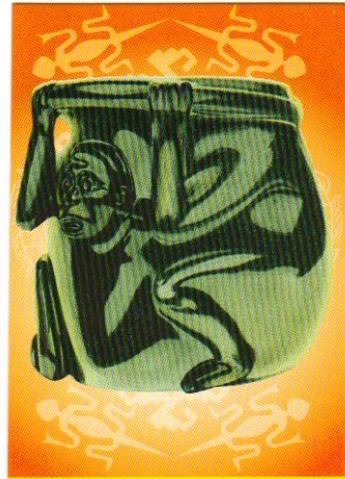
TECOLOTE



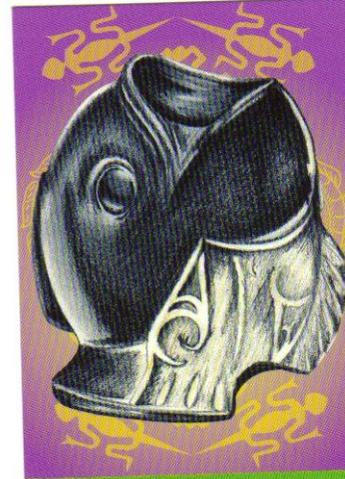
COCODRILO



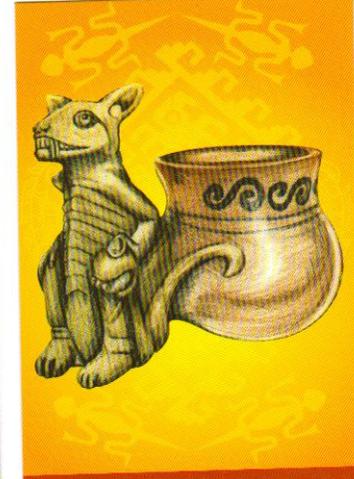
MARIPOSA



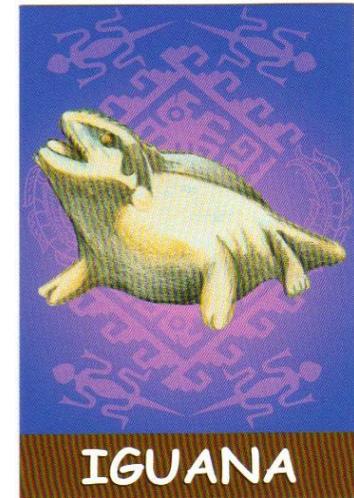
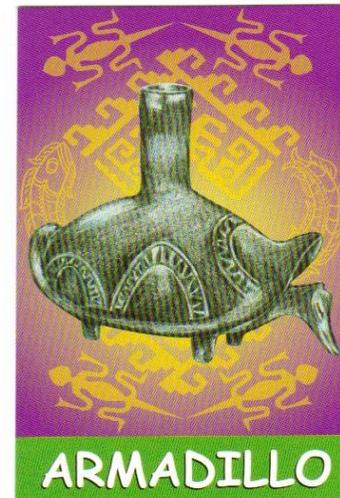
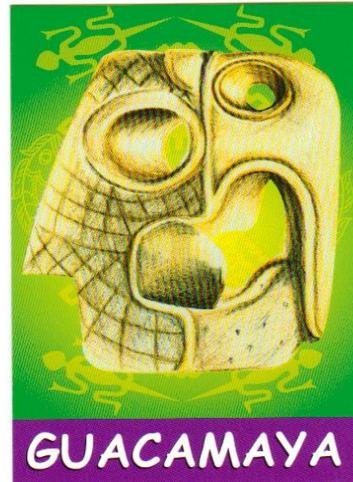
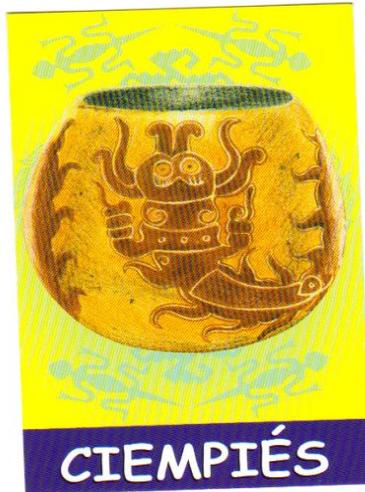
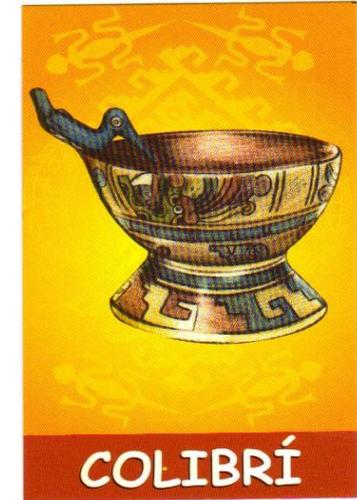
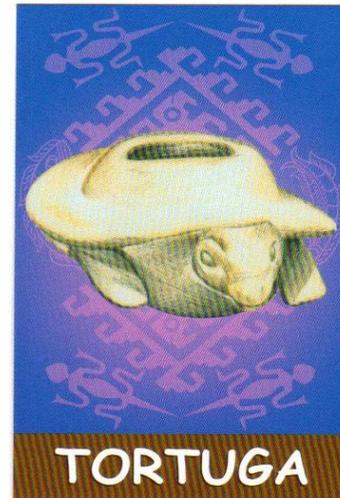
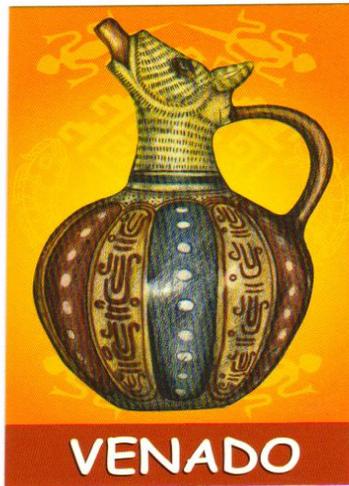
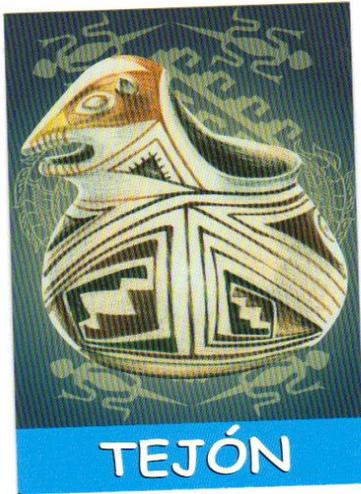
MONO



PEZ



COYOTE



AÑO 2003

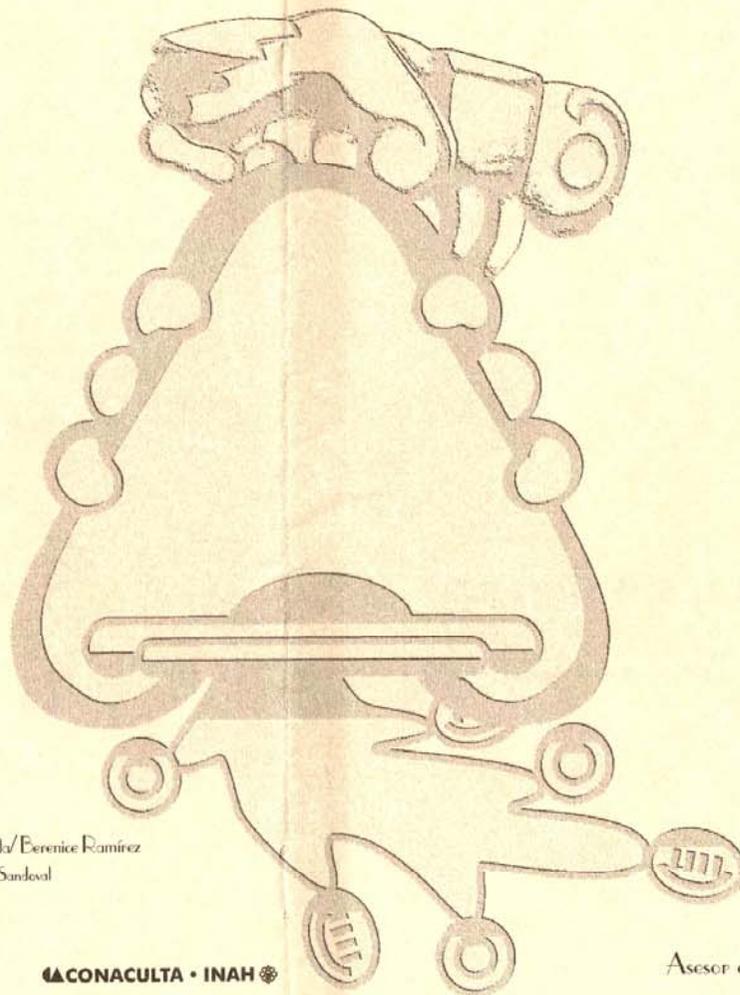
Estrategia “Los Museos y sus Amigos” ¿... Te gustaría descubrir los tesoros del Cerro del Chapulín ...?, para niños de 9 a 11 años.

Con motivo del Día Internacional del Museo 2003 “LOS MUSEOS Y SUS AMIGOS” se nos indicó a los asesores del turno vespertino que diseñáramos un material que hablara de los Museos del Bosque. Propuse un folleto cuyo hilo conductor fuera la ludo-historia que contextualizara y enlazara algunos elementos o rasgos de los acervos de los museos de Chapultepec, es decir, el Museo Nacional de Antropología, el Museo Nacional de Historia, el Museo de Historia Natural y el Museo Casa Carranza. **Para que así los visitantes y participantes al tener una idea general de los contenidos se identificarán con el proceso histórico-social de su localidad, de su país y de la humanidad. Asimismo, mediante preguntas generadoras de conocimiento se incentivó el análisis y reflexión de los temas y la resolución de los ejercicios.**

Elegí elaborar el material para los niños de 9 a 11 años y **sugerí la estrategia de ¿..Te gustaría descubrir los tesoros del Cerro del Chapulín..?.** En la que después de resolver un acertijo, descubrieron al personaje que es un chapulín, quién fue su guía en **la búsqueda de los tesoros entendiéndose por éstos, los testimonios históricos que facilitaron la recreación ludo-historia** mediante acertijos, una números y descubre, cápsulas informativas de **Entérate**, preguntas generadoras de aprendizaje descripciones y asociaciones empáticas de acuerdo a sus referentes personales.

Los jóvenes pasantes de diseño gráfico que materializaron la propuesta fueron Berenice Ramírez, Juan Carlos Aguilar, Fabiola Peralta con el apoyo de Ricardo Vargas y Martha Sandoval.

Aunque los participantes se mostraron contentos y resolvieron los ejercicios con facilidad y agrado, considero que fue mucho texto y pocos ejercicios didácticos considerando el perfil pedagógico de los niños de 9 a 11 años.



LOS MUSEOS Y SUS AMIGOS

Guía para niños de 9 > 11 años

Diseño: Juan Carlos Aguilar / Fabiola Perilla / Erenice Ramírez
Apoyo: Ricardo Vargas / Martha Sandoval

MUSEO NACIONAL DE ANTHROPOLOGÍA

Departamento de
Servicios Educativos

CONACULTA • INAH

Departamento de Servicios
Educativos

Asesor educativo: Ma. Teresa Hernández Alcántara

Día Internacional del Museo

Día Internacional del Museo

18 de mayo

18 de mayo

“Los museos y sus amigos”

Los museos y sus amigos



¡Bienvenido al Museo Nacional de Antropología!

En este mes de *los museos y sus amigos* estamos de fiesta celebrando el 18 de mayo, Día Internacional del Museo.

¿En esta ocasión especial, te gustaría descubrir los tesoros del Cerro del Chapulín?

Sí, magnífico. Entonces sigue las pistas que te ayudarán a lograrlo.

¡Atención... la aventura comienza!

¿Adivina quién soy? Soy un insecto de color gris amarillento, mido de 4 a 6 cm. de largo, tengo una cabeza gruesa, ojos grandes, antenas finas, alas con membranas y un tercer par de patas muy fuertes que me sirven para saltar, ¡ah! me alimento de vegetales. Vivo en lo alto de un cerro que tiene la forma de un chapulín, por eso el nombre de este lugar, en lengua náhuatl significa “Cerro del Chapulín”. Hace mucho tiempo en este bello lugar se edificó el palacio de verano de los gobernantes mexicas.

¡Ya sabes quien soy!, ahora... búscame. Rápidamente localiza la sala Mexica.

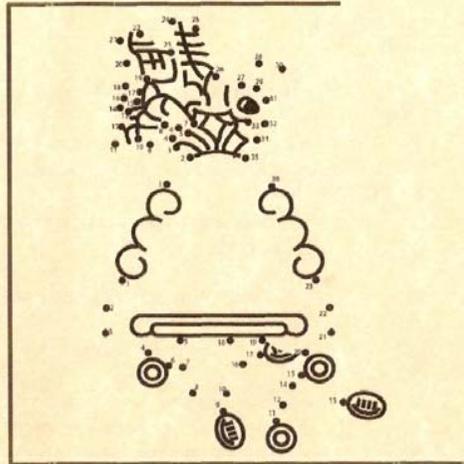
Los mexicas, al igual que todos los pueblos de cualquier parte del mundo sintieron la necesidad de trascender, es decir, dejar huella de lo que hicieron en vida; de cómo se explicaron el transcurrir del tiempo desde su nacimiento hasta la muerte. Para ello recurrieron a diferentes maneras de expresión y diversas formas y materiales como: las figuras en barro, los trabajos hechos con plumas, los mosaicos elaborados con piedras preciosas y conchas, las esculturas talladas en madera y las cinceladas en piedra.

Los hechos y temas importantes se registraban en los *amoxtli* o libros sagrados llamados también códices, en los cuales empleaban su sistema de escritura con base en figuras, colores, sonidos y signos.

¡Encuentrame!

Estoy dentro de una vitrina en el códice de la *Tira de la Peregrinación*, me puedes identificar porque estoy parado sobre un cerro de donde brota agua .

Con tu lápiz sigue los números que me harán aparecer.



Entérate...

Moctezuma Xocoyotzin tenía para su recreo y esparcimiento un museo de historia natural en el que coleccionó una gran variedad de bosques, flores, gran diversidad de animales y también seres humanos con características físicas diferentes como los albinos, jorobados y enanos.

Muy bien amigo, ahora juntos continuaremos descubriendo mis tesoros.

¿Y a ti qué te gusta coleccionar?

¿Cuáles son tus tesoros?

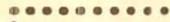
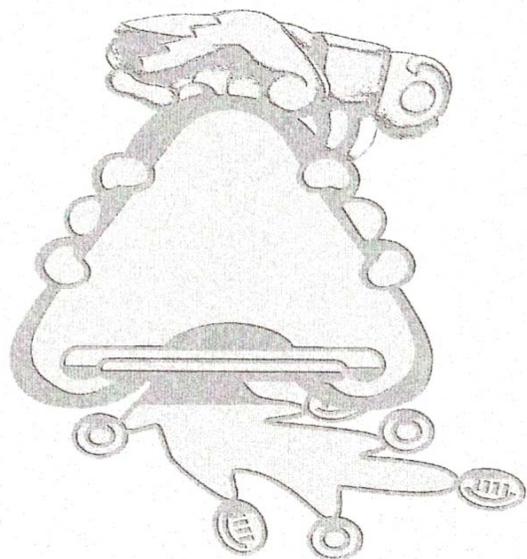
¿Con qué amigos los compartes?

¿En dónde los guardas?

Ubicación
Ubicación
de los
de los

MUSEOS





Los mexicas creían que Huitzilopochtli “el colibrí del sur” era su dios protector. A él le construyeron magníficos templos y le hacían grandes fiestas en las que le ofrecían muchos regalos, cantos y bailes.

¿Quieres saber cómo era el dios Huitzilopochtli? A toda velocidad dirígete a la entrada de la sala y localiza el Teocalli “la casa del dios”, que es un templo representado en una maqueta de piedra.

Cuidadosamente obsérvalo. En la parte superior al centro se aprecia el relieve del Disco Solar y a los lados dos personajes, a la derecha el gobernante Moctezuma, representado como el dios Tezcatlipoca que cubre su cabeza y parte de la cara con un yelmo que tienen la forma de cabeza de jaguar, y a la izquierda el dios Huitzilopochtli, personificado por un joven guerrero con el yelmo de colibrí con el pico abierto, le falta un pie que está sustituido por “una serpiente de fuego” que es su arma característica.

En este momento, imagina que puedes platicar con el templo y pregúntale:

1. ¿Para qué servías?

2. ¿Quieres ser mi amigo, qué me podrías platicar de los mexicas?

Déjame decirte que los mexicas construyeron un templo circular con fines rituales y astronómicos dedicado al dios Huitzilopochtli, localizado debajo de la torre llamada Caballero Alto, ubicada en el centro del Castillo, que ahora es el Museo Nacional de Historia. En este museo también guardo tesoros que narran la historia de México desde la llegada de los españoles hasta la Revolución de 1910.

Ahora continuemos nuestra búsqueda por el Museo Nacional de Antropología en donde existen otros tesoros como son los huesos de un animal de gran tamaño que vivió durante la edad de hielo. ¿Te gustaría conocerlos e imaginar cómo probablemente lo cazaron? Bien, entonces rápidamente dirígete a la sala de Poblamiento de América.

AÑO 2004.

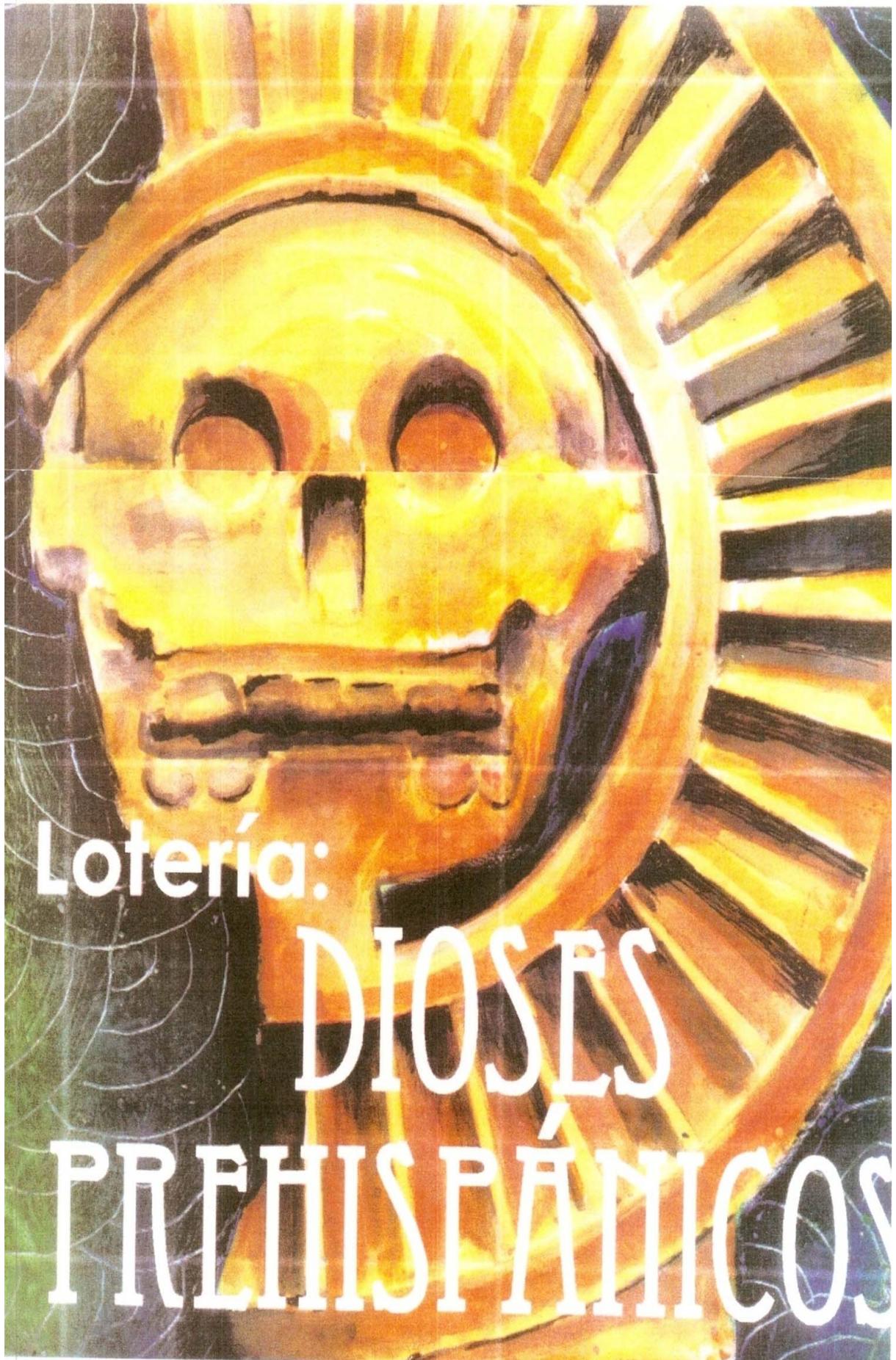
Estrategia “Los Dioses del México Antiguo”: Lotería Dioses Prehispánicos, dirigida a niños de 6 años en adelante, jóvenes y adultos.

Para el año 2001 propuse el proyecto **Los dioses del México Antiguo, con la finalidad de propiciar prácticas educativas creativas que facilitaran la comprensión del pensamiento religioso de los antiguos mexicanos.** Éste se concretó hacia el año 2004-2005 en un juego de Lotería de Dioses Prehispánicos con propósitos lúdico-educativo dirigido a niños de 6 años en adelante, jóvenes y adultos. El juego contiene 45 dioses la mayoría de ellos expuestos en las salas del Museo Nacional de Antropología: Mexica, Los toltecas y su época y Culturas de Oaxaca. Otros fueron tomados de los códices Borbónico, Borgía y Dresde La lotería se compone de 45 barajas y 8 cartas. En cada carta se encuentra el nombre del dios además de elementos de información complementaria como pueden ser la cultura a que pertenece así como una leyenda, relacionada con los atributos de los dioses para ser contada.

El participar en el desarrollo de la propuesta fue muy enriquecedor a nivel humano y profesional porque fue un ejemplo de trabajo conjunto en el que colaboraron mis compañeros: Lulú Luna quién redactó las leyendas y Luis Ávila, las pasantes de diseño gráfico egresados de la FES “Acatlán” Karla Patricia Godoy Rangel y Luz Adriana Zepeda Ortega, la pasante de pedagogía Rosa Elena, egresada de la Universidad Pedagógica Nacional; los compañeros de la Biblioteca del INAH que nos apoyaron facilitando la consulta del acervo, la asesoría del arqueólogo Felipe Solís Olguín Director del Museo y la coordinación de la jefa del Departamento de Servicios Educativos, Alejandra Razo Valdez.

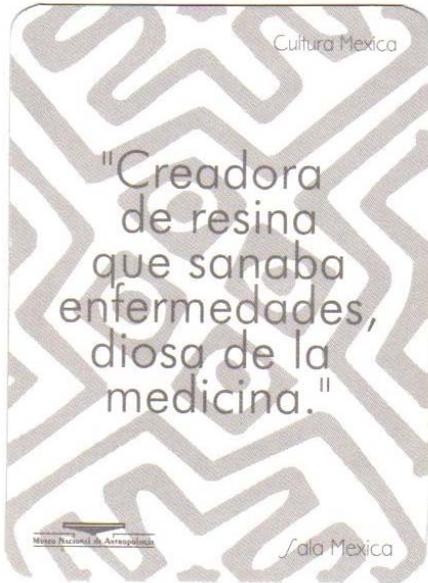
Tuve la oportunidad de practicar el juego de la Lotería: Dioses Prehispánicos antes y después de la visita guiada al Museo con diferentes grupos de diversos grados e incluso grupos de maestros y me dí cuenta que se les facilitó más en primer lugar identificar a los dioses por asociación de imagen, en segundo lugar por su indumentaria, y en tercer lugar por el significado de algunos de sus nombres y por sus atributos. Es decir, se les

dificultó identificarlos por la leyenda cantada de sus atributos, lo que ameritó que se enfatizará más este aspecto durante el recorrido por las salas. También me dí cuenta que si el Asesor Educativo que acompañó al grupo durante la visita al Museo aplicaba el juego se obtenían mejores resultados, ya que los niños y adultos identificaron más dioses y con mayor rapidez.



Lotería:

DIOSSES PREHISPÁNICOS



Cultura Mexicana

"Protector enviado,
dios favorecedor
de cosechas,
nuestro señor es
el desollado."

Cultura Mexicana

Cultura Mexicana

"Centro del
universo,
de color rojo,
es dios
del fuego."

Cultura Mexicana

Cultura Mexicana

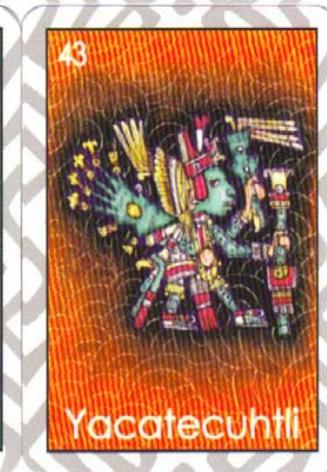
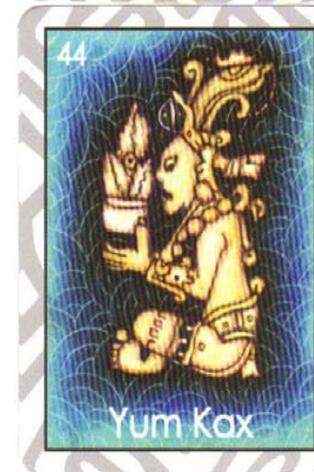
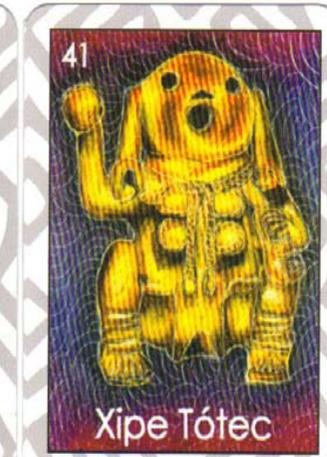
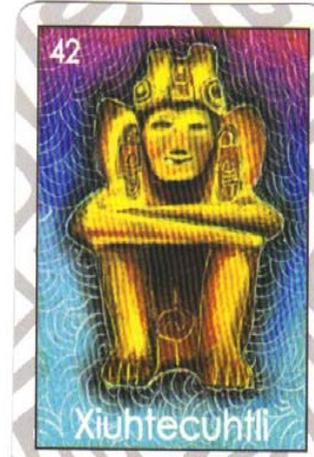
"Dios
acompañante
de mercaderes
y caminantes."

Cultura Mexicana

Cultura Mexicana

"Joven de altura,
dios maya
del maíz y
de la agricultura."

Cultura Mexicana





Cultura Mexica

"Embellece el surco y pronostica buen futuro, la diosa del maíz maduro."

Museo Nacional de Antropología y Arqueología

Yola Mexica

"Grandes honores para el Señor de los caracoles."

Museo Nacional de Antropología y Arqueología

Códice Borgia

Cultura Nahuatl

"Aparece entre neblina, Venus de la mañana, es la estrella matutina."

Museo Nacional de Antropología y Arqueología

Códice Borbónico

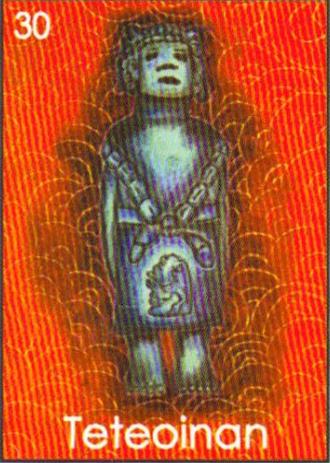
Cultura Mexica

"Su poder aterra, espejo humeante el dios de la guerra."

Museo Nacional de Antropología y Arqueología

Yola Mexica

30



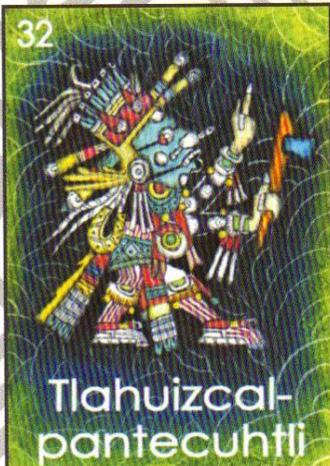
Teteoinan

29



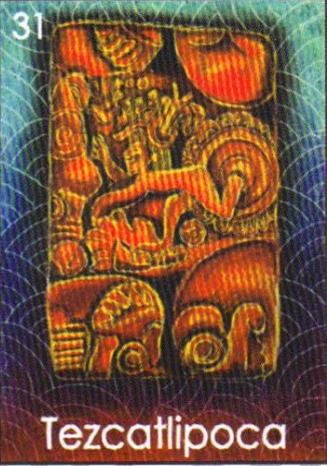
Tecuciztécatl

32



Tlahuizcalpantecuhtli

31



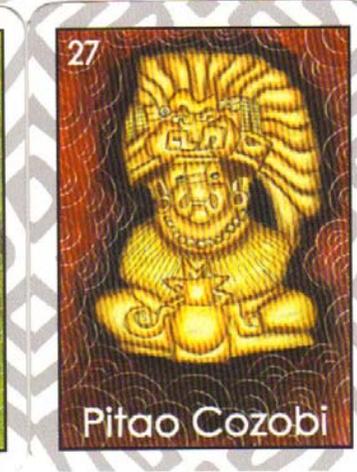
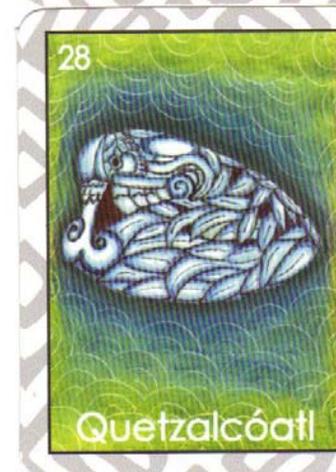
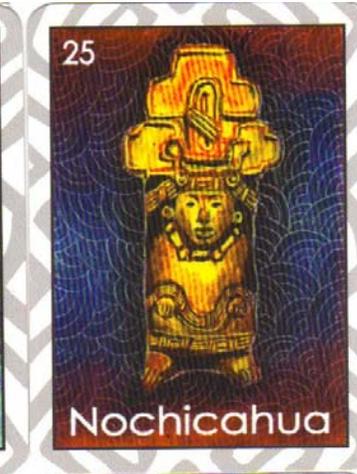
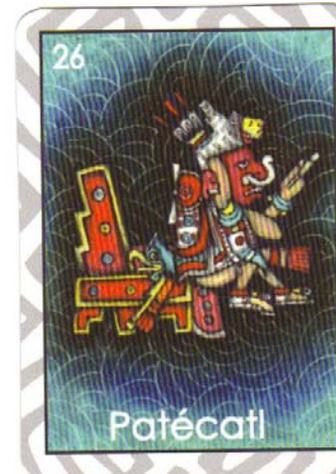
Tezcatlipoca

"Plumas
de dos en dos,
euforia en
el rostro,
del pulque
es dios."

"Tu cuidado
es basto,
protectora
de la vida,
diosa zapoteca
del parto."

"Viento y travesía,
serpiente
emplumada,
símbolo de
sabiduría."

"De la
alimentación
es raíz, mazorcas
lleva en su
tocado,
dios zapoteca
del maíz."



Cultura Mexica

"El pulque creó y en diosa del maguey se convirtió."

"Procura la enseñanza de sonidos y movimientos, dios de la música y la danza."

San Mateo de Guadalupe Códice Laud San Mateo de Guadalupe 7 de México

Cultura Teotihuacano

"Serpiente de nubes, dios de la vía láctea que el firmamento cubre."

"De la tierra ausente, en el intramundo presente, el dios teotihuacano de la muerte."

San Mateo de Guadalupe Códice Borja San Mateo de Guadalupe 8 de Teotihuacan

22



Mayahuel

21



Macuilxóchtli

24



Mixcóatl

23



Mictlantecuhtli

"Bella diosa álada, protectora de guerreros, es mariposa de obsidiana."

Manuscript of the Dresden Codex Códice Dresde

"Cuchillo ritual de la clase sacerdotal, es el dios pedernal."

Manuscript of the Dresden Codex Códice Dresde

"Rasgos inconfundibles: ojos, cuerda y mancha, del suicidio diosa es."

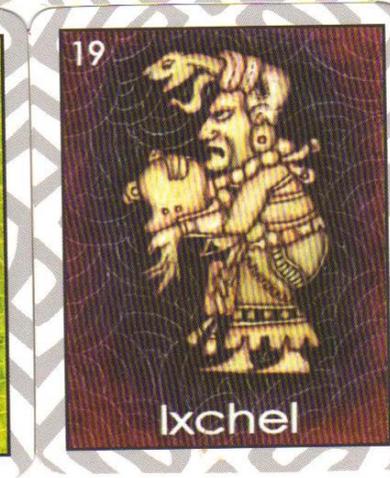
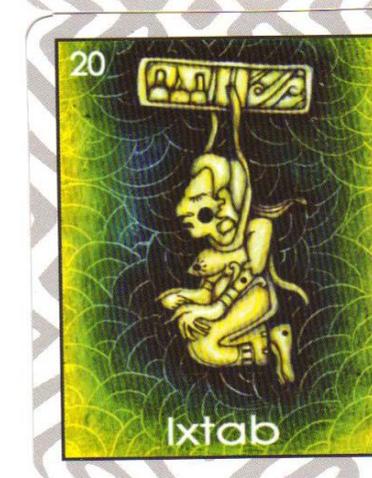
Cultura Maya

Manuscript of the Dresden Codex Códice Dresde

"Se refleja en la laguna tu majestuoso tocado, diosa maya de la luna."

Cultura Maya

Manuscript of the Dresden Codex Códice Dresde



Cultura Teotihuacana

"En su brasero
porta el fuego,
el dios viejo."

Museo Nacional de Antropología e Historia
Códice Borbónico

"Le gusta bailar
y la sensualidad
despertar
es dios de la
sexualidad."

Museo Nacional de Antropología e Historia
Códice Borbónico

Cultura Maya

"Arriba cuida
con celo,
de la vida
creador,
dios maya
del cielo."

Museo Nacional de Antropología e Historia
Códice Dresde

"Simboliza al Sol
y de la guerra
es dios,
colibrí del
Sur."

Museo Nacional de Antropología e Historia
Códice Borbónico

14



Huehuetéotl

13



Huehucóyotl

16



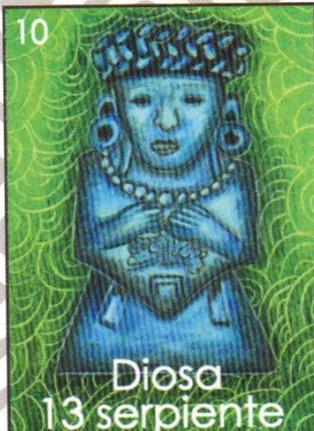
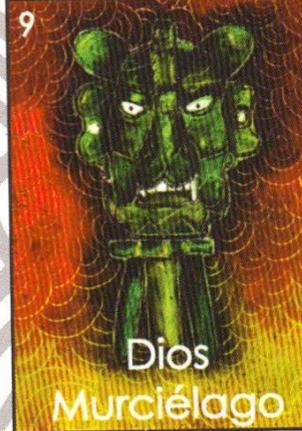
Itzamná

15



Huitzilopochtli

<p>Cultura Zapoteca</p> <p>"Brinda bienestar y seguridad, diosa zapoteca de la fertilidad."</p> <p>Museo Nacional de Antropología</p> <p>Salida Oaxaca</p>	<p>Cultura Zapoteca</p> <p>"De vuelo profundo, en cuevas habita, dios zapoteca del inframundo."</p> <p>Museo Nacional de Antropología</p> <p>Salida Oaxaca</p>
<p>Cultura Maya</p> <p>"Representa el trueque, la economía ejerce, dios maya de los mercaderes."</p> <p>Museo Nacional de Antropología</p> <p>Código Dresden</p>	<p>Cultura Mexica</p> <p>"En el rostro su poder se siente y árboles mueve el dios del viento."</p> <p>Museo Nacional de Antropología</p> <p>Salida Mexica</p>

<p>10</p>  <p>Diosa 13 serpiente</p>	<p>9</p>  <p>Dios Murciélago</p>
<p>12</p>  <p>Ekchuac</p>	<p>11</p>  <p>Ehécatl</p>

Cultura Mexica

"Escultura imponente, falda de serpientes, diosa de vida y muerte."

Museo Nacional de Antropología e Historia

Fala Mexica

Cultura Mexica

"Su valor es alto, ya que representa mujeres muertas en el parto."

Museo Nacional de Antropología e Historia

Fala Mexica

Cultura Mexica

"Luce hermosa con sus cascabeles, de la luna es diosa."

Museo Nacional de Antropología e Historia

Fala Mexica

Cultura Zapoteca

"Rayo y estruendo, dios zapoteca de la lluvia y el trueno."

Museo Nacional de Antropología e Historia

Fala Oaxaca

6



Coatlicue

5



Cihuateteo

8



Coyolxauhqui

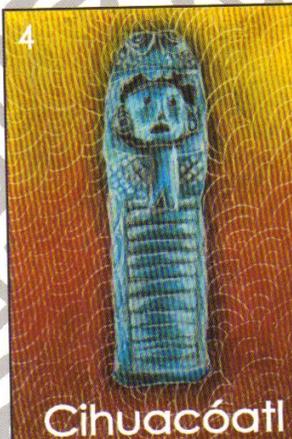
7

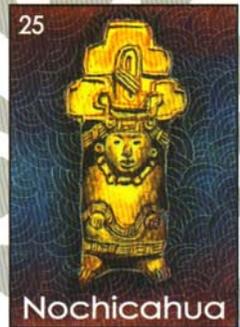
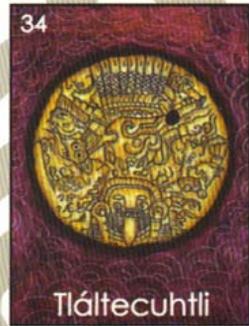
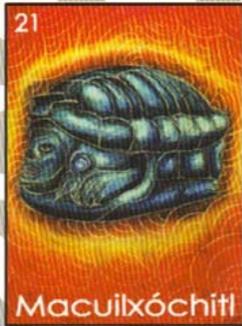


Cocijó

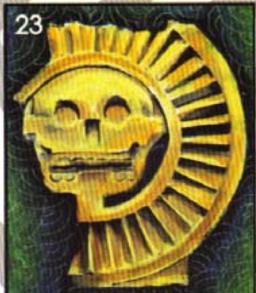
<p>Cultura Mexica</p> <p>"Falda de piedras verdes, esposa de Tláloc, diosa de aguas corrientes."</p> <p>Museo Nacional de Antropología Jalisco México</p>	<p>Cultura Maya</p> <p>"Llega inesperadamente, al elegido señala el dios maya de la muerte."</p> <p>Museo Nacional de Antropología Códice Dresde</p>
---	--

<p>Cultura Mexica</p> <p>"Símbolos encierra, vida representa, es la diosa de la tierra."</p> <p>Museo Nacional de Antropología Jalisco México</p>	<p>Cultura Mexica</p> <p>"Alimento seguro en los verdes campos, diosa del maíz maduro."</p> <p>Museo Nacional de Antropología Jalisco México</p>
---	--

<p>2</p>  <p>Chalchiutlicue</p>	<p>1</p>  <p>Ah Puch</p>
<p>4</p>  <p>Cihuacóatl</p>	<p>3</p>  <p>Chicomecóatl</p>

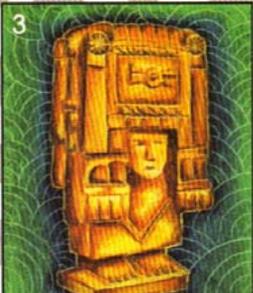






23

Mictlantecuhtli



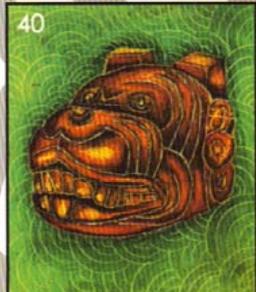
3

Chicomecóatl



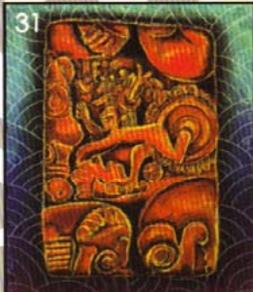
44

Yum Kax



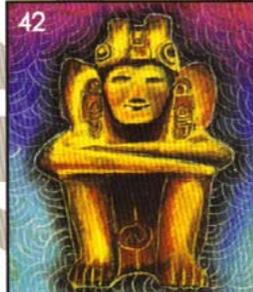
40

Xólotl



31

Tezcatlipoca



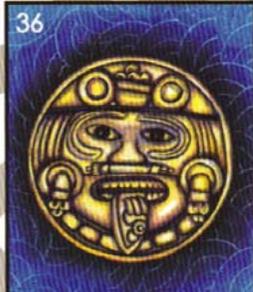
42

Xiuhtecuhli



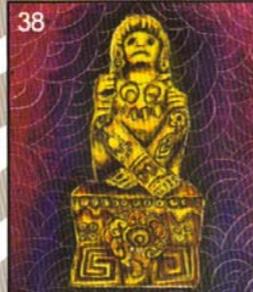
16

Itzamná



36

Tonatiuh



38

Xochipilli



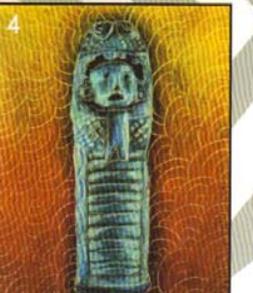
30

Teteoinan



8

Coyolxauhqui



4

Cihuacóatl



31

Tezcatlipoca



10

Diosa 13 serpiente



29

Tecuciztécatl



15

Huitzilopochtli



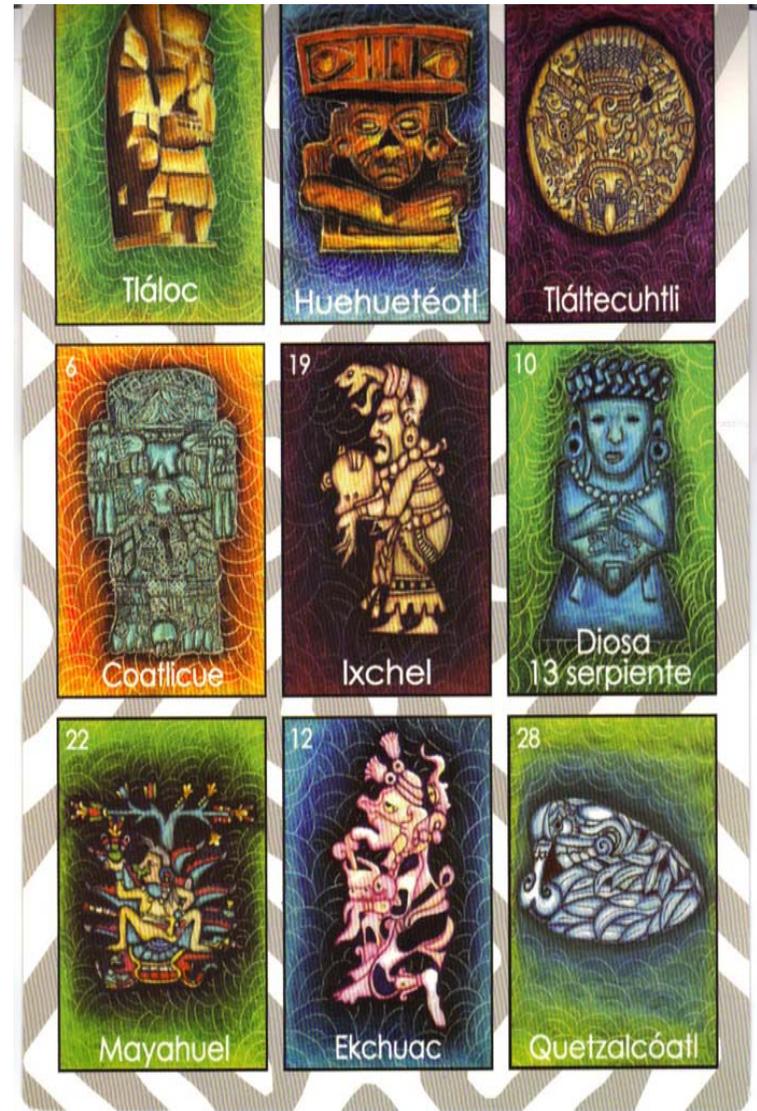
27

Pitao Cozobi



18

Itzpapálotl



AÑO 2006.

Estrategia “Pintura en Amate”. Taller Familiar- Sabatino de Verano, Tonalámatl: ¡Dale Forma y Color a tu Suerte!..

Con la finalidad de dar seguimiento a **uno de los objetivos del Departamento de Servicios Educativos que consiste en fortalecer la vinculación del Museo con la comunidad de manera activa por medio del diseño y aplicación de juegos didácticos temáticos.** Aproveché el período de los Talleres de Verano del año 2006 para proponer y desarrollar los días sábados por la tarde la **estrategia lúdica de ¡Dale forma y color a tu suerte!. Pintura en amate** de una sesión con duración de tres horas, dirigido al público familiar. Trabajar con **grupos heterogéneos** fue todo un reto, pues es necesario **elaborar junto con los participantes un discurso histórico cuyo hilo conductor contextualice a los objetos dándole su significado social comprensible a los referentes de los integrantes del grupo.**

De tal manera, que después de darles la bienvenida, mediante una plática de sensibilización, introducción y de diagnóstico inicial para saber que tanto conocían del tema además de qué tanto les motivaba, les comenté en que consistía el taller. Y después los invité a viajar en la máquina del tiempo para vivenciar un día en vida cotidiana de un niño mexicana, lo que nos permitió acercarnos de manera sencilla a los conocimientos que los mexicas lograron en astronomía y que plasmaron mediante escritura pictográfica recurriendo a la tradición pictórica en el Tonalámatl, es decir, en el libro de los destinos y de cómo éste influía en el desarrollo de su vida diaria.

De manera empática los exhorté a jugar a adivinar su destino para lo cual prepare la representación de los veinte días del mes y sus respectivos suertes en unas tarjetas dentro de una bolsa, luego ellos metieron la mano a la bolsa y sacaron una tarjeta en la que leyeron su fortuna, recuerdo la cara de asombro o desencanto de algunos de los participantes. Por lo que les comente que a diferencia de los mexicas ellos tenían la posibilidad de cambiar su suerte y darle el color que desearan.

Entonces en el Área de Servicios Educativos procedimos a elaborar dos separadores en papel amate, en uno crearon el glifo que les había tocado

al azar y en el otro después de revisar la recreación en papel amate del Tonalámatl que previamente les preparé y que contenía los 20 glifos y sus destinos, eligieron el que más les gustó o representó su ideal de suerte, lo reprodujeron y luego le dieron color. Más tarde, lo perforaron para colocar el estambre. El cierre del taller se hizo con la reflexión de que cada quién se forja su propio destino.







AÑO 2006.

Estrategia Revelarte un Mundo de Imágenes para Ti “Revelarte: El agua y sus representaciones en el México Antiguo”, para niños de 9 a 11 años

El Museo Nacional de Antropología mediante el Departamento de Servicios Educativos respondió a la invitación del Museo Nacional de Arte para participar como año con año en el evento de verano, en esta ocasión denominado **REVELARTE: UN MUNDO DE IMÁGENES PARA TI**. Así teniendo como uno de sus **propósitos establecer vínculos de comunicación y trabajo en equipo con los Museos del Circuito para niños**. Diseñamos **estrategias ludo-históricas teniendo como tema central el agua**, su importancia en el desarrollo del hombre en general y en particular entre los antiguos mexicanos y como a partir de considerarse un vital líquido fue representado entre las diferentes culturas de Mesoamérica. En esa ocasión tuve la oportunidad de trabajar al lado de Luis Ángel Alba Villagómez pasante de diseño gráfico quien después de un recorrido de sensibilización e introducción al tema por las salas de Preclásico en el Altiplano Central, Teotihuacan y Maya, me ayudó a concretar la propuesta, que describe a los dioses del agua en el altiplano: Tláloc y su compañera Chalchiuhtlicue, en Oaxaca entre los zapotecas Cocijo, en la Región del Golfo entre los totonacos Tajín y entre los mayas Chaac. **Incluye acertijos, imágenes a complementar, búsqueda de personajes-deidades, descripciones, trabalenguas, dibujos de complementación y un cruci-agua**. Es decir, el objetivo de la estrategia fue que los niños de 9 a 11 años construyeran su conocimiento poniendo en práctica sus competencias y habilidades.



**MUSEO NACIONAL
DE ANTROPOLOGÍA**



**El Agua y sus
representaciones
en el México Antiguo**

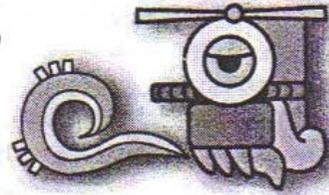
9 a 11 años

Este Museo cuenta con veintidos salas que te hablan del pasado y presente de México, en el que yo Tláloc "Dios de la Lluvia" he realizado una tarea muy importante.

Vivo en el interior de los cerros junto con mi esposa Chalchiuhtlicue y los 4 Tlaloques y desde ahí dejo caer las gotas de lluvia que son el "líquido precioso de vida" sobre la tierra para que las semillas crezcan y los mexicanos tengan los alimentos necesarios para sobrevivir.



En el México Antiguo me representaron de diferentes maneras según la región y mi nombre variaba de acuerdo al pueblo. Entre los zapotecos me llamaban Cocijo, para los totonacos era Tajín, los nahuas me conocían como Tláloc y era Chaac para los mayas.

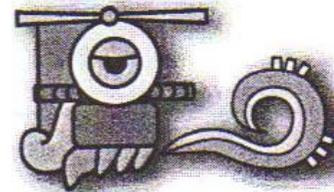


¿QUIERES SABER CUÁL ES MI REPRESENTACIÓN MÁS ANTIGUA?

Dirígete a la sala Preclásico en el Altiplano Central.

Camina desde la entrada 15 pasos de frente y búscame en la tercera vitrina.

¿Ya me identificaste?
Me llamo PreTláloc; ahora completa mi imagen en el botellón.



A toda velocidad dirígete a la Sala de Teotihuacan.

Los teotihuacanos también me hacían fiestas, danzas, me daban ofrendas y se imaginaron que vivía en un paraíso llamado Tlalocan, lugar en el que abundaba el agua, la vegetación exuberante y era habitado por animales relacionados con el líquido precioso.

¿Ya lo encontraste?

Obsérvalo, en la parte superior del mural estoy yo Tláloc, como personaje principal a mis costados aparecen mis ayudantes, que son sacerdotes ricamente ataviados llamados Tlaloques.

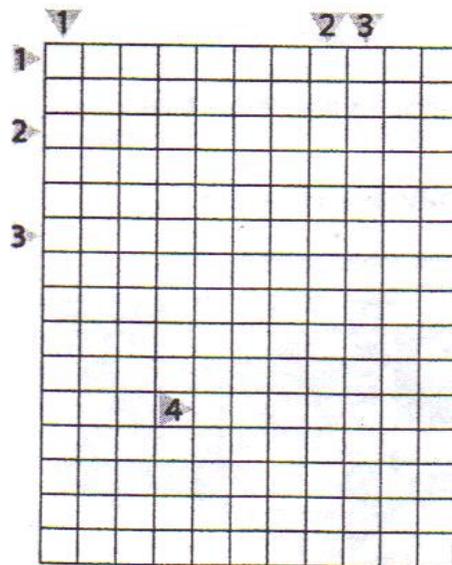
Descubre los animales ahí representados y escribe sus nombres sobre las líneas:

En el México Antiguo se pensaba que las personas cuya muerte estaba relacionada con el agua como los ahogados, los fulminados por un rayo, los que morían de reumatismo, diarrea, gota o hidropesía eran mis elegidos para habitar en mi paraíso y llevar una vida de eterno gozo y disfrute jugando, cantando, tomando el sol, nadando o correteando mariposas.

Practica con tus amigos este trabalenguas:

**TLÁLLOC Y SUS TLALOQUES VIVEN EN
EL TLALOCAN
EN EL TLALOCAN VIVEN TLÁLLOC Y
SUS TLALOQUES
EL QUE NO ENCUENTRE EL
TLALOCAN
DEL PARAÍSO SE PERDERÁN.**

¡Ahora pon en juego tus habilidades y resuelve el siguiente **CRUCI AGUA!**

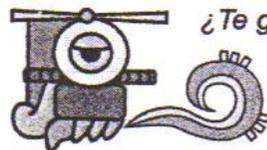


VERTICALES.

1. Nombre del "Dios de la Lluvia".
2. Trabajo de la tierra.
3. Esposa de Tláloc.
4. Lugar de culto a los dioses del agua.

HORIZONTALES

1. La pintura del Tlalocan está en la sala de:
2. Líquido precioso de vida.
3. Dios de la lluvia entre los mayas.
4. El Tlalocan es una pintura:



¿Te gustaría conocer más acerca de mí?

¡REGRESA PRONTO!

Asesora educativa: María Teresa Hernández Alcántara
Diseño: Luis Angel Alba Villagómez

AÑO 2007.

Estrategia Culturas de la Costa del Golfo: “Guía T en la Sala Culturas de la Costa del Golfo”. Hojas Temáticas de Auto conducción para: niños de 6 a 8 años, 9 a 11 años y adolescentes de 12 a 15 años.

La puesta en marcha del proyecto Guía T obedeció a la necesidad de ofrecer alternativas de servicio ante la gran demanda de los escolares que solicitan la visita guiada, la orientación o asesoría para resolver tareas o bien la compra de un material que les sirva de consulta y que puedan llevar a casa. Se pensó en materiales que considerando los perfiles pedagógicos de los tres rangos de edad, **funcionaran como hojas temáticas de auto-conducción que facilitaron el acercamiento recreativo-cultural a los objetos de la Sala Culturas de la Costa del Golfo, motivaran el interés por la investigación mediante el descubrimiento de los objetos y estimularan sus competencias y habilidades en la construcción de conocimientos. Pero que además ampliaran la información de los libros escolares.**

Las propuestas se materializaron gracias a Arturo González Díaz pasante de diseño gráfico a quién invité a que me acompañará en algunas de mis visitas guiadas a escolares, como parte de una estrategia de sensibilización. Para tiempo después, darle a leer la propuesta e invitarlo a recorrer juntos la Sala Culturas de la Costa del Golfo, platicar con detalle cual era la intención del material y afortunadamente logramos hablar el mismo idioma.

Así los niños de las diferentes edades y los adolescentes auxiliándose de las hojas de auto-conducción Guía T en la Sala de las Culturas del Golfo descubrirían los objetos de la sala de manera lúdica, poniendo en juego sus habilidades en la construcción de conocimientos: mediante textos de contenido, jugaron a las escondidillas, resolvieron acertijos, jugaron a descubrir personajes uniendo números, a partir de preguntas generadoras de conocimiento se motivó la reflexión y se propiciaron analogías de acuerdo a sus referencias personales, jugaron a vestir a un personaje de otra época, jugaron a imaginar y recrear sonidos musicales con los que crearon

una rola para la Diosa Tlazoltéotl y aprovecharon para solicitarle una ilusión de amor.

En esa ocasión, por medio, de las estrategias lúdicas descritas se invitó a los escolares a vivenciar un recorrido por la Costa del Golfo en un viaje con todo pagado al pasado de México.

Así a lo largo de estos años he podido pensar y efectuar varias estrategias que permitieron al niño, al joven y al anciano acercarse al pasado prehispánico y al mundo indígena, lo que contribuyó a la conciencia de identidad nacional y a pensarse como seres históricos.

Sala Culturas de la Costa del Golfo



Hace mucho tiempo los olmecas vivieron en lo que actualmente son los estados de Veracruz y Tabasco, región de clima selvático tropical con abundantes lluvias, ríos, zonas pantanosas y una gran variedad de animales como el tapir, el venado, el perro, el jaguar, la serpiente, el mono araña, el cocodrilo, el robalo, la mojarra, la tortuga, el pelicano, etcétera.

A los olmecas también se les conoce como "habitantes de la región del hule" porque en esa zona abundaba el árbol del hule. Para resolver sus problemas de alimentación los olmecas cazaban, pescaban y cultivaban el maíz, cacao y otros vegetales. Además obtenían productos de otros lugares mediante el intercambio comercial.

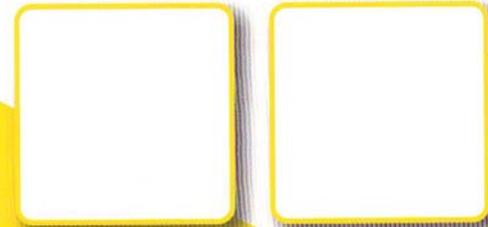


¿Quieres jugar a las escondidillas?

¡Ayúdame a encontrar a mis amigos los animales!, irás rápidamente localiza la sala Culturas de la Costa del Golfo! Ahora, ¡encuéntralos y dibújalos!



Es un reptil que vive dentro y fuera del agua, mide de 4 a 5 metros de largo, con piel escamosa y muy dura de color verdoso con manchas amarillas o rojizas; tiene los dedos de las patas posteriores ligados por una membrana, una cola vigorosa y el hocico grande con muchos dientes fuertes y afilados.



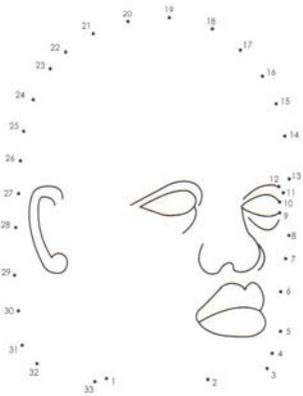
Es un mamífero de manos y patas muy semejantes al del ser humano, con cola larga que le sirve para colgarse de las ramas de los árboles, es juguetón, travieso y el tenerlo en las casas y palacios atraía la buena suerte.

¿Quieres saber cómo los olmecas trabajaban la piedra? ¡Es algo sorprendente!

Los habitantes de la región del hule trabajaron la piedra empleándola en la escultura y la arquitectura, auxiliándose de herramientas como el martillo y el cincel. Esculpiron grandes monumentos de piedra de una sola pieza, como las llamadas cabezas colosales, algunas de ellas pesan más de veinte toneladas (veinte mil kilogramos).



¡Une los números y tendrás una cabeza colosal! Dibújale su tocado y las orejeras.



También elaboraron adornos como son: **orejeras**, narigueras y collares en una piedra llamada jadeita.

¡Pero lo más sorprendente de esto es que en la región del hule no había piedra en 60 kilómetros a la redonda! Tenían que traerla de lugares apartados y hasta el momento no se sabe cómo la trasladaban.

¿Tienes idea de cómo lo hacían?

Escríbelo aquí



Ahora vuelve a leer el texto y completa lo siguiente:

Con la piedra de jadeita se elaboraron _____
Las cabezas colosales se hicieron de _____

¡A toda velocidad localiza la vitrina de las ofrendas, obsérvalas y después ayúdale al personaje importante a colocarse sus adornos que consisten en orejeras, nariguera y collares de jadeita!

orejeras →

← nariguera

collares →

¡Tu viaje por la máquina del tiempo terminó... pero puedes viajar cuantas veces quieras!

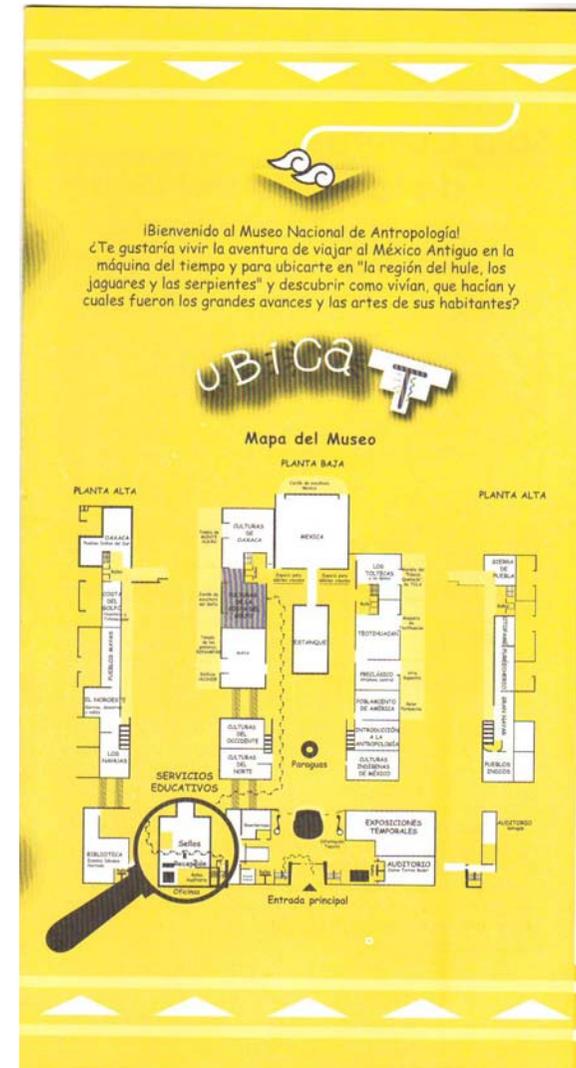
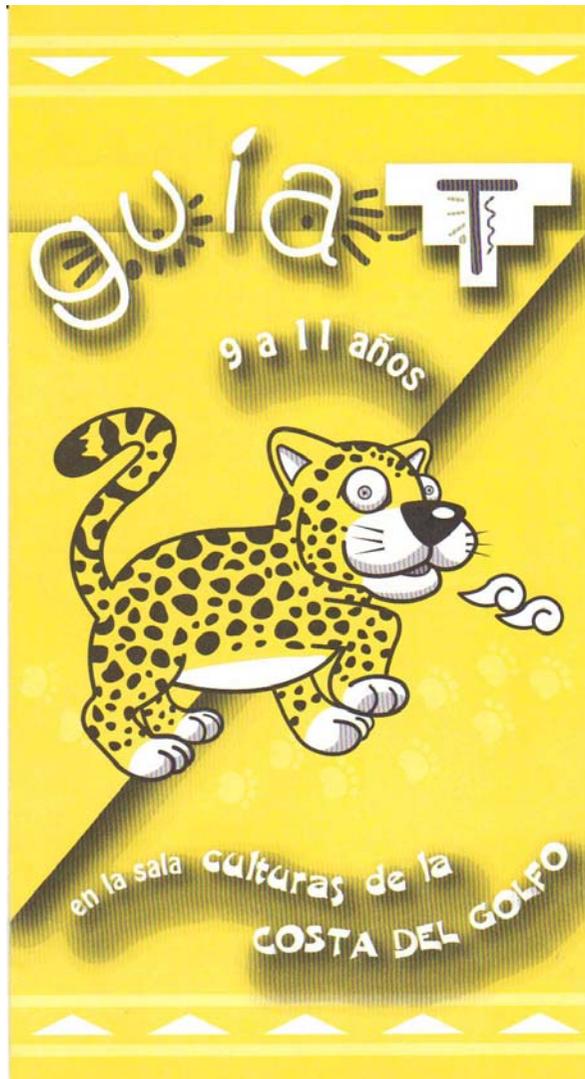
¡Regresa pronto!

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
 Instituto Nacional de Antropología e Historia
 Museo Nacional de Antropología
 Departamento de Servicios Educativos
 Coordinación General: Mtro. Alejandro Razo Valdez
 Texto/Asesoría Educativa: María Teresa Hernández Alcántara
 Diseño Editorial/Ilustraciones: Arlivo González Díaz

MUSEO NACIONAL de ANTHROPOLOGIA e HISTORIA

CONACULTA • INAH

40 AÑOS



Sala Culturas de la Costa del Golfo



Hace 1200 años los olmecas vivieron en los hoy estados de Veracruz y Tabasco. Los olmecas eran también llamados "habitantes de la región del hule" porque en ese lugar abundaba el árbol del hule.

Los olmecas rodeados de pantanos, lagunas, ríos y de una exuberante selva tropical, así como, de una gran variedad de plantas y animales entre los que destacaban el jaguar, la serpiente y el mono aullador, lograron adaptarse al medio y aprovecharlo al máximo desarrollando una gran cultura que influyó en otros pueblos de Mesoamérica por lo que se le llamó la "cultura madre".

¿Quieres saber cuál era la **moda y el ideal de belleza** en la sociedad olmeca? ¿Sí?

¡Rápidamente busca la **Sala Culturas de la Costa del Golfo!**

Entre los olmecas hubo artistas especializados en el trabajo del barro mediante el cual elaboraron objetos de distintas formas y funciones tanto de uso cotidiano como ceremoniales. Además diseñaron figurillas de mujeres y hombres en las que se puede apreciar que la moda era andar casi desnudos con el cuerpo decorado con tatuajes y el pecho, brazos y cara con pintura pero asimismo lucían más guapos colocándose tocados y diademas en la cabeza y adornos como orejeras, narigueras, collares y pulseras.



Ahora **localiza** la vitrina del Preclásico Inferior. Observa cuidadosamente y después dibuja las figurillas que más te gusten.



¡Descubre algo **asombroso y extraordinario!**

¿Sabías que los olmecas hacían registros del tiempo y que además **diseñaron un sistema de escritura?** ¿Quieres saber cómo lo hacían?

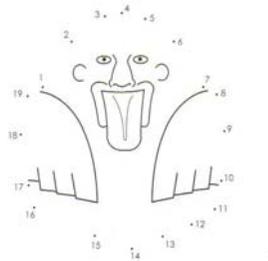
Algunos olmecas, se dedicaban a observar el ciclo y el movimiento de los astros de tiempo completo, es decir, todo el día, de esta manera lograron un trabajo especializado que les permitió llevar un registro del tiempo, empleando numerales como la barra — que vale cinco y el punto • que vale uno.



¡Rápidamente busca una piedra llamada **la Estela "C" de Tres Zapotes, Veracruz!**

Obsérvala, busca que fecha calendárica está registrada y copia los numerales.

Había también especialistas privilegiados que poseían el conocimiento de los símbolos y figuras que conformaban su escritura jeroglífica. **¿Quieres conocer a uno de estos especialistas?** Une los puntos y sabrás quién soy.



En la **sociedad** olmeca hubo especialistas agricultores, pescadores, cazadores, recolectores, alfareros, escultores, arquitectos, comerciantes, músicos, jugadores de pelota y lapidarios que trabajaban las piedras duras semipreciosas, otras personas se especializaban en el manejo de símbolos rituales y gente que aportaba la mano de obra para los diversos trabajos sobre todo en las grandes construcciones.

¡**Gran confusión!** Los trabajadores salieron a comer y sus herramientas y trabajos se revolvieron. **Ayúdalos** a encontrarlos uniéndolos con una línea.



Lapidario



Músico



Escultor

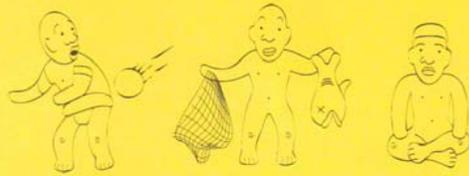


Pescador





Anota el nombre que le corresponda.
Sacerdote, Cazador, Jugador de pelota.



Los **olmecas** rindieron culto a la fertilidad de la tierra, al agua y al maíz. Algunos animales los representaban con formas imaginarias que atribuyéndoles poderes sobrenaturales al jaguar lo asociaban con la tierra y la fuerza de renovación de la vida y a la serpiente la relacionaban con el agua de los ríos y de la lluvia; los sacerdotes dirigían los ritos y ceremonias para tener contentos a sus dioses.

¿Te gustaría conocer a un **animal fantástico**, mezcla de jaguar con serpiente emplumada? ¡Une los puntos y lo descubrirás!



¡Tu viaje por la máquina del tiempo terminó... pero puedes viajar cuantas veces quieras!

¡Regresa pronto!

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
Instituto Nacional de Antropología e Historia
Museo Nacional de Antropología
Departamento de Servicios Educativos
Coordinación General: Mtra. Alejandra Razo Valdez.
Texto/Asesora Educativa: María Teresa Hernández Alcántara.
Diseño Editorial/Ilustraciones: Arturo González Díaz.
Colaboración: José Luis Trujillo García



Sala Culturas de la Costa del Golfo



Hace 1200 años los olmecas llamados también "habitantes de la región del hule" porque en ese lugar abundaba el árbol del hule, vivieron en sitios como Tres Zapotes, San Lorenzo en Veracruz y La Venta en Tabasco.

Los olmecas vivían en un ambiente de exuberante selva tropical, con una gran variedad de plantas y animales, lluvias frecuentes, el mar cerca, rutas terrestres y fluviales que facilitaron la movilización de diversos productos y materias primas, desarrollaron una gran cultura que influyó en otros pueblos de Mesoamérica por lo que se le llamó "cultura madre".

Los escultores de "la región del hule" tallaron en piedras de gran tamaño altares, estelas y las llamadas "cabezas colosales" que pesan hasta 20 toneladas. Pero también esculpieron bellas y delicadas miniaturas. ¿Te gustaría conocerlas? ¿Sí?

¡A **toda velocidad** localiza la Sala Culturas de la Costa del Golfo!

Los músicos olmecas diseñaron instrumentos como flautas, silbatos, sonajas y tambores que reproducían la musicalidad de la naturaleza, motivados seguramente por las sensaciones de placer que les provocaban el canto de los pájaros, el chirriar de los insectos, los sonidos del agua del mar, de los ríos, el movimiento de las cascadas que originaban ritmos y melodías diferentes.

Estos instrumentos musicales fueron hechos con carrizos, madera, barro, pieles y caparazones de algunos animales.

¡**Rápidamente** localiza la vitrina de la OFRENDA C en la sección de Arquitectural!

Obsérvala y resuelve el siguiente acertijo.



¿**Cuáles** son los tristes agujeros por donde gritan las cañas?

Ahora dibújalas y describe cómo imaginas sus sonidos y cómo crees que se tocaban.



¿Te gusta jugar pelota, tienes buena condición como para jugar un partido de "ulama" es decir, de un juego con pelota de hule que se practica desde hace tres milenios?

Así como a ti te gusta divertirse poniendo a prueba tu capacidad deportiva con tus amigos y echarle porras a tu equipo favorito, también a los olmecas les motivó jugar pelota, por lo que, inventaron un juego que más que recreativo tuvo un profundo significado religioso, relacionado con la fertilidad de la tierra, la vida-muerte, el equilibrio del cosmos, el tiempo, la política y la economía.

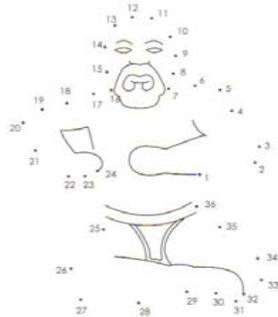
Los jugadores olmecas seguramente imaginaban al Sol como una pelota de hule macizo lanzada constantemente al firmamento, y al campo como el escenario de una guerra eterna entre la luz y la oscuridad, el día y la noche.

La práctica de este juego se difundió por toda Mesoamérica en especial entre las Culturas del Centro de Veracruz y los Huastecos en donde se han encontrado una gran cantidad de canchas de juego de pelota jugándose de diferentes formas según la región.

¿Quieres conocer al jugador de pelota más antiguo de México? Une los puntos y lo descubrirás.



Obsérvalo. ¿Verdad que es muy fuerte y apuesto? Tal pareciera que va a golpear la pelota con la cadera.



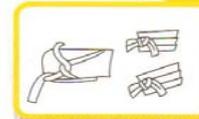
¡Ahora juguemos a vestir al personaje!

Es un personaje importante que habita en un lugar llamado Tepatlaxco, hoy Veracruz, va a participar en una ceremonia ritual del juego de pelota. ¿Quieres ayudarlo a vestirse?

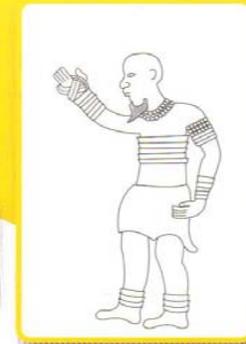
¡Rápidamente localiza la lápida de Tepatlaxco! Obsérvala con cuidado y después coloca las prendas según corresponda.



Tocado



Yugo y rodilleras



Dentro del edificio del juego de pelota como parte del ritual en que se invocaba la fertilidad de la tierra y la renovación de la vida, los hombres ofrecían su sangre por medio del sacrificio que podía ser decapitación o extracción del corazón.

¡Rápido localiza la Estela de Aparicio, Veracruz! Obsérvala en ella se representó a un jugador de pelota decapitado. Las serpientes que brotan del cuello simbolizan la sangre como líquido precioso que fertilizará la tierra.

Dibújala e ilumínala como más te guste.



En el pensamiento religioso de las Culturas de la Costa del Golfo predominaba la representación de las figuras femeninas asociadas a la reproducción y al mantenimiento de la vida, la más importante era la Diosa Tlazolteótl relacionada con la tierra, la luna, la fecundidad y el amor. Se le representa con máscara bucal de pintura de chapopote, con un tocado de forma de cabeza de cocodrilo, animal símbolo de la tierra. Tlazolteótl estaba asociada al algodón y su hilado, por lo que era adorada por las mujeres dedicadas al tejido. Se le hacían grandes fiestas con danzas y música además de hermosas y variadas ofrendas. Al ser la Diosa del Amor a ella se hacían las peticiones.

¿Te gustaría solicitarle la ilusión de un amor? Entonces rápidamente localízala.



Obsérvala y auxiliándote de los instrumentos musicales que hay en las vitrinas crea una rola y una danza para halagarla y después hazle llegar tu petición de amor.

Pero recuerda que para asegurar tu petición necesitas lucir muy atractiva(a) y para ello puedes diseñar tu indumentaria en algodón y decorarla con los diseños de los sellos que hay en la vitrina del Algodón.

Dibuja aquí tu indumentaria, se vale usar blusas ombligueras.



¡Tu viaje por la máquina del tiempo terminó... pero puedes viajar cuantas veces quieras!

¡Regresa pronto!

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
Instituto Nacional de Antropología e Historia
Museo Nacional de Antropología
Departamento de Servicios Educativos
Coordinación General: Mtra. Alejandra Razo Valdez
Texto/Asesora Educativa: María Teresa Hernández Alcántara
Diseño Editorial/Ilustraciones: Artivo González Díaz
Colaboración: José Luis Trujillo García



CONACULTA • INAH

FUENTES UTILIZADAS.

Barroso, Acosta Pilar, Ricardo Martínez Lacy, Ma.Cristina Montoya Rivero, Rosalía Velázquez Estrada (Compiladores), *El pensamiento histórico ayer y hoy de la antigüedad al siglo XVII*, México, UNAM, 1985.

Cerna, Manuel, *Análisis y Aplicación de los Procesos de Educación Primaria*, México, Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, 1964.

Entrevista Poniatowska, Elena, a Eusebio Dávalos Hurtado, Director General del INAH, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20 México D. F., Núm. 116, mayo 1964.

Entrevista Poniatowska, Elena, a Ignacio Bernal, Director del Museo Nacional de Antropología, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20, México D: F., Núm. 116, mayo 1964.

Entrevista Suárez, Luis, a Pedro Ramírez Vázquez, *Suplemento de Siempre!*, Vallarta 20 México, D F., Núm.116, mayo 1964.

Frediani, Ramón, *La crisis asiática y el proceso de globalización*, Buenos Aires-Argentina, Contribuciones, 1988. (Publicación trimestral de la K.A.S. , CIEDLA, Núm.3).

Galindo y Villa, Jesús, *Breve noticia histórico-descriptiva del Museo Nacional de México*, México,. Imprenta del Museo Nacional, 1896.

García, Matilla Agustín, "Los medios para la comunicación educativa", en Aparicci, Roberto, (Compilador), *La educación para los medios de comunicación*, México, UPN, 1996.

Herreman, Yany, "La museografía El arte de comunicar y educar Cómo enriquecer el museo contemporáneo", en *Información Científica y Tecnológica*, CONACYT, Vol.8, Núm. 121, octubre de 1986.

Historia: Análisis y síntesis de los problemas de la enseñanza de la Historia, Época V-7, Núm.4, marzo-mayo 1991, México: Centro de Apoyo Curricular de la Escuela Normal Superior de México.

Huizinga, J., *Homo Ludens El juego y la cultura*, (Traducción Eugenio Imaz), México, FCE, 1943.

López, Martínez María José,. <http://www.psicopedagogia.com>

Matute, J: Arturo, *Notas de Orientación sobre el Método de Acercamiento Crítico*, Santiago de Chile, UNESCO, Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe, 1988.

Mondragón, Gómez José Luis, "Constructivismo, implicaciones en educación" , en *Memoria Primer Encuentro Nacional , La pedagogía en el Museo Corrientes Actuales*, México, ICOM / CECA, 2000.

Olive, Negrete Julio César y Augusto Urteaga Castro Poza (Coordinadores), *INAH, una historia*, México, INAH-SEP., 1988. (Colección Divulgación Serie: Historia).

Ortíz, Lanz José Enrique, "De fundaciones y refundaciones. Una práctica en búsqueda de definición" en *Museo Nacional de Antropología. México. Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario*, Barcelona -España, CONACULTA-INAH-Turner, 2004.

Pansza, Margarita. "La Construcción del Conocimiento en el Marco de las Relaciones Interpersonales y sus Implicaciones para el Currículo Escolar", en *Antología de Diseño Curricular y Praxis Docente*, C.S.E.S.

Pansza, Margarita, "Notas sobre Planes de Estudio y Relaciones Disciplinarias en el Currículo", en *la Antología de Diseño Curricular y Praxis Docente*, C.S.E.S.

Programas de Enseñanza de la Historia a través de juegos didácticos que presenta la Universidad de Valladolid, [http://www.fsanchez-albornoz.com/XVIII-cursos didáctica.htm](http://www.fsanchez-albornoz.com/XVIII-cursos%20didáctica.htm).

Ramírez, Vázquez Pedro, "El Museo hace cuarenta años. El mejor juez de la arquitectura es el tiempo", en *Museo Nacional de Antropología. México, Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario*, Barcelona-España, CONACULTA- INAH-Turner, 2004.

Robles, Martha,. *Educación y sociedad en la historia de México*, México,. Siglo Veintiuno, 12ª Ed., 1977.

Salgado, Irma, et.al . *Propuesta de Reorganización de los Servicios Educativos en los Museos del INAH; elaborada por el equipo de Asesoría Pedagógica del Proyecto de Planeación e Instalación del Museo Nacional de Antropología* (INAH y C.A.P.F.C.E.), material mecanografiado, 22 marzo 1961.

Solís, Olgún Felipe Roberto,. "Azares y aventuras de las colecciones del Museo Nacional de Antropología", en *Museo Nacional de Antropología. México, Libro Conmemorativo del Cuarenta Aniversario*, Barcelona-España, CONACULTA-INAH-Turner, 2004.

Solís, Olgún Felipe Roberto, "Eduard Seler y las colecciones arqueológicas del Museo Nacional de México", en *Eduard y Caecilie Seler: Sistematización de los estudios americanistas y sus repercusiones*, México, Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Instituto de Investigaciones Históricas, INAH/ UNAM/ Instituto de Investigaciones Interculturales Germano-Mexicanas, 2003.

Vallejo, Bernal María Engracia, *Memoria del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología*, México, 1986.

Vallejo, Bernal María Engracia, *Memoria del Departamento de Servicios Educativos del Museo Nacional de Antropología*, México, 1987.

Vallejo, Bernal María Engracia, *Memoria del Departamento de Servicios Educativos del Museo nacional de Antropología*, México, 1989.

Vallejo, Bernal María Engracia, "Talleres de Verano 1989 Departamento de Servicios Educativos" en *El Museo Boletín Informativo del Museo Nacional de Antropología*, Asociación Amigos del Museo, 1989. Publicación Trimestral año II, número 4.

www.efdeportes.com;Muñiz,1980;B lanchar,k&.(heska,A.,1986)

Zavala, Lauro, "El patrimonio cultural y la experiencia educativa del visitante", en Vallejo, Bernal María Engracia, (coordinadora), *Educación y Museos*, México, INAH, 2002.

FUENTES CONSULTADAS.

Aron, Raymond, *Dimensiones de la conciencia histórica*, México, FCE, 1984.

Bloch, Marc, *Introducción a la historia*, México, FCE, 1984.

Carr, E.H. *¿Qué es la Historia?*, Barcelona-España, Seix Barral, 8ª Ed. 1978.

Carretero, Mario, y Liliana Jacott, Margarita Limón, Asunción López-Manjón (colaboradoras), *Construir y enseñar las Ciencias Sociales y la Historia*, Argentina, Aique, 2ª Ed., 1996.

Díaz, Frida-Arceo Barriga y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*, 2ª Ed. México, Mc. Graw-Hill, 2002.

Chartier, Robert, *El orden de los libros, lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVI*, Barcelona-España, Gedisa, 1994.

Corcuera de Mancera, Sonia, *Voces y Silencios en la Historia, Siglos XIX y XX*, México, FCE, 1997.

Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica I*, Salamanca, Sígueme, 5ª Ed. 1993.

Galindo y Villa, Jesús, *Los museos y su doble función educativa e instructiva*, México, Imprenta de la Secretaria de Gobernación, 1921.

García, Blanco Angélica, *Didáctica del Museo El descubrimiento de los objetos*, Madrid-España, Ediciones de la Torre, 1994. (Proyecto Didáctico Quirón).

Huizinga, Johan, *El concepto de la historia y otros ensayos*, México, FCE, 1977.

Marc, Ferro, *Cómo se cuenta la historia a los niños en el mundo entero*, Traducción: Sergio Fernández Bravo, México, FCE, 2ª Reimpresión, 1998. (Colección Popular 441).

Moradiellos, Enrique, *El oficio de Historiador*, México, Siglo XXI, 1994.
Programa Nacional de Interpretación Primer encuentro 18-21 octubre 2005,
Coordinación de Difusión Cultural-Dirección de Artes Visuales, MUCA Campus.

Schaff, Adam, *Historia y Verdad*, México, Grijalvo, 1974.

Vallejo, Bernal María Engracia, y Patricia Torres Aguilar Ugarte, *Estrategias de enseñanza y aprendizaje a través de los objetos del museo, Cuaderno de Trabajo*, Programa Nacional de Comunicación Educativa. INAH, CONACULTA-
INAH, 2003.

