



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO

✓
**LA SALA MEXICA DEL MUSEO NACIONAL
DE ANTROPOLOGÍA COMO RECURSO
DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA EN EL CUARTO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**ELIZABETH FUENTES ESPARZA
MARÍA NOEMÍ URIBE ESQUINCA**

MÉXICO D. F., 1999.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO

**LA SALA MEXICA DEL MUSEO NACIONAL
DE ANTROPOLOGÍA COMO RECURSO
DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LA
HISTORIA EN EL CUARTO GRADO
DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRESENTAN

**ELIZABETH FUENTES ESPARZA
MARÍA NOEMÍ URIBE ESQUINCA**

MÉXICO D. F., 1999.



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F. a, 1º de Julio de 1999.

ELIZABETH FUENTES ESPARZA
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "La sala mexicana del Museo Nacional de Antropología como recurso en la enseñanza de la historia en el cuarto grado de Educación Primaria"

Opción Investigación documental a propuesta del asesor C. Profr. Francisco José Ortiz Campos manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

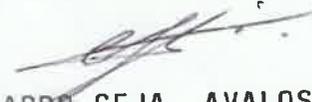
Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le (s) autoriza a presentar su examen profesional.



**Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095

D. F. AZCAPOTZALCO


LEONARDO CEJA AVALOS

**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095 D.F. AZCAPOTZALCO**



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F. a, 1º de Julio de 1999.

MARIA NOEMI URIBE ESQUINCA
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "La sala mexicana del Museo Nacional de Antropología como recurso didáctico en la enseñanza de la historia en el cuarto grado de Educación Primaria"

Opción Investigación documental a propuesta del asesor C. Profr. Francisco José Ortiz Campos manifiesto a usted (es) que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le (s) autoriza a presentar su examen profesional.



**Atentamente
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 095
D. F. AZCAPOTZALCO
**LEONARDO CEJA AVALOS
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 095 D.F. AZCAPOTZALCO**

DEDICAMOS EL PRESENTE:

**A LAS PERSONAS QUE NOS HAN APOYADO DESDE SIEMPRE EN TODAS
NUESTRAS METAS . . .**

**A
NUESTRAS QUERIDAS MAMÁS**

Y

HERMANOS

**A QUIENES NOS HAN ALENTADO A LO LARGO DE NUESTRO CAMINO PARA NO
CLAUDICAR EN NUESTROS PROPÓSITOS. . .**

A

FLORENTINO HERNÁNDEZ VALDERRAMA

Y

MARCO ANTONIO CASTRO DOMÍNGUEZ

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1	
EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGIA: LA CULTURA MEXICA.	12
1.1.- El Museo Nacional de Antropología	12
1.1.1.- Principales Antecedentes	13
1.1.2.- Ubicación, características y distribución	17
1.1.3.- Sala Mexica	20
1.2.- Origen y migración del pueblo mexicana	20
1.2.1.- Fundación de Tenochtitlan	22
1.2.2.- Gobernantes mexicas	23
1.2.3.- Religión	24
1.2.3.1.- Geometría del cosmos	24
1.2.3.2.- El curso del tiempo	26
1.2.3.3.- Formación de los dioses	27
1.2.3.4.- Origen y naturaleza del mundo	27
1.2.3.5.- Creación genérica de la humanidad	28
1.2.3.6.- Creación de los pueblos	29
1.2.3.7.- Leyenda del quinto sol	30
1.2.3.8.- Nacimiento de Huitzilopochtli	31
1.2.3.9.- Sustentos ideológicos y filosóficos del estado mexicana.	32
1.2.4.- Ciencia y arte	33
1.2.5.- Vida cotidiana	38
1.2.6.- Educación	45
1.3.- Características del niño de cuarto grado de educación primaria	48
1.3.1.- Desarrollo cognoscitivo	51
1.3.2.- Desarrollo socioafectivo	51
1.3.3.- Desarrollo psicomotriz	52
CAPÍTULO 2	
SALA MEXICA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO	54
2.1.- Visita Guiada	55
2.1.1.- Visita guiada tradicional	55
2.1.2.- Visita guiada no tradicional	56
2.2.- Arte objeto	59
2.3.- Rally	61
2.4.- Ventanas del conocimiento	61
2.4.1.- Ventana de la estética	63
2.4.2.- Ventana de la narración	64
2.4.3.- Ventana lógica-cuantitativa	65
2.4.4.- Ventana de la experimentación	66
2.4.5.- Ventana de la fundamentación	67

CAPÍTULO 3	
APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN LA SALA MEXICA CON ALUMNOS DE CUAR-	
TO GRADO	69
3.1.- Desarrollo	70
3.2.- Ventana de la estética	72
3.3.- Ventana de la narración	74
3.4.- Ventana lógica-cuantitativa	76
3.5.- Ventana de la experimentación	79
3.6.- Ventana de la fundamentación	83
3.7.- Evaluación de las técnicas	88
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	94
BIBLIOGRAFÍA	95



TEMACHTIANI

Maestro de la verdad,
no deja de amonestar.
Hace sabios los rostros ajenos,
hace a los otros tomar una cara,
los hace desarrollarla.

Les abre los oídos, los ilumina.
Es maestro de guías,
les da su camino,
de él uno depende.

Pone un espejo delante de los otros,
los hace cuerdos y cuidadosos,
hace que en ellos aparezca una cara...

Gracias a él, la gente humaniza su querer,
y recibe una estricta enseñanza.
Hace fuertes los corazones,
conforta a la gente,
ayuda, remedia, a todos atiende.

INTRODUCCIÓN

Para entender la transformación de nuestra sociedad, consideramos que el estudio de los sistemas educativos anteriores son de vital importancia, por lo que se abordó el tema de la vida cotidiana y la educación de los mexicanos. Puesto que el mexicano actual es producto de las sociedades anteriores que han ido moldeando generación tras generación nuestra idiosincrasia.

Para comprender el presente hay que estudiar el pasado que nos ayuda a ubicar al hombre como ser social que transforma constantemente a su entorno. Por esto “es preciso ver las instituciones educativas como producto de una transformación social que las ha creado y como centros de modificación de esa realidad” (LOPEZ AUSTIN, 1985, p. 11)

Nuestras tradiciones son el resultado de la unión de diferentes sociedades antiguas (mesoamericana, griega, árabe y otras) que formaron estructuras en nuestra sociedad dando como consecuencia la mexicana. Por ende, el estudio de la tradición mexicana no es inútil porque nuestra realidad se puede ver con mayor claridad comparando ambas.

De lo anterior surge la importancia de utilizar al Museo Nacional de Antropología como recurso didáctico puesto que en él se pueden apreciar y analizar las costumbres

del pueblo mexicano. Desde el punto de vista educativo los profesores previamente deben tener conocimiento de lo que se encuentra en el museo, el orden y los aspectos que tratará; evitando con esto la copia de las cédulas, hacer visitas grupales carentes de motivación y propiciar el desinterés y la apatía por parte de los educandos hacia el museo.

El trabajo de investigación se estructura en tres capítulos:

El capítulo 1 pretende coadyuvar con el trabajo del profesor para que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la nación y ejerciten las nociones de tiempo y cambios históricos.

Este capítulo también busca homogeneizar en el profesor los conocimientos primordiales de la cultura mexicana, los antecedentes del Museo Nacional de Antropología, así como los fundamentos pedagógicos básicos, en particular la psicología genética de Piaget y las características del niño de cuarto año de educación primaria.

El capítulo 2 tiene como propósito presentar algunas de las técnicas aplicables en los museos que van desde la visita guiada tradicional hasta las ventanas del conocimiento. Tales técnicas tienen como objetivo hacer llegar la cultura al niño de manera agradable por medio de juegos que tengan relación con los intereses propios de su edad y así propiciar la construcción del conocimiento. Con el fin de ejemplificar la utilidad de estas técnicas se ha tomado como eje la identificación común de los pueblos mesoamericana-

nos: formas de vida, organización social, formas de pensamiento y desarrollo cultural

En la descripción de las ventanas del conocimiento se anotó la estrategia de trabajo a seguir para la realización de cada ventana en la sala mexicana del Museo Nacional de Antropología.

El Capítulo 3 tiene como objetivo mostrar en particular la aplicación exitosa de un grupo de técnicas viables en las salas museográficas que permitan mejorar la utilización de sus recursos. Como se realizó en el caso particular del trabajo al desarrollar habilidades para analizar la educación y la vida cotidiana de los mexicanos. Asimismo se explica como se aplicó la estrategia de cada una de las ventanas con un grupo de cuarto año de Educación Primaria. Incluyendo la evaluación de las técnicas mencionadas y algunas recomendaciones para optimizar el trabajo. Finalmente se analizaron los resultados y se establecieron las conclusiones a las que se llegaron después de desarrollar las técnicas con el grupo citado.

PROPÓSITO GENERAL

Presentar al magisterio un conjunto de técnicas pedagógicas para utilizar mejor los recursos didácticos que contienen los museos, en particular el Museo Nacional de Antropología. Desarrollando así, habilidades para analizar los hechos y procesos históricos de la cultura mexicana fortaleciendo nuestra identidad y permitiendo que nos percatemos que estos son producto de una historia colectiva de la que formamos parte.

CAPÍTULO 1.

EL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA:

LA CULTURA MEXICA.

Este capítulo pretende coadyuvar con el trabajo del profesor para que los alumnos adquieran un esquema de ordenamiento secuencial de las grandes etapas de la formación histórica de la nación y ejerciten las nociones de tiempo y cambios históricos.

1.1 El Museo Nacional de Antropología

Es conveniente realizar una breve reseña de los antecedentes históricos que dieron origen al Museo Nacional de Antropología.

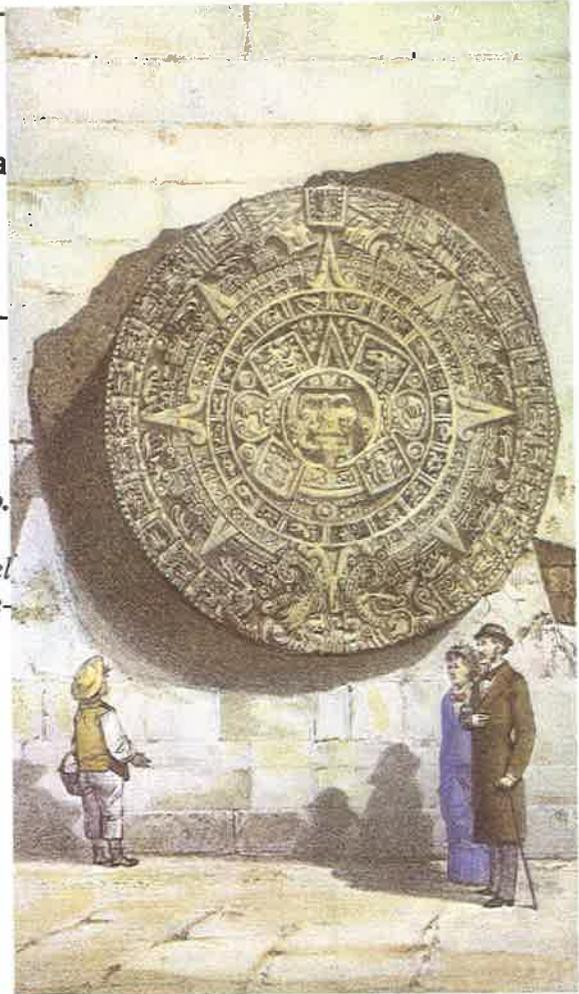
1.1.1 Principales Antecedentes (FERNÁNDEZ, 1988, p. 98-143).

Siglos XVII y XVIII.

- Colecciones de códices indígenas de Sigüenza y Góngora, Boturini y otros.
- Exhortación de Clavijero para fundar un museo mexicano.
- 1790: Establecimiento del Museo de Historia Natural en la calle de Plateros.
- 1790: Hallazgo de los dos grandes monolitos: Coatlicue y Piedra del Sol.

Calendario mexicano.

Litografía de Murguía y Luis Garcés. Segunda mitad del siglo XIX. Tomada del libro México Pintoresco, de Rivera Cambas.



Cinco de los seis monolitos encontrados en la Plaza Mayor de la Ciudad de México, entre 1790 y 1792, se enviaron a la Universidad para su supuesto estudio, a excepción del Calendario Azteca o Piedra del Sol, pedido al virrey con la condición de exponerlo en paraje público. Al poco tiempo la pieza fue colocada en un costado de Catedral, hasta su posterior rescate, 95 años después, fecha en que pasó al Museo Nacional en la calle de Moneada. Salón de Monolitos del antiguo Museo Nacional.

La Coatlicue Máxima al frente. Col. Archivo Casasola. INAH.

Siglo XIX: Creación de la Junta de Antigüedades.

- 1822: Establecimiento de un Conservatorio de Antigüedades y de un Gabinete de Historia Natural.
- 18 de marzo de 1825: Acuerdo dictado por el primer presidente de México, Guadalupe Victoria, a instancias de Lucas Alamán; que ordenaba la creación de un "Museo Nacional".
- 1825: La Universidad cedió un salón para formar el Museo Nacional.
- 1826: Isidro Ignacio Icaza, firmó el primer reglamento del Museo Nacional.
- 1827: Empieza a publicar el intento preliminar del primer catálogo de la institución.
- De 1827 a 1831: Se solicitan locales más amplios para el establecimiento del Museo Nacional Mexicano sin prosperar.
- 1831: Decreto expedido por el Congreso Nacional; en el que la fundación del Museo Nacional Mexicano fue entonces un hecho cultural aprobado por ley.
- 1847: Cuando el ejército norteamericano entró en la ciudad de México, José Ramón Pacheco, Ministro de Relaciones Interiores y Exteriores, ordenó que las piezas más valiosas del museo se enviaran a los domicilios de ciudadanos honorables.

Antigüedades mexicanas que existen en el Museo Nacional de México. 1857. La importancia de estas colecciones obligaría al emperador Maximiliano a buscar un establecimiento más amplio y adecuado en 1865.



- 1865: Maximiliano decide establecer en Palacio Nacional un Museo

Público de Historia Natural, Arqueología e Historia.

- El 6 de julio de 1866: Fue inaugurado el nuevo local del museo en la Antigua Casa de Moneda por Maximiliano y Carlota.
- 1867: La institución museal de México recobró el nombre de Museo Nacional.
- 1877: Se abrió al público la biblioteca.

Salón de Monolitos del antiguo Museo Nacional. Col. Archivo Casasola. INAH.



- 1885: Se llevó al museo La Piedra del Sol que se encontraba en una de las torres de la Catedral Metropolitana.
- 1887: Es inaugurada, por Porfirio Díaz, una Galería de Monolitos para conservar adecuadamente las esculturas prehispánicas. Distribuyendo su acervo en tres departamentos: Historia Natural, Arqueología e Historia.

Piedra de Tizoc en el Salón de Monolitos. El 16 de septiembre de 1887 es inaugurada, en el Museo Nacional, una Galería de Monolitos, con el sano propósito de conservar idóneamente las esculturas prehispánicas y de concluir con el accidentado peregrinar de la estatuaria mexicana.

Col. Archivo Casasola. INAH



- 1907: Se colocaron cédulas explicativas en los objetos para que el público recibiera una mejor información.
- 1909: Se separaron del Museo Nacional las colecciones de Historia Natural, pasando éstas al edificio del Chopo. Desde ese momento su nombre cambió a Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía.
- 1917: El gobierno carrancista creó el Departamento Universitario y de Bellas Artes, del que dependió el Museo Nacional.
- 1921: José Vasconcelos instituyó la Secretaría de Educación Pública.
- 1939: Cárdenas decreta la creación del Instituto Nacional de Antropología e Historia, cuya ley orgánica estipuló la fundación del Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec. La colección prehispánica se continuó exhibiendo en la calle de Moneda, para integrar el Museo Nacional de Antropología.
- 1941: Se creó e instaló en el museo la Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- 1964: Se trasladó el Museo Nacional de Antropología de la calle de Moneda a Chapultepec, el 17

de septiembre.

Distribuyendo su

acervo en tres

departamentos:

Historia Natural,

Arqueología e

Historia.



1.1.2 Ubicación, características y distribución

El museo se mantuvo como el centro principal de la investigación histórica y antropológica de México durante más de 100 años. Sin él se hubieran perdido muchas de las obras prehispánicas y etnográficas que ahora se contemplan.

El Museo Nacional de Antropología se encuentra situado dentro de la primera sección del bosque de Chapultepec, entre las calles de Reforma y Gandhi. Construido por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, con la colaboración de 42 ingenieros, 52 arquitectos y 40 asesores científicos, en 18 meses, sobre un área de 70,000 metros cuadrados. Consta de 45,000 metros de áreas descubiertas; 35,700 metros de áreas cubiertas; 13,100 metros de estacionamiento y 33,600 metros de jardines exteriores. El área de exhibición es de 30,000 metros y 6,000 metros están dedicados a talleres, laboratorios y bodegas. Fue inaugurado el 17 de septiembre de 1964 por el Licenciado Adolfo López Mateos.

Posee 23 salas de exhibición permanente en 28,900 metros cuadrados, una de exposiciones temporales en 1,040 metros cuadrados y tres auditorios con 630 butacas. Los materiales empleados en la construcción proceden de diferentes regiones de México: mármoles de Puebla, mármol blanco de Durango, adoquín de Querétaro, mármoles de Carrara, Italia. Las maderas que recubren algunos de sus muros son de caoba y cedro.

En el vestíbulo hay una sala de orientación que por medio de maquetas proyecciones y tecnología láser da al visitante una visión general de lo que encontrará en el museo.

Alberga la biblioteca "Eusebio Dávalos Hurtado" del INAH, que tiene una capacidad para 50,000 volúmenes.

Cuenta con 12 salas de Arqueología a saber:

1.- Introducción a la Antropología

2.- Mesoamérica

3.- Orígenes

4.- Preclásico

5.- Teotihuacán

6.- Tolteca

7.- Mexica

8.- Oaxaca

9.- Golfo de México

10.- Maya

11.- Norte

12.- Occidente

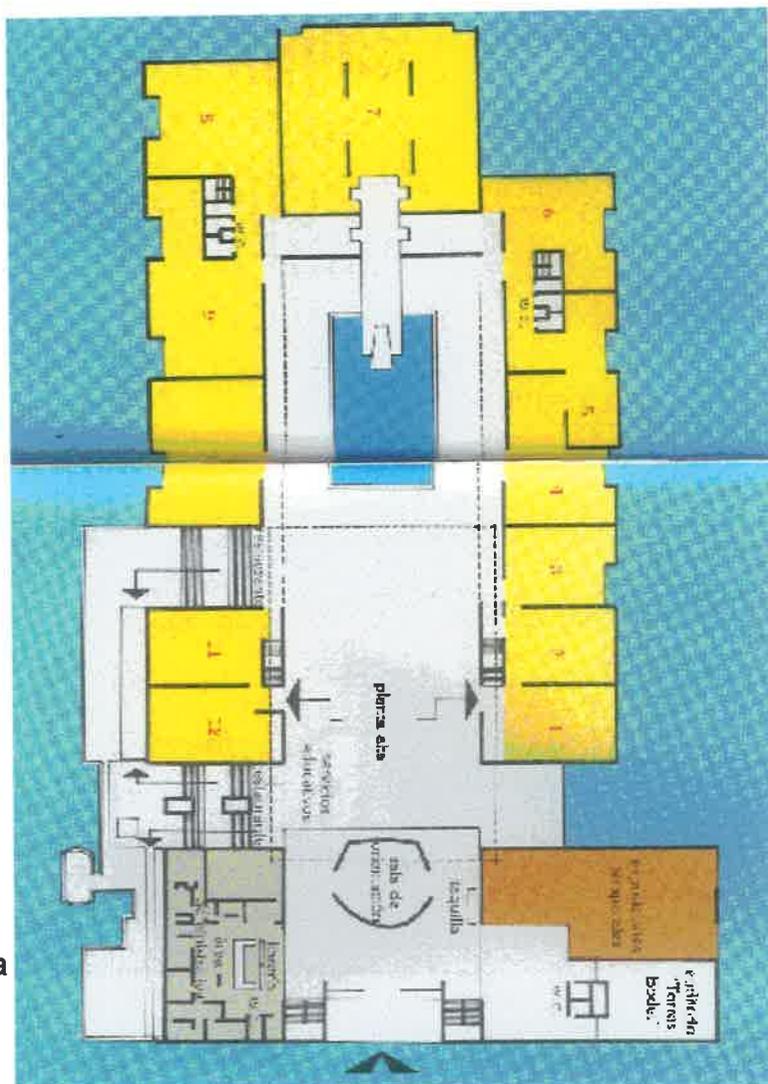
Posee 11 salas de Etnografía a saber:

1.- Introducción a la Etnografía

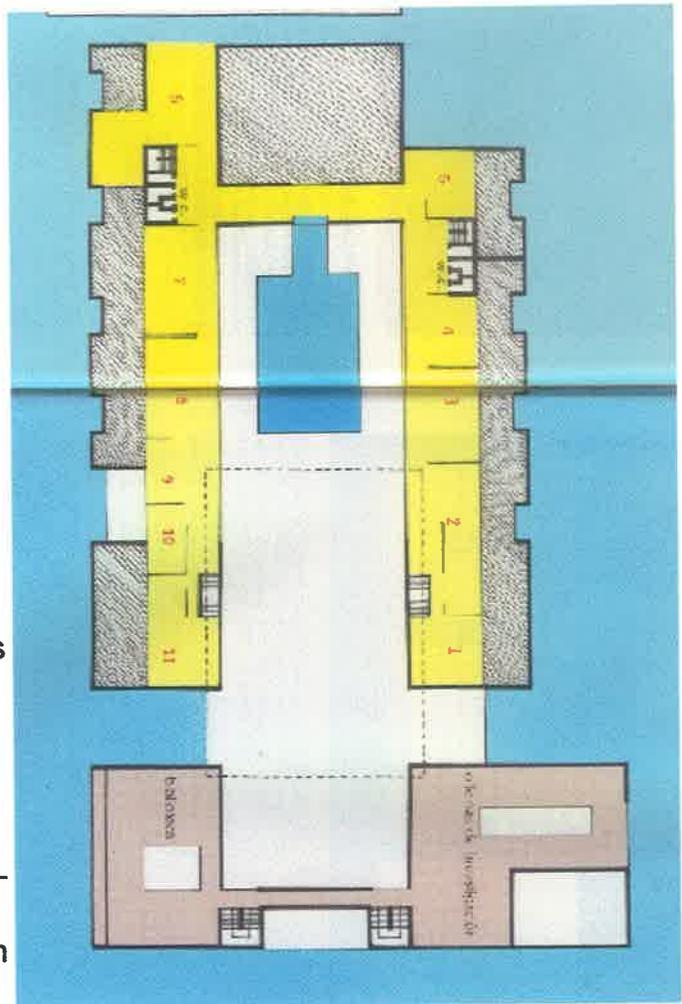
2.- Coras-Huicholes

3.- Purépechas

4.- Otomianos



- 5.- Sierra de Puebla
- 6.- Oaxaca
- 7.- Golfo de México
- 8.- Mayas de tierras bajas
- 9.- Mayas de tierras altas
- 10.- Noroeste
- 11.- Nahuas



El recorrido total para visitar las salas de exhibición es de 5 kilómetros.

El Museo Nacional de Antropología permite la visita de sus distintas salas en forma sucesiva o aislada mediante un

espacio central que, a manera de una plaza, da acceso independiente a cada una de ellas.

Para que esta plaza conserve su libertad de circulación en época de lluvias, se le protege parcialmente con una cubierta en forma de paraguas, que también funciona como fuente. La columna que sostiene el techo del patio es obra de los hermanos José y Tomás Chávez Morado, con una superficie cubierta de 4,368 metros cuadrados; una altura total de 28.70 metros y su peso es de 2,000 toneladas. Es importante aclarar que el apoyo de la cubierta fue revestido en bronce.

1.1.3 Sala mexicana

En el dintel de entrada de la sala, se puso en la pared una frase que marca el ideal imperialista de los mexicanos. La frase es: Cem-Anahuac-Tenochca-Tlalpan, que quiere decir: el mundo es tierra de los mexicanos. En esta sala se exhiben los objetos encontrados en la ciudad de México, sus alrededores y en el Valle durante la época del florecimiento de Azcapotzalco, Texcoco y Tenochtitlan, o sea, del año 1200 a 1521 d.C.

1.2 Origen y migración del pueblo mexicano

Los mexicanos, también llamados tenochcas o aztecas, emigraron del noroeste con otras tribus en el año 1111 d. C; de un lugar llamado Aztlán (Lugar de garzas o Lugar de la blancura). Aztlán era una isla situada en una laguna, que se cree que estuvo situada al noroeste del Altiplano Central por el estado de Nayarit.

Los aztecas eran tributarios de los aztlanecos, para subsistir y pagar sus tributos pescaban, cazaban y recolectaban. Eran agricultores, sembraban en "camellones". Al no soportar el pago excesivo de tributo, deciden abandonar el lugar (Aztlán) y buscar otra tierra, que según su dios Huitzilopochtli les había prometido. Salen en el año 1111 d. C. guiados por cuatro sacerdotes, que eran los cargadores del dios Huitzilopochtli, siendo uno de ellos mujer. De acuerdo con el código histórico, La Tira de la Peregrinación o Código Boturini, cruzaron las aguas de la laguna y tomaron tierra firme; en el siguiente cuadro se anotan los lugares en los que se establecieron durante su migración:

Lugares de la Tira	Significado del Lugar	Años de Estancia
Colhuacán	Lugar de los cohluas	
Cuahuitzintia	Lugar del pequeño bosque	5 días
Cuechtecatl Ichocayan	Lugar donde lloró el huasteco	No se detuvieron
Coatlícamac-Coatepec	Cerro de la serpiente	28 años
Tula	En el tular	19 años
Atlitlalaquian	Lugar donde brota el agua	10 años
Tlemaco	Lugar del bracero de mano	5 años
Atotoloniilco	En las aguas calientes o termales	5 años
Apazco	Lebril de agua	12 años
Tzompanco	Lugar del muro de cráneos	4 años
Xaltocan	Lugar de arañas de arena	4 años
Acalhuacan	Lugar de canoas	4 años
Ehecatepec	Cerro del viento	4 años
Tulpetlac	Lugar donde se hacen las esteras de tules	8 años
Coatitlan	Lugar de las serpientes	20 años
Huexachtitlan	Lugar de los ahuejotes	4 años
Tecpayocan	Lugar lleno de pedernales	4 años
Pantitlan	Lugar de banderas	4 años
Amalinalpan	Lugar de las hierbas torcidas sobre el agua	8 años
Pantitlan	Lugar de banderas	4 años
Acolnáhuac	Junto a los acolhuas	4 años
Popotlan	Lugar de popotes	4 años
Techcaltitlan	Lugar de piedra de sacrificio	4 años
Atlacuihuayan	Donde se logró el lanzadardos	4 años
Chapultepec	Cerro del chapulin	20 años
Acocolco	En el agua lastimera o dañina	2 años
Contitlan (Culhuacán)	Lugar de los que adoran al dios Coltzin	2 años

Al final de la Tira de la Peregrinación se ve al señor de Colhuacán voltear horrorizado cuando los aztecas llevan en costales las orejas y narices de los xochimilcas, como prueba de que los habían apresado. Después se asentaron en diferentes lugares y en 1325 d.C. completan su peregrinación, como lo anunció su dios Huitzilopochtli, arriban al sitio prometido: un islote, en donde hallan parada sobre un nopal a un águila devorando una serpiente.

1.2.1 Fundación de Tenochtitlan

Los aztecas se establecieron en un pantano. En un pequeño islote vieron cómo se erguía un águila sobre un nopal comiendo una serpiente. Allí fundaron su ciudad a la que pusieron por nombre México -Tenochtitlan.

“El nombre México -Tenochtitlan... hace referencia al sitio donde se erguía el nopal (tenochtli: nopal; tlan: lugar de) y al pueblo fundador. Rinde homenaje a dos caudillos: Mexi, quien recluta a los mexicas en Aztlán para iniciar la peregrinación y Tenoch, sacerdote-guerrero protegido por Huitzilopochtli”. (DELGADO DE CANTÚ, 1990, p. 206.)

Al levantar su ciudad, alzaron inmediatamente un templo para su dios tutelar. La construcción del templo marca también la fundación de México -Tenochtitlan, en 1325.

La ciudad se organizó en cuatro calpullis o barrios, correspondiendo a la tradición cultural mesoamericana de concebir el universo dividido en cuadrantes. Organizadas las cuatro divisiones se instaló en cada una de ellas el dios protector de cada Calpulli, o sea, los linajes en que se distribuía la población. Cada una de las cuatro divisiones fue cuadrículada y se trazaron calles y acequias menores. La población se estableció alrededor del centro político -religioso y administrativo, utilizando las chinampas para ganarle tierra al agua.

Había un cierto número de guerreros y personas principales que constituían la nobleza. Entre estos y los sacerdotes se elegía a los gobernantes o tlatoanis. “El gobernante supremo era el hueitlatoani (huei significa ‘gran’), no heredaba el trono como los reyes europeos, era elegido de entre los miembros de la familia gobernante”. (SEP, Libro del alumno, 1995, p 31).

1.2.2 Gobernantes Mexicas

Al morir Tenoch, los mexicas reconocieron que era necesario dar nueva estructura a su realidad social y política. Por esto decidieron buscar un tlatoani, que fuera apoyo y guía del pueblo. Eligieron a un descendiente del desaparecido rey de Culhuacan. Este primer gobernante mexica se llamó Acamapichtli. A continuación se enumeran los gobernantes mexicas:

- Acamapichtli (el que empuña la vara) de 1376 a 1396
- ✓ Huitzilíhuitl (pluma de colibrí) de 1396 a 1417
- ✓ Chimalpopoca (espejo humeante) de 1417 a 1427
- ✓ Itzcóatl (serpiente armada de pedernales) de 1427 a 1440
- ✓ Moctezuma Ilhuicamina (flechador del cielo) de 1440 a 1468
- ✓ Axayácatl (rostro de agua) de 1469 a 1482
- ✓ Tizoc (pie purulento) de 1482 a 1486
- ✓ Ahuízotl (perro de aguas) de 1486 a 1502
- ✓ Moctezuma Xocoyotzin (señor ceñudo, llamado el joven) de 1502 a 1520
- ✓ Cuitláhuac (excremento divino) 1520
- ✓ Cuauhtémoc (águila que desciende) de 1520 a 1521

1.2.3 Religión

Se afirma que el mesoamericano fue “el hombre del maíz”, debido a que se nutrió del maíz, el cultivo de esta planta fue la base de su civilización, con el modelo de la vida de la planta del maíz construyó la idea del devenir cósmico. El pensamiento mesoamericano empezó a forjarse después de convertirse en agricultores.

Es importante recordar que el pueblo mexica fue el último en llegar al lago de Texcoco, ocupando unos islotes. Cuando arribaron al lago de Texcoco eran pobres cazadores, recolectores y pescadores lacustres que habían vivido de sus oficios acuáticos desde tiempos antiguos. Al venir de lugares distantes, en su migración, fueron adquiriendo conocimientos de los pueblos por donde pasaron, por ello, al establecer su ciudad enriquecieron con su propia experiencia la antigua cosmovisión mesoamericana.

1.2.3.1 Geometría del cosmos

Los mexicas creían que el cielo y el inframundo se habían formado a partir del cuerpo de Cipactli, que era una diosa con la forma de un enorme cocodrilo, que había sido cortada por la mitad; sus partes al ser separadas quedaron una sobre otra. La parte superior, formó el cielo y estaba representada por el águila. La inferior, formó la tierra y estaba representada por el jaguar. Cuatro dioses levantaban el cielo, como gigantes columnas para que el cielo y la tierra no volvieran a unirse. Debajo de la tierra se encontraba el inframundo.

Todo el cosmos sumaba 22 pisos; el inframundo tenía 9 pisos. El cielo tenía 13 pisos; estaba habitado en su parte superior por el dios dual, Ometéotl, que gobernaba el universo.

El lugar donde vivían el hombre y las demás criaturas comprendía la superficie de la tierra y los 4 pisos inferiores del cielo. Estos 4 pisos eran recorridos por los dioses vinculados con la agricultura: los señores de la lluvia, del rayo, del trueno, del viento y del granizo; la luna; el sol; Venus; las estrellas y la diosa de la sal.

Los cuatro dioses-columnas que sostenían los 9 pisos superiores se representaban también como árboles sagrados. Eran los conductos del cosmos, porque a través de sus troncos huecos llegaban al mundo las influencias benéficas y dañinas del mundo superior y del mundo inferior.

La superficie de la tierra era concebida como un gran plano circular rodeado por la aguas marinas. En sus bordes, el agua del mar se elevaba como una enorme pared hasta el arranque del verdadero cielo, es decir, el formado por los 9 pisos superiores.

La superficie de la tierra se dividía en cuatro partes, como una flor tetrapétala; en cuyo centro había una cuenta de jade, la casa del dios viejo (el Dios del Fuego).

Cada uno de los cuatro sectores de la superficie terrestre tenía un color particular y un complejo de símbolos.

Punto Cardinal	Concepción	Color	Símbolo
Norte	Lugar de la muerte	Negro	Cuchillo de pedernal
Sur	Lugar de la vida	Azul	Conejo
Este	Lado masculino	Rojo	Caña
Oeste	Lado femenino	Blanco	Casa

Los mexicas concebían un universo geométrico, poblado por dioses que hacían llegar sus influencias a la superficie terrestre. No había dioses buenos ni malos. Eran dioses voluntariosos y terribles, al mismo tiempo eran dadores de todos los bienes; por lo que los hombres debían ganar sus favores y evitar sus agresiones con su recta moral, sus ofrendas y sus sacrificios.

1.2.3.2 El curso del tiempo

La caña, el cuchillo de pedernal, la casa y el conejo eran los símbolos de los años, porque el curso del tiempo se originaba en cada uno de los cuatro árboles cósmicos. Consideraban que el tiempo era sustancia divina que procedía del cielo y del inframundo. Los días, los meses y los años eran dioses que viajaban invisibles por el mundo, luchaban entre sí y todo lo transformaban.

Para explicar esto, creían que la diosa Cipactli quería volver a recobrar su forma original, pero las columnas cósmicas se lo impedían; entonces su sustancia fluía dentro de ellas y ahí se encontraban las corrientes frías del inframundo con las calientes del cielo dándose la guerra dentro de los troncos de los árboles cósmicos. El producto de dicha

guerra era el tiempo que brotaba combinado por cada uno de los cuatro postes y siempre de derecha a izquierda. Así salían por su orden los años caña, cuchillo de pedernal, casa y conejo.

Contaban con dos calendarios: uno de 365 días, año agrícola, distribuido en 18 meses de 20 días, más 5 días complementarios considerados aciagos. El calendario religioso tenía 260 días subdividido en 20 meses de 13 días. Para que las dos fechas de estos calendarios volvieran a coincidir en el mismo día, debían transcurrir 52 años del calendario de 365 días, esto era un siglo para los mexicas, celebrándose en esta fecha La fiesta del Fuego Nuevo.

1.2.3.3 Formación de los dioses

Los mexicas creían que todos los dioses fueron creados por la pareja suprema Ometéotl (Señor y Señora de la Dualidad) era el principio dual, generador y conservador de todo el Universo.

1.2.3.4 Origen y naturaleza del mundo

Los antiguos nahuas suponían que los dioses se habían convertido en los seres que poblarían el mundo, por eso algunos dioses tenían atributos vegetales o animales, eran los antecedentes y las esencias de las criaturas. El hombre, los astros, los animales, las plantas y las rocas estaban hechos de sustancia divina.

Para explicar cómo se convirtieron los dioses en seres mundanos decían que cuando los dioses se encontraban en plena aventura, uno de ellos murió en sacrificio y se convirtió en el Sol. Al salir por primera vez, transformó con sus rayos a los demás dioses, los mitos dicen que pidió la muerte de sus compañeros divinos y que todos ellos fueron sacrificados.

Este mito lo interpretaban como la captura de la sustancia divina que quedaba envuelta en la materia mortal. Es decir, que cada especie estaba compuesta por dos partes una interior, divina, llamada semilla que constituía su esencia; otra exterior, dura, pesada que estaba sujeta a los ciclos de la vida y de la muerte.

1.2.3.5 Creación genérica de la humanidad

Según la concepción mexicana, el mundo y el hombre fueron creados varias veces, porque a una creación siempre le ha seguido un cataclismo que ha terminado con la vida de la humanidad. La última vez que el hombre fue creado, Quetzalcóatl, bajó al mundo de la muerte, tomó de allá huesos y cenizas de las generaciones pasadas, molió todo junto y amasó con ello una pasta agregando la sangre extraída de su propio pene. De la mezcla nació la primera pareja de varón y mujer.

El hombre fue creado por el sacrificio de los dioses, por lo que debe corresponder ofreciéndoles su propia sangre.

1.2.3.6 Creación de los pueblos

Los pueblos fueron naciendo después de la creación genérica, por etapas. Quedando muchos de ellos en latencia, en el vientre de la tierra, esperando su turno para aparecer en la historia. En el momento adecuado, cada uno de los dioses patronos extraía de Chicomóztoc (la montaña mágica de los siete úteros) a su pueblo protegido, en un orden de siete en siete.

Cada calpultéotl dio a sus hijos una profesión especializada y les entregó los instrumentos de trabajo. Los dioses protectores inventaron todas las artes y cada cual transmitía el oficio al pueblo que le había sido encomendado. De esta manera se formaron los calpullis; cuando éstos viajaban, portaban en un bulto sagrado la imagen de su dios, acompañada de otras reliquias. El dios vigilaba a sus hijos y hablaba con los sacerdotes para fijar la ruta e indicar, la ubicación de la tierra prometida. Llegados ahí, se producía un portento que consagraba el sitio definitivo. Tras la fundación del sitio, se le construía un templo al dios protector, desde el cual protegería a sus hijos, irradiándoles la fuerza necesaria para la generación, alejando de ellos las enfermedades y ahuyentando de la población las fuerzas nocivas mandadas por los dioses vecinos.

La idea de la protección del dios titular contribuyó a mantener la cohesión de las unidades sociales básicas. Aunque los miembros de los calpullis viviesen en ciudades, no se mezclaban, sino que quedaban uno junto al otro; pero en demarcaciones independientes. Es decir, que cada Calpulli tenía su territorio, levantaba su templo, sus niños y jó-

venes asistían a sus escuelas y todos se ocupaban en la profesión donada por su cal-pultéotl.

1.2.3.7 Leyenda del quinto sol

El número cinco, que equivale a la unión de los cuatro rumbos más el centro, era el de la estabilidad; con él había quedado firme y ordenado el mundo y había nacido la humanidad.

Creían los mexicas que los dioses habían encargado a un dios que se convirtiera en sol, se le llamó Sol de Tierra. Los hombres que vivieron en ese tiempo eran gigantes, pero eran muy torpes, así que los dioses decidieron destruirlos mandando muchos jaguares que los devoraron. Los dioses eligieron a otro dios, y de igual manera todo desembocó en la lucha, el desequilibrio y la destrucción. El caos lo produjeron fuertes vientos y los hombres de este tiempo se convirtieron en monos, extinguiéndose el Sol del Viento. De nuevo, surgió otro sol con una nueva humanidad, pero ésta maltrataba y destruía tanto a las plantas como a los animales, por lo que los dioses decidieron acabar con este sol mandando lluvia de fuego, convirtiéndose los hombres en aves. Así terminó el Sol de Fuego.

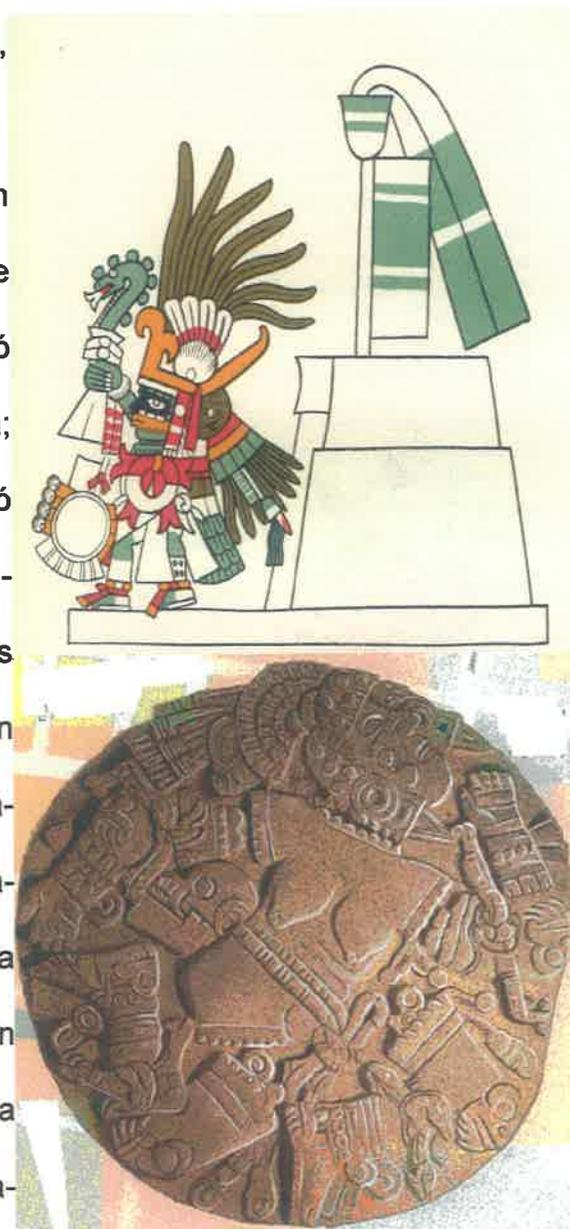
Una vez más, los dioses eligieron a otro dios que fuera sol y formaron otra humanidad, pero ésta no fue agradecida con los dioses y la destruyeron mediante la lluvia de agua, convirtiéndose los hombres en peces. De esta forma terminó el cuarto sol o Sol de

Agua. El quinto sol, que es el que nos ilumina, se formó en Teotihuacán, es el Sol de Movimiento; su fin vendrá, entre fuego y temblores de tierra, cuando esté tan fatigado que ya no sea capaz de mantener el orden en el mundo. Por ello, los mexicas, debían alimentar al sol.

1.2.3.8 Nacimiento de Huitzilopochtli

El dios patrono de los mexicas, Huitzilopochtli, nació de la siguiente manera:

El dios había sido engendrado por el cielo en el vientre de la Tierra (Coatlicue), mediante una bola de plumas que se encontró y guardó en su seno, mágicamente quedó embarazada; cuando su hija Coyolxauhqui (la Luna) la visitó y se enteró que estaba encinta, se molestó tanto que fue con sus hermanos los Centzonhuitznáhuah (las estrellas) y fraguaron la muerte de su madre y hermano en gestación. El día del parto, surgió Huitzilopochtli ataviado con los arreos de guerra y armado con la serpiente azul de su padre celeste. El recién nacido venció a sus hermanos decapitando a Coyolxauhqui, la cual cayó rodando cerro aba-



jo desmembrándose, mientras que, a los Centzonhuitznáhuah los lanzó hacia el firmamento convirtiéndose en las estrellas que nos iluminan en la noche.

1.2.3.9 Sustentos ideológicos y filosóficos del estado mexica

El Estado se fundaba en principios religiosos de representación divina. Sobre los plebeyos se encontraba un fuerte aparato gubernamental integrado por los nobles, que ocupaban los principales cargos. Los dioses tutelares de cada Calpulli quedaban sujetos, de igual manera, por un dios patrono superior que protegía a todos los habitantes de la ciudad-Estado. El gobierno recaía en el tlatoani, quien era el representante sobre la tierra del dios patrono estatal.

Se fomentó una mística guerrera y religiosa; se exaltó la figura heroica del guerrero que mantenía el equilibrio cósmico, y se prometió una vida ultraterrena de gloria a quienes murieran en combate o en sacrificio.

El mito del Quinto Sol, sirvió a los fines de los nobles, el sol debía mantenerse fuerte y vigoroso para que la humanidad no pereciera; la guerra era el medio por el cual se obtenía el alimento del sol: sangre y corazones de los enemigos capturados en combate.

El grupo en el poder se adueñó de la voluntad del pueblo a través de la fe, el conocimiento de un complejo ritual agrícola-religioso, del manejo de los libros sagrados y de la interpretación de los mitos.

El campesino estaba seguro de su dependencia de las fiestas para cultivar su parcela; estaba convencido de que necesitaba la intervención de los sacerdotes para que los dioses de la lluvia nutrieran sus sementeras; que sin el auxilio de los lectores de los libros de los destinos, su vida estaría a merced de las agresiones de los dioses; que el curso del mundo se detendría sin los corazones de los sacrificados. Debía confiar en sus gobernantes y costear con su trabajo y su sangre una vida de lujo nobiliario muy diferente a la suya.

1.2.4 Ciencia y arte

En lo referente a la cultura, los mexicas se apropiaron de los conocimientos de otras culturas mesoamericanas renovando y fundamentando así sus expresiones artísticas, autonombrándose con ésto herederos de la cultura Tolteca.

Manejaron los siguientes conocimientos científicos:

- En matemáticas mejoraron el sistema vigesimal, los representaban con puntos o círculos y dedos; el veinte con una bandera; el 400 con un abeto y el 8000 con una bolsa de copal.
- Tenían dos calendarios: uno religioso (260 días) y otro civil (365 días). Se manejaban simultáneamente. Empleaban cuatro signos conocidos como cargadores de años, correspondían a los cuatro puntos cardinales, eran: Tochtli (conejo), ácatl (caña), tecpatl (cuchillo de pedernal) y calli (casa). Usaban 13 numerales combi-

nados con los cargadores constituyendo así un siglo, es decir, trece numerales por cuatro cargadores igual a 52 años. Astronómicamente es el tiempo requerido para que la tierra se encuentre en la misma posición.

- Su escritura era pictográfica, se representaban los objetos dibujándolos con todos sus detalles; Jeroglíficamente porque se simplificó un poco presentando únicamente al símbolo del objeto e ideográfica porque se simbolizaban conceptos metafísicos como por ejemplo: El concepto de dios se esquematizó con un sol.
- En la medicina tenían un basto conocimiento de la herbolaria, conocían la anatomía humana, practicaban sangrías, cocían heridas con cabellos, trataban fracturas de huesos con tablillas; conocían el uso de sondas y lavativas, el valor terapéutico de inhalaciones, baños de vapor, masajes; curaciones por dietas y tenían una odontología racional. Contaban con más de cuatrocientos medicamentos vegetales además de remedios de sustancias animales y minerales. Fue tan avanzada la medicina mexicana que se convirtió en una de las más grandes aportaciones de México al mundo, los españoles reconocieron el poder curativo de este tipo de medicina.

Al igual que en otros aspectos de la cultura, la creación artística de los mexicanos fue asimilada de los pueblos que les precedieron, la enriquecieron con su propio estilo, renovando en su arte conceptos, criterios y símbolos que habían florecido en centros como en Teotihuacán, Cholula, Xochicalco, Tula y Culhuacan.

Sus creaciones artísticas no fueron únicamente copias de las creaciones anteriores, sino que tuvieron características propias inspiradas en el pensamiento místico-guerrero de sus guías. El arte representaba la vida.

Los mexicas sobresalieron en las siguientes artes:

- **Arquitectura.** Se distinguió por la severidad y grandiosidad de sus construcciones. Entre sus elementos característicos destacan el uso de los pilares y las cornisas, los frisos decorativos y las amplias escalinatas centrales con alfardas, el empleo del talud y el santuario en la parte más alta. Construyeron templos, palacios, observatorios astronómicos, escuelas, cuarteles, mercados, juegos de pelota, jardines botánicos, zoológicos, casas de nobles y del pueblo, todo perfectamente comunicado por canales y calzadas.
- **Planificación Urbana.** Se caracterizó por el aprovechamiento del área lacustre siendo este rasgo el que distinguió a dicha ciudad de las anteriores. Lo anterior se logró mediante la construcción de chinampas, diques que separaban las aguas saladas de las dulces, acueductos que conducían agua pura a la ciudad y tres amplias calzadas que comunicaban a la isla con tierra firme.
- **Escultura.** En este tipo de arte los mexicas sobresalieron entre todos los pueblos de mesoamérica. El fin de la escultura mexica fue la de inspirar temor religioso e impresionar al pueblo con la grandeza del estado. Además esculpían algunas para marcar determinados acontecimientos históricos y recordar a personas que habían

realizados hechos importantes. Se caracterizó por su trazo firme y vigoroso, por el frecuente uso de las formas geométricas, el empleo de elementos naturistas, la tensión de contrarios. De éstos se derivan desusadas formas de belleza, siempre acercándose a lo divino y de manera implícita de lo que significa existir en la tierra. Los posibles significados de este arte sólo lo podrán comprender quienes hayan estudiado un poco del conocimiento de la simbología mexicana. La temática y el contenido de la escuela mexicana se clasifica en:

- a) Teomórficas (referente a los dioses).
 - b) Zoomórficas (referente a los animales).
 - c) Antropomórficas (esculturas humanas).
 - d) Estatuaria ceremonial (referente a lo religioso).
 - e) Máscaras (ritos funerarios).
- Pintura. Su tema central era el religioso y estaba intrínsecamente relacionado con la arquitectura y escultura. Los mexicanos usaban dos técnicas: la pintura al fresco y al temple. La primera consistía en aplanar el muro con cal y antes de que se secase aplicaban pintura (de plantas, minerales y animales, empleaban como aglutinante la baba del nopal). En la segunda técnica esperaban a que el muro secase, después con punzones marcaban y finalmente aplicaban la pintura.

De acuerdo al tomo IV de la Enciclopedia Salvat, página 906, el tlahcuilo era quien pintaba los códices y los murales. Conocían diversas formas de escritura, así como todos los símbolos de la mitología y la tradición.
 - Música y Danza. Las festividades se acompañaban con música, danza y canto. La

música era solemne y trataba de imitar los sonidos de la naturaleza utilizando para ello silbatos, flautas, ocarinas, vasijas silbadoras, sonajas, raspadores, teponaxtles, huéhuetls, tambores de madera y caparachos de tortuga.

La danza por lo general era practicada en grupos; numerosos danzantes vestidos con disfraces bailaban muchas horas alrededor de un conjunto de músicos; ambos grupos entrenaban previamente en la escuela bajo la dirección de sacerdotes.

- Cerámica, orfebrería y arte plumario.

Cerámica. En esta actividad se producían principalmente objetos utilitarios, es decir, de uso común por ejemplo: platos, braceros, comales, jícaras, ollas, jarros, etc.. Sin embargo existía la cerámica suntuaria que era empleada por la clase social alta o para uso funerario; predominaban los platos, copas y jarros de barro muy pulidos con dibujos geométricos o con figuras de animales para decorarlos. El tipo de cerámica es policroma (más de dos colores). Por su forma se clasificaban en:

- a) Teomorfa.
- b) Zoomorfa.
- c) Antropomorfa.
- d) Fitomorfa (formada por vegetales o flores).

- Orfebrería. Trabajaron el oro, la plata, el cobre, el estaño y el latón. Las técnicas empleadas fueron:

- a) El martillado. Se calentaba una pepita de oro y se golpeaba para extenderla, al enfriarse se repetía el procedimiento hasta darle la forma deseada.
- b) La cera perdida. Primeramente se elaboraba un molde de barro con dos orifi-

cios, uno arriba y otro abajo, después se le rellenaba con cera, se fundía el metal y se vaciaba en el molde, provocando que la cera saliera por el orificio contrario al que se le vació el metal quedándose en el lugar de la cera y al enfriarse se rompía el molde de barro quedando la figura de metal con la del molde.

- Arte plumario. Quienes se dedicaron al trabajo con plumas de aves recibían el nombre de “amantecas”. Estos se contaban entre los artesanos más ricos y su prestigio era tal que eran igual de importantes que los comerciantes o pochtecas. Produjeron vistosos penachos, prendas para vestir, adornos, abanicos, cortinajes e insignias que distinguían a los guerreros y sacerdotes.

1.2.5 Vida Cotidiana

La organización social de los mexicas comprendía distintos estratos sociales: los nobles o guerreros, sacerdotes y comerciantes, eran el estamento dominante; seguían los artesanos y la gran masa rural (gente del pueblo) quienes realizaban los trabajos manuales que exigía la comunidad, estamento dominado; bajo de estas dos clases estaban los esclavos que era una forma de servidumbre. La esclavitud era un estado en el que se podía ser voluntario, como castigo por haber cometido crímenes, por haber sido vendidos por sus padres o prisioneros de guerra. El trato era diferenciado según fuesen los motivos de su esclavitud. A los prisioneros militares se les solía sacrificar.

Los esclavos criminales perdían su estatus de libertad por delitos como: raptar a una

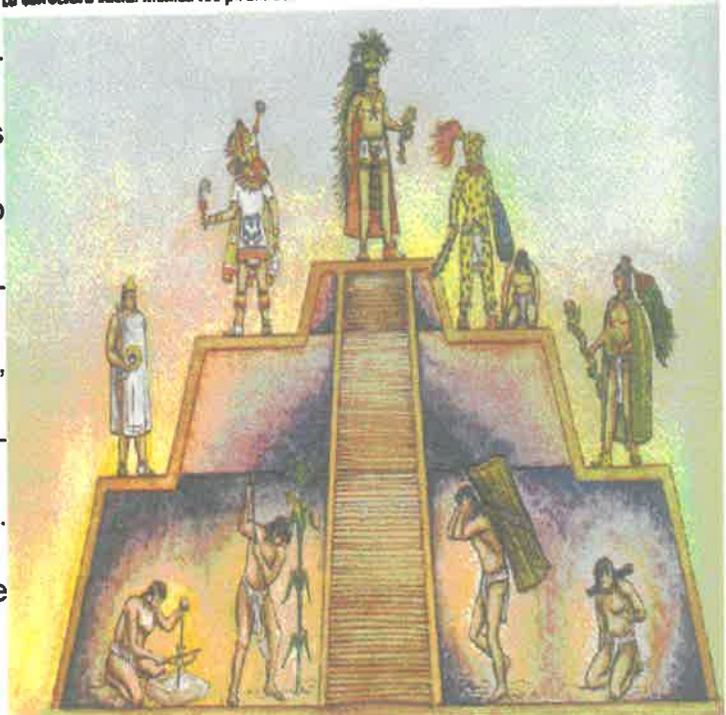
persona, el robo, enajenación de bienes, etc. Los esclavos criminales eran propiedad privada y se les empleaba como restitución de lo robado por aquellos a quienes había ofendido.

La esclavitud voluntaria era aceptada por los pobres, por los que carecían de tierras y necesitaban alimentos. La esclavitud, con excepción del caso de los prisioneros de guerra, no era muy dura; un esclavo podía tener su familia, poseer bienes y tener esclavos propios; sus hijos siempre nacían libres. Lo que perdía el esclavo era su derecho a ser elegido para los puestos de la tribu.

El gobernante surgía de la clase de los nobles. Un hombre alcanzaba rangos por su esfuerzo al servicio de la sociedad.

Para diferenciar las clases sociales a las que pertenecían vestían: los nobles ropa de algodón de diferentes colores y dibujos utilizando como parte de su atuendo vistosos adornos tales como: orejeras, bezotes, narigueras, bigoteras, collares, pulseras, anillos, pectorales y ajorcas. También se distinguían por el uso de sandalias o caclis.

La estructura social mexicana fue piramidal



La gente del pueblo usaba ropa de fibra de maguey y sus vestidos no tenían ningún adorno y eran de color blanco. Los hombres usaban el braguero o maxtlatl, usaban una pieza rectangular de tela anudada al cuello como capa que se llamaba tilmatl. Las mujeres para vestirse usaban huipiles o blusas largas, el quechquemitl (blusa corta en forma de triángulo) y el enredo que era una pieza larga de tela que se enredaban en la cintura como falda.

Para entender el funcionamiento de la comunidad mexicana, es importante abarcar la vida cotidiana del individuo, que tenía como eje la educación tanto familiar como la escolar.

Cuando los mexicas se casaban a la edad de veinte años el hombre y de dieciséis la mujer, los padres del novio enviaban obsequios a los de la muchacha, quienes, de acuerdo con la tradición no aceptaban la petición y así sucesivamente hasta la cuarta ocasión en la que fijaban la fecha de matrimonio. El día de la boda una de las casamenteras llevaba a la novia en su espalda hasta la casa del novio. Sentaban a los novios sobre un petate y los ancianos les daban largos discursos referentes a su vida futura, después ataban los mantos de los novios para simbolizar su unión. Posteriormente los desposados hacía penitencia durante cuatro días, transcurrido este plazo consumaban su matrimonio.

Los mexicas practicaban el divorcio solo si la mujer era estéril, tenía mal carácter o si descuidaba los deberes domésticos; así mismo la mujer podía divorciarse de su mari-

do cuando éste no podía sostenerla, educar bien a los hijos o por maltrato físico. Una divorciada podía casarse con quien quisiera.

Al nacer un niño era lavado y fajado por la partera; los padres consultaban el Tonalamatl o libro del destino para ver si el día del nacimiento era bueno o era malo; cuatro días después se hacía una fiesta para celebrar el nacimiento y para poner nombre al niño. A los varones se les daba el nombre de la fecha de su nacimiento o la de un animal, o el de un antepasado, o el de algún suceso en el momento del nacimiento; frecuentemente el nombre del día se daba alternando con un nombre de animal. Los nombres de las niñas se formaban a veces usando la palabra xochitl que significa flor. Durante la fiesta al niño le colocaban armas y utensilios de juguete que simbolizaban las actividades propias de los varones y a las mujeres las actividades propias de su sexo, colocándoles el huso, la cestilla y una escoba. A los veinte días de nacido los padres llevaban a ofrecer al niño al templo si querían que fuese sacerdote.

En lo concerniente a los asuntos de la comunidad fue preciso crear tribunales para hacer cumplir sus leyes. La restitución al ofendido era la base principal para resolver los actos antisociales. El destierro o la muerte era la suerte que esperaba el malhechor que ponía en peligro a la comunidad. Con las leyes aztecas no fue necesario recurrir al encarcelamiento para hacer cumplir el castigo de un crimen. Sin embargo, se empleaban jaulas y cercas para recluir a los prisioneros antes de juzgarlos o de sacrificarlos.

Algunos de los castigos que ejercieron los mexicas fueron:

- El robo se castigaba con la esclavitud hasta que se restituyera lo robado.
- El robo en camino real era castigado con pena de muerte.
- Las raterías en el mercado significaban muerte instantánea por lapidación.
- El asesinato, traía consigo la misma pena.
- A los secuestradores se les vendía como esclavos.
- La embriaguez era un delito grave. Sin embargo a los ancianos se les permitía gran libertad en la bebida.
- Al calumniador se le cortaban los labios y algunas veces también las orejas.
- El adulterio se castigaba con la muerte.
- El incesto y la sodomía se castigaba con la horca.

La base de la economía mexicana era la agricultura. Tenían tres formas de tenencia de la tierra: la propiedad comunal, la privada y la pública. A saber:

- La propiedad comunal, pertenecía a los habitantes del barrio; se dividía en parcelas y se otorgaba una de ellas a cada familia, condicionándolos a no venderla, traspasarla ni dejarla de cultivar dos años consecutivos.
- La propiedad particular, eran las tierras que poseían la nobleza como recompensa a los servicios prestados al estado. Se heredaban de padres a hijos, el rey podía quitárselas en cualquier momento.
- La propiedad pública, pertenecía al estado, su producto se destinaba al sostenimiento de los servicios públicos: la burocracia, el sacerdocio, el ejército en campaña y los gastos del palacio real.

Desarrollaron técnicas de cultivo como: la roza y quema, las chinampas y el riego artificial. La roza y quema ha consistido en cortar y quemar la hierba en el terreno de culti-

vo; la ceniza ha sido utilizada como abono para la siguiente temporada. “ La chinampa era, en realidad, una pequeña isla artificial hecha acumulando lodo de los bordes pantanosos del lago, sosteniéndolo primero por un revestimiento de juncos y después por árboles cuyas raíces unían fuertemente la tierra. El agua corría entre los estrechos fosos, convirtiéndolos en canales. Siempre se agregaba lodo seco antes de las siembras, de tal manera que la fertilidad de la tierra se renovaba constantemente.” (VAILLANT, 1983, p. 108). El riego artificial consistió en la construcción de diques y acueductos que llevaban agua dulce a las sementeras.

La base de su alimentación fue el maíz, el frijol y la calabaza, utilizando el chile como condimento; también consumieron jitomate, camote, melón, chíá, maguey, tunas, mamey, cacao, zapote, capulines, nopales, hongos, ejotes, etc. Así mismo se alimentaban con carne que obtenían a través de la caza y domesticación de patos, perdices, venados, iguanas, guajolotes, armadillos, conejos, tlacuaches, chapulines, itzcuintles (perros), etc.

“La comida principal era la tortilla, torta plana de harina de maíz sin levadura, que tenía un diámetro no menos de 23 cm, a juzgar por el tamaño de los comales de barro en que se cocían, en contraste con la tortilla moderna que varía entre 12 y 18 cm.

A los tres años, el niño recibía media tortilla al día; a los cuatro y cinco se duplicaba su ración; de los seis a los doce años se prescribía una tortilla y media y a los trece la porción era de dos. “ (VAILLANT, 1983, p. 97).

Otro rubro de la economía mexicana fue el comercio, el cual funcionaba a través de dos tipos de organización: el mercado local y el intercambio a larga distancia, a cargo de los pochteca.

El mercado fue el lugar donde se encontraban productos de otros pueblos mesoamericanos; lo mismo joyas que alimentos, mantas, medicina, artesanía, flores, canastos, pintura y esclavos, etc., Cada mercado era vigilado por funcionarios los cuales ventilaban todos los conflictos que se presentaban por motivos de las transacciones comerciales. Dichos funcionarios eran los jueces del mercado.

El intercambio a larga distancia, estaba a cargo de los pochteca, quienes organizaban carabanas para transportar los productos de México a otras regiones de Mesoamérica, trayendo así mismo a México nuevos productos. Los pochteca además de ser comerciantes, funcionaban como espías, puesto que durante su viaje "comercial" levantaban planos, trazaban rutas, o tomaban informes sobre la capacidad de defensa de los pueblos que se querían conquistar.

Las operaciones mercantiles se realizaban mediante dos sistemas:

- El trueque consistente en el intercambio de productos.
- La compraventa de mercancías en la cual se usaba la moneda (granos de cacao, mantas de algodón pequeñas, canutos de plumas de ave rellenos de polvo de oro, piezas de cobre en forma de T y piezas de estaño.)

1.2.6 Educación

La Educación mexicana era fundamental porque fue el medio por el cual se inculcaban los valores entre los niños y jóvenes. Tenían dos principios que guiaban la educación a saber:

- El autocontrol que se lograba mediante privaciones a las que debía acostumbrarse el niño. Por ejemplo, “El código Mendocino ilustra acerca de lo reducido de la ración alimenticia que se les daba para enseñarles a controlar su apetito.” (Salvat Tomo 4, 1979, p. 888).
- “El supremo ideal humano entre los nahuas era el varón maduro, que debía poseer un corazón firme como la piedra; resistente como el tronco de un árbol; y, un rostro sabio. Ser dueño de un rostro y un corazón” (Salvat Tomo 4, 1979, p. 888).

Para comprender mejor lo anterior, es conveniente aclarar que cuando se menciona al corazón firme como la piedra, daban solidez a la voluntad del educando, Consolidando su sentido de obligación y responsabilidad. En lo que concierne al rostro sabio, se debe interpretar como la enseñanza intelectual y científica. Por lo que al decir que es dueño de un rostro y un corazón se afirma que la persona posee sabiduría, y a su vez, es responsable y por tanto, conoce y cumple con sus obligaciones. La finalidad de la educación mexicana era dar sabiduría a los rostros ajenos.

A partir del gobierno del Moctezuma Ilhuicamina, los mexicas implantaron la educación obligatoria para todos, por lo que en el siglo XVI no había un solo niño mexicano que estuviera privado de escuela. Practicaban dos tipos de educación: la doméstica, impartida en los hogares y la pública en los colegios. Desde su nacimiento tenían especial

cuidado en su educación, el padre educaba al niño, aprendían los primeros conocimientos de su oficio. La madre le enseñaba a la niña las actividades propias de la mujer (moler maíz, tejer, hilar, etc.) y las preparaban para ser buenas esposas y madres.

Hasta los seis años los niños eran educados mediante sermones y consejos. Hasta los ocho años, el principal método de disciplina era la amonestación. A partir de esa edad, el niño obstinado se exponía a un castigo corporal riguroso. Los castigos más comunes eran: golpes, postraciones en posiciones incómodas, pinchazos con espinas de maguey, exposiciones a la intemperie durante la noche, hacerles aspirar humo de chile, etc.. Estos castigos muy rara vez fueron aplicados.

Con el casamiento terminaba la educación familiar de las mujeres. La educación doméstica de los hombres concluía cuando asistían a los colegios correspondientes.

La misión principal del padre era amonestar y enseñar a sus hijos a conocerse y gobernarse asimismos.

Los principales tipos de escuelas eran el Calmecac y el Telpochcalli, a saber:

- En el primero solo asistían los hijos de los nobles, tenían el carácter de un seminario impartiendo enseñanza especial en deberes sacerdotales y de mando; existiendo dos géneros de educandos; los que seguían la carrera sacerdotal y los que solo recibían la enseñanza religiosa y civil y salían después para casarse.

Entraban al Calmecac a los quince años y desde su ingreso se les consagraba a

Quetzalcóatl. Ahí pasaban todo el tiempo, llevaban una vida severa y rigurosa, observando una completa abstinencia sexual. Algunas de las tareas que realizaron los educandos fueron: limpieza de templos, búsqueda de leña para las hogueras, púas de maguey para los autosacrificios, trabajos de construcción, reparación y labrado de la tierra, así como culto y ejercicios de penitencia. Se les enseñaban los cantares divinos, la interpretación de los códices, los conocimientos calendáricos, la historia y las tradiciones. Allí se formaban los pintores de los códices, los médicos, los constructores, etc.. Para complementar se les enseñaba el manejo de las armas. Los que no llegaban a ser sacerdotes salían a los veinte años para casarse y se les reservaban los altos puestos del gobierno.

- En el Telpochcalli asistía la gente del pueblo, había una en cada Calpulli o barrio, era “sostenido por el clan para los hijos de sus miembros, enseñaban civismo, el empleo de las armas, artes y oficios, historia y tradiciones, y la obediencia a las normas religiosas comunes” (VAILLANT, 1983, p. 98).

En estas escuelas la preparación fue más técnica y elemental, la finalidad era la preparación para la guerra. La vida era menos rígida que en el Calmecac, los jóvenes podían comer en sus casas, ayudar a sus padres en algunas labores y por las tardes se reunían en la casa del canto donde aprendían a cantar y bailar. Aunque los jóvenes que estudiaban en el Telpochcalli no podían aspirar a ser dirigentes, si llegaban a ocupar cargos oficiales de nivel medio; por otro lado el hecho de que estuvieran preparados para la guerra no significaba que fueran a convertirse en guerreros.

Existían otras escuelas que educaban a las mujeres aristócratas para ser sacerdotisas. Ingresaban entre los doce y trece años de edad, vivían en castidad y recogimiento. Sus deberes eran tener limpio y ordenado el templo y preparar la comida para los sacerdotes, aprendían a tejer hábilmente, a bordar, y a realizar trabajos en pluma para las vestiduras sacerdotales.

Al igual que las otras escuelas, las doncellas que no deseaban ser sacerdotisas salían para casarse una vez terminado el tiempo de estudio.

Cabe destacar que los sacerdotes dominaban la educación y por lo mismo, controlaban a la familia, manejando así a la sociedad.

1.3 Características del niño de cuarto grado de educación primaria.

“Según Piaget, el individuo recibe dos tipos de herencia intelectual; por un lado la estructural y por otro, la funcional” (GOMEZ PALACIO, 1995, p. 26).

La herencia estructural es la herencia biológica, es decir, todos tenemos la misma capacidad para percibir el mundo que nos rodea. Por ejemplo: la capacidad de atender, de recordar, de percibir, de memorizar o conocer.

Con la herencia funcional se producen las diferentes estructuras mentales que van de

lo elemental hasta llegar a un estadio máximo. O sea, que el desarrollo se da desde el principio de la vida del hombre; por esto la teoría se llama psicología genética.

La psicología genética estudia el desarrollo de las estructuras mentales, cómo propiciarlo y cómo estimularlo.

La adaptación en el ser humano se ha presentado de diferentes formas a través del tiempo. Utilizando su inteligencia ha inventado instrumentos desde los simples hasta los sofisticados con el fin de adaptarse a la realidad y con esto desarrolló también sus estructuras mentales.

Los dos movimientos que forman la adaptación son: la asimilación y la acomodación.

“ La asimilación es el resultado de incorporar el medio al organismo y de las luchas o cambios que el individuo tiene que hacer sobre el medio para poder incorporarlo”.
(GOMEZ PALACIO, 1995, p. 28)

La acomodación se da al hacer la modificación en el organismo, asimilando al medio.

La asimilación y acomodación se repiten constantemente durante la vida para facilitar la adaptación.

Toda nuestra vida está regida por esquemas de acción, y éstos son susceptibles de

modificaciones, cuando hay una situación nueva, el organismo la asimila para acomodarla y así adaptarla, si hay una nueva situación se repite la secuencia para modificar el esquema.

- “ Una de las aportaciones más importantes de Piaget a la psicología y a la educación en general, fue los esquemas de acción que caracterizan los estadios o etapas del desarrollo del individuo, las cuales se dividen en tres periodos, a saber:
 - Sensorio-motor de 0 a 2 años
 - Preparación y organización de las operaciones concretas de 1.5 a 11 años
 - Operaciones formales de 11 a 16 años”. (GOMEZ PALACIO, 1995, p. 30)

Con base en esta teoría, la SEP a través del Proyecto Estratégico 03 define las características del niño de 4° grado de educación primaria. Cabe aclarar que el niño de nueve a diez años de edad, le apremia el deseo de hacer, de ser activo. Se inicia en una etapa de mayor desarrollo del criterio moral. Participa analizando diversas cuestiones con mayor independencia de padres y compañeros. A continuación presentamos los puntos más relevantes.

1.3.1 Desarrollo cognoscitivo

- Empieza a diferenciar lo que sucede en el exterior de lo que pasa en su interior.
- Diferencia los seres que tienen vida de los que no la tienen.
- Se interesa por el origen o causa de los hechos.
- Ubica la posición espacial de una comunidad o de una colonia en una gran ciudad.

- Es capaz de situar una serie de personajes históricos con sucesión aproximada.
- Empieza a descubrir que el aspecto global de las cosas cambia según el punto de vista del observador.
- Distingue las diferentes cualidades de las cosas, por lo que es capaz de realizar clasificaciones más complejas ya que puede manejar varios criterios a la vez.
- Tiene adquirido el concepto de la conservación numérica y entiende las operaciones inversas.
- Puede dar varias soluciones a un mismo problema, su pensamiento es más lógico.
- Comprende el lenguaje en forma más precisa. Puede derivar el significado de palabras desconocidas a partir del contexto en que se hallan.
- Le interesa expresar sus ideas y opinar acerca de los sucesos.
- Toma en cuenta los diversos puntos de vista. Puede, incluso, llegar a dudar de sus propios razonamientos y aceptar sin crítica los ajenos.

1.3.2. Desarrollo socioafectivo

- Se interesa por relacionarse con los demás.
- Se integra grupos más estables, se tornan homogéneos en edad, sexo e interés.
- Participa en la selección de miembros de grupos cerrados y practica algunos rituales para identificarse con los demás.
- Descubre el valor de la comunidad.
- Se inicia en la práctica de la cooperación.
- Se inicia la aparición de líderes en la organización grupal o en los juegos.
- Se torna más sensible a la influencia y parecer de sus compañeros que a la de padres y maestros.

- Establece sus propias normas. No acepta fácilmente las impuestas por los adultos.
- Es más objetivo al emitir juicios acerca de los que está "Bien hecho" o "mal hecho".
- Es capaz de proponer soluciones.
- Es capaz de pedir excusas.
- Es capaz de renunciar a un gusto o diferir su cumplimiento.
- Es capaz de colaborar en vez de dominar.
- Es capaz de sentirse como ser individual, conviviendo entre iguales.
- Se enfrenta a los problemas del dolor, enfermedad o muerte conforme a las reacciones de los adultos próximos a él.
- Sus emociones van siendo más duraderas y se van convirtiendo en sentimientos.
- Empieza a valorar las cosas por sí mismas.
- Inicia jerarquización en su escala de valores. Es capaz de preferir unos sobre otros de acuerdo a las condiciones en que se encuentra. Le resulta difícil adaptar claros sentimientos de ellos, por los cambios y manifestaciones que la sociedad actual le ofrece.

1.3.3. Aspecto psicomotriz

- Son notables los logros y las habilidades que alcanza entre 9 y 10 años, sobre todo en la organización de movimientos así como en la comprensión y el manejo del espacio y el tiempo.
- Tiende a consolidar la orientación espacio-temporal.
- Tiene mayor organización latero-espacial.
- Coordina velocidad y dirección en sus movimientos y desplazamientos corporales.

- Busca juegos que le exigen mayor grado de destreza.
- Domina la presión que imprime a los objetos.
- En la escritura, la construcción de maquetas, uso de herramientas y construcción de juegos, su velocidad y precisión son notables, por estar logrando mayor dominio en su coordinación neuro-muscular.
- En sus dibujos expresa mejor las proporciones corporales y las representa plenas de acción, debido a su preferencia por los juegos activos.

CAPÍTULO 2

SALA MEXICA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA COMO RECURSO DIDÁCTICO

En este capítulo se tiene como propósito presentar algunas de las técnicas aplicables en los museos que van desde la visita guiada no tradicional hasta las ventanas del conocimiento. Tales técnicas tienen como objetivo hacer llegar la cultura al niño de manera agradable por medio de juegos que tengan relación con los intereses propios de su edad y así propiciar la construcción del conocimiento. Con el fin de ejemplificar la utilidad de estas técnicas se ha tomado como eje la identificación común de los pueblos mesoamericanos: formas de vida, organización social, formas de pensamiento y desarrollo cultural.

Para que los niños y los maestros descubran que el museo es un lugar de aprendizaje agradable, se debe recurrir a técnicas que propicien el desarrollo de las habilidades del pensamiento a través de la percepción y expresión artísticas.

En la descripción de las ventanas del conocimiento se anotó la estrategia de trabajo a seguir para la realización de cada ventana en la sala mexicana del Museo Nacional de Antropología.

Algunas de las técnicas son:

- * Visita Guiada
- * Arte Objeto
- * Rally
- * Ventanas del Conocimiento

2.1 Visita guiada

Esta técnica tiene como propósito que una persona preparada específicamente muestre a los visitantes, las piezas que se encuentran en un museo.

2.1.1 Visita guiada tradicional

En este tipo de visita, el guía tiene su discurso y lo expresa de la misma forma ante

cualquier tipo de grupo; el grupo debe adaptarse al guía, puesto que no es flexible.

La disciplina del grupo se logra porque el guía se impone, de tal manera que no se permite a los alumnos participar activamente, ni hacer preguntas.

Al grupo se le considera como un receptor del discurso que emite el guía, el cual está plagado de datos sin importar si el receptor tiene o no la capacidad de entenderlos y aprenderlos.

2.1.2 Visita guiada no tradicional

En este tipo de visita, el guía debe ser flexible, puesto que se debe adaptar a la edad, capacidades e intereses de cada grupo.

Un momento importantísimo para los niños que visitan un museo es el de la llegada, por ello, la recepción es un elemento esencial para los niños. Si el niño se siente bienvenido, se abrirá y estará dispuesto a participar en el trabajo de la visita. En cambio si la recepción es fría o tiene que esperar mucho, el niño se aburrirá y no percibirá bien lo que le rodea, provocando un rechazo al museo.

Metodología para la visita guiada:

Desarrollo del Guión:

Las visitas guiadas para niños deben centrarse en pocos conceptos, principalmente que contemplen un interés concreto para ellos; esto proporcionará a los niños un senti-

miento de control y autodominio en un lugar extraño e intimidador (el museo) y aumentará las posibilidades de una auténtica comprensión de las ideas, detrás del mundo de palabras y objetos en el cual se introducen.

Objetivos:

- Estimular el pensamiento creativo del niño de la manera más amplia posible.
- Ejercitar las capacidades perceptuales de los alumnos.
- Permitir que el niño, mediante la apreciación de productos artísticos valiosos, perciba y entienda nuevas posibilidades para pensar, sentir e imaginar.
- Ahondar y refinar los poderes de observación a fin de fomentar una conciencia personal, estética y un máximo desarrollo de la sensibilidad del educando.
- Motivar al alumno a expresar verbalmente sus ideas.
- Pensar en forma crítica para superar sus propios prejuicios y enriquecer su capacidad de disfrutar y dar sentido a cualquier obra de arte.

Recepción del Grupo:

- La estrategia adoptada debe adecuarse a la etapa del desarrollo del educando y a su nivel escolar.
- Es recomendable que el grupo no exceda de 30 personas.
- La duración de la visita conducida debe ser de 50 minutos, ya que el nivel óptimo de atención para cualquier escucha, es de 40 minutos.

Dinámicas Iniciales:

- Presentación del guía para romper el hielo y establecer una relación cordial con los niños. Es conveniente realizar la dinámica inicial fuera de las salas, para crear

un ambiente de expectativa.

Edificio y Funciones del Museo:

- El guía formula preguntas introductorias sobre las características del edificio: ¿En dónde estamos?, ¿Qué parece?, ¿De qué está hecho?, etc.
- El guía dirá a los niños, a manera de cuento y usando la imaginación, la historia del edificio.
- El guía procederá a mencionar por qué es un museo. Usando preguntas que contestarán los alumnos y propiciarán una plática.

Ejercicios Sensoriales:

Se ofrecen a los niños en forma de juegos de atención, de ritmo, de movimiento y de audición con el fin de lograr después, una mejor comprensión al involucrar todos los sentidos, y no únicamente la vista.

Introducción a las obras:

Se realizan ejercicios, antes de enfrentar a los niños directamente a las obras.

Guión:

La elección de las obras que conforman el recorrido debe fundamentarse en:

- ◇ Importancia de la obra por sí misma.
- ◇ Importancia de la obra en cuanto a vehículo propicio para ejemplificar ciertas cualidades.

2.2 Arte objeto

En esta técnica se compara a la pieza que se ha de trabajar con un prisma, así como se ve diferente un prisma desde diversos lugares, la pieza se puede ver diferente desde diversas áreas o materias del conocimiento. Para lograrlo se utilizan: la representación teatral, el canto, la danza, la realización de redacciones y poesías y la expresión plástica. Con el fin de aclarar esto último se presenta un ejemplo de aplicación de dicha técnica con una pieza de la sala mexicana del Museo Nacional de Antropología:

La pieza a presentar es La Piedra del Sol.

- Si se le quiere dar un enfoque Matemático, se puede trabajar como la figura geométrica denominada círculo, se puede mostrar que es fácil determinar el área de cada uno de los círculos que lo integran; asimismo, se pueden trabajar los numerales que la conforman haciendo uso de distintos sistemas numéricos, conversiones y operaciones.

Calendario Azteca o Piedra del Sol



- Si se pretende utilizar para Geografía, se puede hablar de los astros que conforman el Sistema Planetario Solar (Sol, Luna, Tierra, Venus).
- Si la materia a tratar es Ciencias Naturales, se puede utilizar para la clasificación de animales por su alimentación (herbívoros y carnívoros).
- Para la materia de Español, se utiliza la narración de la Leyenda de los Cinco Soles, asimismo se les puede pedir a los alumnos que elaboren una poesía referente al tema o que escenifiquen la leyenda mencionada con anterioridad.
- Para Educación Artística, se utilizan dibujos o esculturas elaboradas por los alumnos, así como danzas o cantos interpretados por los niños.

Se trabaja dividiendo al grupo en equipos dando a cada uno un tema y una actividad diferente, se les da tiempo para que realicen su trabajo y finalmente lo exponen ante el grupo. Todo esto se da en un clima de camaradería, el guía debe ser no tradicional (esta técnica ya se mencionó en párrafos anteriores). Cabe destacar que esta técnica se ha empleado en el aula desde los setentas, proporcionando la educación Integral del educando.

2.3 Rally

Esta técnica tiene como finalidad que los alumnos descubran el conocimiento por sí mismos, mediante pistas que el profesor les proporciona; se organiza al



grupo en equipos, los cuales tienen que encontrar el objeto que les toca y posteriormente dar una pequeña explicación del mismo.

2.4 Ventanas del conocimiento

Las ventanas del conocimiento surgen del proyecto MUSE que se deriva del proyecto Cero de la Universidad de Harvard.

Las investigaciones del proyecto Cero se basan en comprender que las personas tienen diferentes tipos de inteligencia y por ello aprenden de diferentes maneras.

“El proyecto MUSE, considera a los museos como lugares que propician la conexión entre el aprendizaje escolar y el aprendizaje en el museo acercándolos al conocimiento a través de ventanas”. (SEP-INBA, 1997, p. 1/2)

Las ventanas del conocimiento “es un sistema educativo que adapta las diferencias entre los estudiantes a una variedad de caminos para aprender acerca de cualquier materia o tema de estudio” (SEP-INBA, 1997, p. 2/2). Puede ser utilizada tanto por los maestros como por los alumnos para examinar un tema en particular, para reflexionar sobre el conocimiento y para organizar la enseñanza aprendizaje.

“El sistema se caracteriza por ofrecer cinco diferentes ventanas o puntos de entrada a cualquier tema o materia. Estas son: la ventana de la estética, ventana de la narración,

ventana de la lógica-cuantitativa, ventana de la experimentación y ventana de la fundamentación.

Experimentando a través de las cinco ventanas de entrada, los estudiantes pueden descubrir:

- Si prefieren una ventana más que otra y cuándo la prefieren.
- Hay muchos caminos diferentes y válidos para pensar y aprender” (SEP-INBA, 1997, p. 2/2).

2.4.1 Ventana de la estética.

Por medio de esta ventana se responde a las cualidades formales y sensoriales de un tema.

Estrategia de trabajo.

Propósito: El alumno se apropiará del



conocimiento referente a la migración de los mexicas ubicando espacio y tiempo, usando sus sentidos.

Meta: Conocer el trayecto realizado por los aztecas desde Aztlán hasta el lago de Texcoco.

Materiales: El museo, Códice Boturini, material impreso, pinturas y cinta adhesiva.

Desarrollo: Se inicia observando la tira de la peregrinación y se cuestiona sobre ella. Se observan los colores describiendo líneas y figuras, relacionándolas para identificar el movimiento. Se describe el espacio que se percibe en la obra, identificando lo real de lo irreal, relacionándolo para encontrar una idea o emoción. Se pregunta sobre el material, herramientas y posibles problemas que presentó el artista para realizar la obra. Se compara la obra con las que se exhiben alrededor identificando las diferencias de los materiales y las herramientas con las que se elaboraron. Se propone inventar un título diferente para la obra y se compara con el título que tiene. Se pregunta si se ha aprendido algo de él o de los demás y qué ha descubierto al conocerlo. Se pregunta si les gustó la obra de arte y cuánto. Finalmente se armará e iluminará la tira como reafirmación.

2.4.2 Ventana de la narración.

Se utiliza para responder a los elementos narrativos de un tema.

Estrategia de trabajo.

Propósito: El alumno conocerá el mito del Quinto Sol y el calendario mexicana utilizando la piedra del Sol.

Los cuatro Soles (centro de la Piedra del Sol)

Meta: Comparar el calendario mexica con el actual.

Materiales: Museo, piedra del Sol, material impreso, monedas y colores.



Desarrollo: Se inicia observando la piedra del Sol y se cuestiona sobre ella. Se pregunta cuál creen que es la figura más importante y qué ocurrirá después. Se cuestiona la veracidad de la historia y de dónde procede, así como qué emociones parece expresar, qué puede decir acerca de la persona que la hizo o de la época o lugar en que vivió. Decir cómo llamaría a la historia de la obra si la fuera a contar. Preguntar si ha aprendido algo acerca de la historia, de su vida o de la de los demás. Se pregunta si les gustó la obra de arte y cuánto. Se dibujará lo que falta en el material impreso para completar la obra. Se identificarán los símbolos mexicas en monedas de diferente denominación. Finalmente se relacionará un párrafo del Huehuetlatolli con la figura correspondiente.

2.4.3 Ventana lógica-cuantitativa

Por medio de ella se responden a los conceptos esenciales o filosóficos relevantes de un tema.

Estrategia de trabajo.

Propósito: El alumno identificará los adornos que utilizaban las clases sociales altas como sím-



bolo de status entre los mexicas.

Meta: Conocer el trabajo de los amantecas.

Materiales: Museo, penacho de Moctezuma, plumas de colores, pegamento, papel cable, broches, ligas y cinta adhesiva.

Desarrollo: Se inicia observando el penacho y se cuestiona sobre el color que predomina. Dirán cuál objeto o figura se ve primero, indicando si esta pasando algo en la obra. Dará razones de por qué la obra se refiere a la vida real. Encontrarán una idea o emoción escondida en la obra manifestando qué claves le ayudaron a encontrarla. Decir qué pregunta le haría al artista para saber cómo la hizo. Argumentar por qué se puede aprender al observar la obra en caso de que alguien diga lo contrario. Se preguntará si les gustó la obra de arte y cuánto. Finalmente se armará un penacho con el

material descrito anteriormente.

2.4.4 Ventana de la experimentación

Con esta ventana se responde a un tema haciendo algo con sus manos o todo su cuerpo.

Estrategia de trabajo.

Propósito: El alumno comprenderá la utilización de los diferentes instrumentos musi-



cales en la cultura mexicana y cómo se relacionaban con la religión. Mediante las diferentes expresiones artísticas.

Meta: Lograr expresarse con movimientos corporales.

Materiales: El museo, vitrina de instrumentos musicales, Xochipilli, sonajas, silbatos de barro, flautas de carrizo, botes de avena, papel lustre, cordón, pegamento, material impreso, plastilina y palillos.

Desarrollo: Se inicia observando las piezas y se cuestiona sobre qué color querrían ser si fueran esa obra. Actuarán imitando la pieza de Xochipilli ejecutando lo que creen que sucederá después. Dibujarán un diagrama de las obras de arte de la sala,

cambiándolas a su antojo. Inventarán un baile que pueda tener el nombre de la obra. Cuestionar sobre cuál actividad es su favorita y por qué. Se pregunta si les gustó la obra de arte y cuánto. Se elaborarán los tambores con los botes de avena; con plastilina se plasmará sobre el papel impreso para formar relieves de Xochipilli. Finalmente tocarán los instrumentos y bailarán al compás de ellos.

2.4.5 Ventana de la fundamentación

Esta ventana se utiliza para responder a las necesidades internas del individuo.

Estrategia de trabajo.

Propósito: El alumno encontrará semejanzas y diferencias entre los mercados actuales y el mercado mexicano y la relación que tienen con la vida cotidiana.

Meta: Comparar la vida cotidiana y la educación mexicana con la actual.

Materiales: El museo, la maqueta del mercado local, material impreso, muñeca de papel, tijeras y pinturas.

Desarrollo: Se inicia observando la maqueta del mercado local, destacando los colores y las figuras; cuestionando si es bella, si habla y qué se dice a través de ésta que no pueda decirse con palabras; si es real, si expresa emoción y el por qué se hizo.

Observarán las obras de arte que están a su alrededor y cuestionar si se consideran arte. Leer el nombre de la maqueta y opinar sobre el título. Se preguntará si es impor-

tante lo que ha descubierto y si lo que ha visto puede cambiar la vida de la gente. Se preguntará si le gustó la obra de arte y cuánto. Iluminarán el traje de la muñeca de papel de acuerdo al vestuario de la maqueta y la vestirán. Finalmente se dará material impreso para que ubiquen las figuras dentro de la maqueta.

La utilización de las ventanas tiene como propósito facilitar el aprendizaje del alumno.

CAPÍTULO 3

APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN LA SALA MEXICA CON ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

En este capítulo pretende mostrar en particular la aplicación exitosa de un grupo de técnicas viables en las salas museográficas que permitan mejorar la utilización de sus recursos, como se realizó en el caso particular del trabajo al desarrollar habilidades para analizar la educación y la vida cotidiana de los mexicas. Asimismo se presenta la aplicación de la estrategia de cada una de las ventanas con un grupo de cuarto año de Educación Primaria. Incluyendo la evaluación de las técnicas mencionadas y algunas recomenda-

ciones para optimizar el trabajo. Finalmente se analizaron los resultados y se establecieron las conclusiones a las que se llegaron después de desarrollar las técnicas con el grupo citado.

3.1. Desarrollo

Se planeó para el día 9 de octubre de 1998 una visita escolar de 34 alumnos de cuarto grado de la Escuela primaria "Profr. Manuel S. Hidalgo" clave 11-0012-003-01-X-013 al Museo Nacional de Antropología, para utilizar la sala mexicana como recurso di-



dáctico para la enseñanza de la vida cotidiana y la educación de los mexicanos.

La duración de la visita fue de dos horas y media; de los 30 alumnos que asistieron se dividieron en seis equipos de cinco integrantes cada uno, para aplicar la técnica del rally; se procedió a darles las instrucciones para realizar dicha técnica. Se repartió a cada equipo el material, el cual consistió en sobres que contenían cinco fichas con pistas que los llevarían a encontrar un determinado objeto, el que se reprodujo impreso en la 5a. ficha con una breve explicación al pie de ésta. Las piezas que se vieron

con esta técnica fueron: el calmecac, Coatlicue, alimentación de los mexicas, Coyo-
lxauhqui, fundación de Tenochtitlan, glifo de Ahuízotl y matrícula de tributo.

Se procedió a realizar el rally, los niños buscaron la pieza que les correspondió si-
guiendo las pistas, cuando creían que habían encontrado el objeto, nos preguntaban
si estaban en lo correcto, si así era sacaban la última ficha para constatar su hallazgo,
si no, les indicamos que sacaran la siguiente pista para que continuaran la búsqueda.

Cuando todos los equi-
pos encontraron la pieza
que les tocó, procedie-
ron a explicar a todos
los demás lo referente a
dicha.

*Explicación de la pieza
por el equipo que la encon-
tró*



Con esta técnica se logró que los alumnos tuvieran un conocimiento global de la sala
en corto tiempo, lo que sirvió para motivarlos en la aplicación de las ventanas del co-
nocimiento; para agilizarla se dividió al grupo en dos equipos, cada equipo fue dirigido
por una profesora.

Por cuestión de organización se hicieron dos recorridos, uno cronológico y el otro por

temas. Debido al corto espacio sólo se anotó el recorrido cronológico, puesto que se tocaron los mismos temas aunque en diferente orden. A continuación se transcribe la aplicación de la técnica de las ventanas del conocimiento en la sala mexicana a los alumnos de cuarto grado.

3.2 Ventana de la estética

1.- ¿Te gusta esta obra? Sí.

¿Por qué?

Por la historia, porque es antigua, porque es muy bonita, porque esta muy decorada.

2.- Describe lo que ves.

Hay humanos, serpientes, guerreros, huellas, canoas, árboles.

3.- ¿Tiene movimiento?

Sí, porque están sus pisadas.

4.- ¿Te recuerda algún lugar?

No

5.- ¿Qué hace que esto se vea real?

Los dibujos

6.- ¿Todo lo anterior te ayuda a entender la idea de la obra?

Sí, porque sus símbolos nos dan idea de la peregrinación de nuestros antepasados.

Explicación por la profesora.

7.- ¿Cómo crees que fue hecha la tira?

La hicieron de papel, anotando los lugares por donde pasaron.

¿Crees que se presentó algún problema al realizarla? Sí.

8.- Observa las obras de arte que se exhiben alrededor de ésta. ¿Parecen haber sido hechas con materiales o herramientas similares? No.

¿Qué hay de diferente en ellas?

Que están hechas de diferente material.

9.- Inventa un título para la obra. Lee el título original y pregunta: ¿por qué tiene ese título?

El mapa mexicana o la historia de nuestro antepasados. Porque nos dice la historia de los mexicanos.

10.- ¿Te gusta esta obra de arte más o menos de lo que te gustó al principio?

Más

11.- ¿Has aprendido algo acerca de ti mismo o de los demás?

Sí, porque aprendimos cómo vivían, cómo eran sus costumbres.

Al finalizar la aplicación de la ventana, se procedió a darles a los alumnos material impreso en el cual se presentaban algunos de los lugares (en desorden) por los que pasaron los mexicanos; para que ellos lo armaran adecuadamente, para esto se les indicó que tenían que comparar el Códice Boturini con lo que tenían en sus manos. Los niños observaron en forma global dicho código y procedieron a sentarse en el suelo, extendieron el material para que todos lo pudieran ver, se permitió que los alumnos se organizaran de manera autónoma, surgiendo un moderador, el cual preguntaba el or-

den en que colocarían las hojas, los demás daban su opinión, discutiendo hasta llegar a un consenso y de esa forma, lograron armarla correctamente pegándola con cinta adhesiva; posteriormente la iluminaron.

3.3 Ventana de la narración

1 ¿Te gusta esta obra de arte? Sí.

¿Por qué?

Porque es grande, por sus colores, por los dibujos.

2.- ¿Qué narra esta obra de arte?

La historia de un señor.

¿Te ayudan los colores a contar la historia?

No, porque aunque no tenga color veo las figuras.

3.- ¿Cuál crees que es la figura, forma u objeto más importante?

La del centro.

4.- ¿Qué ocurrirá después?

Se va a salir y se lo va a comer la serpiente de abajo.

5.- De lo que ves. ¿Te recuerda algo de tu vida o de alguna historia?

Sí, a los programas de la tele, a las caricaturas.

6.- ¿La historia que ves es verídica? No.

¿Por qué?

Porque no tiene vida.

7.- ¿Qué emociones parece expresar esta historia?

Miedo porque está feo; sangre, paz, por los animales; risa, porque está sacando la lengua.

8.- ¿Qué puedes decir acerca de la historia, de la persona que la hizo o de la época y lugar en que vivió?

Que eran muy trabajadores, muy fuertes, muy imaginativos.

9.- Observa las obras que hay alrededor. ¿Puedes descubrir algo más de la historia?

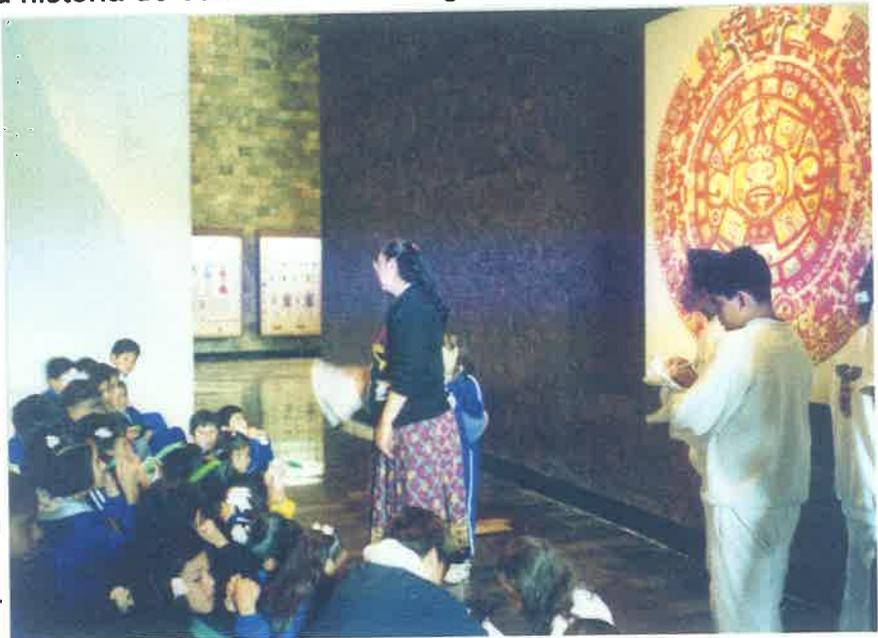
No.

10.- Si tú fueras a contar la historia de esta obra de arte. ¿Cómo la llamarías?

La historia de los animales. La historia del señor grosero.

Explicación por la profesora

11.- ¿Has aprendido acerca de la historia de tu vida o de la de los demás?



Sí, que para ellos era importante trabajar, cuidar a los animales, a las plantas y a las personas, además todo lo trataban de hacer bien.

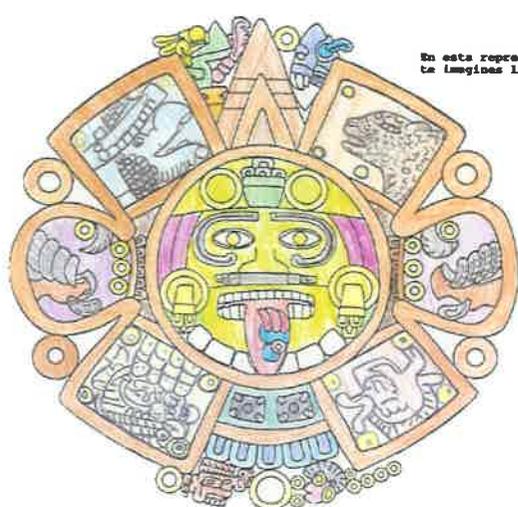
12.- ¿Te gusta más o menos de lo que te gustó al principio?

Más, porque aprendimos a querer a la naturaleza y a trabajar.

Se preguntó a los alumnos dónde habían visto la figura central de la Piedra del Sol;

algunos contestaron que en las monedas actuales, por lo que se procedió a observar las monedas de \$10, \$5, \$2 y \$1. Encontrando en la moneda de \$10 la figura central, en la de \$5 los glifos de los días, en la de \$2 las serpientes que indican los contrarios ej. día-noche, en la de \$1 los rayos solares.

Se explicó la Leyenda de los Cinco Soles. Se les dio material impreso en el que debían dibujar los cuatro soles de la leyenda para trabajarlo en el aula.



En esta representación dibuja e ilumina, según te imagines la creación de los 4 soles.



Se explicó el uso del calendario solar y del religioso.

3.4 Ventana de la lógica-cuantitativa

1.- ¿Te gusta esta obra? Sí.

¿Por qué?

Por su color, por las plumas, por su tamaño, por su belleza.

2.- ¿Cuál es el color que ves más y cuál menos?

Se ve más el verde y menos el azul.

3.- ¿Qué figura viste primero? Plumas.

¿Por qué?

Por que de eso esta hecho.

4.- ¿Está pasando algo en este objeto? No.

¿Por qué?

Porque por si solo no se mueve.

5.- Esta obra ¿es más joven o más vieja que tú?. Es más vieja.

¿Por qué?

Porque es antigua.

6.- ¿Qué idea o emoción está escondida en esta obra?

Que es como una corona.

7.- ¿Esta obra se refiere a la vida real? Sí.

¿Por qué?

Porque es un penacho que se ponían en la cabeza los gobernantes.

8.- ¿Qué le dirías al artista para saber cómo la hizo?

Le preguntaría, ¿quién le dio la idea para hacerlo?

Explicación por la profesora.

9.-¿Es tan valiosa como las que la rodean? Sí.

¿Por qué?

Porque tiene oro.

10.- Lee el título de la obra. ¿Conocerla cambia tu comprensión o apreciación de esta

obra? Sí.

¿Cómo?

Porque mejoró mi comprensión acerca de ella.

11.- ¿Te gusta esta obra de arte más o menos de lo que te gustó al principio?

Más, porque conocimos su historia.

Debido a las reglas que se aplican en el museo las actividades creativas se realizaron en el patio.

Se elaboró un penacho, para lo cual se dividió al grupo en equipos, a los que se les entregó el material que consistió en: molde en papel caple, liga, plumas pequeñas y grandes de diferentes colores, pegamento, cinta adhesiva, broches y tijeras. Se les indicó cómo hacerlo y cada equipo se situó en un lugar diferente para trabajar, usando su creatividad para elaborarlo, obteniendo resultados inesperados, por su excelente trabajo.



Muestra de un penacho terminado

3.5 Ventana de la experimentación

1.- ¿Te gustan estas obras de arte? Sí.

¿Por qué?

Porque me gusta la música, tocar, bailar, el ruido.

2.- Si en esta obra de arte tú fueras un color. ¿Cuál serías? ¿Por qué?

Rojo, porque para mí es alegría, porque es el color del amor.

Verde, porque es vida.

Azul, por el mar, por el cielo que no tiene fin.

Amarillo, por la fruta, las flores, por el sol.

3.- De espaldas a estas obras, trata de dibujar los objetos o formas que recuerdes con más claridad. ¿Por qué piensas que recordaste lo que dibujaste?

Porque las tortugas me gustan mucho.



4.- Observa y realiza lo que está pasando en esta obra de arte. Actúa lo que piensas que sucederá después.



5.- ¿Esto te hace recordar algo que haya sucedido en tu vida?

Sí, cuando voy al campo con mis amigos.

6.- Observa esta obra de arte desde diferentes sitios. El mirarlo desde cierto lugar ¿la hace parecer más o menos real que desde otro sitio?

Más real por todos lados.

7.- Inventa una canción que exprese las emociones que ves en esta obra.

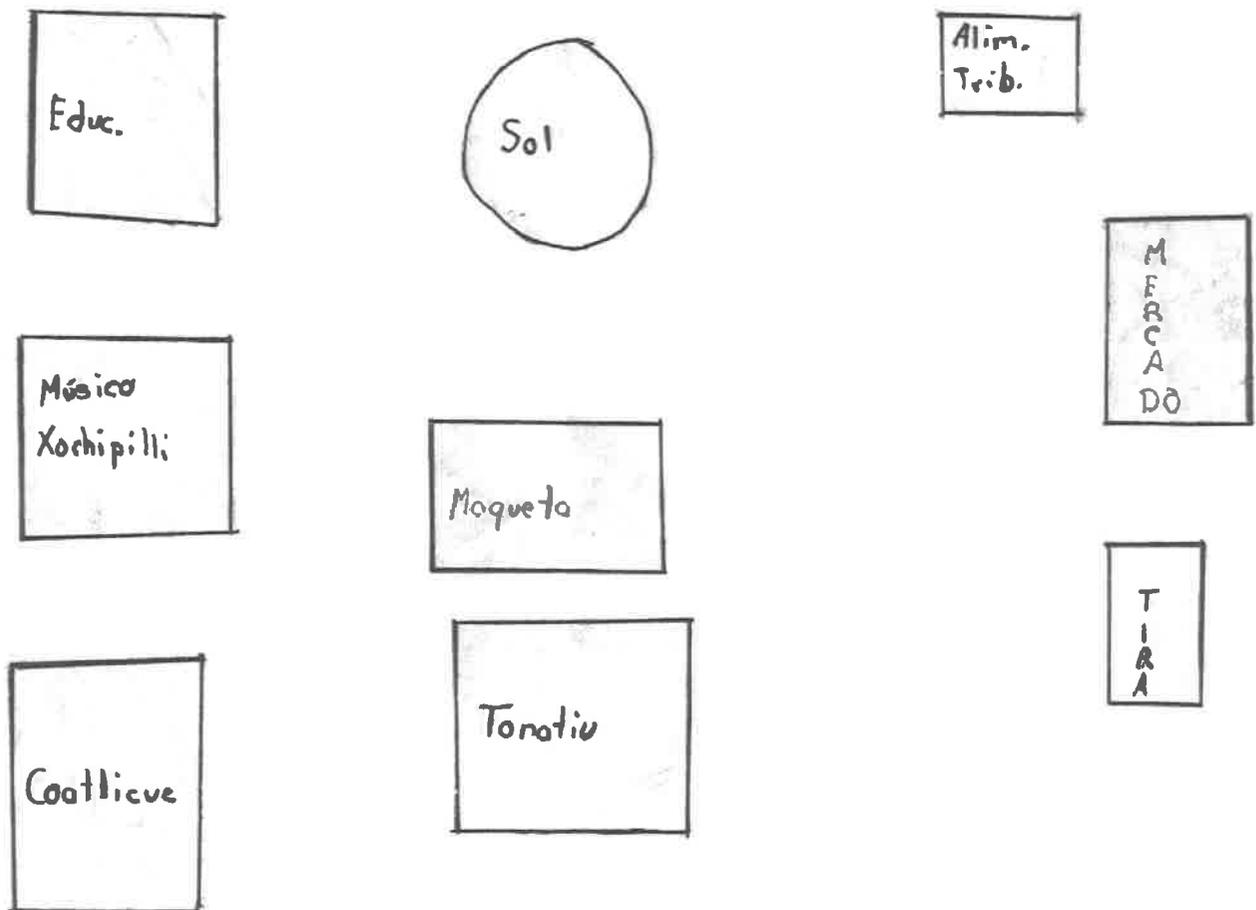
Oh Xochi, Xochipilli

8.- Si conversaras con el artista de esta obra ¿qué le dirías?

Le preguntaría ¿por qué sentó al señor así y le puso esa cara?

Explicación por la profesora.

9.- ¿Cómo acomodaría las obras de esta sala si pudiera cambiar el orden? Dibuja un diagrama.



10.- Lee el nombre de esta obra. Inventa un baile.



11.- ¿Cuál de las actividades realizadas es tu favorita?

Cantar y bailar.

¿Por qué?

Porque me gusta como me muevo.

12.- ¿Te gusta esta obra de arte más o menos de lo que te gustó al principio?

Más.

13.- ¿Importa si a ti te gustaron las obras que viste?

Sí, porque aprendí más la historia de México.

Sí, porque si no me gustan ni las veo y no voy a aprender nada.

Sí, porque así aprendí más y voy a ser mejor, a pasar año.

Se pidió a los alumnos que dibujaran los instrumentos musicales de la vitrina, sin verlos.

Imitaron a Xochipilli en la posición en que se encuentra, posteriormente actuaron lo que haría después suponiendo que el objeto tuviera vida.

Inventaron y cantaron una canción a Xochipilli

Realizaron un diagrama cambiando el orden de los objetos de la sala.

Bailaron y tocaron con los instrumentos que elaboraron.

3.6 Ventana de la fundamentación

1.- ¿Te gusta esta maqueta? Sí.

¿Por qué?

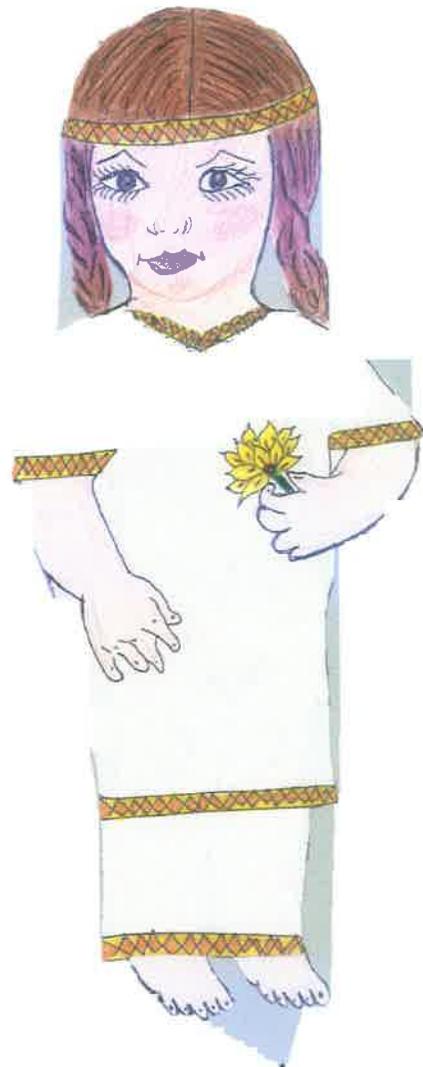
Por su diseño, por su color, porque hay personas vendiendo.

2.- Observa los colores que hay en ella. ¿Tienen significado?

Sí; el blanco la paz, el rojo el amor o la sangre, el verde la naturaleza, el amarillo el sol y el azul el agua.

Explicación por la profesora.

(Se repartió el material impreso para vestir una muñeca de papel, a continuación se les pidió que iluminaran el vestido tomando en cuenta el vestuario utilizado en la maqueta, posteriormente lo recortaron y vistieron a la muñeca.)

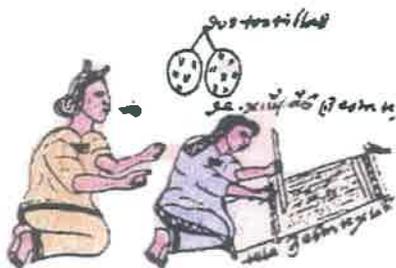


Ejercicio de reafirmación elaborado por uno de los alumnos de cuarto grado de la Escuela primaria "Profr. Manuel S. Hidalgo" clave 11-0012-003-X-01-013

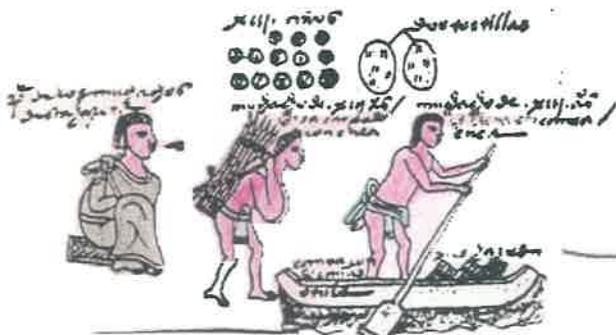
RELACIONA CON UNA LINEA EL DIBUJO CON EL CONSEJO QUE LE CORRESPONDA.



No te abandones, no seas desperdiciada. Ponte junto al agua, el molcaxete, y bien coge, toma el canasto; ante las personas, junto a ellas, acomódalos apárellos.



Ya es bueno, ya es correcto que te cuides de las cosas mundanas; obra, trabaja, recoge leña, labra la tierra, siembra nopales, siembra magueyes; de eso beberás, comerás, vestirás; así serás mencionado, serás honrado.



Y el huso, la tablilla para tejer hazte cargo de ellos; la labor, lo que eleva, asciende como el olor, lo que es la nobleza, así me recordarás en alguna parte un poquito de maíz, una tortilla doblada, una verdurita, un nopalito.

Y si eres llamada, no dos veces, no tres veces, no muchas veces te hablen, sólo una vez; luego te pondrás de pie con premura para que no provoque enojo, para que no seas atribulada por tu desobediencia.



Y no siempre busques, no siempre desees, quieras la buena apariencia, no te estés siempre peinando no te estés viendo en el espejo; no siempre te arregles, te engalanes. (No pierdas el tiempo, trabaja).

3.- ¿Qué ves en la maqueta? Muñecos.

¿Crees que todos ven lo mismo que tú?

Si, porque todos vemos la misma maqueta.

No, porque veo solo una parte de acuerdo donde este parado.

4.- ¿Es bella? Si no lo es ¿sigue siendo arte?

Si.

5.- Esta obra ¿Te habla sin palabras? Sí.

¿Qué te dice?

Me dice cómo eran en otros tiempos, qué gente era rica, cuántas cosas lindas vendían, qué joyas usaban.

6.- ¿Piensas que lo que ves es real?

Si, porque vemos como actuaba la gente en un mercado.

7.- ¿Expresa emoción? Sí.

¿De quién es la emoción que expresa?

De nosotros porque nos dan ganas de meternos en la maqueta y recorrerla.

Explicación por la profesora.

8.- ¿Por qué crees que se hizo la maqueta?

Para que tuvieramos una idea de cómo era antes.

9.- Observen las obras que están alrededor. ¿por qué se consideran arte?

Por su historia.

10.- Lee el nombre de la maqueta. ¿Por qué crees que se llama así?

Porque es un mercado.

11.- Lo que has descubierto en esta maqueta ¿puede cambiar la vida de la gente que la mira? Sí.

¿Cómo?

Porque no hay que tirar basura, hay que respetar a los demás y no debemos tomar bebidas alcohólicas.

12.- ¿Te gusta más o menos de lo que te gustó al principio?

Si, porque aprendimos más.

(Nuevamente se repartió material impreso en el que relacionaron algunas actividades realizadas en el mercado de Tlatelolco, con los nombres de dichas actividades. Posteriormente se les pidió que iluminaran sus trabajos en su escuela).



Este es el tianguis de Tlatelolco anota en el paréntesis el número que corresponda a cada producto.

Pulque	(5)	Vasijas	(10)
Aves	(4)	Verduras	(3)
Pescado	(2)	Plumas	(1)
Mantas	(9)	Hilo de algodón	(6)
Adornos	(7)	Tortillas	(8)

3.7 Evaluación de las técnicas

En la aplicación de la técnica del Rally se dividió al grupo en seis equipos de cinco integrantes cada uno; tuvo como objetivo que se familiarizaran con la sala en general, lográndolo en su totalidad, sin embargo al buscar las piezas hubo un equipo que confundió las pistas, encontrando otra parecida. El porcentaje que alcanzó el grupo en esta técnica fue 28/34 (83%) .

Se utilizó la técnica de las Ventanas del Conocimiento alcanzando los siguientes resultados en cada una de ellas.

- ◆ La Ventana de la Estética se aplicó en el Códice Boturini, logrando que los niños se interesaran en él, a pesar de que hubo distractores (esperando que otro grupo desocupara la pieza) al observar la pieza se condujo a los niños mediante preguntas, a la comprensión del contenido de dicho códice, es decir, entendieron que ahí está escrito el camino que siguieron los mexicas desde Aztlán hasta el Lago de Texcoco; ampliando el contenido con una breve explicación por la profesora. El resultado fue favorable puesto que hubo interrelación entre ellos, logrando armar un pequeño rompecabezas de la Tira de la Peregrinación. En esta actividad se logró el 100% en su realización.

- ◆ La Ventana de la Lógica Cuantitativa se realizó utilizando el penacho de Moctezuma; al llegar a esta pieza tuvimos que esperar para poder trabajarla, porque

3.8 Conclusiones

El museo es un recurso didáctico muy enriquecedor tanto para los alumnos como para los maestros, a pesar de las dificultades que implican el llevarlos a dicho lugar.

Es conveniente que para realizar una visita al museo, previo a la misma, se trabaje el tema en el aula para que los alumnos lleven antecedentes y aporten experiencias durante el recorrido en el museo, posteriormente, en el aula se refuerzan los contenidos vistos en el museo.

Las actividades realizadas se enfocaron para coadyuvar al desarrollo cognoscitivo, socioafectivo y psicomotriz del niño de cuarto grado.

En el aspecto cognoscitivo se logró que el niño diferenciara en las piezas de la sala mexicana a los seres fantásticos de los reales. Ubicaron en el pasado a la sociedad mexicana. Manejaron varios criterios a la vez llegando a diferenciar las clases sociales de los mexicanos y la organización del mercado.

Reforzaron el concepto de conservación numérica, observaron que a pesar del tiempo se siguen usando los números aunque su representación es diferente. Dieron diversas soluciones a un mismo problema expresaron sus ideas y opiniones ante los cuestionamientos de las piezas que se usaron en la técnica de las ventanas del conocimiento.

Al integrarse los niños en equipos, se relacionaron con los demás descubriendo el valor del trabajo en comunidad por medio de la cooperación, organización, colaboración y respeto. Jerarquizaron los conceptos y trabajos que realizaron emitiendo juicios marcando sus preferencias, lográndose así cubrir el aspecto socioafectivo.

El aspecto psicomotriz se reforzó con las actividades de las ventanas del conocimiento propiciando que los niños consolidaran su orientación espacio-temporal y sus coordinaciones motoras, tanto gruesa como fina, al bailar, tocar instrumentos, iluminar, elaborar penachos y armar rompecabezas; todo esto debido a su preferencia lúdica.

3.9 Recomendaciones

Las técnicas para trabajar dentro de los museos que aplicamos y recomendamos ampliamente son: las ventanas del conocimiento, el rally y la visita guiada no tradicional; dichas técnicas se pueden usar en diferentes tiempos, es decir, que pueden trabajar en una visita solo una técnica, no es necesario usar todas a la vez ya que se dificulta por la falta de tiempo.

Es indispensable que el profesor que realice la visita conozca previamente el acervo del museo, para que su planeación sea la adecuada.

Finalmente recomendamos el uso de museos como recurso didáctico en la planea-

ción del trabajo docente, ya que facilita la labor educativa motivando a los alumnos a aprender significativamente de manera agradable.

BIBLIOGRAFÍA

- BERNAL, Ignacio. (1990). Museo Nacional de Antropología. México: Aguilar, 421 p.
- BERNAL, Ignacio. (1984) Tenochtitlan en una Isla. México: Fondo de Cultura Económica, 167 p.
- CASO, Alfonso (1953). El pueblo del Sol. México. Ed. Fondo de Cultura Económica, 125 p.
- CONACULTA-INAH. (1995). Arqueología Mexicana. "Los mexicas". Vol. III No. 15. México: Raíces, 1995. 80 p.
- CHAVERO, Alfredo. (1961). Resumen Integral de México a través de los siglos. 3 ed., México: Compañía General de Ediciones, 476 p.
- DELGADO DE CANTU, Gloria M. (1993). Historia de México 1, El proceso de gestación de un pueblo. México: Alhambra. 628 p
- ESCALANTE, Pablo. (1985). Educación e Ideología en el México Antiguo. México: SEP Cultura, 160 p.
- FERNANDEZ, Miguel Angel. (1988). Historia de los Museos de México. México. Banamex, 250 p.
- GOMEZ Palacio, Margarita, Ma. Beatriz Villareal, Laura V. González, Ma. de Lourdes López Araiza y Remigio Jarillo. (1995). El niño y sus primeros años en la escuela. México: SEP, 229 p.
- GONZALEZ Blackaller, C. y L. Guevara Ramírez. (1966). Síntesis de Historia de México. México: Nuevo Mundo, 411 p.
- GONZALEZ Salazar, Judith del Carmen. (1984). Cómo educar la inteligencia del preescolar. Manual de actividades cognoscitivas. México: Trillas, 72 p.
- GUIA MEXICO DESCONOCIDO. (1998). "El Mundo Azteca" No. 37. México: México Desconocido, 88 p.
- HIRA de Gortari, Rabiela, Regina Hernández Franyuti, Ana Lau Jaiver y Verónica Zárate Toscano.(1996). Distrito Federal, Historia y Geografía. Tercer Grado. México: SEP, 159 p.
- INAH-SALVAT.(1992). Guía Oficial. Museo Nacional de Antropología. México: INAH-SALVAT. 223 p.
- JACKSON, W. M. (1962). Enciclopedia Práctica Jackson. Tomo VIII. 4 ed. México: Inc. Editores. 436 p.

LEON-PORTILLA, Miguel. (1991). Huehuetlahtolli. México: Fondo de Cultura Económica. 254 p.

LOPEZ Austin, Alfredo. (1995). La Educación de los Antiguos Nahuas. Tomos I y II. México: El Caballito. 297 p.

MANZANILLA, Linda y Leonardo López Luján. (1993). Atlas Histórico de Mesoamérica. México: Larousse, 203 p.

PIÑA Chan, Román. (1986). Historia, Arqueología y Arte Prehispánico. México: Fondo de Cultura Económica, 215 p.

RAMIREZ Vázquez, Pedro. (1968). El Museo Nacional de Antropología. México: Panorama, 257 p.

SALVAT. (1979). Historia de México. Tomo IV. México: Salvat Mexicana de Ediciones, 936 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Antología de Historia de México. Documentos, narraciones y lecturas. México: SEP. 336 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Avance Programático. Cuarto grado. México: SEP. 125 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Distrito Federal. Monografía estatal. México: SEP. 277 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. (1995). La ciudad de México. Antología de lecturas, siglos XIV-XX. México: SEP, 158 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. (1995). Libro del alumno Historia, cuarto grado. México: SEP, 183 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. (1995). Libro para el maestro Historia, cuarto grado. México: SEP, 111 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. (1995). México Antiguo. Antología de Arqueología Mexicana. México: Raíces-INAH, 250 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. (1993). Plan y Programas de estudio. México: Fernández Editores, 164 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Proyecto Estratégico 03. Capacitación y Desarrollo del Magisterio en servicio. México, Ed. SEP. 1985. 3 p.

SEP-INBA. (1997). El Museo y la Escuela unidos en la Educación. México: SEP, 60 p.

SELECCIONES DEL READER'S DIGEST. (1971). Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Tomo V. España: Reader's Digest, 510 p.

VAILLANT, George C. (1983). La Civilización Azteca. México: Fondo de Cultura Económica, 317 p.