



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTAN**

**GUADALUPE CABELLO LUIS**

**ELIZABETH LUIS AGUILAR**

**MATERIAL EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS  
CULTURAS MESOAMERICANAS EN EL MUSEO DIEGO RIVERA  
“ANAHUACALLI”, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 4° AÑO DE PRIMARIA**

**ASESORA:**

**DRA. JULIA SALAZAR SOTELO**

**MÉXICO D.F 2015**

## AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

A mis padres Susana y José Luis que hicieron un sinfín de esfuerzos para cumplir mi sueño de estudiar la Universidad, por estar siempre a mi lado apoyándome para no rendirme, por creer todo el tiempo en mí, por todo su amor.

A mi hermano Edmundo por ayudarme y porque es un gran ejemplo para mí, de luchar y que a pesar de todos los obstáculos que se me presenten no rendirme nunca, y a su esposa Nancy por apoyarme cuando lo necesite,

A mi compañera de tesis Elizabeth por ser una gran amiga que siempre me apoyo y estuvo conmigo cuando la necesitaba. Realizamos un gran trabajo juntas ñ\_ñ

Agradezco a los maestros que nos apoyaron y orientaron para que este trabajo se realizará satisfactoriamente. En especial a nuestra tutora la Dra. Julia Salazar Sotelo. También agradezco la ayuda del Diseñador Grafico Jesús Luis Contreras por su orientación y apoyo en el diseño de las laminillas y videos de las narrativas. Y la dedico a la persona que me proporciono la fuerza, la energía y la sabiduría para cumplir mi objetivo, a DIOS.

### *GUADALUPE CABELLO LUIS*

A mis padres Rosalva y Alejandro quienes estuvieron conmigo en todo momento, creyeron en mi para cumplir mi meta y me apoyaron en todo lo que necesitaba tanto económica como moralmente.

A mi hermano Jesús Luis Aguilar por haberme motivado día a día, por haber confiado en que lo lograría y por seguir a mi lado.

A todo el personal docente que nos brindó su apoyo y nos orientó en la realización de este trabajo, en especial a la Dra. Julia Salazar Sotelo quien fuera nuestra tutora en este largo camino.

A mi compañera de tesis Guadalupe por ser mi amiga y mi soporte en los momentos más difíciles y también en los más alegres y sobre todo le agradezco por seguir conmigo hasta el final de este lindo proyecto que desde un principio forjamos juntas.

Y sobre todo quiero agradecer especialmente a Dios quien me permitió seguir adelante brindándome sabiduría y paciencia para llegar hasta el final.

*ELIZABETH LUIS AGUILAR*

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPITULO 1. LA PROBLEMÁTICA DEL MUSEO .....</b>	<b>7</b>
1.1 DESCRIPCIÓN DEL MUSEO.....	7
1.2 DEFINICIÓN DE MUSEO .....	12
1.3 DIDÁCTICA DEL MUSEO .....	13
<b>CAPITULO 2. ATRIBUTOS DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO PARA LA ESCUELA PRIMARIA, DESDE EI CONSTRUCTIVISMO. ....</b>	<b>17</b>
2.1 EL TIEMPO HISTÓRICO. ....	24
2.2 EL ESPACIO Y LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LAS CIENCIAS SOCIALES.....	28
2.3 LA CAUSALIDAD .....	30
<b>CAPITULO 3. LA NARRATIVA: UNA FORMA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO HISTORICO .....</b>	<b>32</b>
3.1 ¿QUÉ ES UNA NARRATIVA? .....	34
3.2 HABILIDADES DEL PENSAMIENTO NARRATIVO	
3.2.1 IMAGINACIÓN .....	37
3.2.2 EL CARÁCTER NARRATIVO DE LA IDENTIDAD .....	40
<b>CAPITULO 4. LA PROBLEMÁTICA DEL MUSEO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>43</b>
4.1. ¿CÓMO AYUDARÁ NUESTRO PROYECTO A LOS NIÑOS PARA OBTENER UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO? .....	47
4.2 ¿POR QUÉ NUESTRA PROPUESTA ES UN MATERIAL EDUCATIVO? .....	51
4.3 LA IMPORTANCIA DE LAS TIC'S EN EL DISEÑO DE NUESTRA PROPUESTA .....	53
CONCLUSIONES .....	55
NARRATIVAS.....	57
STORY BOARD .....	60
LAMINILLAS DE INFORMACIÓN.....	120
PÁGINA ELECTRONICA .....	132
ANEXOS.....	135
BREVE CONTEXTO SOBRE LAS CULTURAS QUE FLORECIERON EN MESOAMÉRICA .....	136
MANUAL PARA GUIAS.....	146
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	178



## INTRODUCCIÓN

La Historia está presente en todo momento de nuestras vidas, gracias a ella hemos podido conocer los hechos históricos que han marcado el pasado, el presente y sin duda alguna impactarán en nuestro futuro.

La Historia como asignatura en las escuelas se ha concebido como una materia tediosa, en la que los alumnos deben aprender memorísticamente datos duros, sin que se fomente un aprendizaje que le sea significativo y de su interés.

Cabe mencionar que la escuela no es la única institución educativa que promueve la enseñanza de la historia, los museos han colaborado de manera importante, al mostrar parte de nuestro inmenso patrimonio cultural, lo cual permite que el público tenga acceso al conocimiento de la historia y del patrimonio.

El presente trabajo está encaminado a hacer interactuar un contenido histórico que se enseña en la escuela, con una propuesta museística, es decir, tomar en cuenta estas dos instituciones educativas (la escuela y el museo), para la enseñanza y la divulgación de la historia, en particular de las culturas mesoamericanas, para que en colaboración con el museo los temas vistos en la escuela puedan ser introducidos y reflexionados con lo que se expone.

Nuestra propuesta está dirigida a los alumnos de 4° de Primaria, ya que en este grado escolar los alumnos comienzan a revisar los temas de Mesoamérica; es importante mencionar que se tomó como punto de partida para la investigación al Museo Diego Rivera Anahuacalli, pues al realizar nuestro servicio social y las prácticas profesionales en este espacio de educación no formal, nos percatamos que el museo carece de una propuesta didáctica y de material que apoye a los guías en el recorrido, para su explicación, siendo éste uno de los principales problemas que presenta la institución.

Al hacer las observaciones durante los recorridos, nos dimos cuenta que una de las actividades que utilizan algunos guías para llamar la atención de los niños son narrativas sobre los Dioses, sin embargo, no todos las utilizaban, a pesar de que resultaban factibles en las visitas guiadas. Es a partir de esta observación, que surgió la idea de utilizar la narrativa como estrategia para la enseñanza de las culturas mesoamericanas en el museo.

Otro gran problema detectado en el museo, es que su colección está formada por diversas piezas arqueológicas de varias regiones y culturas mesoamericanas (piezas que fueron adquiridas por el pintor Diego Rivera) que no tienen una propuesta museística, el museo presenta un arsenal de piezas arqueológicas. No se cuenta con una didáctica museística, ni antropológica adecuada, lo cual hace perder la riqueza cultural (en el Anahuacalli muchas piezas se encuentran almacenadas en una bodega del museo). A partir de esta compleja problemática, se pensó en diseñar una propuesta educativa para el museo que consta de los siguientes puntos.

En el Capítulo 1 se hace una breve descripción del contexto cultural del museo, así como de cada una de las salas que lo conforman y se mencionan algunas de las piezas. Otro punto que se trata es la problemática que en términos educativos presenta el museo, puesto que es importante conocer las carencias con las que cuenta esta institución, por ejemplo, uno de los grandes problemas detectados, es la falta de recursos económicos para la elaboración u obtención de material electrónico; la falta de capacitación de los guías y los materiales con los que cuenta el museo resultan insuficientes para atender a grupos numerosos, tampoco existe una planeación de las actividades que requiere el visitante para abarcar la mayoría de las obras que expone.

Como hemos mencionado, el museo no cuenta con una didáctica adecuada para llamar la atención del público que lo visita, sin embargo, a partir de lo estudiado nos percatamos que esta función adquiere una importancia básica para que haya

una buena interacción entre los objetos que se exponen y las personas que lo visitan, permitiendo así que se logren interrogativas, análisis o analogías tomando como punto de referencia su contexto inmediato.

En el Capítulo 2 se desarrollan algunos de los supuestos teóricos que sostienen nuestra propuesta, como lo es el enfoque constructivista, siendo sus principales representantes Ausubel, Piaget, Vigotsky, para quienes el aprendizaje significativo es la pieza clave de sus teorías, pero haremos especial énfasis en el tema del tiempo histórico, ya que en nuestra experiencia como estudiantes hemos observado que este se convierte en un verdadero problema en la enseñanza de la historia. Si bien, son muchos factores los que intervienen en el aprendizaje de la historia, el tiempo y el espacio son elementos imprescindibles para el conocimiento histórico. También mencionamos los tipos de fuentes de información “primarias y secundarias”, de las que hicimos uso para llevar a cabo este trabajo.

Como mencionamos al principio, la narrativa es el fundamento de nuestro trabajo y la temporalidad es fundamental en la narración histórica. En nuestra experiencia como alumnas hemos constatado que el aprendizaje de la historia en la escuela, ha estado constituido principalmente como un relato de los hechos políticos encarnados en personajes y encadenados por fechas precisas, en cambio la narrativa da la posibilidad de interpretar y nunca apunta hacia otras maneras de ver o aprehender la realidad.

Hablar acerca de espacio y tiempo es indispensable para la comprensión de la ubicación espacio temporal de las culturas. En las visitas guiadas del Museo Anahuacalli, se mencionan las fechas a los que corresponden las culturas expuestas, sin pensar que para los alumnos de primaria no representa ni cobra significado, da igual decirles que tal o cual acontecimiento sucedió hace 30000 años antes de Cristo que 1000. Lo importante es ubicarlos de manera temporal, no cronológica, se trata de contextualizar más que cronologizar.

En la narración los acontecimientos que se presentan deben ir en un orden causal, esto quiere decir, que hay una continuidad lógica y coherente, un acontecimiento debe seguir a otro, debe llevar una línea para que el relato sea entendible, y esto es nodal para la población a la que está dirigida la propuesta.

Para poder explicar un hecho histórico, inicialmente partimos de una acción ya realizada por un sujeto (conclusión del esquema de inferencia práctica). Y posteriormente construimos un argumento práctico, en términos de los motivos y creencias del agente para poder explicar dicha acción.

En el Capítulo 3 hacemos mención de la narración, siendo ésta la principal base para la elaboración del trabajo y como una forma de desarrollar el pensamiento histórico, así pues hacemos hincapié en que narrar la historia a los niños puede ayudar a desarrollar su imaginación, y siendo lo más creativo posible, puede estar presente, aunque sea en su imaginación, el tiempo en que se desarrolló la Historia que se le esté narrando, es decir recrear un momento histórico.

En el caso del Museo Anahuacalli, se podría narrar la historia sobre alguna de las piezas que conforman el museo, de tal manera que se logre atrapar la atención de los visitantes, utilizando un lenguaje adecuado para ellos, tratar de proyectarlos a esos momentos de la historia en la cual fueron creadas las piezas, tomando algunas de ellas para ejemplificar lo que se hizo en otros tiempos y de lo que se hace en nuestros días; además hacer que el alumno participe en la narración, ya sea poniéndolo en el papel principal de la historia, o tal vez cuestionándolo acerca de cómo él resolvería el problema que se presenta en la narración, o haciendo que dé algunos ejemplos de cómo contaría él la historia para hacerla llamativa para sus compañeros.

Por otro lado se explicará en qué consiste una narrativa y cómo se puede hacer uso de ella en la enseñanza de la historia, es importante señalar que a la narrativa se le ha dado diferentes usos para lograr determinados objetivos, sin embargo

siempre se pretende dar a conocer algo por medio del relato ya sea acerca de una cultura o hechos históricos que se desean dar a conocer para ser recordados como un tesoro cultural.

Como se ha visto, la narrativa es una herramienta que nos ayuda para dar a conocer hechos importantes, sin embargo, en comparación con otras herramientas, se ha considerado como un instrumento transformador que ayuda al lector a comprender al mundo desde diferentes perspectivas, lo cual permite al mismo tiempo obtener nuevas ideas de los demás. La narrativa por lo tanto se ha considerado un instrumento de la imaginación en el que se crea un mundo más amplio del que habitamos, estableciendo un mayor número de relaciones más duraderas con los conocimientos adquiridos.

En el Capítulo 4 mencionamos algunas de las problemáticas que sufre el Museo Anahuacalli, que bien pueden estar a simple vista o que por medio de la observación y análisis de la visita guiada van surgiendo, como es la falta de una propuesta educativa que aprovechara la riqueza de las obras que expone, ofertando un ambiente de aprendizaje para los visitantes. Además, los apoyos didácticos con los que cuenta el museo resultan insuficientes para atender a grupos numerosos, la falta de planeación de actividades que requiere el visitante para abarcar la mayoría de las obras que están expuestas.

Al observar todas estas problemáticas del museo, decidimos hacer una propuesta de material educativo, tratando que éste sirva de apoyo a los guías durante la visita con los escolares, quienes son los que más visitan al museo. Es aquí donde señalamos por qué se eligió a la narrativa como herramienta primordial de nuestra propuesta, así como del uso que le damos en la educación, la narrativa en ocasiones suele verse como un recurso disfuncional, sin embargo, es de gran ayuda en materias escolares como la Historia. Para la realización de nuestra propuesta hicimos uso de algunas herramientas electrónicas, que en esta época facilita el trabajo de investigación, aprendizaje- enseñanza en las escuelas o sitios

de trabajo; son útiles y llaman la atención del público infantil, el cual es nuestro objetivo.

A su vez este capítulo se divide en 2 apartados, en el primero mencionamos cómo ayudará nuestro proyecto a promover el aprendizaje significativo en los alumnos que visitan el museo, apoyándonos en algunos autores importantes señalados con anterioridad. En el segundo apartado explicamos por qué nuestra propuesta es un material educativo, así como las características que contiene dicho material. Por último, hablamos del uso de las nuevas tecnologías en nuestro trabajo, ya que en este tiempo es una herramienta universal en el ámbito educativo, los niños la manejan de una manera sorprendente, no se les dificulta y les es llamativo, es por eso que consideramos estas ventajas para hacer uso de ellas en este trabajo.

En la parte final se incluyen anexos, en los que se puede observar la descripción de la aplicación Wix, así como los StoryBoard de cada uno de los videos que se crearon como material de apoyo. Consideramos que nuestro trabajo es de gran utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia, damos paso a la descripción más detallada de lo que es nuestra propuesta de tesis.

## CAPÍTULO 1: LA PROBLEMÁTICA DEL MUSEO.



A la entrada del museo se encuentra una placa con la frase de Diego Rivera *“Devuelvo al pueblo lo que de la herencia artística de sus ancestros pude rescatar”*, estas palabras fueron plasmadas cuando se inauguró el Museo Anahuacalli; con fecha el 18 de septiembre de 1964 por el entonces C. presidente de la República Lic. Adolfo López Mateos.

El escenario donde se realizaron las prácticas profesionales fue el Museo Diego Rivera “Anahuacalli”, ubicado en calle Museo #50, Col. Santiago Tepetlapa, Coyoacán, C.P 04620, México D.F. De acuerdo con el Diario Oficial de la Federación (2012), el “Anahuacalli” fue declarado monumento artístico, y pertenece al sector privado, éste lugar ocupa una superficie de 625 metros cuadrados y fue concebido como un inmueble único con una reserva ecológica alrededor de él, ya que es una mezcla de la arquitectura contemporánea funcional con arquitectura prehispánica; que se puede denominar neo indígena, también este monumento es conocido como *“la pirámide en el Pedregal”*.

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL MUSEO**

Es importante mencionar que el Museo está dedicado a las culturas prehispánicas y que su diseño arquitectónico se basó en una representación que se tiene del mundo mesoamericano, quienes creían que había tres niveles de existencia: El supramundo, la vida terrenal y el inframundo.

La planta baja o inframundo (primera sección), se divide en diez salas, la sala uno está dedicada a las culturas del periodo preclásico que corresponden a los años

2500 a.c. hasta el 200 d.c aproximadamente. Ahí se exhiben figuras de sellos de barro, figurillas femeninas de Tlatilco y rostros de ancianos.

La sala dos se encuentra dividida en tres secciones, en el centro se muestra una escultura de la cultura huasteca que representa una deidad femenina. A la derecha se observa cerámica perteneciente a la cultura preclásica de los sitios de Tlatilco, Zacatenco y Ticoman, también se exhibe arte Olmeca. A la izquierda se encuentra el altar diseñado por el artista Diego Rivera, en él se exhiben diversas deidades y elementos arquitectónicos de las culturas: Teotihuacana, Tolteca, Mexica.

Sala tres está dedicada a las divinidades de la tierra en sus diversas representaciones y aquellas otras ligadas indirectamente a éstas. En el nicho que se encuentra en esta sala, se puede observar a la Diosa del maíz tierno *Xilonen*. En la sala cuatro se encuentran figuras en piedras muy estilizadas que representan animales como: jaguar, perro, serpiente, ranas; cabezas de guerreros anónimos y Xochipilli: “Dios de la primavera, alegría, las flores, la belleza, el amor y protector de los actores”.

La sala cinco o esquina dos está consagrada al viento y está representada por Ehécatl, Quetzalcóatl “Dios del viento” sus características son: un pico grande por el cual soplaba y un gorro cónico.

En las salas seis y siete, las piezas que aquí se encuentran están dedicadas a una de las culturas más sobresalientes, la Teotihuacana en el período clásico de 200 d.c. a 900 d.c. aproximadamente. Entre las piezas se puede observar: vasijas, cántaros y vasos trabajados en barro negro, café; barro anaranjado de uso ritual y vasos ceremoniales (deidad Tláloc).

La sala ocho o esquina tres está dedicada al agua, representada por Tláloc “Dios de la lluvia”.

En el techo se encuentra un plafón de Tláloc, formado por dos serpientes que se enroscan y dan forma a los ojos y a la boca con grandes colmillos. Al bajar las escaleras de esta sala se puede encontrar con la escultura de una rana, en honor al pintor Diego Rivera, el cual era conocido como el sapo-rana.

La sala nueve o Cultura Teotihuacana, se muestran ornamentos de braseros, perro Xolotlzcuintle funerario, máscaras funerarias, candelabros, vasos pintados al fresco, muñecas articuladas (articulación en brazos y piernas), fragmentos de muros.

La sala diez o esquina cuatro, está dedicada al fuego, representado por Huehuetéotl "Dios viejo del Fuego". Aquí se encuentra la escultura de esta deidad, hace notar que se trata de un hombre sentado, de edad avanzada, con cara llena de arrugas, boca desdentada y un poco jorobado al cargar un brasero ceremonial que porta en su cabeza. En el techo se encuentra una representación del Quinto Sol o símbolo del movimiento.

En el primer piso o mundo de los vivos (segunda sección) abarca de la sala once a la diecisiete, aquí se encuentran bocetos de diferentes murales de Rivera como: El mural Pesadilla de Guerra, sueño de paz (1952) y La Creación (1922).

El segundo piso o mundo de los Dioses (tercera sección) que abarca la sala dieciocho se puede observar una paloma blanca que simboliza la paz, así como vasijas de la Cultura de Occidente. Terraza o cuarto nivel (cuarta sección) donde se aprecia una vista panorámica de la Ciudad y el terreno que Diego Rivera quería destinar para el proyecto de la "Ciudad de las Artes".

Con esta breve descripción que se hace de la forma en que se exponen las figuras o piezas prehispánicas, se puede apreciar que no hay una propuesta museística propiamente dicha, como la encontramos en el Museo de Antropología e Historia, que muestra las piezas a partir de las culturas mesoamericanas de forma

ordenada, aunado a lo anterior, el Anahuacalli tampoco tiene una propuesta didáctica sobre como orientar al visitante.

Dado que el museo no propone actividades didácticas a los alumnos, solo hay un guía que dice generalidades sobre las piezas, por lo cual se creyó conveniente hacer un material educativo retomando algunas piezas que consideramos relevantes, ya sea por su belleza o por la cultura a la que pertenecen. Para ello, se pensó en el diseño de narrativas, las cuales hablarán de los Dioses que ocupan cada una de las cuatro esquinas de la planta baja del museo, con las cuales el niño pueda contextualizar la importancia de las piezas que se exhiben aquí.

La narrativa se utiliza como un recurso que ayude al alumno a adentrarse en las Culturas Mesoamericanas, siendo ésta no solo un relato de hechos concretos y de datos duros, sino que pueda profundizar más allá de lo que solo se puede observar en el museo.

Uno de los grandes problemas que se encuentran en el museo y que detectamos durante el año en que hicimos las prácticas profesionales, es la falta de recursos económicos para la elaboración u obtención de material electrónico y la falta de capacitación de los guías, pues la mayoría de ellos no son profesionistas y sus intereses no van encaminados a la mejora del mismo museo, es decir, algunos son aún menores de edad y no han tenido una capacitación para resolver las dudas que el público demanda, ni experiencia en este tipo de empresas culturales, a muchos de ellos no les agrada trabajar con niños, por lo que sólo 3 de los 8 guías son los encargados de realizar el recorrido a grupos infantiles muy numerosos, cabe señalar que los tres guías son mujeres. La descripción de la situación de los guías y de las restricciones económicas del museo, impide que se lleve a cabo una explicación adecuada del rico material que éste posee, y que se involucre de una manera activa a los visitantes para lograr un espacio de aprendizaje de la historia y la cultura del país.

Los materiales con los que cuenta el museo resultan insuficientes para atender a grupos numerosos, tampoco existe una planeación de las actividades que requiere el visitante para abarcar la mayoría de las obras que expone el museo, por ejemplo, solo se dispone de 45 minutos para recorrer varias salas que contienen las dos mil piezas arqueológicas, convirtiéndose la visita en un recorrido tedioso y aburrido para los niños, quienes no cuentan con un material de apoyo en cada explicación. Es por eso que al hacer la propuesta del material educativo, se busca que los guías logren apoyarse de él para hacer más interesantes las visitas guiadas, proporcionando al mismo tiempo, un ambiente de aprendizaje significativo para los visitantes. Éste es uno más de los temas que nos interesa tratar, ya que es importante que el sujeto tenga un aprendizaje significativo, que logre llevarse algo del conocimiento que le brinda el museo en su visita, contribuyendo a su formación histórica y cultural.

Las narrativas presentadas están pensadas para que todo tipo de público pueda leerlas, sin embargo, están dirigidas a alumnos de 4º año de primaria, por ser en este grado escolar en el cual se comienza a revisar este tema. Se hace esta propuesta, porque de acuerdo con lo estudiado, se considera que la narrativa puede ser un medio que ayude al alumno a lograr un conocimiento más significativo a partir de relatos cortos que le permitan imaginar la época y la personalidad de cada uno de los sujetos que son importantes en el museo y en la historia mesoamericana.

¿Pero, por qué elegir a los Dioses y a las narrativas para que los niños aprendan sobre las culturas mesoamericanas? Al participar en algunos de los recorridos que los guías hacen con los alumnos, pudimos darnos cuenta que son los mitos en forma de narrativa de los Dioses, las que más llamaban la atención, sin embargo, no se cuentan historias de todos los Dioses, por lo que nos dimos a la tarea de investigar acerca de los mitos de cada uno de ellos.

Una vez que se logró encontrar los mitos de los otros Dioses, que no se relataban en la visita guiada, se eligieron los más interesantes y se prosiguió a sumarlos a las narrativas con las que ya contaba el museo como son:

El Mito de Tláloc

El Mito de Ehécatl y Mayahuel

El Mito de Quetzalcóatl y el maíz

El Mito de Coatlicue, Coyolxauhqui y Huitzilopochtli

El Mito de Quetzalcóatl y Mayahuel

Hicimos investigación histórica sobre los mitos de los Dioses que faltaban, además de lo importante que sería utilizar las narraciones como apoyo para que los alumnos aprendieran sobre las culturas, ya que esta forma de apreciar o representar la realidad es una de las maneras más atractivas de enseñar en cualquier ámbito, en este caso la historia de nuestros antepasados.

## ***1.2 DEFINICIÓN DE MUSEO.***

Según el Consejo Internacional de los Museos del Mundo (ICOM), que es una organización internacional de museos y profesionales dirigida a la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio natural y cultural, creado en 1946, en una conferencia realizada en Viena (Austria) en el año 2007 se acordó una definición de lo que es un museo: “Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo”.

De acuerdo con Benhamou (1997): “El museo tiene la función de transmitir una herencia de generación en generación, a través de la conservación de las obras. El museo como institución surge con el doble objetivo de abrirse al público y desarrollar el carácter enciclopédico de las colecciones conservadas fuera de su contexto original”. Por otro lado en 1970, la Asociación Americana de Museos (AAM), estableció otra definición, la cual menciona que un museo es una entidad

organizada con objetivos o propósitos educativos y estéticos, esto gracias a un equipo interdisciplinario encargado de la conservación del material que se expone.

Otro autor que da una definición de museo es Bosch (2000), quien menciona que es una institución al servicio de la comunidad y que a la vez debe contribuir a su desarrollo, por lo cual debe generar y transmitir un espacio de reflexión y de apropiación por parte de los sujetos, es decir, el museo debe verse como “un campo activo en la creación de nuevos sentidos sociales, sobre la base del reconocimiento y el respeto a la diversidad...” Es importante mencionar que el museo tiene un gran papel en la educación, por lo que él como partícipe de la educación no formal es una herramienta útil para la educación formal.

En el interior de un museo, una de sus principales tareas se realiza de manera autónoma a las urgencias y necesidades de otras áreas de educación orientados por su propia política, aunque hay que recalcar que no todos cuentan con departamentos educativos (como es el caso del Museo Diego Rivera Anahuacalli), que coordinen el trabajo de profesores, guías y de voluntariado cultural, sin embargo, a pesar de las restricciones que puedan llegar a tener, su trabajo tiende a vincular al museo con la comunidad, definiendo su rol como meros presentadores que muestran todo un bagaje histórico-cultural.

### **1.3 DIDÁCTICA DEL MUSEO**

De acuerdo con García Blanco (1981) la *didáctica del museo* es el método propio que tiene el museo para enseñar a partir de la exposición de sus piezas. Ésta función que adquiere el museo a través de la exposición, es la que lo diferencia de otras instituciones educativas y es lo que le da un toque de originalidad. La exhibición de piezas es quizá la base del método de enseñanza que puede tener un museo, ya que es a partir de la exposición lo que hace que el público interactúe y pueda darse una comunicación directa con los objetos, en donde los visitantes pueden llegar a crearse interrogativas, análisis, analogías o contrastes tomando como punto de referencia su contexto inmediato.

Para que pueda darse una óptima interacción entre visitante-objeto es indispensable que el museo cuente con un buen montaje de sus piezas y que el visitante realice una buena preparación antes de ir al museo, es decir, que quien lo visite tenga un objetivo claro y una planificación adecuada para su recorrido. Se dice que un montaje es didáctico cuando además de hacer posible la comunicación enseña a leer las piezas y a interpretarlas con un máximo de verdad científica.

Es importante mencionar que para que el museo enseñe, primero investiga acerca de lo que se está exponiendo, y sea capaz de establecer una comunicación entre lo que se expone y los visitantes y por último que elabore unos criterios y métodos de enseñanza propios y diferentes a las demás instituciones educativas. Para lograr tal objetivo es necesaria la colaboración de varios expertos, entre ellos el investigador quien se encargará del estudio, la lectura e interpretación de las piezas. Por otro lado, los expertos en comunicación se ocuparán del montaje de las piezas, el cual consiste en el estudio y la ordenación de los espacios, la ambientación de las salas, la señalización, la colocación de las obras etc.

Los especialistas en didáctica tienen la responsabilidad de crear un vínculo entre lo que se expone y el visitante, de tal modo que quien observe las piezas logre comprender e interpretar la exposición. Es importante mencionar que el punto clave para que se logre llegar a tal objetivo es el trabajo en equipo, sin existir subordinaciones entre los colaboradores, tomando en cuenta que el trabajo de cada uno de ellos es igual de importante para el museo.

García Blanco (1981) menciona que los criterios didácticos dependen mucho de la investigación y el conocimiento que se tenga de las piezas, de las posibilidades que ofrezcan los fondos del museo y de lo que se quiera dar a conocer. Los criterios didácticos pueden ser variados, por ejemplo, existe el criterio de síntesis cuyo objetivo es dar a conocer sintéticamente los elementos culturales más significativos que identifican a una cultura un aspecto cultural o un yacimiento.

El criterio tipológico propone el estudio de las culturas a través de los diversos elementos culturales entre una y otra cultura. Otro criterio que se ha considerado es el de estudiar la evolución de un asentamiento a partir de un yacimiento. Cabe mencionar que, de acuerdo con García Blanco (1981), cada uno de estos criterios no son excluyentes entre sí sino que deberán ser simultáneamente complementarios dentro del museo, esto a razón de permitir que la “lectura” y la comprensión de las piezas se vuelva armónica y al mismo tiempo tratando que se tenga una visita agradable a la vista con una integración total de lo que se quiera enseñar.

Es importante señalar que los criterios didácticos antes mencionados toman en cuenta principalmente a las piezas del museo, ya que éstas, representan la información básica y “ordenada” de la exposición. Como es de imaginarse, quizá uno de los elementos desconocidos del museo sea precisamente los visitantes, pues no se tiene un estudio cualitativo de la población que visitará el museo, ni mucho menos sus intereses o expectativas. A pesar de las diversas demandas culturales que tengan los distintos grupos sociales, es deber del museo atender a cada una de ellas y tratar de cubrir las necesidades de todos. (García Blanco 1981)

Como lo menciona G. Stewart (1981) citado por Pastor Homs (2002) en su artículo “La Pedagogía Museística ante los retos de una sociedad en cambio. Fundamentos Teóricos-prácticos”, no siempre fue esta la preocupación de los museos, sino hasta principios de la década de los 80 comenzaron a tomarse en cuenta varios puntos:

- Se hablaba intensamente del perfeccionamiento en el ámbito educativo y de los responsables de los servicios de educación museísticos.
- De la necesidad de colaborar con otras instituciones educativas y sociales.
- De la necesidad de colaboración interna en el seno del propio museo, en una línea de trabajo interdisciplinar y multiprofesional. (pp.16)

Es hasta este punto donde se considera avanzar con realizar actividades didácticas y brindar un servicio más personalizado, elaborando diversidad de programas y adaptando los ya existentes a las necesidades y expectativas de los distintos grupos de visitantes. Es entonces cuando se parte de tres puntos importantes que de acuerdo con G. Stewart (1981) citado por Pastor Homs (2002) son los siguientes:

- Una nueva concepción de la educación.
- Una nueva concepción del desarrollo.
- Una nueva concepción del museo.

Todas estas acciones que se han realizado a partir de entonces, han sido para lograr tres objetivos principales, que de acuerdo con la investigación realizada de Pastor Homs (2002:18) son los siguientes:

- Dar a conocer el patrimonio a la población en general.
- Concientizar a la población para contribuir a preservarlo de la destrucción, abandono y poder, así, legarlo a las generaciones futuras.
- Proporcionar a la población el goce de la contemplación y comprensión del valor y significado del patrimonio, para contribuir a su enriquecimiento personal y colectivo.

## **CAPITULO 2: ATRIBUTOS DEL PENSAMIENTO HISTÓRICO PARA LA ESCUELA PRIMARIA, DESDE EI CONSTRUCTIVISMO.**

Entre los aportes más importantes de la psicología cognitiva se encuentra lo referente al aprendizaje significativo (Ausubel 1963, Piaget 1978, Novak y Hanesian 1978, Alcantar 2011), el cual consiste en que la nueva información que posee el sujeto pueda ser anclada con los conocimientos ya existentes, a partir de ideas o experiencias claras que puedan impactar representativamente al aprendiz, es decir, el aprendizaje significativo es el resultado de la conexión que existe entre el nuevo conocimiento con los conocimientos previos. Es importante mencionar que este enfoque se ha tomado en cuenta para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los últimos tiempos, siendo éste el que ha sostenido las diferentes propuestas didácticas, por lo cual es punto clave en el soporte de la propuesta que a continuación desarrollaremos.

Ausubel (1963-1968) nos habla sobre el aprendizaje significativo, el cual se distingue por dos características, la primera es que su contenido puede relacionarse de un modo sustantivo o al pie de la letra, con los conocimientos previos del alumno, y la segunda es que éste adopta una actitud favorable para tal tarea, dotando de un significado propio a los contenidos que asimila. Ausubel pone el acento en los aprendizajes significativos, puso su empeño en eliminar del aula, los aprendizajes repetitivos o memorísticos tan característicos de la enseñanza más tradicional, él consideraba que la principal fuente de conocimientos proviene del aprendizaje significativo. Se propone desarrollar una teoría que explique el proceso de asimilación que se produce en el aprendizaje significativo. Para que se lleve a cabo este aprendizaje es necesario que los nuevos conocimientos puedan ser relacionados de forma sustantiva y no arbitraria, con lo que el sujeto ya conoce y que éste adopte una actitud activa para establecer las mencionadas relaciones.

Además tienen que darse tres condiciones, una de ellas se refiere a los nuevos conocimientos que se tratan de adquirir y las otras dos se refieren al sujeto:

- 1) Los nuevos materiales que van a ser aprendidos deben ser potencialmente significativos, suficientemente sustantivos y no arbitrarios para poder ser relacionados con las ideas relevantes que posea el sujeto.
- 2) La estructura cognoscitiva previa del sujeto debe poseer las necesarias ideas relevantes, para que puedan ser relacionadas con los nuevos conocimientos.
- 3) El sujeto debe manifestar una disposición significativa hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud y la importancia de los factores de atención y motivación. (Coll, C., Palacios & Marchesi A. 1190: 83-84)

En estas tres condiciones se pone de manifiesto el rasgo central de la teoría de Ausubel: el hecho de que la adquisición de nueva información que se da en el aprendizaje significativo es un proceso que depende en forma principal de las ideas relevantes que ya posee el sujeto, y se produce a través de la *interacción* entre la nueva información y las ideas relevantes ya existentes en la estructura cognoscitiva. Además, “el resultado de la interacción que tiene lugar entre el nuevo material que va a ser aprendido y la estructura cognoscitiva existente es una *asimilación* entre los viejos y nuevos significados para formar una estructura cognoscitiva más altamente diferenciada” (Ausubel, Novak, y Hanesian, 1978: 67-68).

Después de lo ya mencionado sobre el aprendizaje significativo, se puede decir, que uno de los recursos que el docente (o, una propuesta, como la de éste trabajo) puede utilizar para el logro de un aprendizaje significativo, es donde realmente se dé el intercambio de ideas, es el uso de organizadores anticipados, que se refieren a materiales abstractos y generales con relación a lo que va a aprender, que tiene como función principal tender un puente entre lo que el alumno ya sabe y lo que necesita saber y para ello se requiere se plantee la enseñanza en términos sencillos, sobre todo que dichos materiales le resulten familiares al alumno. Piaget (1978) menciona que los niños construyen en forma

activa nuevos conocimientos del mundo basados en sus propias experiencias. Los niños observan lo que sucede a su alrededor; experimentan con objetos que encuentran; hacen conexiones o asociaciones entre eventos; y se desconciertan cuando sus conocimientos (o esquemas) actuales no explican lo que han experimentado (Shaffer, D. R. 2000:54).

Es difícil el manejo del tiempo en los primeros años escolares, debido a que los niños no cuentan con el esquema necesario, o no lo pueden asociar muy bien con experiencias de vida; si se trata de complementar el esquema que ya posea el alumno con ejemplos claros de su vida cotidiana, como menciona Piaget, podría ser que el sujeto aprenda a usar el concepto y entenderlo sin ninguna dificultad. E. Duckworth (2002) menciona que Piaget habla sobre que los niños antes de determinada edad, no son capaces de comprender ciertas cosas (conservación, coordinación en el espacio, tiempo, entre otros)

Piaget (1978) utilizó los términos asimilación y acomodación para describir cómo se adapta el niño al entorno mediante el proceso de la asimilación, moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas. Es por eso importante que la propuesta del recurso didáctico, sea interactiva, para que los niños puedan estar en contacto y experimenten con él, ya que con frecuencia cuando ven por primera vez un objeto y lo relacionan con otro que han visto anteriormente, (en este caso sería el material didáctico utilizado en el aula de clases), logran anclar la información que se le ha dado en la aula, con la del material, así el sujeto complementará de la mejor manera posible la información y la asimilará como Piaget lo mencionaba.

Conforme los niños van desarrollándose, también va evolucionando la forma en que asimilan los objetos que los rodean e interpretan de una manera más eficaz los mensajes verbales. En el desarrollo cognoscitivo de los niños se observan una serie de cambios en los que intervienen los factores ambientales y los innatos. Pero son cuatro los factores que indudablemente tienen que estar presentes, los cuales son los siguientes:

- ✓ La maduración que van adquiriendo los niños en las que intervienen los genes hereditarios.
- ✓ Las experiencias físicas en su interacción con el medio ambiente.
- ✓ La asimilación de la información.
- ✓ El equilibrio de toda la información recibida.

Es importante respetar la estructura de conocimiento que va alcanzando cada niño, ya que no se tiene una edad exacta en la que ocurra, pues interviene mucho el contexto social. La posibilidad de que un niño pueda realizar un determinado aprendizaje está obviamente limitada por su nivel de competencia cognitiva. Sin embargo, si se fuerza a un sujeto a aprender un contenido que sobrepasa sus capacidades, muy probablemente el resultado, será la pura memorización mecánica o la comprensión incorrecta, por eso es importante tomar en cuenta el estadio en el que se encuentra el niño, para que el diseño del material propuesto, se adapte al contenido de éste a las capacidades cognitivas del sujeto, sin sobrepasarlas.

Piaget establece cuatro grandes etapas que en la actualidad siguen estando vigentes para los estudiosos de los procesos de aprendizaje, estas etapas son:

- ✓ La etapa sensoriomotora
- ✓ La etapa preoperacional
- ✓ La etapa de las operaciones concretas
- ✓ La etapa de las operaciones formales

En cada etapa se supone que el pensamiento del niño va adquiriendo madurez mediante su desarrollo. “El desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios visibles o cuantitativos de los hechos y de las habilidades, sino que también se toman en cuenta las transformaciones radicales, de la manera en que el niño organiza el conocimiento.” (De Ajuriaguerra, J. 1983:25)

En lo que a nosotros compete, solo haremos mención del estadio en el que se encuentra la etapa de desarrollo cognoscitivo de la población a la que va dirigida nuestro trabajo, que son alumnos de 4° de primaria.

<b>Operaciones concretas</b> <b>El niño práctico</b>	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas, su pensamiento está relacionado con la realidad.
---	----------------	---

Durante este período, el niño hace uso de algunas comparaciones lógicas:

- ✓ Reversibilidad
- ✓ Seriación

Estas operaciones son adquiridas gracias a una repetición de interacciones concretas con las cosas (referidas solo a objetos reales). Con esta adquisición de operaciones concretas, se modifican en el niño las concepciones de:

- Cantidad
- Espacio
- Tiempo, es en esta etapa el momento adecuado para comenzar a manejar la noción de tiempo histórico, que es un poco diferente al tiempo biológico, por ejemplo.

En este período el niño es capaz de ordenar, agrupar, clasificar, seriar objetos y realidades a partir de un criterio, creando de este modo a raíz de estímulos sensoriales una capacidad mayor de operaciones mentales.

Gran parte de los aportes de Piaget han tenido que ver en la elaboración de los planes y programas, sus trabajos acerca del desarrollo intelectual del niño inspiraron a hacer una serie de reformas a lo que estaba establecido, su teoría sigue siendo fundamento de los métodos didácticos de aprendizaje por

descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas en la escuela. Una de las contribuciones más importantes se refiere a los propósitos y a las metas de la educación primaria. Anteriormente se llevaban métodos en los que era normal que se memorizara la información que los maestros daban, aunque esos métodos confundieran a los alumnos y no tenían ningún beneficio al momento de razonar, no se podría evolucionar en el proceso del pensamiento.

El que los niños evolucionaran en la forma de aprender sin duda tiene que ver en el tipo de enseñanza y en los propósitos que se fije el maestro, de modo que los alumnos se vuelvan pensadores creativos, inventivos e independientes, si es que la intención educativa sea la de hacer formas de aprender, o dicho de otra manera: La educación debería formar no moldear su mente.

La segunda aportación importante, es la idea de que el conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales del niño, ya que la adquisición de saberes es algo que no tan fácil se le puede proporcionar, pues los niños no pueden entender los conceptos y ejemplos, con sólo escucharlos o leerlos. No es posible acelerar el desarrollo por medio de experiencias del aprendizaje. El aprendizaje puede ser más fácil cuando una actividad está relacionada con lo que el niño ya conoce, el niño se siente motivado y está interesado en recordar lo que ha vivido, de esta manera desarrolla su conocimiento al estar en contacto con información que le es congruente. (Alcantar, N. A. 2011:67-68).

Es importante mencionar que la teoría de Piaget influenció en los trabajos relacionados con el aprendizaje, los cuales se tomaron como punto de partida para el campo de las Ciencias Sociales. Por su parte el padre de la educación moderna, Dewey (1915) argumentaba que los alumnos en la escuela elemental no pueden comprender la Historia en su significado íntegro y que por tanto, debe enseñarse como un instrumento auxiliar de las Ciencias Sociales. (p. 15). Ello condujo a varios autores a investigar en esta área de conocimiento, los diferentes estadios que conducen al logro del pensamiento formal. Era imprescindible identificar en qué estadio se encontraba el alumno para poder predecir qué tipo de

contenidos socio-históricos podría aprender. Así mismo, otro objetivo de investigación fue la elaboración de tareas con contenido social cuya resolución permitiera clasificar los resultados obtenidos por los alumnos en estadios semejantes a los identificados en las clásicas tareas piagetianas de contenido físico-matemático. De este modo alcanzar el pensamiento formal en estas tareas era sinónimo, también en este caso de dominar el razonamiento hipotético-deductivo. (Carretero, 1985)

Además de que los alumnos puedan comprender los conceptos históricos básicos (monarquía feudalismo, revolución, etc.) debería ser fomentada, así como sobre las relaciones entre los diferentes tipos de conceptos: cuáles son más o menos fáciles de aprender, si es posible establecer algún tipo de jerarquías entre ellos que facilite al alumnado el establecimiento de relaciones entre unos y otros. (Carretero y Limón 1993:56). Algunos trabajos recientes (Welton, 1990; Levstik y Pappas, 1992) han puesto de manifiesto la importancia de utilizar la narración como una vía adecuada para introducir, al menos en los primeros cursos, algunos conceptos históricos (Jacott y Carretero, 1993). Las narraciones- historias basadas en personajes. Parecen favorecer tanto el procesamiento y la comprensión de la información del texto (Rodrigo, 1994) como la formación de relaciones y teorías causales (Downey y Levstik, 1991)- que pueden servir de punto de partida para la explicación histórica- además de conseguir una mayor motivación del alumno (Welton, 1990).

Por lo anterior, a continuación se trabajarán las habilidades intrínsecas del pensamiento histórico: la consciencia temporal, la ubicación espacial y la narrativa o interpretación histórica, con la idea de que éstas sean los ejes rectores de nuestro material didáctico para el museo como espacio educativo.

## **2.1 EL TIEMPO HISTÓRICO**

Hablar sobre el tiempo no es tarea fácil, ya que en él se implican desde el tiempo personal, el tiempo cultural, el tiempo experimentado, entre otros, así pues el tiempo es relativo ya que es percibido de manera diferente por cada persona y cada cultura lo representa de una manera distinta. En este sentido podemos apreciar que “La dificultad de la comprensión del tiempo está relacionada con la gran cantidad de significados que tiene. Su significado es distinto, por ejemplo, si lo aplicamos a la ciencia, se habla de tiempo físico o biológico, si hablamos de las creencias religiosas se encuentra en referencia a la inmortalidad o la eternidad del tiempo, o en el campo de la experiencia de la humanidad puede ser vista como personal o social.

Por ello, la enseñanza de la historia es muy compleja, como lo dice Bruner (1990) puede ser más compleja que la matemática, ya que intervienen muchos procesos cognitivos en su aprendizaje y enseñanza. Trepát (2006) por ejemplo, sintetiza la naturaleza del conocimiento histórico en cuatro grandes grupos: 1) el tipo de hechos, datos y conceptos que maneja; 2) la dimensión temporal en la que los sitúa; 3) la idea de proceso o cambio a través del cual narra los acontecimientos; 4) las explicaciones que de ellos nos proporciona. (Trepát. C. A. 2008:142).

Algunos especialistas han señalado el hecho de que la dimensión temporal que se enseña en las Ciencias Sociales, en general y en la Historia en particular, se reduce sólo al tiempo cronológico, es decir, a la medida de los movimientos, a la cronología. Sin embargo, también precisan que el tiempo cronológico nos da una perspectiva, ya que ayuda a tener clara la sucesión de los acontecimientos. Incluso, habría que señalar que el tiempo cronológico también se ve desde diferentes miradas, de manera que los nombres y maneras actuales de medir el tiempo se explican por las necesidades, mentalidades y posibilidades de determinadas civilizaciones anteriores de las que somos herederos y con las que hemos establecido esta continuidad particular: por ejemplo, el tiempo cíclico, o lo que propone un historiador francés Braudel en su obra *“El Mediterráneo y el*

*mundo mediterráneo en la época de Felipe II*" (1949) que habla del tiempo de larga, mediana o corta duración. Así pues, la dimensión temporal, constituye una de las especificidades de la escritura de la historia es por este motivo que la indagación histórica se caracteriza por establecer sucesiones y simultaneidades temporales y por aplicar competencias cronológicas y convenciones de periodizaciones.

En el campo de la psicología, encontramos que Piaget organizó por primera vez una teoría global de desarrollo del concepto de tiempo en el aprendizaje humano, a partir de tres estadios, el primero se corresponde al tiempo vivido, el segundo al tiempo percibido y el tercero al tiempo concebido, mismos que también se han interpretado como tiempo personal, tiempo social y tiempo histórico. (Santisteban F. A. & Blanch J. P. 2010:284). Sin embargo, se dice que no se ha hecho un buen uso de las teorías de Piaget, ya que se han aplicado de manera mecánica a la enseñanza de la historia. (Calvani 1988).

Un referente importante es que en la escuela por lo general, solo se pretende que los alumnos memoricen fechas, nombres, lugares, etc., proporcionando contenido aburrido y tedioso para los alumnos, ya que solo aprenden fechas y nombres, lo importante es hacer significativo lo que se enseña, así se propone el uso de una narrativa para enseñar la historia de nuestros antepasados, atrayendo al alumno a través de relatos que les cuenten las hazañas de los personajes importantes de nuestra historia (por ejemplo los Dioses Mesoamericanos), no memorizando como computadoras fechas, que saliendo de la clase o después de un tiempo corto olvidarán, porque no les fue significativo el aprendizaje que obtuvieron durante todo el ciclo escolar.

Por otra parte, el lenguaje se ha convertido en una herramienta importante para los historiadores, pues en estudios recientes realizados por Barton y Levstik (2004); Stern, Seixas & Wineburg, (2000); Wineburg, 2001; Lee & Ashby (2000) se ha observado que el lenguaje puede convertirse en una estrategia de aprendizaje para significar el tiempo. Estas estrategias pueden utilizarse discursivamente para

obtener el desarrollo del pensamiento histórico en los alumnos. El rol del lenguaje se ha convertido en un factor clave para la enseñanza de la historia en cualquier ámbito educativo por lo cual es posible observarlo en libros de texto, folletos o cualquier material impreso. (Coffin, 2004, 2006; Oteíza 2009, 2006; Oteíza y Pinto, 2008; Schllepegrell, Achugar y Oteíza 2004). Es en este punto en donde nuestro material cobra importancia, ya que no solo hacemos uso del lenguaje discursivo sino que también proponemos un material impreso y digital que puede ser utilizado en cualquier ámbito educativo.

Como mencionamos antes, el lenguaje temporal es fundamental en la narración histórica. Para la construcción de la historia necesitamos ordenar y clasificar temporalmente los acontecimientos del pasado. Además de un determinado lenguaje narrativo en relación con el tiempo, necesitamos que el conocimiento conceptual del tiempo histórico se convierta en uno de los aspectos más importantes del aprendizaje de la historia en la escuela primaria. (Santisteban F. A. & Blanch J.P. 2010. pp. 290). El aprendizaje de la historia en la escuela, en consecuencia, estaba constituido fundamentalmente como un relato de los hechos políticos encarnados en personajes y encadenados por fechas precisas. Esta concepción de la historia se traduce entre la población adulta en la idea absolutamente insuficiente, según la cual “saber historia” equivale a demostrar un dominio memorístico preciso de los hechos concretos correctamente fechados.

La enseñanza del tiempo histórico tendría como finalidad construir, a través del aprendizaje de la historia y mediante actividades programadas, el sentido de la diversidad temporal propia del conocimiento histórico actual. Sería necesario que el alumnado fuera construyendo la idea de sucesión de los hechos, la utilización correcta y no mecánica de algunas de las periodizaciones que utilizan los historiadores, los conceptos de larga duración, media duración y corta duración, el concepto de ritmo histórico, y el de simultaneidad de este tiempo en un periodo determinado. El tiempo es una categoría mental que vamos construyendo nosotros desde nuestra infancia hasta que somos adolescentes, y aún más en la

adulter, tal vez no de la misma forma como lo hacíamos cuando éramos pequeños, pero si con más entendimiento y reflexión sobre el tiempo.

Según las teorías clásicas la conciencia del niño, por lo que respecta al tiempo es un mundo confuso y mal organizado que no discierne con nitidez ni el orden temporal (antes, ahora, después), ni las relatividades de las posiciones (simultaneidad, alternancia o sucesión) ni tampoco las duraciones. El niño, pues, parte en su aprendizaje de esta confusión inicial para ir construyendo poco a poco la idea de tiempo en contacto con la experiencia de cambios concretos. Todo este cúmulo de experiencias, de acuerdo con las teorías clásicas, se le presentan de manera caótica y, en consecuencia, la acción educativa ha de procurar una programación de actividades de aprendizaje para ayudar a ir comprendiendo estas categorías, utilizando siempre la experiencia vivida del alumnado como punto de partida.

Así, el aprendizaje del tiempo en la escuela consiste en proporcionar una serie de actividades que permitan a los alumnos ser capaces progresivamente de:

- Tomar conciencia de su tiempo personal (los ritmos: categorías de frecuencia y regularidad).
- Construir la orientación temporal (sucesión: categorías de presente, pasado y futuro)
- Y finalmente edificar la posición (simultaneidad y duración, y esta última subdividida, a su vez en variabilidades o cambios y permanencias).

Como se mencionó, una de las formas útiles para aprender historia es realizando ejercicios que ayuden a la comprensión del tiempo y del espacio, por lo que Trepat sugiere realizar líneas del tiempo y frisos cronológicos. Estas herramientas son por lo tanto un sistema de representación gráfica del tiempo histórico que constituye una técnica sencilla, para la identificación de categorías temporales (ritmos, sucesión, simultaneidad, continuidad y cambio, duración), que además combinada

con aspectos de periodización puede ser realmente una herramienta que potencialice el aprendizaje de la historia desde un aspecto factual y conceptual, esto a razón de que muchos de los problemas que influyen en la dificultad de aprender historia se presentan en la ausencia de la estructura de sucesión clara de hechos en una cronología pertinente dentro de una identificación razonada e identificable. (Trepapat. 2008:56).

## **2.2 EL ESPACIO Y LA ORIENTACIÓN ESPACIAL EN LAS CIENCIAS SOCIALES**

Del mismo modo que el tiempo, el espacio es una categoría que se puede observar en ámbitos muy vitales de nuestra vida cotidiana, hasta llegar al punto de ser el objeto de estudio de algunas teorías para explicar ciertos fenómenos. Trepapat A.C. & Comes P. (1998:128) mencionan que: “El espacio, como el tiempo, no es una realidad objetiva, real y absoluta. Es una representación, fruto de las construcciones mentales de los individuos, basadas en las representaciones mentales que nos hacen de la realidad. No se trata de entidades reales, son construcciones mentales, esquemas orientadores que ponen orden y sentido a todo lo que nos rodea, desde el hecho más cotidiano y cercano de las cuestiones tan trascendentes de dónde venimos y dónde estamos en el infinito universo del que formamos parte”.

Dentro del contenido escolar y desde el punto de vista de las ciencias sociales de acuerdo con Trepapat y Comes (1998) el espacio es reconocido como una dimensión conceptual, compuesta por saberes científicos de naturaleza geográfica, que permitirán que el alumno integre las diferentes esferas espaciales para saber pensar en el espacio. Es importante reconocer que desde la perspectiva de las ciencias sociales la enseñanza del espacio y tiempo es diferente a comparación de otras ciencias como son matemáticas, física etc. En este sentido según Krings (1997), en el concepto de espacio se reconocen dos aspectos básicos:

- El *relacional*, aspecto que se aplica básicamente a las capacidades de orientación espacial y a las capacidades de situar y cualificar los lugares.
- El *extensivo*, relacionado con las formas y comparación de magnitudes.(Trepát & Comes. 1998:135)

La ubicación del tiempo y el espacio para la comprensión de las asignaturas de historia y geografía es imprescindible, sin embargo muy a menudo los niños que visitan los museos que se encargan de la exposición de las culturas prehispánicas, no comprenden del todo la manera en la que éstas se encuentran ubicadas, no pueden identificar las características representativas de dichas culturas, ni señalar el tiempo en el que surgieron, ni tampoco el tiempo que duró su esplendor. Esto es lo que se sucede en el Museo Anahuacalli, en las visitas guiadas a los alumnos de primaria, se menciona el año al que pertenecen las esculturas expuestas, sin pensar que los niños pequeños no saben ubicar ese tiempo, que solo es una fecha que no les dice nada, da igual decirles que 30 000 años antes de Cristo que 1000. Lo importante es ubicarlos de manera temporal, no cronológica.

De acuerdo con Clary (1995):“Lo que es importante no es describir y explicar todo lo que hay en la superficie de la Tierra, acumular conocimientos (...), sino hacer comprender a los chicos y chicas cómo funcionan los espacios de las sociedades humanas o las sociedades en sus espacios, razonar geográficamente, es decir, en el espacio”. (Trepát, & Comes. 1998:152). Uno de los errores más comunes al enseñar las materias de Ciencias Sociales, es no tomar en cuenta los conocimientos previos del alumno, muy a menudo se dejan de lado los procedimientos, y de poco sirven las definiciones de los conceptos si no se pueden aplicar a la resolución de los problemas que los alumnos tienen, por ejemplo con la orientación espacial. Es aconsejable que desde el momento en que se enseñen estas materias, vayan de la mano con la enseñanza y el trabajo de la orientación espacial, realizando diferentes ejercicios que ayuden al alumno a reflexionar. (Trepát. & Comes. 1998:160)

## **Orientación Espacial**

La orientación espacial es muy importante ya que nos ayuda a desarrollar la motricidad, el desarrollo afectivo, el desarrollo intelectual y el aprendizaje escolar, ya que el niño elabora su propio espacio con referencia a su cuerpo y tiene la capacidad de localizar su cuerpo en función de los objetos.

### **Desarrollo de la orientación espacial**

Cabe mencionar que en las etapas tempranas del niño empieza a tener sentido el conocimiento proporcionado cuando se comienzan a emplear símbolos, signos gráficos y dibujos, pues a medida que el niño logra representarse mentalmente las relaciones espacio-temporales, puede realizar ciertas acciones que ayuden a la construcción de su conocimiento, haciendo así que el niño comience a ver la importancia que tiene el ubicar una cultura en un espacio geográfico. La percepción del espacio se realiza a través del contacto con el entorno, ya que permite al niño situarse en el espacio y reconocerlo, ésta representación requiere la motricidad fina y la coordinación óculo- manual.

## **2.3 LA CAUSALIDAD**

La causalidad suele ser el principio o el origen de algo, aunque el concepto de causalidad suele ocuparse para darle relación a una causa y el efecto o resultado al que conlleva. Lloyd (1986) citado por Carretero (2002) plantea que las explicaciones causales históricas deben tener tres elementos. En primer lugar, el conocimiento de las intenciones de los actores. En segundo lugar, el conocimiento sobre las condiciones particulares bajo las cuales ocurren las acciones, los eventos y los procesos sociales. Y, por último, la existencia de modelos generales y teorías sobre los individuos, las sociedades y los procesos sociales, como también de la interacción de la sociedad y la acción. (p. 69)

Existen leyes generales para las explicaciones científicas. Esto significa que la explicación causal implica necesariamente el establecimiento de leyes causales generales, de manera que un evento se explica a partir de la deducción de la existencia, tanto de determinadas condiciones (o antecedentes) que permiten la ocurrencia de ese evento, como también de la existencia de ciertas leyes generales. Y, por último, el esquema causal de las Ciencias Naturales se convierte en el modelo ideal explicativo para todas las ciencias. (Carretero, Asensio y Pozo, 1991). En la narración los acontecimientos que se presentan deben ir en un orden causal, esto quiere decir que debe tener un continuidad lógica y coherente, un acontecimiento debe seguir a otro, debe llevar una línea para que el relato sea entendible. Para poder explicar un hecho histórico, inicialmente partimos de una acción ya realizada por un sujeto (conclusión del esquema de inferencia práctica). Y posteriormente construimos un argumento práctico, en términos de los motivos y creencias del agente para poder explicar dicha acción.

Von Wright (1971) citado por Carretero (2002) señala que la explicación de hechos históricos supone tener en cuenta la ocurrencia de uno o más acontecimientos previos, los cuales pueden ser considerados como “causas contribuyentes” (pp. 67). Por su parte K. Egan (1991) menciona en su libro “La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria”, que en las narraciones la causalidad no está determinada por un principio lógico, sino por conexiones afectivas.

### **CAPÍTULO 3: LA NARRATIVA: UNA FORMA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO HISTÓRICO**

Los avances en la investigación en didáctica de la historia, permiten apreciar a la narrativa histórica escolar como la forma de razonamiento intrínseca a la historia. (Salazar 2006, Carretero 2009, Cooper, 2011). De acuerdo con Salazar (2006:12-15) la narrativa es “la forma natural que asume la escritura de la historia para hacer inteligible su conocimiento. Narrar es configurar una historia, crear una representación de lo real (...) es una forma de pensar, una estructura que nos permite organizar nuestro conocimiento y un vehículo en el proceso de la educación, particularmente en las ciencias humanas”, Sin embargo, en el trabajo cotidiano en las aulas no parece suceder esta intención ya que esta misma autora considera que la narrativa en el espacio escolar está muy lejos de favorecer los procesos de razonamiento propios de la disciplina histórica ya que “en las aulas no se enseña a hacer inteligible el conocimiento histórico, sino a memorizar la información”.

Así pues, una forma muy interesante de enseñar historia a los niños y la cual es propuesta por Salazar (2006) en su libro “Narrar y aprender historia”, es precisamente narrarle a los niños la historia, de tal manera que les sea sencillo entenderla y lograr aprender; puede hacerse de forma llamativa, para que los menores al escucharla puedan desarrollar su imaginación, siendo lo más creativos posible, para poder estar presentes, aunque sea en su imaginación, en el tiempo en que se desarrolló la historia que se le esté narrando. Este tipo de actividades de razonamiento deben ir de acuerdo al nivel cognitivo del alumno, que lo acerquen poco a poco a toda la complejidad explicativa de la historia y, con ello, madurar habilidades de razonamiento crítico en los alumnos, como la inferencia, los juicios de valor, la reflexión crítica, entre otros. (Salazar, 2006:71)

Es importante conocer el nivel cognitivo del alumno, como menciona la autora, ya que de eso dependerá qué tipo de lenguaje deberá utilizarse para que el niño logre entender y poner en juego las habilidades que le exige la narración. En

algunas ocasiones podría hacer una comparación en la misma narración entre las situaciones que se vivían anteriormente y las que se viven ahora, lograr que con la misma narración el alumno consiga conectar los hechos pasados con acontecimientos del presente, que tengan alguna similitud o que hayan sido consecuencia de los mismos.

En el caso del Museo Anahuacalli, se podría narrar la historia sobre alguna de las piezas que conforman el museo, de tal manera que se logre atrapar la atención de los visitantes utilizando un lenguaje adecuado para ellos, tratar de proyectarlos a esos momentos de la historia en la cual fueron creadas las piezas, dando ejemplos de algunas que podrían ser una muestra de lo que se hace en nuestros días o de lo que se pudo hacer en ese tiempo; además de hacer que el alumno participe en la narración ya sea poniéndolo en el papel principal de lo que se está contando, o tal vez en la manera en que él resolvería el problema que se presenta en la narración, o haciendo que dé algunos ejemplos de cómo contaría él la historia para hacerla llamativa para sus compañeros.

Es importante hacer que los alumnos se sientan parte de la historia, que observen cómo han cambiado las cosas a través del tiempo, cómo ha cambiado la sociedad, todo esto puede darse con la narración de la historia a los niños. Y como menciona Salazar (2006) la importancia de enseñar historia radica en lograr que los alumnos piensen históricamente, es decir, que se den cuenta de que ellos son parte de la historia y que los cambios que pueden ser “observables” por ellos- por ejemplo, el cambio de vida y costumbres que se da cuando los abuelos son del campo y los padres ya se educaron en la ciudad- son parte de esa historia que se enseña en la escuela, porque la historia da cuenta precisamente de los cambios y continuidades en el devenir de los hombres en sociedad.

Algunos conceptos utilizados por la historia llegan a ser complejos para los niños, más cuando son de primaria, y las palabras no logran tener sentido para ellos, es por eso importante detallar en algunos de estos aspectos para que el alumno logre

entender de lo que se habla. En diversos artículos y libros (“Construir y enseñar las Ciencias Sociales y la Historia” de Mario Carretero; “Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria” de H. Cooper; “Narrar y aprender historia” de Julia Salazar) se da cuenta de la cantidad de trabajos de investigación que desde la perspectiva evolutiva han abordado la dificultad de los alumnos de primaria para comprender los conceptos históricos que implican relaciones múltiples o el carácter racional, como por ejemplo, la relación feudal-vasallática, a diferencia del señor feudal o vasallo que puede caracterizarse fácilmente de forma concreta, o de manera absoluta, el concepto de rey. (Salazar 2006:98)

Salazar (2006) cita a Carretero, el cual afirma que todavía no hay claridad entre la relación de las etapas evolutivas de los niños y su comprensión histórica, “no obstante y aunque es evidente que el tema está lejos de estar cerrado, los resultados obtenidos en estas investigaciones ponen de relieve la necesidad de tener en cuenta los contenidos del aprendizaje”. (pp.98). Al narrar la historia, con palabras entendibles para los alumnos o explicándoles lo que significan de tal forma que logren entenderlo, lograrán aprender sobre el tema que se les esté hablando, pero como se mencionó tomando en cuenta la etapa cognitiva del alumno.

### **3.1 ¿QUÉ ES UNA NARRATIVA?**

La narrativa se encuentra en la enseñanza en todo momento, por lo que se ha considerado de suma importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje, se pretende con esta herramienta que los alumnos logren un cambio bueno y duradero. Otra de las razones, es que al relato se le utiliza como un medio para cumplir objetivos educativos más profundos, sin embargo, estos objetivos no se pueden cumplir si realmente no se atrapa el interés del lector o del escucha. Según McEwan y Egan (2005) las narraciones o las historias pueden lograr que el lector se forme nuevas perspectivas y opiniones diferentes, además puede ayudar a crear nuevos apetitos e intereses; alegran y entristecen, inspiran e instruyen. El

relato como tal no debe propiciar la saciedad de conocimiento de los lectores, sino que este mismo impulse a que los lectores quieran saber más del tema. (pp.33). Es importante mencionar que es posible que a la narrativa no se le haya tomado tanta importancia en la educación, sin embargo, es algo de lo que más se utiliza para exponer un tema. Un claro ejemplo es en la materia de historia, en la cual es imprescindible su uso para dar a conocer los sucesos más importantes de un lugar. Como se puede notar la narración y la enseñanza deberán ser contempladas conjuntamente.

De acuerdo con McEwan y Egan (2005), el significado de la narrativa “se refiere a la estructura, el conocimiento y las habilidades necesarias para construir una historia... los términos historia y narrativa son sinónimos: relatos de actos que por lo general involucran a seres humanos o animales humanizados” Una narrativa está integrada por dos partes: la historia y el discurso. En la parte de la historia se deben incluir los personajes, escenarios y los acontecimientos. Por otro lado, el discurso, presentación o narración de la historia. (pp. 52-53)

Cabe mencionar que Herrenstein-Smith (1981) citado en McEwan y Egan (2005), sostiene que la narrativa es una manera de contarle a alguien un suceso en el que se exponen una serie de actos conductuales o simbólicos. (pp. 54). Es importante señalar que a la narrativa se le ha dado diferentes usos para lograr determinados objetivos, sin embargo siempre se pretende dar a conocer algo por medio del relato ya sea acerca de una cultura o hechos históricos que se desean dar a conocer para ser recordados como un tesoro cultural. De acuerdo con Gudmundsdottir (1992) citado en McEwan y Egan (2005): “las experiencias pasadas no se entierran como si fueran tesoros arqueológicos, sino que el pasado es recreado a medida que se dice” (pp. 60). Como se ha visto, la narrativa es una herramienta que nos ayuda para dar a conocer hechos importantes, sin embargo, en comparación con otras herramientas, la narrativa se ha considerado como un instrumento transformador que ayuda al lector a comprender al mundo desde

diferentes perspectivas, lo cual permite al mismo tiempo obtener nuevas ideas de los demás. (pp. 65)

La narrativa por lo tanto, se ha considerado un instrumento de la imaginación en el que se crea un mundo más amplio del que habitamos, estableciendo un mayor número de relaciones más duraderas con los conocimientos adquiridos. (pp.72)

De acuerdo con McEwan y Egan (2005) las historias tienen un cierto poder cautivante, las cuales nos permiten abrir nuestros horizontes y hacer círculos de inclusión cada vez mayores. Un buen relato cautiva y amplía la imaginación y permite crear puentes entre diferentes lugares, épocas y culturas. Así pues, se eligió a la narrativa como herramienta principal en nuestro proyecto, ya que se requiere que los niños visitantes del Museo Diego Rivera Anahuacalli, no se saturan de información que no recordarán saliendo de ahí, sino que obtengan un aprendizaje significativo que los estimule a usar la imaginación y el disfrute de la visita en el museo, aprendan sobre las Culturas Mesoamericanas y se lleven un pedacito de conocimiento, de lo mucho que le ofrece el museo.

## **El Mito**

En este trabajo consideramos importante mencionar de manera breve lo que es un mito, ya que es la base para la elaboración de las narrativas. Cabe mencionar que no existe una definición única de mito, sin embargo se ha tratado de precisar este concepto. Tomando en cuenta la definición que se presenta en el diccionario, un mito es un relato popular o literario en el que intervienen seres sobrehumanos y se desarrollan acciones imaginarias que trasponen acontecimientos históricos, reales o ficticios. Los mitos suelen representar los principios o valores de una sociedad, los complejos individuales y, en general el espíritu humano. (*Mythos y Lógos (s.f.)*). Los mitos son esas historias extrañas, y a menudo estafalarias, recogidas de los pueblos “primitivos”, plagadas de criaturas, mitad humanas y mitad animales, y de incidentes demenciales, como oníricos. Las historias míticas contienen personajes o acontecimientos imposibles en el mundo real. (Egan, 1994:43)

En los mitos, el contexto suele configurarse dentro de un mundo sagrado de dioses y antepasados fundadores con los que los sujetos y la actualidad están directamente conectados. Tales mitos realzan el significado de las condiciones en que nos encontramos a nosotros mismos al relacionar las propias actividades diarias con una narración cósmica, proporcionando, pues un tipo de explicación de las circunstancias actuales y dándoles sentido en un contexto más amplio. (Egan, K. 1994:183)

### **3.2.- HABILIDADES DEL PENSAMIENTO NARRATIVO**

#### **3.2.1.-IMAGINACIÓN**

La imaginación según la definición del diccionario: “es el acto o capacidad de formar imágenes mentales de lo que no está presente en realidad” o “el acto o capacidad de crear imágenes mentales de lo que nunca se ha experimentado en realidad”. (Egan, K 1994:19). Este autor menciona la importancia del desarrollo de la imaginación de los alumnos en las escuelas para aprender algún tema en específico, ya que además de que el alumno desarrolle esta herramienta de aprendizaje hace más atractivo el contenido que se le pretende enseñar y más significativo. Sin embargo, la imaginación como herramienta en la enseñanza se ha dejado de utilizar en las aulas, pues los encargados de la educación confunden a la “fantasía” con la “imaginación”, piensan que al estimular la “imaginación” de los alumnos, éstos se dedicarán a fantasear en mundos irreales creados por ellos, lo que les provocará confusión en sus mentes y no permitirán que obtengan el aprendizaje que se espera; por ello, no se puede ver la gran contribución que se obtiene al usar correctamente esta herramienta en la enseñanza de los diferentes temas que se estudian en las aulas.

Salazar (2006) menciona que la imaginación es parte inherente a la escritura de la historia, sin ella no habría historia, y que es por medio de la imaginación que el sujeto creará las imágenes que le permitirán trasladarse a la época y lugar que se le mencione; aunque estos temas, que se ven en la materia de “Historia” se

vuelven tediosos, si no se sabe captar la atención del sujeto con una narrativa que le parezca interesante. La historia como materia escolar llega a ser tediosa por la forma en que muchos profesores la presentan y la enseñan a sus alumnos, como una lista enorme de fechas, lugares, nombres de personajes históricos, que los estudiantes tienen que recordar; sería bueno que para que un alumno logre aprender algo o recordar una fecha lo pueda hacer porque recuerda la narración que hizo que su imaginación recreara al hecho histórico que se le quiso enseñar.

Es por ello que en el material educativo que se diseñó se hace uso de esta gran herramienta de la enseñanza, a través de una narración o de un cuento, en el que los dioses más representativos para el Museo Diego Rivera "Anahuacalli", que se encuentran en cada una de las cuatro esquinas de la primera sala del museo, tengan el papel principal. Se hace uso de imágenes que representen a los Dioses mitológicos de las antiguas culturas, imágenes que estén familiarizadas con los intereses televisivos de los niños, como son los programas que muestran a personajes como súper héroes con poderes extraordinarios; por ejemplo, la imagen del Dios Tláloc tendrá parecido con algún superhéroe de alguna caricatura que el niño vea, además de una narración interesante y corta que pueda captar la atención del sujeto.

Pero, como menciona K. Egan (1994), necesitamos tener claro nuestro objetivo desde el principio; organizar el contenido, decidir nuestros procedimientos narrativos y preparar alguna forma de descubrir si hemos desarrollado el cuento de manera satisfactoria ya que para crear una narración que le cuente al sujeto el por qué hace llover Tláloc o alguna historia o cuento de éste dios, debe tener un sentido, contar con un inicio, un desarrollo y un final, además de utilizar un lenguaje entendible y material llamativo, se debe revisar qué contenido debe ir y cual no. Egan agrega que podemos observar un poderoso principio de coherencia y un criterio para seleccionar lo que es pertinente en cualquier cuento, se debe tener claro lo que debe incluirse y excluirse; para no confundir o aburrir a los sujetos al presentarles el material. Éste autor presenta una serie de puntos a

seguir para llevar a cabo una narración, tomando en cuenta lo que es importante y debe formar parte de nuestra narrativa y de lo que es prescindible.

1. Descubrir lo importante:

¿Qué es lo más importante del tema?

¿Por qué puede interesar a los niños?

¿Qué tiene de interesante desde el punto de vista afectivo?

2. Encontrar pares opuestos:

¿Qué pares opuestos con suficiente fuerza captan mejor la importancia del tema?

3. Organización del contenido en forma de cuento.

3.1 ¿Qué contenido incluye de modo más espectacular los pares opuestos, con el fin de introducir el tema?

3.2.3.3 ¿Qué contenido estructura mejor el tema para su desarrollo en forma de cuento?

4. Conclusión: ¿Cuál es la mejor forma de resolver el dramático conflicto inherente a los pares opuestos?

¿Qué grado de mediación entre estos pares opuestos conviene buscar?

5. Evaluación:

¿Cómo podemos saber si se ha entendido el tema, se ha captado su importancia y se ha aprendido el contenido?

Al desarrollar nuestro material educativo basado en narrativas, en las que se cuentan historias de los dioses antiguos de las Culturas Mesoamericanas, se usa la metáfora, para que los niños puedan asociar algunos de los términos usados en éstas, con términos que emplean en su vida diaria, y de esta manera quede grabada ésta información en su memoria, de tal manera que cuando el sujeto haga uso de la palabra “lluvia” o “agua”, logrará asociar ésta con el Dios Tláloc, Dios de la Cultura Teotihuacana, y adoptado por otras culturas.

### **3.2.2.- EL CARÁCTER NARRATIVO DE LA IDENTIDAD.**

De acuerdo con Bruner (2003) citado por Moisés E. y otros (s/f) menciona que un relato, historia o narración requieren de:

- ✓ Una trama, es decir, argumento, confabulación o enredo que vertebra una determinada obra literaria.
- ✓ La aparición de un obstáculo o problema en la consecución de un fin.
- ✓ La reflexión de los personajes ante la dificultad o el obstáculo a vencer.
- ✓ Un pasado que tiene relevancia para el relato (permite conectar la historia y hacer comprensible lo que se explica)
- ✓ Amigos, enemigos, aliados y relaciones de amor u odio.
- ✓ Cambio que provoca que los personajes se desarrollen.
- ✓ Permanencia identitaria, es decir, los personajes se mantienen, a pesar de los cambios, localizados como tales.
- ✓ Una solución o intento de solventar los obstáculos o problemas. (pp. 133)

De acuerdo con Cooper (2002), nuestra visión del pasado es muy dinámica, por dar un ejemplo, se puede decir que nosotros siempre estamos reevaluando nuestras historias personales en el transcurso de nuestra vida. Del mismo modo pasa con la historia que se cuenta en las escuelas, museos y todos aquellos lugares que se encargan de brindarnos esta información. Hemos de mencionar que existen muchas maneras de que los niños pequeños puedan comenzar a aprender las diferentes interpretaciones del pasado. Para tal acción se han realizado diferentes actividades y se han diseñado materiales que pueden auxiliar para lograr tal objetivo, como son obras teatrales, películas, reconstrucciones del pasado, exposiciones museísticas, programas de televisión y relatos de ficción. De esta forma la enseñanza de la historia puede resultar interesante y divertida.

Para nuestro trabajo hemos optado por las narrativas como recurso que pueda ayudar a la enseñanza de la historia. Cabe mencionar que de acuerdo con Cooper (2002), los relatos pueden hacer referencia a personajes reales o ficticios, y que distintas reseñas del pasado presentan versiones diferentes de lo que ha ocurrido. Por otro lado, estas interpretaciones que se hacen de la historia forman parte de nuestra vida cotidiana. Los niños son capaces de identificar elementos de las distintas versiones de la historia a partir de los cuales pueden crear reconstrucciones del pasado vigentes para construir sus propias versiones acerca de un lugar, acontecimiento o persona.

Es por esta razón que los relatos son importantes. Las narraciones que se realizan a niños a partir de hechos históricos pueden generar mayor interés, pues no solo resulta una experiencia placentera sino que logran ampliar sus conocimientos. Los cuentos favorecen el desarrollo intelectual, ya que ellos no los escuchan de forma pasiva si no que los invitan a crear nuevos mundos a partir de su imaginación. El escuchar o leer cuentos de otras épocas, les permite a los niños confirmar, rechazar o recrear conocimientos que ya han adquirido. El hecho de escuchar distintas versiones de los cuentos, les ayuda a aprender cosas nuevas de un lugar, hechos o personajes y les permite saber y comprender que no existe una única versión “correcta” del pasado.

Al escuchar relatos acerca de épocas pasadas, el niño puede hacer comparaciones entre lo que sucedía en aquella época con lo que sucede en nuestros días. Con lo anterior es posible decir, que si a los niños se les muestran maneras diversas de contar la historia a partir de hechos reales, ya sea de manera abstracta o mediante cuentos que ayuden a poner en práctica su imaginación, es posible lograr que ellos realicen comparaciones y análisis para llegar a una conclusión. Por lo que a nuestro trabajo compete, los relatos que se presentan en este proyecto van encaminados precisamente a desarrollar la imaginación de los infantes, para lograr tal objetivo, nos dimos a la tarea de elegir imágenes que ilustren a cada uno de los relatos.

De acuerdo con Cooper (2002) es importante ayudar a los niños a explicar de qué modo las imágenes pueden permitir que un relato exprese ideas y sentimientos. Es posible decir que una ilustración se vuelve significativa para el niño cuando vuelve una y otra vez a ver la misma imagen, buscando detalles construyendo y reconstruyendo significados. Para lograr tal efecto, el color, la forma, la composición, la escala, el dibujo y el ritmo de las líneas son importantes para transmitir distintos sentimientos. Por lo anterior, es importante saber que una buena narrativa en conjunto con imágenes que llamen la atención al niño puede lograr que se despierte su interés y quieran saber más.

## **CAPITULO 4: PROPUESTA: LA PROBLEMÁTICA DEL MUSEO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

Muchos son los problemas que aquejan al museo, que van desde la falta de recursos económicos para la elaboración u obtención de material electrónico y didáctico, además de la falta de capacitación de los guías, pues la mayoría de ellos no son profesionistas y sus intereses no van encaminados a la mejora del mismo museo -algunos son aún menores de edad y no han tenido una capacitación para resolver dudas de contenido histórico, ni mucho menos para atender al público que asiste al museo, ni experiencia en éste tipo de empresas culturales-, a muchos de ellos no les agrada trabajar con niños; solo 3 de los 8 guías son los encargados de realizar el recorrido a grupos infantiles, y los grupos suelen ser muy numerosos, cabe mencionar que los guías de grupos infantiles son mujeres, ya que a los guías hombres les cuesta trabajo tener comunicación con los niños pequeños o porque simplemente no les agrada trabajar con ellos. De lo anterior se puede derivar que el más grave de los problemas es que no tienen una propuesta educativa; ante la riqueza del material solo ofertan información que no se adecua a la población infantil.

Las condiciones formativas de los guías y las restricciones económicas del museo, impide que se lleve a cabo una explicación adecuada del rico material que éste posee, y que se involucre de una manera activa a los visitantes para lograr un espacio de aprendizaje de la historia y del patrimonio cultural que legó Diego Rivera a los mexicanos. Los apoyos didácticos con los que cuenta el museo resultan insuficientes para atender a grupos numerosos, no existe una planeación de las actividades que requiere el visitante para abarcar la mayoría de las obras que expone el museo, por ejemplo, solo se dispone de 45 minutos para recorrer sus tres niveles y varias salas, las cuales contienen dos mil piezas arqueológicas, que no están catalogadas por especialistas, lo que no permite una mayor posibilidad de disfrutar y “asomarse” un poco a la maravilla que son las Culturas Mesoamericanas; los visitantes sólo ven montones de piezas arqueológicas, sin

un orden o trabajo arqueológico que sería fundamental para aprovechar el potencial de este museo.

Es por eso que al hacer la propuesta del material educativo, se busca que los guías se apoyen en él para hacer más amenas las visitas guiadas, además de que los visitantes lograrán tener un aprendizaje que en algo le sea significativo. Este es uno más de los temas que nos interesa tratar, ya que es importante que el sujeto tenga un aprendizaje significativo, que logre llevarse algo del conocimiento que le brinda el museo en su visita. Es por eso que hemos visto que se incluya a la narrativa como una herramienta valiosa en el recorrido, que servirá como apoyo al guía durante la visita guiada para crear un ambiente de aprendizaje.

Las narrativas diseñadas están pensadas para que todo tipo de público pueda leerlas, verlas y escucharlas, sin embargo, están dirigidas a alumnos de 4° año de primaria por ser en este grado escolar en el cual se comienza a revisar este tema en el mapa curricular. Se ha hecho esta propuesta de material educativo, ya que de acuerdo con lo estudiado, se considera que la narrativa puede ser un instrumento que ayude al alumno a hacer más significativo su conocimiento, a partir de relatos cortos que le permitan imaginar la época y la personalidad de cada uno de los personajes que son los más importantes en el museo y en la historia mesoamericana. (Salazar, 2006)

Como se ha mencionado en la contextualización, dentro del museo existen salas que están dedicadas a los Dioses mesoamericanos, siendo éstos nuestro punto de partida para la creación de nuestras narrativas. Frente a la diversidad de piezas arqueológicas, tuvimos que hacer una selección de ellas, y optamos por algunos de los Dioses de diferentes culturas, pues durante las visitas guiadas se observó que a los alumnos les llamaba más la atención las narraciones de la historia de los Dioses, sin embargo, los guías no mencionan a todos los Dioses, por lo que nos dimos a la tarea de investigar acerca de los mitos de cada uno de ellos. Nuestro punto de partida es considerar a la narrativa como un medio atractivo de enseñar

en cualquier ámbito, ya que al ser llamativa para los sujetos, lo narrado logra quedarse grabado en la memoria de la persona, y con mayor razón, sí ésta fue de su agrado, ya sea de personajes que no existen o reales. En este caso se hará uso de la narrativa para hablar de la historia de nuestros antepasados. Para lograr un mayor significado, se consideró necesario que cada una de las narraciones se acompañara de una imagen o ilustración real o ficticia.

Las ilustraciones que se han elegido para el trabajo, tienen que ver con la manera en cómo se puede atraer la atención de los niños, por lo que se utilizan imágenes que representan a la versión humana que tendrían los Dioses si hubieran existido. Tales imágenes cuentan con colores y diseño llamativos, a simple vista logran captar la atención de cualquier espectador. La razón por la que hemos elegido estas imágenes y no las que se presentan en el museo, es porque las observaciones que realizamos a los diferentes museos que presentan esculturas Mesoamericanas, nos percatamos que a los niños no les atrae la manera “rústica” de las piezas y por lo tanto pasa desapercibida la verdadera esencia de cada uno de los Dioses Mesoamericanos, es por esta razón que hemos utilizado imágenes que contengan colores y diseños llamativos, resaltando el significado de cada uno.

Por otro lado, nos ha parecido importante no perder de vista la información y las piezas que se exponen en el “Anahuacalli” por ello se ha procurado rescatar lo más importante de cada una de las culturas, vinculándolas con el trabajo de la narrativa. Como ya mencionamos, nuestro trabajo va dirigido a alumnos de 4º de Primaria, que son niños que oscilan entre los 10 y 12 años, por lo que logran apropiarse de ciertos conocimientos además de las “acciones concretas”, también es en este año escolar, en el que se comienzan a trabajar temas acerca de las Culturas Mesoamericanas.

Lo que proponemos con este material, es una forma diferente de aprender acerca de las Culturas Mesoamericanas, haciendo uso de la narrativa como un recurso, en el que el alumno logre aplicar la imaginación (McEwan & Egan, 2005) a través

de mitos contados de una manera sencilla y con un lenguaje que no resulte difícil de comprender. De esta manera el alumno no solo aprenderá la información abstracta como se presenta en la mayoría de los textos tanto de los libros como de los museos, sino que obtendrán información que ayude a crear y a recrear las historias de cada uno de los Dioses a través de la imaginación, logrando así transportarlos a aquella época, de cómo eran adorados, cómo eran representados físicamente, cómo fue que se convirtieron en Dioses, etcétera. Para tal cuestión, hemos utilizado tres programas para organizar de una manera más eficiente y eficaz la información que hemos seleccionado.

En primer lugar se encuentra la página electrónica Wix en la cual se pueden crear un número de secciones lúdicas en las que se pone información de cualquier tipo. El recurso es de fácil manejo y de colores agradables para la vista del usuario. Una vez terminada la creación de la página es posible publicarla, así estará lista para ser consultada en internet desde cualquier parte y para todo tipo de público interesado en la historia de las Culturas Mesoamericanas. De igual forma, es de fácil interacción para niños y adultos que consulten la página de internet. Esta página electrónica la creamos a partir de las 12 piezas más significativas del Museo Diego Rivera Anahuacalli, las cuales fueron brindadas por la Coordinadora de los guías del museo. Al pasar o dar clic con el apuntador del ratón sobre las imágenes de las piezas, aparece la descripción y el nombre de la cultura a la que pertenece la obra, así como una breve reseña sobre la cultura correspondiente. La función que tendrá la página, será la de servir como refuerzo, tanto de la visita guiada que se lleve a cabo al Museo Anahuacalli, como de lo que se podría ver en clase acerca del tema mencionado.

Este material se complementa con una presentación en Prezi, y narraciones en video realizados en MovieMaker<sup>1</sup>, sobre algunos mitos que se hacen presentes en la planta baja del museo durante las visitas guiadas. Este programa lo utilizamos

---

<sup>1</sup>Este es un programa que ayuda a crear, editar, y compartir tus propios videos, ya sea eligiendo las imágenes que deseas aparezcan en tu video o un video bajado desde YOUTUBE. En él puedes agregar sonido y el texto que desees aparezca en tu video.

para crear los videos en los que hacemos uso de la narrativa. Cada uno de los mitos narrados cuenta con imágenes ilustrativas del Dios al que se hace referencia, así como música de fondo que ayuda a la ambientación y contextualización de la época.

#### **4.1 ¿CÓMO AYUDARÁ NUESTRO PROYECTO A LOS NIÑOS PARA OBTENER UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO?**

A lo largo del Marco Teórico mencionamos la importancia que tiene el enfoque constructivista en nuestro proyecto, ya que partimos del supuesto piagetiano de que “sólo se aprende lo que se construye”, es decir al obtener un aprendizaje significativo (Ausubel 1963, 1968). Según Novak y Gowin (1984:212) citados por Pozo (2010), otros aspectos que diferencian fundamentalmente el aprendizaje significativo del aprendizaje memorístico son: aprendizaje relacionado con experiencias, con hechos u objetos e implicación afectiva para relacionar los nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores.

Este trabajo se encuentra orientado hacia los niños que están cursando el 4º grado de Primaria, de acuerdo a los estudios realizados por Piaget se hallarían en el periodo de “Operaciones Concretas” en el que el sujeto es capaz de retener dos o más variables cuando se encuentra en interacción con el objeto. Los sujetos son capaces de conservar ciertas propiedades de los objetos como son números y cantidades. (Piaget, 1978); según el autor este periodo va desde los 7 a 11 años de edad, es entonces cuando los niños son capaces de crear pensamientos lógicos que pueden aplicarse a problemas concretos o reales. Los sujetos son capaces de resolver problemas a partir de conocimientos ya adquiridos, por ello, es de suma importancia que el niño sea encaminado o guiado, de lo contrario lo aprendido solo será algo vacío y sin significado.

Otro punto a considerar y quizá uno de los más importantes para el progreso de este trabajo, es que el niño en esta etapa de desarrollo del pensamiento es capaz de pensar en objetos físicamente ausentes, apoyado de imágenes vivas de experiencias pasadas. A partir de esta información podemos mencionar que nuestra propuesta está pensada y elaborada para que los niños desarrollen cada una de las habilidades que en este período son capaces de poner en práctica, para ello nos ayudaremos de una serie de herramientas, tanto de la expresión escrita como la narrativa, así como del uso de la tecnología, por ejemplo utilizaremos algunos programas que creemos son de gran utilidad y dinamismo para que los chicos los puedan trabajar, el programa Prezi cuenta con información concreta, en él se pueden insertar una serie de datos tales como fechas, lugares y acciones de los personajes (información intrínseca al conocimiento histórico) y que en este caso harán referencia a las características de cada una de las culturas que se van a exponer, haciendo mención de los temas considerados importantes para que el usuario aprenda, relacionando esta información con la que se presenta en los libros de texto y en los museos.

El programa Prezi se utilizará como una herramienta meramente informativa que podrá ser consultada como una guía de apoyo tanto para los niños como por diferentes sujetos y contextos, tanto de educación formal, como en educación no formal: por ejemplo escuelas, museos. Por las funciones que este programa posee, los usuarios pueden tener un agradable impacto visual, es decir, en comparación con una presentación en PowerPoint, que muestra la información de una manera cuadrada y lineal; Prezi maneja una serie de funciones interactivas que permitirán que el niño en el momento de leer la información no se aburra, ya que el mismo programa no permite poner demasiado texto, sólo lo necesario y más importante, por lo que la información queda de una manera estructurada, clara y concisa, también con efectos de hipertexto más llamativos que PowerPoint. El argumento, anterior, se sustenta en el hecho de que en el mundo actual, en donde las tecnologías y los medios de comunicación son hegemónicos en la vida cotidiana, los aprendizajes están o se encuentran muy relacionados con lo visual.

Por ello, cada vez que se seleccione un marco de texto en Prezi, éste se presenta en manera de zoom y con giros, lo cual permitirá que el niño mantenga su atención fija a la presentación. Cabe mencionar que la presentación no solo es visual sino auditiva, pues se ha adecuado el sonido de manera que se logra ambientar y contextualizar la época de la que se está hablando. Por otro lado, se creó una página electrónica en Wix en la que se han agregado las piezas más significativas para el Museo Diego Rivera Anahuacalli. El niño será capaz de aprender el contenido que se menciona en las piezas y relacionar la historia de cada una de las culturas con las piezas que se presentan en el museo, ya que éstas las hemos colocado en el apartado de la cultura a la que pertenecen resaltando el significado de cada una de ellas.

De igual manera, esta página electrónica cuenta con una serie de efectos que logran captar la atención del público, permitiendo a primera vista que los niños se interesen por entrar a cada uno de los apartados a partir de las imágenes con colores llamativos, pero no agresivos para la vista del público que lo maneje. Por último y siendo una de las herramientas más importantes para nuestro trabajo, se ha hecho un video con los mitos de cada uno de los Dioses que hemos elegido en este proyecto. En el video usamos de las narrativas como recurso para obtener un aprendizaje significativo, en las cuales no sólo los sujetos podrán leer sino también podrán escucharlas, lo cual ayudará a estimular su imaginación a través de las imágenes que se presentan a lo largo de la historia, es decir, este video tendrá un objetivo múltiple ya que no solo es visual sino también auditivo. Con las narrativas se logrará que el niño, se lleve consigo un pedacito de la inmensa información con la que cuenta el museo, ya que al estimular de la manera correcta a la imaginación de los visitantes con las historias, podrán viajar a la época en la que las Culturas Mesoamericanas tuvieron su más grande esplendor.

La información que logren captar e interiorizar en su memoria, no se perderá en el vacío de sus mentes, ya que estos temas se podrán reforzar con la página electrónica y la presentación en Prezi, además de los contenidos de los libros de

historia (SEP) y conocimientos construidos en la escuela. Los temas de Mesoamérica son revisados en el libro de Historia de 4º de primaria. Las unidades temáticas que abarcan este contenido son las siguientes:

## **BLOQUE I. Del poblamiento de América al inicio de la Agricultura**

### ***Panorama del periodo***

- ✓ El poblamiento: migrantes de Asia a América y el surgimiento de la agricultura.
- ✓ Los primeros grupos humanos en el actual territorio mexicano
- ✓ Una nueva actividad: la agricultura
- ✓ Aridoamérica, Mesoamérica y Oasisamérica: características geográficas y culturales

### ***Temas para analizar y reflexionar***

- ✓ La pintura rupestre
- ✓ La importancia del cultivo del maíz (pp. 10-32 del Libro de Texto)

## **BLOQUE II. Mesoamérica**

### ***Panorama del Periodo:***

- ✓ Ubicación temporal y espacial de las Culturas Mesoamericanas

### ***Temas para comprender el periodo:***

- ✓ Culturas Mesoamericanas
- ✓ Las expresiones de la Cultura Mesoamericana

### ***Temas para analizar y reflexionar:***

- ✓ Las ideas prehispánicas sobre la creación del ser humano.
- ✓ La presencia indígena en la actualidad. (pp. 36-72 del Libro de Texto)

Como mencionamos, con las narraciones se piensa incentivar la imaginación del niño, la cual permite su desarrollo emocional e intelectual; emocional por los

sentimientos que se van formando a lo largo de las diferentes historias, si son buenos los personajes, si son malos, como por ejemplo, qué sentir ante la situación que vive la Diosa Coatlicue al ver que su hija "Luna" la quiere matar; cognitivo, porque el sujeto asimila los nuevos conocimientos obtenidos con las historias relacionándolos con los que ya tenía, es decir, se promueve un aprendizaje significativo.

Como lo menciona Piaget citado por Egan (1991), el acto intelectual de encarnar un concepto en un contenido diferente parece la etapa más importante que conduce a la elaboración conceptual. Para que los niños utilicen conceptos que ya les son familiares con el fin de darle sentido a una aventura medieval, los conceptos han de acomodarse al nuevo contenido. (pp. 39) Por otro lado, es importante mencionar que nuestra propuesta es un material educativo que consta de varias partes y que son complementos entre sí. De acuerdo con Ossana, Bargellini y Lurino (1994) "material educativo son aquellos objetos y representaciones de los mismos o de los hechos del pasado, que constituyen un medio a través del cual los objetos del proceso enseñanza-aprendizaje se alcanzan de manera más eficaz, desde el punto de vista del conocimiento como de las habilidades o de las actitudes que se quieren lograr" (pp.13)

Con lo anterior, podemos decir que el material que se ha diseñado tiene el objetivo de ser utilizado como una herramienta para la enseñanza de la historia prehispánica, este material ha sido confeccionado con narrativas, siendo éstas la principal estrategia de enseñanza para los alumnos de 4<sup>o</sup> de primaria.

#### ***4.2 ¿POR QUÉ NUESTRA PROPUESTA ES UN MATERIAL EDUCATIVO?***

A partir de lo que Ossana y otros (1994) mencionan, es posible afirmar que nuestra propuesta cuenta con la serie de criterios que estos autores han tomado en cuenta para concebir un material educativo. Como primer punto, el material fue seleccionado en función de los requerimientos del tema y de las necesidades del

museo al cual está dedicada la propuesta. En segundo lugar, este material no solo es un trabajo “ilustrativo” o “recreativo”, sino que también se ha pensado en la necesidad de que sea un generador de actividad inserto en el contexto en el que se propone, en el cual los sujetos logren desarrollar alguna habilidad además de ver, escuchar, se integrará un proceso de análisis.

Como planteamos al principio de este trabajo, uno de los objetivos principales es que los guías del museo usen este material como apoyo para la explicación de los recorridos en las visitas guiadas, puede ser utilizado en el momento que los guías consideren mostrarlo, siendo éste otro criterio para considerar nuestra propuesta como material educativo. Otro punto importante es que el material seleccionado ha sido pensado para ser estudiado por cualquier tipo de público, sin necesidad de tener un gran entrenamiento ya que es de fácil manejo. Cabe mencionar que cada uno de los materiales diseñados están precisamente bien diferenciados, es decir, a pesar de complementarse entre sí, pueden ser revisados por separado y ser perfectamente entendidos sin perderse en todo el contexto del material, además de ser adecuados para el tema que se presenta en el museo.

Cabe señalar que el material educativo presentado es económico, implicó un esfuerzo creativo para llamar la atención de los usuarios, en general es accesible a todo el público. Como se puede leer en la descripción la mayor parte del trabajo, ha sido apoyado por las TIC'S, constituyendo la principal herramienta para el diseño y elaboración del material. Es por esto que consideramos hacer mención de la importancia del uso de las TIC S en la actualidad.

### **4.3 LA IMPORTANCIA DE LAS TIC'S EN EL DISEÑO DE NUESTRA PROPUESTA**

El uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la actualidad es de gran importancia para el desarrollo educativo, hoy los niños son capaces de utilizar este recurso, que ya no se ve como un lujo si no como una necesidad. Vivimos en una sociedad que está inmersa en todo momento en el desarrollo tecnológico, el cual ha impactado de manera considerable nuestra forma de vida, por lo que no es posible ya estar sin contacto con estos recursos.

En el ámbito educativo, el uso de estas herramientas tecnológicas ayuda tanto a los estudiantes como a los docentes a mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos permiten que el alumno pueda lograr un desarrollo cognitivo más amplio y no solo cognitivo sino que es capaz de desarrollar habilidades motrices, autonomía personal y de inserción social. Cabe mencionar que estos recursos tecnológicos no sustituyen de ninguna manera al docente, pero si pueden ser un gran apoyo para encaminar a los alumnos a obtener un aprendizaje significativo. Las TIC'S pueden resultar un gran apoyo siempre y cuando se logre un adecuado manejo de ellas, de lo contrario solo causarán problemas y mortificaciones en quienes las manejen.

Las TIC'S en sus distintas modalidades son recursos muy dinámicos y pueden lograr que el profesor realice su clase de un modo interesante y creativo, el uso de ordenadores, como herramienta básica en cualquier lugar, permite realizar diversas actividades que apoyan la mejor comprensión del tema. Es importante mencionar que las TIC'S no solo se utilizan en las aulas de clase, sino también en cualquier ámbito educativo como museos, centros culturales o cualquier espacio de educación no formal e informal.

Utilizar este recurso en este trabajo y como apoyo para nuestro proyecto, ha sido de gran ayuda, pues el propósito es favorecer a que la información brindada en el Museo Diego Rivera Anahuacalli, pueda ser significativa para el público que lo

visita, en especial el público infantil, es por esto que hacemos uso de las TIC'S, procurando utilizarlas de manera que sea un apoyo y no un problema para el aprendizaje; particularmente cuando son los niños quienes las ocupan, pues han desarrollado habilidades increíbles en el uso de las TIC'S, saben cómo moverse en el inmenso mundo de la web, les es llamativo todo lo relacionado con esta tecnología, así que el uso de nuestro material no se les dificultará en ningún momento.

## CONCLUSIONES

La presente tesis tuvo como objetivo la creación de material educativo que apoye a los guías del Museo Anahuacalli, antes, durante y después del recorrido con los alumnos que los visitan, ya que el museo carece de una propuesta educativa y de recursos didácticos que ayuden en la comprensión del gran contenido arqueológico con el que cuenta esta institución cultural.

Antes de comenzar con la investigación para la tesis, vivimos todo tipo de experiencias en las prácticas profesionales, desde pensar cuál sería el problema a tratar, así como el decidir de qué manera se haría el material educativo. Finalmente elegimos el tema de las Culturas Mesoamericanas y la Narrativa como estrategia para su aprendizaje, ya que nos pareció la mejor forma de que el público infantil que visita el museo, se introdujera en un tema histórico tan complejo como es el pasado prehispánico. Así que, la narrativa sería el medio idóneo para desarrollar habilidades del pensamiento histórico (imaginar, relacionar, comparar, entre otras), además de utilizar la tecnología multimedia para hacer más atractivo el contenido a los pequeños escolares.

Como se puede apreciar, no fue tarea fácil elaborar este material, ya que, por un lado, hicimos investigación histórica sobre las culturas que se trabajarían, visitamos varios museos para analizar sus propuestas educativas con la intención de conocer qué materiales se proporcionan para el público infantil (algunos de estos museos fueron el Museo de Antropología e Historia, la Zona Arqueológica de Cuicuilco, el cual nos pareció que tiene material educativo favorable para el público infantil, a pesar de no contar con los recursos económicos necesarios; y el Templo Mayor, entre otros). Posteriormente nos adentramos en algunas de las características de la cognición de los niños de las edades de los alumnos de 4° grado de primaria y aprendimos a elaborar productos multimedia, pero sobre todo, tuvimos que dar respuesta a un problema real del Museo Anahuacalli, el cual carece de una propuesta educativa que deje o rinda buenos resultados, sobre todo

porque es el público escolar quiénes más visitan este museo. Creemos que este último objetivo es nodal, ya que nos planteamos que los jóvenes guías, tuvieran los mejores elementos educativos para realizar su tarea mediadora en el museo.

Realizar toda esta investigación nos ha permitido saber cuál es el trabajo detrás de cada una de las exposiciones que se presentan en estos centros educativos, el gran esfuerzo que se hace y el trabajo interdisciplinario que se lleva a cabo para lograr transmitir al público visitante lo que se desea, tarea nada fácil. En las visitas a los museos pudimos observar que algunos de ellos no cuentan con el material necesario para proporcionar todo su breviario cultural a los pequeños, y en caso de existir algún material, éste no tiene las características pedagógicas necesarias, o no es muy claro y apropiado en su contenido para los pequeños.

Para este trabajo contamos con la colaboración de expertos que nos orientaron en la elaboración del mismo, ya que nuestro material engloba distintos aspectos y herramientas que apoyan a lograr el objetivo propuesto, nos vimos en la necesidad de pedir apoyo y además tomar cursos, tal es el caso de PREZI, programa del cual no teníamos conocimiento y sin embargo decidimos utilizarlo y al final se convirtió en una herramienta indispensable. Por otro lado, realizamos varias pruebas de nuestro material hasta que logramos conseguir el diseño que se adecuaba a lo que buscábamos, iniciamos con PowerPoint hasta llegar a PREZI. Todo lo que hicimos y los obstáculos enfrentados ayudaron a manejar los programas de la web que ahora nos van a servir en nuestra vida profesional.

Finalmente, con toda la investigación, diseño y elaboración del material educativo, podemos decir que éste será de gran ayuda para los guías del Museo Anahuacalli, ya que les será más fácil dar las explicaciones dentro del museo y fuera de él; porque cuenta con el contenido adecuado para los pequeños escolares, así como con los requerimientos que debe tener un material educativo: es llamativo y de fácil uso para el público infantil, contiene narrativas encaminadas al aprendizaje de la historia.

## NARRATIVAS

### ***MÁS ALLÁ DEL SOL, LA LUNA Y LAS ESTRELLAS***

Hace mucho tiempo en lo alto del cerro Coatepec vivía una viejecita llamada Coatlicue madre de 400 guerreros quienes eran las estrellas y una guerrera llamada Coyolxauhqui, siendo ella la “Luna”. Una tarde en que la viejecita se encontraba barriendo, miró hacia arriba y vio descender una bolita de plumas de color azul, tan azul como el cielo mismo que había desprendido un colibrí, la viejecita muy asombrada decidió guardarla entre una cinta roja que tenía atada en la cintura.

Por la tarde, cuando se acordó de ella, buscó ese regalo del colibrí, pero se dio cuenta que ya no la tenía, ella quedó muy impresionada al ver que esa bolita había desaparecido y en consecuencia había quedado embarazada. Coyolxauhqui y sus hermanos no podían creer lo que estaba pasando y pensaron lo peor de su madre, tanto fue el enojo que tenían en contra de ella que decidieron atacarla. Al ver la anciana lo que pretendían sus hijos decidió huir lejos de ellos, en su huida escuchó una voz tierna y dulce que le decía “No temas madre que yo te quiero y yo seré quien te defenderá y te protegerá de todo peligro”

Pasado el tiempo, Coyolxauhqui junto con sus hermanos llegaron al lugar donde ella se escondía, al encontrarse con su madre, comenzó a formarse una nube azul que tomaba la forma de un guerrero fuerte y muy poderoso armado con su xiuhcóatl (palabra náhuatl que significa serpiente de turquesa) en la mano, este guerrero era ¡Huitzilopochtli!, quien había nacido para defender a su madre. Pronto comenzó a luchar con todos sus hermanos logrando la derrota y muerte de Coyolxauhqui, al ver esto sus demás hermanos corrieron despavoridos para salvar su vida.

Después de la batalla tan sangrienta, cuenta la leyenda que esto ocurre con cada puesta de Sol en el cielo, pues la Luna y las estrellas huyen ante la salida del Sol, el gran Sol Huitzilopochtli.

### ***DEL AMOR NACIÓ EL MAGUEY***

Hace mucho tiempo en el reino del cielo vivía una hermosa y alegre jovencita llamada Mayahuel, esta jovencita tenía una malvada abuela tzintzimitl (estrellas que diariamente tratan de impedir que el sol nazca) quien la tenía encerrada todo el tiempo. La bella joven se encontraba enamorada de un hermoso guerrero llamado Quetzalcóatl, sin embargo, como su abuela no lo permitía, los dos huyen y bajan a la tierra para amarse convertidos en un frondoso árbol.

La abuela no era nada tonta y los descubre, por lo que envía a sus compañeras tzintzimitl a matarlos. Quetzalcóatl logra salvarse pero al ver la abuela que su nieta estaba convertida en una rama aprovecha para destrozarla en muchos pedazos y deja los restos para que los devore otra tzintzimitl. Quetzalcóatl desconsolado por la muerte de su amada recoge sus restos y tras enterrarlos, de ellos nace la primera planta de maguey, con la cual se produce el pulque, bebida ritual y ofrenda ceremonial para los dioses.

### ***EL DIOS DEL VIENTO “EHÉCATL”***

Cuentan que hace mucho tiempo antes de que sus abuelitos nacieran, Ehécatl el dios del viento, se enamoró de una hermosa jovencita de nombre Mayahuel, y bajó a la tierra para besarla. El beso que le dio este dios fue tan bello para ella, que murió. Ehécatl la enterró con tristeza, de la tumba de Mayahuel brotó una planta con hermosas hojas en forma de brazos estirados, esta planta es la que conocemos hoy como el maguey. Mayahuel se convirtió desde entonces en diosa para vivir en el lugar donde vive su amado, el dios del viento.

### ***DIOS DE LA LLUVIA “TLÁLOC”***

Tláloc era el responsable de que hubiera épocas de lluvia. Cuenta el mito que Tláloc mandaba la lluvia a sus ayudantes, los tlaloques. Existían lluvias para las buenas cosechas, las lluvias que las pudrían, las que causaban heladas y las que secaban las semillas. Estas lluvias se guardaban en cuatro vasijas. Mientras estaban guardadas producían truenos, y cuando se rompían, ocasionaban la lluvia.

Una vez un tlaloque se quedó dormido tan profundamente que su jarro de lluvia rodó por las escaleras del cielo y fue a parar a esta vitrina del museo. No hemos querido abrir la vasija, ¡pues no sabemos qué clase de lluvia contenga!

### ***EL DIOS QUE TRAJÓ EL MAÍZ***

Cuentan que hace mucho tiempo, los aztecas solo comían raíces y animales que cazaban. No tenían maíz, pues este alimento se encontraba escondido detrás de las montañas. Los aztecas fueron a plantearle este problema a Quetzalcóatl, la serpiente emplumada. Quetzalcóatl se convirtió en una hormiga negra y acompañado de una hormiga roja marchó a las montañas.

Finalmente llegó hasta donde estaba el maíz, y como estaba transformado en una hormiga, tomó un grano maduro entre sus mandíbulas y emprendió el regreso. Al llegar entregó el prometido grano de maíz a los hambrientos pobladores. Los aztecas plantaron la semilla y obtuvieron así el maíz que desde entonces sembraron y cosecharon.

# STORY BOARD GENERAL

## CULTURAS MESOAMERICANAS

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	<p><b>INTRODUCCIÓN</b></p> <p>En el siguiente material, se presentan la historia, los Dioses y algunos hechos curiosos de las culturas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli.</p>		<hr/>
2	<p><b>MAPA CULTURA TEOTIHUACANA</b></p>		<hr/>
3	<p><b>TEOTIHUACÁN</b></p>		<hr/>

4	<p align="center"><b>TEOTIHUACÁN: LA CIUDAD DE LOS DIOSES</b></p> <p>Hace mucho tiempo, Teotihuacán llegó a ser una de las ciudades más importantes del Valle de México, pues fue reconocida por ser una ciudad en la que se interconectaba el comercio en varios pueblos y por su influencia en otras culturas de la misma época.</p>		<hr/>
5	<p>La sociedad teotihuacana estaba integrada por diversos grupos, entre los cuales se encontraban: guerreros, sacerdotes, agricultores y artesanos. Eran estos últimos los que se dedicaban a crear distintas vasijas, en las cuales plasmaban algún personaje con alto rango.</p>		<hr/>
6	<p>Para los Aztecas, el lugar que habitaron los Teotihuacanos era sagrado y doscientos años después lo llamaron “Ciudad de los Dioses”. Las pirámides conocidas actualmente como “Pirámide de la Luna” y “Pirámide del Sol” son grandes construcciones que sirvieron como templos ceremoniales para los Teotihuacanos.</p>		<hr/>

7	<p>Es importante saber que la religión que dominó en esta cultura fue politeísta, quiere decir que los habitantes adoraban a diferentes Dioses, entre los cuales se encuentran Tláloc y Quetzalcóatl.</p>		<hr/>
8	<p style="text-align: center;"><b>TLÁLOC</b></p> <p>Era considerado uno de los Dioses más importantes de la Cultura Teotihuacana pues se le atribuía una fuerza suprema de la naturaleza y el universo. Tláloc era el responsable de que hubiera épocas de lluvia muy fuerte que inundaba sus sembradíos o de épocas de sequía la cual provocaba que todos sus cultivos se echaran a perder. Para honrarlo, en el primer mes del año se hacían sacrificios de niños, para que durante todo el año tuvieran buenas cosechas.</p>		<hr/>
9	<p>Video</p>		
10	<p style="text-align: center;"><b>QUETZALCÓATL</b></p> <p>Era uno de los Dioses más importantes para los indígenas. Su nombre significa "Serpiente Emplumada", de manera que</p>		<hr/>

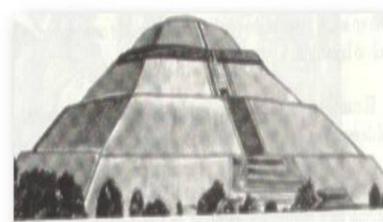
reunía las características de la serpiente como animal sagrado y el de las aves, cuyas plumas eran consideradas objetos preciosos. Quetzalcóatl es el Dios creador de la humanidad.



11

### ¿SABÍAS QUE?

La Pirámide del Sol mide 67 metros de altura!!!!  
En comparación con el Palacio de Bellas Artes, la pirámide es 23 metros más grande.





<p>15</p>	<p style="text-align: center;"><b>HISTORIA</b></p> <p>En el principio de nuestra historia, los Olmecas fueron considerados la “Cultura Madre”, los primeros y más destacados artistas de jade o jadeíta en Mesoamérica.</p>		<hr/>
<p>16</p>	<p>Con el jade se construyeron objetos de valor extraordinario que acompañaron a personajes de alta jerarquía Olmeca, como: adornos para el cuerpo, cuentas, collares, orejeras, pectorales y, en las ofrendas de los entierros, hachas y figurillas con los que se representaba los punzones de las ceremonias y otros objetos contenedores de gotas de sangre.</p>		<hr/>
<p>17</p>	<p style="text-align: center;"><b>DIOSES</b></p> <p style="text-align: center;">XOCHIQUETZAL</p> <p style="text-align: center;">TLAZOLTEOTL</p>		<hr/>

18

### XOCHIQUETZAL

Los Olmecas representaban a esta Diosa como a una joven en plena capacidad de reproducción, con un niño en su cadera, adornada con flores, además de las muestras de las mujeres muertas durante el parto.

A esta Diosa se le otorgaba una cualidad guerrera llevando un cinturón con serpientes en las manos.



19

### TLAZOLTEOTL

Esta diosa fue relacionada por los Olmecas con la tierra y la luna.

Tlazolteotl, es la Diosa que protegía a la mujer durante el parto y ayudaba con los problemas reproductivos.

Ellos la representaban con una máscara de jaguar que solo cubría la mitad de su rostro, pintada de negro, además con un tocado adornado con un ave.

Las figurillas sonrientes estaban dedicadas a esta Diosa ave, así como la música y la danza.



20

### ¿SABIAS QUÉ..?

La Venta es uno de los centros ceremoniales más importantes de los Olmecas, en él se construyeron edificios, plazas, tumbas, ofrendas y esculturas pequeñas y muy grandes.

Al igual que otras culturas, los Olmecas realizaban ceremonias dedicadas a sus Dioses, por ejemplo, las ceremonias dedicadas a la Diosa Tlazoltéotl estaba la del Flechamiento.



21

### ¿EN QUÉ CONSISTÍA EL RITUAL DEL FLECHAMIENTO?

Se elegía a un joven guerrero de belleza física, castidad y fuerza espiritual, al cual se le adornaba con flores y se le ataba a una columna de piedra pintada de color azul, que representaba el agua, el cielo y el jade.

Posteriormente, guerreros águila y jaguares, herían al joven con sus flechas (flechamiento) con la intención de obtener la sangre que goteaba lentamente de su cuerpo.



La flecha era el símbolo de la penetración en el cuerpo de la víctima para fecundarla, por ello es el Dios solar el que provoca la muerte expresando con sus rayos un intercambio entre el cielo y la tierra.

Este ritual lo hacían para que la Diosa protegiera a las mujeres durante el parto.

22

**MAPA  
CULTURA MEXICA**



23

**MEXICAS**



24

### HISTORIA

Desde los tiempos remotos, existió un imperio muy poderoso, el cual conquistó militarmente a muchos pueblos y los obligó a pagar tributo a sus nuevos amos y señores: el Imperio Azteca. Este pueblo fundó su ciudad en Tenochtitlan.



25

Por mencionar algunos de los pueblos dominados, se encontraban los Otomíes y los Chichimecas, en los estados que ahora son Hidalgo y Puebla, extendiendo su gran poder hacia las costas del Golfo en donde se encontraba la región Huasteca.



26

Tan grande era su poder, que decidieron llegar al Valle de Oaxaca sometiendo así a los Zapotecas y controlando también a los Mixtecas.



<p>27</p>	<p style="text-align: center;"><b>DIOSES</b></p> <p>La religión mexicana era politeísta, es decir, que creían y adoraban a varios Dioses.</p> <p>Entre sus costumbres practicaban los sacrificios basados en los mitos de la creación del sol, la luna y los seres humanos.</p>		<hr/>
<p>28</p>	<p>Entre sus Dioses destacaban Huitzilopochtli o Mexi, que era dios propio dedicado a la guerra.</p> <p>Otras deidades que recibían culto eran Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Tláloc, XipeTotec, Coatlicue, Coyolxauhqui, Macuilxochitl, Xochiquetzal, Huehuetéotl, Chalchiutlicue, Chicomecóatl, Cihuateteo y Mayahuel entre otras.</p>		<hr/>
<p>29</p>	<p style="text-align: center;">Video</p>		<hr/>

30

### ¿SABIAS QUÉ..?

Los Aztecas rendían culto al Dios del pulque.

El pulque, llamado neutle, era una bebida de olor muy fuerte y de alto contenido alcohólico, patrocinado por el Dios OmeTochtli "DIOS CONEJO".

Se prohibía la borrachera, ya que el exceso del pulque propiciaba caer bajo el influjo de los Cuatrocientos Conejos, lo que significaba que las personas perdían el control el carácter y caían en la agresión y la violencia.



31

### MAPA CULTURA ZAPOTECA



32	<p align="center"><b>LOS ZAPOTECAS: GRANDES CONSTRUCTORES</b></p>		<hr/>
33	<p align="center"><b>HISTORIA</b></p> <p>Hace mucho tiempo, se dice, que en la región de Oaxaca vivieron “Los hombres de las nubes”, los Zapotecas se llamaron de esta forma porque creían haber nacido directamente de las nubes, como si fueran hijos legítimos de los Dioses.</p>		<hr/>
34	<p>Este pueblo fue uno de los más grandes constructores, una prueba de esto es la hermosa ciudad de Monte Albán, con grandiosos edificios, campos de juego de pelota, tumbas de algunos de sus pobladores y algunas de las joyas que las personas importantes utilizaban.</p>		<hr/>

35

### DIOSES

La Cultura Zapoteca también tenía religión politeísta, contaban con alrededor de 13 Dioses, entre los principales se encontraban Cocijo, él era el Dios de la lluvia (parecido al Dios Tláloc de los Aztecas) y el Dios Copíjcha, éste era el Dios de la luz; Dios Pitao Xicala quien representaba el verano, el amor, la música, la danza, las flores y los juegos. Uno de los Dioses más representativos es el Dios Jaguar, a quien se le relacionaba con la tierra, la fecundidad y su rugido era la voz de las montañas.



36

### SABÍAS QUE...?

Los Zapotecas al igual que los Olmecas se deformaban el cráneo y se quitaban los dientes como una práctica de embellecimiento.

Los Zapotecas se consideraban descendientes de los Dioses, se engalanaban con algún objeto o se tatuaban alguna imagen relacionada con los Dioses.



# STORY BOARD INDIVIDUAL

## CULTURA TEOTIHUACANA

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	<p><b>INTRODUCCIÓN</b></p> <p>En el siguiente material, se presenta la historia, Dioses y algunos hechos curiosos de las culturas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli.</p>		<hr/>
2	<p><b>MAPA</b></p>		<hr/>
3	<p><b>TEOTIHUACÁN: LA CIUDAD DE LOS DIOSES</b></p> <p>Hace mucho tiempo, Teotihuacán llegó a ser una de las ciudades más importantes del Valle de México, fue reconocida como una ciudad en la que se interconectaba el comercio en varios pueblos y por su influencia en otras culturas de la misma época.</p>		<hr/>

4

La sociedad teotihuacana estaba integrada por diferentes grupos, entre los cuales se encontraban: guerreros, sacerdotes, agricultores y artesanos. Eran estos últimos los que se dedicaban a crear diferentes vasijas en las cuales plasmaban algún personaje con alto rango.



5

Para los Aztecas, el lugar que habitaron los Teotihuacanos era un lugar sagrado al cual lo llamaron “Ciudad de los Dioses” doscientos años después.

Las pirámides conocidas actualmente como “Pirámide de la Luna” y “Pirámide del Sol” son grandes construcciones que sirvieron como templos ceremoniales para los Teotihuacanos.



6

Es importante conocer que la religión en esta cultura fue politeísta, que quiere decir que los habitantes adoraban a diferentes, Dioses, entre los cuales se encontraban Tláloc y Quetzalcóatl.



7

### TLÁLLOC

Era considerado uno de los Dioses más importantes de la Cultura Teotihuacana pues se le atribuía una fuerza suprema de la naturaleza y el universo. Tláloc era el responsable de que hubiera épocas de lluvia muy fuerte que inundaba sus sembradíos o de épocas de sequía la cual provocaba que todos sus cultivos se echaran a perder. Para honrarlo en el primer mes del año le hacían sacrificios de niños para que durante todo el año tuvieran buenas cosechas.



8

Video

9

### QUETZALCÓATL

Era uno de los Dioses más importantes para los pobladores. Su nombre significa "Serpiente Emplumada", de manera que reunía las características de la serpiente como animal sagrado y el de las aves, cuyas plumas eran consideradas objetos preciosos.

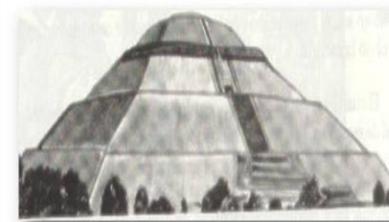
Quetzalcóatl es el Dios creador de la humanidad.



10

### ¿SABÍAS QUE?

La Pirámide del Sol mide 67 metros de altura!!!!  
En comparación con el Palacio de Bellas Artes, la pirámide es 23 metros más grande.



11

El más importante centro ceremonial de los Teotihuacanos era el "Templo de la Serpiente Emplumada" que era más grande que la Pirámide del Sol.

La Pirámide de la Serpiente Emplumada estaba dedicada a la tierra y al agua, por lo que estaba adornada también con cabezas de jaguar y caracoles de mar.



## CULTURA OLMECA

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	<p><b>INTRODUCCIÓN</b></p> <p>En el siguiente material, se presenta de manera breve la historia, Dioses y algunos hechos curiosos de las culturas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli</p>		<hr/>
2	<p><b>MAPA</b></p>		<hr/>
3	<p><b>OLMECAS</b></p>		<hr/>

4

### HISTORIA

En el principio de nuestra historia, los Olmecas, fueron considerados la “Cultura Madre”, los primeros y más destacados artistas de jade o jadeíta en Mesoamérica.



5

Con el jade se construyeron objetos de valor extraordinario que acompañaron a personajes de alta jerarquía Olmeca, como: adornos para el cuerpo, cuentas, collares, orejeras, pectorales y, en las ofrendas de los entierros, hachas y figurillas con los que se representaba los punzones de las ceremonias y otros objetos contenedores de gotas de sangre.



6

### DIOSES

XOCHIQUETZAL

TLAZOLTEOTL

7

### XOCHIQUETZAL

Los Olmecas representaban a esta Diosa como a una joven en plena capacidad de reproducción con un niño en su cadera, adornada con flores, además de las muestras de las mujeres muertas durante el parto.

A esta diosa se le otorgaba una cualidad guerrera llevando un cinturón con serpientes en las manos.



8

### TLAZOLTEOTL

Era la Diosa a la cual los Olmecas la relacionaban con la tierra y la luna. Tlazolteotl, era la Diosa que protegía a la mujer durante el parto, y ayudaba a los problemas reproductivos.

Ellos la representaban con una máscara de jaguar que solo cubría la mitad de su rostro, pintada de negro, además con un tocado adornado con un ave.

Las figurillas sonrientes estaban dedicadas a esta Diosa ave, así como la música y la danza.



9

### ¿SABIAS QUÉ..?

La Venta es uno de los centros ceremoniales más importantes de los Olmecas, en el que se construyeron edificios, plazas, tumbas, ofrendas y esculturas pequeñas y otras muy grandes.

Al igual que en otras culturas, los Olmecas realizaban ceremonias dedicadas a sus Dioses, por ejemplo, las ceremonias dedicadas a la Diosa Tlazoltéotl estaba la del Flechamiento.

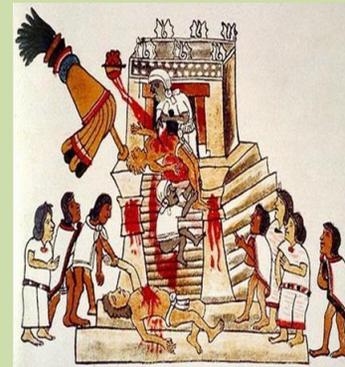


10

### ¿EN QUÉ CONSISTÍA ÉSTE RITUAL?

Se elegía a un joven guerrero de belleza física, castidad y fuerza espiritual, al cual se le adornaba con flores y se le ataba a una columna de piedra pintada de color azul, que representaba el agua, el cielo y el jade. Posteriormente, guerreros águila y jaguar, herían al joven con sus flechas (flechamiento) con la intención de obtener la sangre que goteaba lentamente del cuerpo del joven. La flecha era el símbolo de la penetración en el cuerpo de la víctima para fecundarla, por ello es el dios solar el que provoca la muerte expresando con sus rayos un intercambio entre el cielo y la tierra.

Este ritual lo hacían para que la Diosa protegiera a las mujeres durante el parto.



## CULTURA MEXICA

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	<p><b>INTRODUCCIÓN</b></p> <p>En el siguiente material, se presenta de manera breve la historia, Dioses y algunos hechos curiosos de las culturas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli</p>		<hr/>
2	<p><b>MAPA</b></p>		<hr/>
3	<p><b>MEXICAS</b></p>		<hr/>

4

### HISTORIA

Desde los tiempos remotos, existió un imperio muy poderoso el cual conquistó militarmente muchos pueblos y los obligó a pagar tributo a sus nuevos amos y señores, el Imperio Azteca. Este pueblo fundó su ciudad en Tenochtitlan.



5

Por mencionar algunos de los pueblos dominados, se encontraban los Otomíes y los Chichimecas en los estados de Hidalgo y Puebla, extendiendo su gran poder hacia las costas del Golfo en donde se encontraba la región Huasteca.



6

Tan grande era su poder, que decidieron llegar al Valle de Oaxaca sometiendo así a los Zapotecas y controlando también a los Mixtecas.



7

### DIOSES

La religión mexicana era politeísta, es decir, que creían y adoraban a varios Dioses.

Entre sus costumbres practicaban los sacrificios basados en los mitos de la creación del sol, la luna y los seres humanos.



8

Entre sus Dioses destacaban Huitzilopochtli o Mexi, que era dios propio dedicado a la guerra.

Otras deidades que recibían culto eran Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Tláloc, Xipe Totec, Coatlicue, Coyolxauhqui, Macuilxochitl, Xochiquetzal, Huehuetéotl, Chalchiutlicue, Chicomecóatl, Cihuateteo y Mayahuel entre otras.



9

Video

### ¿SABIAS QUÉ..?

Los Aztecas rendían culto al Dios del pulque.

El pulque, llamado neutle, era una bebida de olor muy fuerte y de alto contenido alcohólico, patrocinado por el dios OmeTochtli “DIOS CONEJO”.

Se prohibía la borrachera, ya que el exceso del pulque propiciaba caer bajo el influjo de los Cuatrocientos Conejos, lo que significaba que las personas perdían el control el carácter y caían en la agresión y la violencia



## CULTURA ZAPOTECA

#DIAPOSITIVAS	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	<p><b>INTRODUCCIÓN</b></p> <p>En el siguiente material, se presentan la historia, Dioses y algunos hechos curiosos de las culturas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli.</p>		<hr/>
2	<p><b>MAPA</b></p>		<hr/>
3	<p><b>LOS ZAPOTECAS: GRANDES CONSTRUCTORES</b></p>		<hr/>

4

### HISTORIA

Hace mucho tiempo, se dice, que en la región de Oaxaca vivieron “Los hombres de las nubes”, los Zapotecas se llamaron de esta forma porque creían haber nacido directamente de las nubes, como si fueran hijos legítimos de los Dioses.



5

Este pueblo fue uno de los más grandes constructores, una bella prueba de esto es la ciudad de Monte Albán, con grandiosos edificios, campos de juego de pelota, tumbas de algunos de sus pobladores y algunas de las joyas que las personas importantes utilizaban.

6

### DIOSES

La Cultura Zapoteca también tenía religión politeísta, contaban con alrededor de 13 Dioses, entre sus Dioses principales se encontraban Cocijó, él era el Dios de la lluvia (parecido al Dios Tláloc de los Aztecas) y el Dios Copíjcha, este era el Dios de la luz; Dios Pitao Xicala quien representaba el verano, el amor, la música, la danza, las flores y los juegos y uno de los más representativos el Dios Jaguar a quien se le relacionaba con la



tierra, la fecundidad y su rugido era la voz de las montañas.

7

### **SABÍAS QUE...?**

Los Zapotecas al igual que los Olmecas se deformaban el cráneo y se quitaban los dientes como una práctica de embellecimiento.

Ya que los Zapotecas se consideraban descendientes de los Dioses, se engalanaban con algún objeto o se tatuaban alguna imagen que tuviera que ver con ellos.



# STORY BOARD VIDEOS

MITO: EL DIOS DE LA LLUVIA: TLÁLOC			
#DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	Museo Diego Rivera Anahuacalli presenta: El Dios de la lluvia: Tláloc		13 seg
2	Los personajes que verás en este video, son una representación de cómo se han imaginado que fueron los Dioses Mesoamericanos		9 seg
3	Por lo que no todas las imágenes son iguales, sin embargo, representan al mismo Dios del cual se habla.		7 seg

4	<p>Tláloc era el responsable de que hubiera épocas de lluvia.</p>		7 seg
5			5 seg
6	<p>Cuenta el mito que Tláloc mandaba la lluvia a sus ayudantes los tlaloques.</p>		6 seg
7			5 seg

8	Existían lluvias de buenas cosechas, las que las pudrían, las que causaban heladas y las que secaban las semillas.		6 seg
9			5 seg
10	Estas lluvias se guardaban en cuatro vasijas. Mientras estaban guardadas producían truenos, y cuando se rompían ocasionaban la lluvia.		6 seg
11			5 seg

12	Una vez un tlaloque se quedó dormido tan profundamente que su jarro de lluvia rodó por las escaleras del cielo.		7 seg
13			
14	La vasija fue a parar a la vitrina del museo. No hemos querido abrir la vasija ¡pues no sabemos qué clase de lluvia contenga!		5 seg
15			5 seg

16

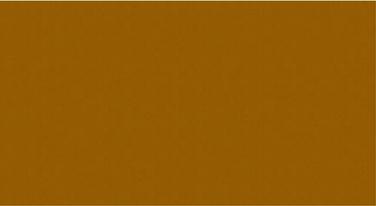
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
REALIZADO POR:  
GUADALUPE CABELLO LUIS  
ELIZABETH LUIS AGUILAR

11 seg

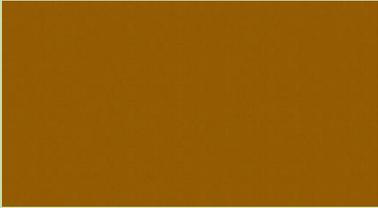
**MITO: “EL DIOS QUE TRAJO EL MAÍZ”**

#DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	Museo Diego Rivera Anahuacalli presenta: El Dios que trajo el maíz.		13 seg
2	Los personajes que verás en este video, son una representación de cómo se han imaginado que fueron los Dioses Mesoamericanos		9 seg
3	Por lo que no todas las imágenes son iguales, sin embargo, representan al mismo Dios del cual se habla.		7 seg

4	<p>Cuentan que hace mucho tiempo los Aztecas solo comían raíces y animales que cazaban.</p>		8 seg
5			5 seg
6	<p>No tenían maíz, pues este alimento, se encontraba escondido detrás de las montañas.</p>		8 seg
7			5 seg

8	Los Aztecas fueron a plantearle este problema a Quetzalcóatl la Serpiente Emplumada.		9 seg
9			5 seg
10	Quetzalcóatl se convirtió en una hormiga negra y acompañado de una hormiga roja, marchó a las montañas.		7 seg
11			5 seg

12	<p>Finalmente llegó hasta donde estaba el maíz, y como estaba transformado en una hormiga, tomó un grano maduro entre sus mandíbulas y emprendió el regreso.</p>		9 seg
13			5 seg
14	<p>Al llegar entregó el prometido grano de maíz a los hambrientos pobladores.</p>		9 seg
15			5 seg

16	<p>Los Aztecas plantaron la semilla y obtuvieron así el maíz que desde entonces sembraron y cosecharon.</p>		9 seg
17			5 seg
18	<p>El preciado grano aumentó sus riquezas, y se volvieron más fuertes. Desde entonces vivieron felices y veneraron al generoso Quetzalcóatl.</p>		9 seg
19			5 seg
20	<p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</p>		11 seg

REALIZADO POR:  
GUADALUPE CABELLO LUIS  
ELIZABETH LUIS AGUILAR

**MITO: “HUITZILOPOCHTLI, COATLICUE Y COYOLXAUHQUI: MÁS ALLÁ DEL SOL, LA LUNA Y LAS ESTRELLAS”**

#DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	Museo Diego Rivera Anahuacalli presenta: “Huitzilopochtli, Coatlicue y Coyolxauhqui: más allá del sol, la luna y las estrellas”		14 seg
2	Los personajes que verás en este video, son una representación de cómo se han imaginado que fueron los Dioses Mesoamericanos		10 seg

3	<p>Por lo que no todas las imágenes son iguales, sin embargo, representan al mismo Dios del cual se habla.</p>		9 seg
4			7 seg
5	<p>En la Cultura Azteca Coatlicue es la madre de todos los Dioses. Madre del Dios Huitzilopochtli y de la Diosa Coyolxauhqui.</p>		13 seg
6			7 seg

7	<p>Hace mucho tiempo en lo alto del cerro de Coatepec...</p>		12 seg
8			7 seg
9	<p>Vivía una viejecita llamada Coatlicue madre de 400 guerreros...</p>		12 seg
10			7 seg
11	<p>Quienes eran las estrellas... y una guerrera llamada Coyolxauhqui, siendo ella la "Luna".</p>		12 seg

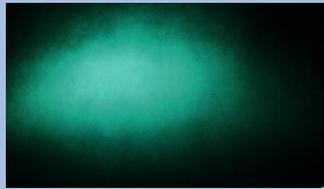
12			7 seg
12	<p>Una tarde en que la viejecita se encontraba barriendo, miró hacia arriba y vió descender una bolita de plumas de color azul</p>		13 seg
13			7 seg
14	<p>tan azul como el cielo mismo que había desprendido un colibrí...</p>		10 seg

15	<p>la viejecita muy asombrada decidió guardarla entre una cinta roja que tenía atada en la cintura.</p>		12 seg
16			7 seg
17	<p>por la tarde, cuando se acordó de ella, buscó ese regalo del colibrí, pero se dio cuenta que ya no la tenía...</p>		12 seg
18			7 seg

19	<p>ella quedó muy impresionada al ver que esa bolita había desaparecido y en consecuencia había quedado embarazada.</p>		12 seg
20			7 seg
21	<p>Coyolxauhqui y sus hermanos no podían creer lo que estaba pasando y pensaron lo peor de su madre, tanto fue el enojo que tenían</p>		12 seg
22	<p>que decidieron atacarla. Al ver la anciana lo que pretendían sus hijos decidió huir lejos de ellos.</p>		12 seg

23			7 seg
24	<p>En su huida escuchó una voz tierna y dulce que le decía "No temas madre que yo te quiero y yo te defenderé y protegeré "</p>		12 seg
25			7 seg
26	<p>Coyolxauhqui junto con sus hermanos llegaron donde su madre se escondía, al encontrarse, comenzó a formarse una nube azul...</p>		13 seg

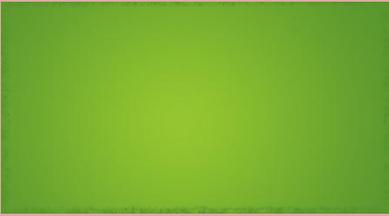
27			7 seg
28	<p>esa nube comenzó a tomar la forma de un guerrero fuerte y muy poderoso...</p>		10 seg
29	<p>armado con su xiuhcōatl (que significa serpiente de turquesa) en la mano, era... Huitzilopochtli.</p>		12 seg
30			7 seg

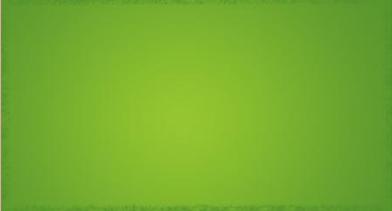
31	<p>Pronto comenzó a luchar con todos sus hermanos logrando la derrota y muerte de Coyolxauhqui...</p>		12 seg
32			7 seg
33	<p>al ver esto sus hermanos corrieron despavoridos para salvar su vida.</p>		11 seg
34	<p>Cuenta el mito que esto ocurre a cada puesta de Sol en el cielo, pues la Luna y las estrellas huyen ante la salida del Sol.</p>		13 seg

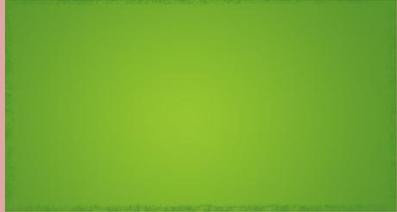
35			7 seg
36	<p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL REALIZADO POR: GUADALUPE CABELLO LUIS ELIZABETH LUIS AGUILAR</p>		15 seg

**MITO: "DEL AMOR NACIÓ EL MAGUEY"**

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	Museo Diego Rivera Anahuacalli presenta: "Del amor nació el maguey"		13 seg
2	Los personajes que verás en este video, son una representación de cómo se han imaginado que fueron los Dioses Mesoamericanos		9 seg
3	Por lo que no todas las imágenes son iguales, sin embargo, representan al mismo Dios del cual se habla.		7 seg

4	<p>Hace mucho tiempo en el reino del cielo vivía una alegre y hermosa jovencita llamada Mayahuel</p>		9 seg
5			5 seg
6	<p>Esta jovencita tenía una abuela llamada tzitzimitl (estrellas que diariamente tratan de impedir que el sol nazca) quien la tenía encerrada todo el tiempo.</p>		9 seg
7			5 seg

8	<p>La bella joven se encontraba enamorada de un hermoso guerrero llamado Quetzalcóatl.</p>		8 seg
9			5 seg
10	<p>Sin embargo, como su abuela no lo permitía, los dos huyen y bajan a la tierra para amarse convertidos en un frondoso árbol.</p>		9 seg
11			5 seg

12	La abuela no era nada tonta y los descubre, por lo que envía a sus compañeras tzizimitl a matarlos.		8 seg
13			5 seg
14	Quetzalcóatl logra salvarse pero al ver la abuela que su nieta estaba convertida en una rama aprovecha para destrozarla en mucho pedazos y deja los restos para que los devore otra tzizimitl.		10 seg
15			5 seg

16	<p>Quetzalcóatl desconsolado por la muerte de su amada recoge los restos.</p>		6 seg
17			5 seg
18	<p>Tras enterrarlos, de ellos nace la primera planta de maguey con la cual se produce el pulque, bebida ritual y ofrenda ceremonial para los Dioses.</p>		8 seg
19			5 seg

20

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
REALIZADO POR:  
GUADALUPE CABELLO LUIS  
ELIZABETH LUIS AGUILAR

11 seg

**MITO:EHÉCATL: “DIOS DEL VIENTO”**

# DIAPOSITIVA	TEXTO	IMÁGENES	TIEMPO SECUENCIAL
1	Museo Diego Rivera Anahuacalli presenta: Ehécatl: “Dios del viento”		14 seg
2	Los personajes que verás en este video, son una representación de cómo se han imaginado que fueron los Dioses Mesoamericanos		10 seg
3	Por lo que no todas las imágenes son iguales, sin embargo, representan al mismo Dios del cual se habla.		9 seg

4	<p>A este Dios se le representaba con un pico largo, que le servía para soplar fuertemente, anunciando la lluvia</p>		12 seg
5			7 seg
6	<p>Cuentan que hace mucho tiempo antes de que sus abuelitos nacieran, Ehécatl el Dios del viento, se enamoró...</p>		12 seg

7	de una hermosa jovencita de nombre Mayahuel, y bajó a la tierra para besarla.		12 seg
8			7 seg
9	El beso que le dio este Dios fue tan bello para ella....		12 seg
10	Que murió. Ehécatl la enterró con tristeza...		12 seg

11			7 seg
12	<p>De la tumba de Mayahuel brotó una planta con hermosas hojas en forma de brazos estirados, esta planta es el maguey.</p>		12 seg
13			7 seg
14	<p>Mayahuel se convirtió desde entonces en Diosa, para poder ir a vivir al lugar donde vive su amado, el Dios del viento.</p>		12 seg

15			7 seg
16	<p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  REALIZADO POR:  GUADALUPE CABELLO LUIS  ELIZABETH LUIS AGUILAR</p>		15

# **“LAMINILLAS DE INFORMACIÓN”**

## INTRODUCCIÓN

A partir de nuestra investigación de campo en el Museo Diego Rivera "Anahuacalli", se obtuvo información de acuerdo a las piezas más representativas que se exponen en el museo por lo que se escogieron 15 aproximadamente. Ya que no pertenecen a una sola cultura y la información que nos proporcionaron fue muy poca, se decidió realizar una investigación en el Museo de Antropología e Historia, para complementar la que ya nos había sido proporcionada, además de que la mayoría de las piezas representativas del Anahuacalli, también se encuentran exhibidas allí.

Para nuestro trabajo se hizo una clasificación por cultura, sin embargo nos dimos cuenta que la mayoría de las piezas seleccionadas pertenecen a la cultura Mexica.

Ya que se desea proporcionar información relevante acerca de las culturas, se desarrollará una breve descripción de cada una de las piezas, así como de la cultura a la que pertenece. Este trabajo es meramente informativo ya que se tomará en cuenta para una presentación de Prezi que ayudará para la construcción de nuestras actividades y de nuestra propuesta de material educativo. Para tal trabajo, la información se presenta en "láminas o fichas" como las que se muestran en un museo, en donde solo se expondrán los elementos claves de cada cultura y pieza además de mostrarse la imagen de la pieza que se encuentra en el museo.



## CULTURA TEOTIHUACANA: LA CULTURA DE LA CERÁMICA

PASADA SU ETAPA ALDEANA. Teotihuacán comienza a cobrar auge durante los primeros cien años d.C., cuando la población del valle de México es concentrada en el área que más tarde ocuparía la ciudad. Logró ser la ciudad de la producción y elaboración de instrumentos y artefactos de cerámica más grande de aquellos tiempos, tanto para el consumo interno como para la exportación de los mismos. Con esta producción especializada como base económica y con la ventaja de la distribución de la cerámica Anaranjado Delgado, Teotihuacán desarrolló un sistema comercial que abarca casi todas las regiones de Mesoamérica incluyendo puntos tan alejados como la zona maya, el actual estado de Guerrero y la zona del Golfo de México. Su sistema mercantil y el prestigio religioso que debieron ganar sus enormes pirámides y centro ceremonial, eran atractivos suficientes para mantener una población flotante que enriquecía la vida de la gran urbe y de sus habitantes.

Desde las primeras épocas de la cultura teotihuacana se destacan los trabajos cerámicos. Los alfareros teotihuacanos manifestaron los atributos de sus deidades en ollas de barro, con representaciones de Tláloc (dios de la lluvia). De estos objetos asociados a la Pirámide de la Luna, perteneciente al Periodo Protoclásico.



### Vasija Teotihuacana

Representa a un personaje con poder económico y de alto rango, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules -el color del quetzal- y relacionado a una enorme línea larga y delgada, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericanas.



### EL Dios Tláloc

Se le atribuía una Fuerza Suprema de la naturaleza y el cosmos con fuerzas diferentes enfrentadas, benéficas para los humanos en ocasiones y en otras desastrosas. Tláloc era el responsable de que hubiera épocas de lluvia muy fuerte que inundaba sus sembradíos o de épocas de sequía la cual provocaba que todos sus cultivos se echaran a perder. Para honrarlo en el primer mes del año le hacían sacrificios de niños para que durante todo el año tuvieran buenas cosechas.



### ¿Cómo dibujaban los antiguos mexicanos a Tláloc?

- Se le ponía un accesorio alrededor de los ojos en forma de serpientes, los colmillos representaban la boca del dios.
- Un objeto en forma de bigote que no era otra cosa que su labio superior. Se cree que este labio era la entrada al inframundo.
- La cara estaba siempre pintada de color negro, aunque más veces de color verde para imitar los tonos del color del agua.
- Llevaba en la mano una especie de bandera de oro, largo y con forma de culebra, terminado con una punta muy puntiaguda; esto lo hacían para representar los relámpagos y los truenos que acompañan a veces al agua de lluvia. En su ropa lleva unas manchas que representan las gotas de lluvia.

Tláloc, el rugido o la voz de la tierra, y Chalchiuhtlicue, la de la falda de jades, constituían la pareja de dioses patronos del agua. El primero se encargaba, con los Tlaloques, sus ayudantes, de extraer agua depositada en las montañas y dejarla caer desde el plano celeste a manera de ollas sagradas que vierten su contenido.



### CULTURA OLMECA: GRANDES ESCULTORES

Los olmecas son considerados como los primeros y más destacados artistas de jade o jadeíta en Mesoamérica., ya que dejaron piezas trabajadas de invaluable valor. La piedra llegó a la costa por medio del comercio y el intercambio y se consideró un material valioso, quizá porque su color se relaciona a la vegetación. Con él se construyeron objetos de valor extraordinario que acompañaron a personajes de alta jerarquía olmeca, como: adornos para el cuerpo, cuentas, collares, orejeras, pectorales y, en las ofrendas de los entierros, hachas y figurillas con los que se representaba los punzones de las ceremonias y otros objetos contenedores de gotas de sangre.



### Piedra verde pulida y esgrafiada

Escultura elaborada en piedra verde pulida, refleja la tradición artística de la escultura olmeca, que toma al hombre como tema principal. Esta pieza tiene carácter ritual pues algunas han aparecido en lugares funerarios y muy probablemente represente a un personaje de alto rango. Estas esculturas así como las cabezas monumentales de La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo, demuestran la gran capacidad que tenían los olmecas para manejar materiales de gran dureza, como la jadeíta y el basalto.



### Figurillas sonrientes

Algunas de estas esculturas se depositaron como ofrendas mortuorias por lo menos durante 900 años. Fueron hechas en molde, con la cabeza y el cuerpo independiente, embonados después. Algunas figurillas llevan silbatos o sonajas, y todas mantienen una estrecha relación con la música. Se piensa que estas figuras estaban relacionadas con el culto a Tlazolteotl, símbolo de la energía vital, manifestada a través de danzas, risa y música.



### Los yugos

Los yugos tienen representaciones en su parte central exterior y, a veces al interior, y también en las dos extremidades de cada lado que representan parte del cuerpo, ya sea: cabeza, boca, piernas y brazos de personajes o de ciertos animales. En la parte exterior del centro está representada, muchas veces, la boca abierta de una rana o un tigre y dentro de esa boca está colocada la cabeza de un ser humano. Hay también otras cabezas humanas al final de cada una de las extremidades del yugo.

Otros yugos están cerrados y tienen otro tipo de animal como la lechuza que es un ave nocturna, relacionada con la noche y la muerte.



### LA CULTURA MEXICA: EL GRAN IMPERIO

Desde los tiempos en que los mexicas fundaron su ciudad capital "México Tenochtitlan", la ideología religiosa que los inspiraba se hacía evidente, iniciaron entonces con las conquistas militares de diversos estados vecinos; su expansión territorial basada en el militarismo religioso o económico, les permitió conformar un poderoso estado de carácter tributario al que los cronistas e historiadores definen como Imperio Mexica.

A principios del siglo XVI, su extensión territorial era de enormes dimensiones. Hacia el norte colindaba con el vecino imperio purépecha, compartiendo regiones del estados de México y Guerrero; dominaron otomíes y chichimecas en los estados de Hidalgo y Puebla, expandiéndose hacia la costa del Golfo con las conquistas de la región Huasteca.

En la zona meridional de esta región costera llegaron a los límites del mundo maya dominando a los totonacos y a otros pueblos de la región de Acalán en Tabasco; sus ejércitos llegaron triunfantes, a los valles oaxaqueños, estableciendo puntos militares de dominio en el mundo zapoteco y guerreando de manera constante en la región mixteca, cuyos levantiscos señoríos luchaban de manera constante contra su dominio.



## LOS MEXICAS: GRANDES ARTISTAS

Los mexicas fueron diestros en diferentes artes entre las que figuraba el trabajo de plumas para los penachos realizados por los amantecah (que eran los artesanos que se dedicaban a la confección de atavíos y ornamentos compuestos de plumas finas); también desarrollaron la joyería y la orfebrería. La diosa de los artistas era Xochiquetzal. La danza y la música estaban íntimamente relacionadas con el rito religioso, practicado en las plazas de las ciudades en frente de sus templos. En la música dominaban los instrumentos de percusión como el huehuetl o el teponaztle y los de viento como el caracol o los silbatos.

Sin embargo, el arte mexicana que sigue causando una gran impresión es la escultura que expresa tanto sentimientos dulces como agresivos, como lo muestran la piedra o calendario del sol o la Coatlicue.



## LOS MEXICAS Y LOS GRANDES DIOSES

La religión mexicana era politeísta y entre sus costumbres practicaban los sacrificios basados en los mitos de la creación del sol, la luna y los seres humanos. Entre sus dioses figuraban Huitzilopochtli o Mexi, que era dios propio dedicado a la guerra. Otras deidades que recibían culto eran Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Tláloc, Xipe Totec, Coatlicue, Coyolxauhqui, Macuilxochitl, Xochiquetzal, entre otras.



### Basalto o piedra tallada (percusión, desgaste y pulido)

Caja conocida como tepetlacalli. Actualmente se sabe que este tipo de cofre contenía ofrendas funerarias en entierros de gran importancia. Ésta en particular fue elaborada en basalto y su superficie está llena de elementos solares, nocturnos, terrestres, celestes y del inframundo, así como animales sagrados como el águila, el jaguar, el coyote y la serpiente, por lo cual quizá haya contenido objetos ofrecidos para un alto gobernante. Se trata de una verdadera joya arqueológica. Para los antiguos mexicanos, el reino de los muertos, llamado Mictlán, era un frío y oscuro lugar ubicado en el último de los planos del inframundo. En él gobernaban el señor y la señora Mictlantecuhтли y Mictecacihuatl, quienes eran identificados por su aspecto esquelético, sus cabellos encrespados y los ojos saltones; ellos portaban además en el agujero piriforme, cuchillos de sacrificio, en señal de que ellos hablaban y exhalaban muerte.

Entre las ofrendas mexicas destacan aquellas, en las que depositaban objetos de gran antigüedad o difícil obtención, tal es el caso de esta caja de piedra, dedicada a los dioses del agua. En cuyo interior se descubrieron una vasija teotihuacana, dos ollas que recuerdan el mundo costeño, y piezas de jade y caracoles.



### Huehuetéotl, Dios del fuego.

En la mitología azteca uno de los más antiguos dioses a los que se rendía culto, era Huehuetéotl dios del fuego, en todas las áreas de Mesoamérica, se le representaba como un anciano con gran sabiduría obtenida por la experiencia de los años. Dios viejo, dueño del tiempo, el abuelo de la divinidad sagrada del fuego, con grandes conocimientos y sabiduría que transmite a sus adoradores.

Está relacionado con el calendario solar, se le representaba como un anciano arrugado y encorvado por el paso de los años, con largas barbas y a su boca le faltan dientes, se le representa sentado con un enorme brasero de fuego en la espalda, en ocasiones el solo brasero era la representación simbólica del dios. En México bajo la influencia cultural de la Iglesia católica las creencias se mezclaron y es interpretado por el pueblo Nauthal como Dios Padre.

Huehuetéotl residía en el centro del Universo y desde allí se relacionaba con los puntos cardinales, uno de sus símbolos era la cruz de los cuatro rumbos del universo o quincunce, que partían del centro donde él residía.

Según la tradición al momento de nacer, Huehuetéotl, recibió el espíritu alentador de la Serpiente de Fuego Xiuh-tecuhтли, para protegerlo y guiarlo, este espíritu Nahual, se manifiesta sólo como una imagen que aconseja en sueños o con cierta afinidad al animal que nos tomó como protegidos.



### Chalchiutlicue: “La de las faldas de jade”

Reina de las aguas quietas y las lagunas, y representa la dualidad del dios Tláloc. El bulto de maíz que carga en su espalda sugiere una íntima relación entre esta deidad y Chicomecóatl, ambas relacionadas con el crecimiento del maíz. Su ropa es la de una mujer de noble cuna: un cueitl (falda) y un quechquemitl (capa) con un borde de pequeñas borlas. Sus esculturas están generalmente hechas de piedra verde, como corresponde a su nombre.

Se la representa, llevando en su mano derecha con un báculo que simboliza el rayo y en la mano izquierda una bolsa de “copal” de donde salen las nubes. En Mesoamérica es venerada y a ella se dirigen los aztecas invocándole como donadora de Principio Femenino de Vida, es patrona de los partos y desempeña un papel protector en los bautismos. En el arte, Chalchiutlicue se ilustra usando una falda verde y con breves líneas negras verticales en la parte inferior de su rostro. En algunos casos pueden verse niños recién nacidos en una corriente de agua que surge de sus vestidos.



### Chicomecoatl: Diosa del maíz maduro.

Diosa de los mantenimientos, del sustento, por lo tanto era la patrona más importante de la vegetación, presidiendo el culto al maíz de manera preponderante. El nombre de Chicomecóatl se traduce como “Siete-Serpiente”. Su culto es muy antiguo.

Las ceremonias dedicadas a esta diosa se celebraban en el mes Huei Tozoztli, que quiere decir “ayuno prolongado”, durante las cuales los altares de las casas se adornaban con plantas de maíz y en los templos se bendecían sus semillas.

La diosa Chicomecóatl, de la que sobresalen su cara y pies, lleva en la cabeza un tocado de plumas, atado por una placa frontal con la representación fantástica de un ave, y del que penden las características borlas que flanquean su rostro.



### Xolotzcuintle: Un animal fantástico

En Colima es donde se encuentra la mayor cantidad y variedad de figuras de animales, sobre todo perros, loros, tortugas y patos. La fauna marina y los insectos también fueron representados.

Las figuras reflejan la íntima relación del hombre prehispánico con la naturaleza y su amor por ella; además de que formaron parte de su dieta, eran elementos básicos de sus mitos y símbolos de deidades.

El perro siempre estuvo presente en las tumbas del Occidente, ya que era el compañero y guía del difunto y lo ayudaba a salvar los obstáculos en el camino al inframundo o región de los muertos. Era signo de un día en el calendario sagrado; personificaban al dios Xólotl; tenían íntima relación con Mictlantecuhtli, el dios de la muerte, y aparecían en algunos mitos sobre la creación del cosmos y del hombre. Además, grupos del occidente de México, algunas poblaciones de coras y huicholes, se dicen descendientes de un perro.

Las figuras fantásticas retratan animales con atributos sobrenaturales como perros con cuernos de venado o bien con máscaras de seres humanos; también hay figuras con un cuerpo y dos cabezas; todo esto tiene profundo significado mágico y religioso.



### Cihuateteo: La mujer muerta

Las cihuateteo son los fantasmas de las mujeres muertas en parto, que se aparecen en las noches vestidas de blanco, con pelo negro y largo, y la cara descarnada. De lejos su femenina silueta y su blanco ropaje seducen al que las ve, quien al acercarse es devorado.

Damas del agua, siempre hay un río visible o subterráneo por ahí donde se aparecen.

Los mexicanos creían que había 4 destinos para los difuntos. La mayoría iban al Mictlán, donde tenían que pasar varias pruebas.

Los que morían en la guerra y las que morían en parto o embarazadas eran reclamadas por Huichilopoztli, el dios guerrero colibrí. Se suponía que el bebé con el que morían era el equivalente a los presos que hacían los guerreros. De día, los guerreros convertidos en colibrís, y las muertas en parto convertidas en mariposas, seguían en colorida corte al sol.

Al anochecer, los guerreros acompañaban al sol en su viaje al inframundo, para ayudarlo en la batalla contra los dioses de la muerte, mientras las muertas en parto se convertían en cihuateteos, las famosas lloronas, y se esparcían por la tierra a hacer de las suyas.



### Mayahuel: Diosa del Maguey

Mayahuel, la diosa de la planta del maguey (agave), era símbolo de la fecundidad para los mexicanos. A causa de esta fecundidad, los dioses la convirtieron en el maguey que da el jugo para la preparación del pulque (intérprete del Códice Telleriano Remensis). Se le representa en los manuscritos delante un maguey o sentada en él. Según Sahagún Mayahuel enseñó, en tiempos antiguos, a preparar el pulque, y el intérprete del Telleriano Remensis la designa como la esposa del dios del pulque Patécatl.



### LOS ZAPOTECAS: GRANDES CONSTRUCTORES

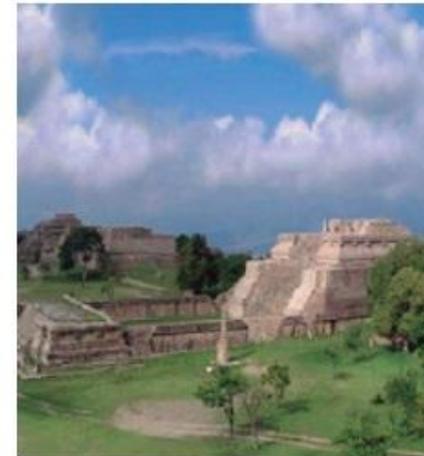
La antigua región de Oaxaca fue el escenario donde vivieron “los hombres de las nubes”, quienes dejaron un legado de gran riqueza arqueológica y una importante tradición cultural.

Era un pueblo indígena mesoamericano precolombino que floreció en el Sur del Valle de Oaxaca y en el istmo de Tehuantepec (México). Hay evidencia arqueológica que muestra que su cultura se remonta desde hace unos 2500 años, como la antigua ciudad de Monte Albán, en forma de edificios, campos de juego de pelota, magníficas tumbas y muestra de su orfebrería (joyas trabajadas finamente en oro).

Al igual que la mayoría de los pueblos religiosos de Mesoamérica, la religión zapoteca fue politeísta. Ellos adoraban a sus antepasados y creían en la existencia de un paraíso subterráneo. De ahí la importancia del culto a los muertos.

Dos deidades principales incluyen a Cocijo, el Dios de la lluvia (similar al Dios Azteca Tláloc) y Copijcha, el Dios de la luz. Se cree que los zapotecas practicaban de forma periódica sacrificios humanos en sus rituales.

Los Zapotecas dicen que sus antepasados surgieron de la tierra, de cuevas, o que surgieron de árboles o Jaguares en personas, mientras que la élite que los rigió cree que descendieron de seres sobrenaturales que vivían entre las nubes, y que a su muerte volverían a dicho estatus. De hecho, el nombre por el cual los Zapotecas son conocidas hoy en día el resultado de esta creencia “El pueblo de las nubes”



### Cocijo: El dios del agua

Escultura que representa a Cocijo o Cociyo, deidad del rayo, el agua, la fertilidad, el paraíso y los campesinos. Fue el dios más venerado entre los zapotecos, al mismo tiempo señor de la salud, las enfermedades, la sal, la guerra y la muerte. Se sabe que recibía en ofrenda sacrificios de niños. Cocijo guarda una cercana relación con los dioses de la lluvia como Chaac, en la zona maya, y Tláloc, en el altiplano central. Son pocas las piezas completas que se han encontrado con estas características y su uso era exclusivamente ritual.

La deidad del agua y el trueno estaba íntimamente relacionada con el Dios de la fecundidad de la tierra y el maíz "Pitao Cozobi". La unión de las dos deidades zapotecas más importantes, refleja la interacción de la fuerza vital del agua y el alimento.

Su rostro es fantástico con anteojeras y lengua bífida y con tocado que muestra el glifo "C", compuesto por la nariz y el hocico del jaguar.

En la ceremonia que se dedicaba a este dios, se sacrificaba un pavo y se rociaba copal con su sangre, ofreciéndole la primera planta de chile. Cocijo se reconoce por su glifo en el gran penacho.



## PÁGINA ELECTRÓNICA

A continuación se presentarán algunas imágenes de la página web, con el objetivo de que se muestre cómo está conformada cada una de las pestañas en las que se divide.



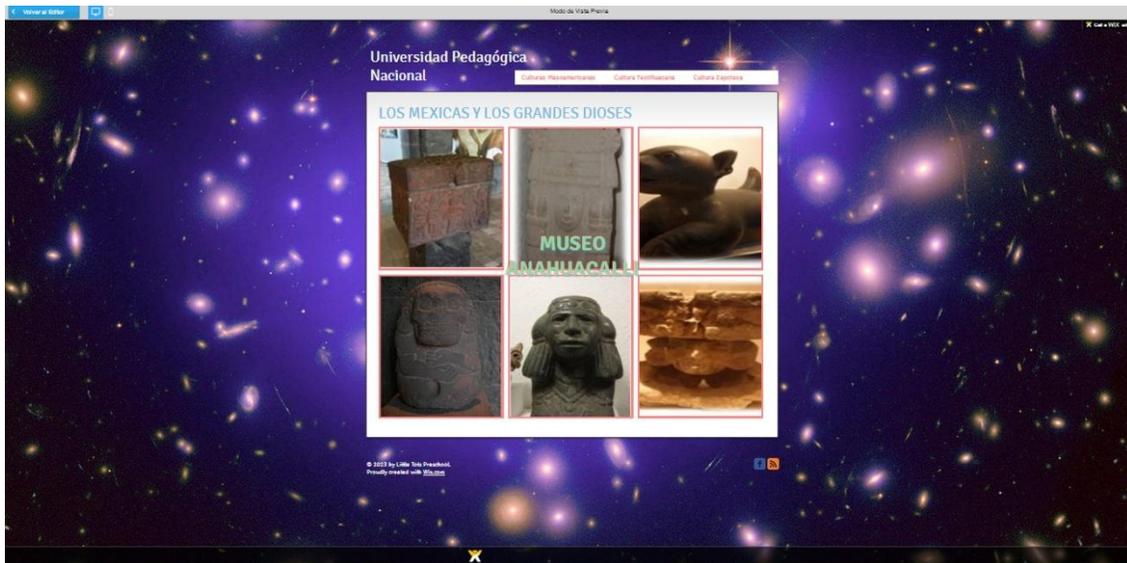
En esta imagen se puede observar lo que será la portada de nuestra página electrónica, la cual contiene ilustraciones, que hacen referencia sobre las culturas a las que pertenecen las 12 piezas.

### Imagen 2

Se muestra la Cultura Teotihuacana, junto con una breve reseña de lo grande que fue esta civilización en su momento, además de una descripción de la vasija que se encuentra en el Museo Anahuacalli.

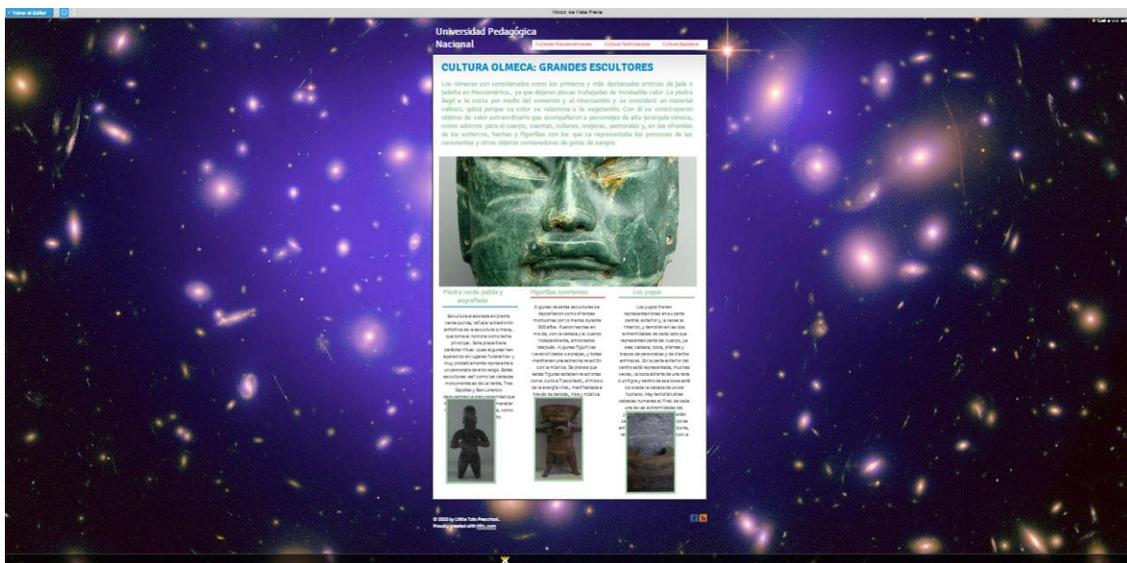


Imagen 3



Aquí se puede apreciar las 6 piezas, que son más representativas del Museo Diego Rivera Anahuacalli, cada una de las fotos, al pasar el cursor sobre ellas muestra una pequeña reseña de la pieza.

Imagen 4



En este apartado se habla sobre la Cultura Olmeca, así como la muestra de algunas de las piezas que se encuentran en el museo.

## CULTURAS MESOAMERICANAS EN MATERIAL MULTIMEDIA

*ella quedó muy impresionada al ver que esa bella había desaparecido y en consecuencia había quedado embarazada.*






### ¿QUIERES CONOCER MÁS DE NUESTRAS CULTURAS?

Si quieres conocer más acerca de nuestras Culturas Mesoamericanas, no se te olvide que puedes revisar nuestro material que tenemos para ti en una increíble presentación en PREZI, la cual te mostrará más datos y curiosidades que posiblemente se te hagan interesantes.

### DIOSES MESOAMERICANOS.

Posiblemente has oído algunas historias de los Dioses Mesoamericanos y si no es así, te invitamos a que visites algunos videos que aquí te dejamos sobre los mitos que se cuentan de algunos Dioses de los que muy posiblemente has oído hablar.



En este apartado se podrá consultar los vídeos de los mitos de los Dioses Mesoamericanos.

**ANEXOS**

## **BREVE CONTEXTO SOBRE LAS CULTURAS QUE FLORECIERON EN MESOAMÉRICA.**

Es importante señalar, que nuestro tema no es sobre historia, sin embargo, tener clara la información histórica es fundamental para poder contextualizar la propuesta educativa. Así que saber que las culturas que se mencionan en nuestro trabajo, tuvieron su esplendor en la región de Mesoamérica, hablaremos de ella y algunas de sus características generales.

Mesoamérica, es parte de un complejo territorial más amplio, para Barroy S. (2000) hay tres zonas geográfico-culturales: Aridoamérica, Mesoamérica y Oasisamérica.

La primera de ellas se encuentra ubicada hacia el norte, en lo que corresponde a los actuales territorios de Sinaloa, Durango, San Luis Potosí y Tamaulipas, se localizó la zona conocida como Aridoamérica, que limita al norte con las planicies de los actuales Estado Unidos de América, y tiene las siguientes características geográficas: clima cálido, seco desértico, con escaso régimen de lluvia, ríos de poco caudal, y grandes llanuras montañosas. Los pueblos que habitaron esta región se dedicaron a la cacería, la pesca y la recolección de frutos. La mayoría de ellos vivía en estado nómada, y con una escasa cultura (pp. 17)

Mesoamérica es una región comprendida hacia la parte de central del continente americano. Al norte limita con Sinaloa, Zacatecas, San Luis Potosí y Tamaulipas, al sur con Nicaragua, Costa Rica, Guatemala, Belice, Chiapas, Tabasco, y Yucatán. Su clima es variado y va de cálidos al templado, con montañas, bosques y selvas dependiendo la región; cuenta con ríos caudalosos y lluvia abundante sobre todo en verano, además de gran variedad de flora y fauna. (pp.18)

Y finalmente, Oasisamérica se define como el área intermedia entre las culturas de los nómadas cazadores-recolectores del desierto del norte y las altas culturas mesoamericanas. Los pobladores de Oasisamérica ocuparon valles de clima seco, casi desértico, donde la vegetación es escasa, por lo que la agricultura exigió la canalización de las corrientes de agua superficial y el almacenamiento del agua de lluvia. Las condiciones de esta región posibilitaron el desarrollo de las técnicas agrícolas que habían sido importadas desde Mesoamérica, mientras Aridoamérica sólo utilizó la siembra de algunas plantas, como una actividad complementaria a la caza y a la recolección. (Ramírez, 2009).

Las culturas mencionadas en nuestro material se desarrollaron en la región de Mesoamérica, a continuación se hablará un poco más del tema, así como una breve descripción de las culturas.

Los rasgos de las civilizaciones que comprendieron Mesoamérica son muy amplios y diversos, la manutención se basó en la agricultura: maíz, frijol, calabaza, chile, cacao, frutos y granos como productos principales; los hombres trabajaban el campo, siendo la coa el implemento general. Las técnicas agrícolas incluyeron irrigación de varios tipos, uso de chinampas, la roza y las terrazas; para cultivar aprovechan las riveras de los ríos y a veces siembras en pequeños agujeros escavados en las rocas, otros cultivos de gran importancia fueron el algodón y el tabaco (Cruz, Guerrero, 2000 pp.30). Algunas de las culturas que se presentan en el Museo Anahuacalli vieron su florecimiento en la región de Mesoamérica, como son los Olmecas, los Teotihuacanos, Zapotecas y los Mexicanas.

### **Religión de las Culturas Mesoamericanas**

Alfonso Caso (2014) menciona en su libro “El Pueblo del Sol” que los dioses tienen por padres al temor y la esperanza. Que el hombre, colocado ante la naturaleza, que lo asombra y anonada, al sentir su propia pequeñez ante fuerzas que no entiende ni puede dominar, pero cuyos efectos dañosos o propicios sufre, proyecta a su asombro, su temor y su esperanza fuera de su alma y, como no puede entender ni mandar, teme y ama, es decir, adora. (pp. 11)

Por eso los Dioses han sido hechos a imagen y semejanza del hombre. Cada imperfección humana se transforma en un dios capaz de vencerla; cada cualidad humana se proyecta en una divinidad en la que adquiere proporciones sobrehumanas o ideales. (pp.12)

En algunos pueblos, de los más atrasados, el sentimiento religioso no llega a realizarse en la forma de un Dios con características definidas, es decir, con personalidad. Se temen y se adoran fuerzas naturales.

En cambio, todo pueblo que ha alcanzado cierto grado de elevación cultural personaliza en los dioses sus sentimientos religiosos y los concibe con características humanas, pero dotado de un poder subhumano.

En esta etapa, para cada fuerza y a veces para cada aspecto de una fuerza natural, se crea un Dios personal (politeísmo).

En pueblos con religiones más elevadas se llega a concebir que todo cuanto existe obedece a la acción de dos principios antagónicos que luchan eternamente (dualismo). Sólo así se explica la lucha entre el bien y el mal: se colocan en el Dios bueno todas las cualidades de fuerza, bondad y belleza, y en el demonio o

Dios malo, a quien se atribuyen también gran potencia, todas las maldades y los errores. (pp.14)

### **Olmecas o el Pueblo del Jaguar.**

De acuerdo a la revista de Antropología (2007), hace más de 3000 años, entre 1200 y 400 a.C., en Mesoamérica ocurrieron el apogeo y la decadencia de la Cultura Olmeca, una de las grandes civilizaciones del México antiguo. Los Olmecas, “los que habitan la tierra de hule”, fueron capaces expresar las pautas culturales que por siglos se habían desarrollado en el área. Aun después de la caída de sus grandes centros, sus logros serían parte importante de la Cultura Mesoamericana.

### **Cultura Madre**

Entre las contribuciones que han llevado a considerar a los Olmecas como la “Cultura Madre” de Mesoamérica se encuentran: los primeros edificios ceremoniales, construidos de acuerdo con un plan bien determinado; la estructura social, capaz de organizar grandes obras; el primer y bien definido estilo artístico, plasmado lo mismo en pequeños objetos que en colosales esculturas; el dominio de la talla de piedras de gran dureza; un ritual fundamental: el juego de pelota; así como el desarrollo de sistemas calendáricos y de escritura. El término olmeca se utiliza para designar a una cultura arqueológica que tuvo su apogeo en el Preclásico Medio (1200-400 a.C.). El gran asentamiento olmeca más antiguo fue San Lorenzo, tras cuyo declive su lugar fue ocupado por La Venta, al que siguió Tres Zapotes.

Los asentamientos más sobresalientes son: La Venta, San Lorenzo y Tres Zapotes. La construcción de La Venta constituyó una importante aportación, cuyo diseño apareció en otros centros urbanos de Mesoamérica.

La clase dirigente en los Olmecas estaba integrada muy posiblemente por sacerdotes, quienes poseían conocimientos astronómicos sobre los períodos de lluvia y los idóneos para la siembra y la cosecha. (Treviño, Velázquez, Solís y Treviño,1999:5)

Las investigaciones recientes de acuerdo a lo que se afirma en la revista de arqueología (2007) han demostrado que su desarrollo no se circunscribió a la llamada área nuclear y hasta han sugerido la posibilidad de que algunos aspectos característicos de los Olmecas hayan aparecido primero entre grupos de otras regiones, como Chiapas y Oaxaca.

## Religión

Los Olmecas tenían una religión politeísta, gran número de Dioses eran relacionados con la agricultura y otros elementos como el sol, el agua, los volcanes, etc.

El centro de su religión es el culto al jaguar, y aparece representado en la iconografía olmeca. No se sabe qué tipo de Dios pudo ser. Se cree que pudo ser el origen del Dios de la lluvia, que se desarrollará posteriormente en muchos puntos de Mesoamérica.

Se cree que pudo ser una religión dinástica, sus Dioses estarían relacionados directamente con los gobernantes, con los señores de los centros ceremoniales, gobernantes con poderes sobrenaturales, descendientes directos de las divinidades.

Los Olmecas consideraban a todo lo que los rodeaba cómo seres vivos desde cuevas, barrancas, manantiales, árboles y montañas, éstas estaban llenas de espíritus demasiado importantes para los Olmecas. (*Cultura olmeca (2011)* Recuperado de <http://olmecas607.blogspot.mx/p/religion.html>)

## Economía

La economía de los Olmecas tuvo que ver como base la agricultura llamada de roza, ya que consiste en desmontar una superficie y sembrarla. Las buenas cosechas las obtenían en los márgenes de los ríos; además practicaban la caza, la pesca y la recolección. (Treviño, Velázquez, Solís y Treviño,1999:5)

Los Olmecas comerciaron con otros pueblos- les vendían sus productos agrícolas y esculturas de piedra- a través de diversas rutas terrestres y fluviales. Estas últimas fueron las más importantes. Por falta de animales de carga en Mesoamérica, los ríos se convirtieron para los Olmecas en una rápida y fácil vía de comunicación. (*Cultura olmeca (2011)* Recuperado de <http://olmecas607.blogspot.mx/p/organizacion-politica-y-economica.html>)

## Grupos sociales

La clase dirigente en los Olmecas estaba integrada muy posiblemente por sacerdotes, quienes poseían conocimientos astronómicos sobre los períodos de lluvia y los idóneos para la siembra y la cosecha. Se supone la existencia de un gobierno teocrático apoyado por la clase guerrera. (Treviño, Velázquez, Solís y Treviño,1999:5)

El pueblo se encargaba de la construcción de los centros ceremoniales, que estaban rodeados por las aldeas de campesinos, quienes se encargaban del cultivo de la tierra, mientras que las mujeres elaboraban figuras y utensilios de barro, tejían telas y cuidaban a los hijos. (*Cultura olmeca (2011) Recuperado de <http://olmecas607.blogspot.mx/p/organizacion-politica-y-economica.html>*)

## **TEOTIHUACANOS**

La civilización Teotihuacana se desarrolló al noreste del Valle de México entre los años 200 y 650 d. de C.

El conjunto arquitectónico, concebido como centro religioso, comercial y artesanal, nació de una nueva técnica de construcción con basamentos superpuestos, taludes inclinados y tableros verticales, que permitieron edificios de gran altura contruidos de piedra y recubiertos de estuco. Entre éstos destacan la Pirámide del Sol (construida en un extremo de la Avenida de los Muertos), la Pirámide de la Luna, el Palacio de Quetzalcóatl.

Teotihuacán fue una ciudad que llegó a su máximo esplendor ocupando un área de 20 kilómetros cuadrados; llegó a tener cerca de 100,000 habitantes. (Treviño, Velázquez, Solís y Treviño, 1999:6-7)

En una publicación de la revista Arqueología Mexicana (2003) menciona que Teotihuacán fue una comunidad multiétnica, con barrios de personas procedentes de Oaxaca, el Golfo y Occidente; además de mencionar que hay ciertas evidencias de que las diferencias socioeconómicas de los distintos sectores aumentó a lo largo del tiempo, lo cual pudo haber incrementado la tensión interna que podría haber llevado la ciudad al colapso. (pp.26)

## **Religión**

De acuerdo a la revista de Culturas Mexicanas (2012) la religión de los teotihuacanos era similar a los de otras culturas precolombinas de Mesoamérica. La Cultura Teotihuacana fue politeísta lo que significaba la existencia de varios Dioses, cada uno con diferente función. Muchos de los Dioses teotihuacanos más importantes fueron tomados de culturas anteriores, y luego de la desaparición de

los teotihuacanos sus Dioses serian asimilados y venerados por los habitantes del centro de México.

Entre sus muchos Dioses adorados, se incluye a la Serpiente Emplumada (el Dios azteca "Quetzalcóatl") y al Dios de la lluvia y agricultura (Dios azteca "Tláloc").  
(*Religión Teotihuacana (2012) Recuperado de <http://religionteo.blogspot.mx/>*)

## **Economía**

La economía teotihuacana se basó especialmente en la agricultura, aunque el comercio y el tributo también constituyeron una fuente de subsistencia.

Dentro de los cultivos se destacaba el frijol, chiles y maíz. La producción era abundante debido a la creación de canales de irrigación.

Gracias a la presencia de minas de obsidiana pudieron fabricar armas y otros objetos de éste material que luego los comerciaban o trocaban por cerámicas y otros elementos de piedra.

También desarrollaron el aspecto textil según lo que se puede apreciar en las esculturas y pinturas que aún perduran. (*Historia de México (s/f) Recuperado de <http://www.historia-mexico.info/2011/09/los-teotihuacanos.html>*)

## **Grupos sociales**

De acuerdo a la información del Museo de antropología en su exposición permanente, se dice que la sociedad teotihuacana estaba integrada por diferentes grupos entre los cuales se encontraban: guerreros, sacerdotes, agricultores y artesanos. Eran estos últimos los que se dedicaban a crear diferentes vasijas, en las cuales plasmaban algún personaje con alto rango.

De acuerdo a la revista de Arqueología Mexicana (2003) los teotihuacanos, a diferencia de los Mayas del período Clásico, dejaron sólo algunos monumentos visibles en que retrataron a sus gobernantes; la pocas y breves inscripciones que se conservan aún no han podido descifrarse. Quizá los gobernantes de Teotihuacán fueran muy poderosos, incluso déspotas, pero otra posibilidad es que el gobierno fuera ejercido colectivamente, con gobernantes sujetos a fuertes restricciones. Tal vez un sistema político temprano altamente centralizado fuera reemplazado posteriormente por un sistema colectivo. (pp.26)

## **ZAPOTECAS**

De acuerdo a la información del Museo de Antropología en su exposición permanente, se dice que la antigua región de Oaxaca fue el escenario donde vivieron “los hombres de las nubes”, quienes dejaron un legado de gran riqueza arqueológica y una importante tradición cultural.

Los Zapotecas se asentaron en los Valles Centrales y el Istmo de Tehuantepec desde 100 a.C. hasta 1521 d.C., y fueron los constructores de la más importante ciudad prehispánica de Oaxaca: Monte Albán, que desde su fundación fue rectora cultural de la región.

Alrededor de una enorme plaza, que abarcaba unas seis hectáreas, construyeron templos y palacios de piedra. Las habitaciones de los nobles contaban con patio central y cripta familiar subterránea. Enterraban a sus muertos junto a grandes urnas de cerámica que representaban a sus Dioses.

Se cree que adoraban a más de treinta Dioses distintos. Su edificio más antiguo es el templo de los Danzantes; en él hay más de trescientas esculturas que posiblemente representan prisioneros capturados por la ciudad. Frente a este edificio hay una construcción con lápidas jeroglíficas que indican con su dominio sobre unas cuarenta poblaciones. En el mismo Monte Albán, aunque perteneciente a una cultura posterior, se encontró la tumba 7, famosa por las joyas de oro, turquesa y cristal de roca halladas en ella. (González L., 2010: 9)

### **Religión**

Al igual que la mayoría de los pueblos religiosos de Mesoamérica, la religión zapoteca fue politeísta. Ellos adoraban a sus antepasados y creían en la existencia de un paraíso subterráneo. De ahí la importancia del culto a los muertos.

De acuerdo a la información del Museo de Antropología en su exposición permanente, se dice que contaban con alrededor de 13 Dioses, entre los principales se encontraban Cocijó, él era el Dios de la lluvia (parecido al Dios Tláloc de los Aztecas) y el Dios Copíjcha, este era el Dios de la luz; Dios Pitao Xicala quien representaba el verano, el amor, la música, la danza, las flores y los juegos y uno de los más representativos el Dios Jaguar a quien se le relacionaba con la tierra, la fecundidad y su rugido era la voz de las montañas.

## **Economía**

La base de la economía zapoteca fue la agricultura, el comercio artesanal y para subsistir practicaban la caza, la pesca y la recolección. La agricultura fue muy variada. Entre los productos que sembraron se encontraba el maíz, frijol, calabaza, chile, jitomate y cacao, que regaban por medio de canales y acequias.

Esta forma de siembre les permitió obtener abundantes cosechas. Los comerciantes llevaban un bastón como representación de su oficio. (*Culturas de México* (julio, 1999) Recuperado de <http://lalupa3.webcindario.com/culturas/Los%20Zapotecas.html>)

## **Grupos sociales**

La familia representaba la unidad básica y social de los Zapotecas, en donde a cada persona, de acuerdo con su sexo, le correspondía realizar una determinada actividad. Al hombre le correspondía la caza, la pesca, las labores del campo, el comercio, la fabricación de cerámica y la guerra. A la mujer la recolección, la preparación de los alimentos, el cuidado del hogar, la industria casera del tejido de fibras vegetales y en algunas ocasiones también participaba en las labores agrícolas.

Clase dominante: sacerdotes, militares y comerciantes; clases dominada: campesinos, cargadores, cazadores, orfebres, tejedores. (*Culturas de México* (julio, 1999) Recuperado de <http://lalupa3.webcindario.com/culturas/Los%20Zapotecas.html>)

## **MEXICAS**

Se desconoce el lugar exacto del que proceden los mexicas. Según algunas teorías los aztecas emigraron de Aztlán o Lugar de las garzas en la zona lacustre de Michoacán, entre el lago de Pátzcuaro y la laguna de Cuitzeo.

Aunque también se ha propuesto que los Aztecas fueron parte de una tribu dispersa, procedente de Norteamérica.

México representa la unidad armónica entre todos los pueblos mesoamericanos. Según sus creencias, los Mexicas habrían de ser los ejecutores de esta misión y con ese fin procedieron a someter a los pueblos de Mesoamérica.

Los Mexicas como Pueblo del Sol estaban obligados a ofrendar la sangre y el corazón de los prisioneros sacrificados, para proporcionar al Sol la energía y la fuerza necesarias para proyectarlas a los pueblos mesoamericanos y asegurar su existencia.

Desde el punto etimológico, la palabra México significa el lugar donde confluyen el Sol y la Luna. Es decir, la ciudad, según el mito, se fundó en la región del ombligo de la Luna. (Barroy S., 2003:23)

## **Religión**

Caso (2014) menciona que en el momento en que lo sorprendió la conquista española, el pueblo azteca tenía una religión politeísta, fundada en la adoración de una multitud de Dioses personales, con atribuciones bien definidas en su mayor parte.

Pero si por una parte encontramos que había un fondo mágico e impersonal en la religión del pueblo azteca, y un exagerado politeísmo, por otra parte son patentes los esfuerzos de los sacerdotes aztecas por reducir las divinidades múltiples a aspectos diversos de una misma divinidad, el pueblo no admitía que el Dios local estuviera sujeto a otro, ni que fuera solamente una advocación de un ser superior. (pp.16)

Una de las ideas fundamentales de la religión azteca consiste en agrupar a todos los seres según los puntos cardinales y la dirección central, o de abajo arriba.

Los cuatro hijos de la pareja divina son los regentes de las cuatro direcciones o puntos cardinales: Tezcatlipoca rojo, llamado también Xipe y Camaxtle; el Tezcatlipoca negro, llamado comúnmente Tezcatlipoca; Quetzalcóatl, Dios del aire y de la vida, y Huitzilopochtli, el Tezcatlipoca azul. (Caso A., 2014, pp.20)

Otras deidades que recibían culto eran Tláloc, XipeTotec, Coatlicue, Coyolxauhqui, Macuilxochitl, Xochiquetzal, Huehuetéotl, Chalchiutlicue, Chicomecóatl, Cihuateteo y Mayahuel entre otras.

## **Economía**

Las actividades económicas como la agricultura, la industria artesanal, la de la construcción, la textil, la cerámica, etc., eran realizadas por el pueblo (o macehualli o por persona o macehual) bajo el mando de la clase dirigente, la nobleza y el sacerdocio.

Los miembros de la nobleza alcanzaban ese estado mediante su esfuerzo personal, capacidad y conocimientos. Esto dio como resultado el desarrollo de las comunidades o barrios llamadas calpullis.

Los campesinos solían vender en los tianguis o mercados productos diferentes: aves como patos y pájaros, o maíz, frijol, telas, sandalias, pieles, pescado, vasijas, etc. Sin embargo, su trabajo no tenía gran importancia ni económica ni social. (Barroy S., 2003, pp.31)

### **Grupos sociales**

La nobleza mexicana estaba constituida por una alta jerarquía social. Su máximo exponente era el emperador o Huey Tlatoani, al que servían los integrantes de la corte del palacio. Tenía a su servicio vasallos o macehualli, o gente del pueblo.

Los pochtecas o comerciantes fueron ascendiendo de acuerdo con su actividad y riqueza, hasta el grado de ser considerados caballeros.

Los artesanos, también identificados como toltecas o artistas, tenían ciertas concesiones.

El nivel socioeconómico de los artesanos era pobre, pero por encima del plebeyo, y la única forma de ascender era por medio de un acto heroico en la guerra.

El plebeyo o macehualli, era la gente común. Desde la infancia se le instruía y adiestraba para el trabajo rudo, ya que sus ocupaciones serían las de campesino, albañil, artesano, etc. (Barroy S., 2003:36)

## **MANUAL PARA GUÍAS**

En el presente manual se explica de una forma breve y sencilla el uso de cada una de las aplicaciones que conforman nuestro material educativo. Explicaremos cómo se utilizarán los videos de las narrativas dentro del Museo Diego Rivera Anahuacalli, este material se pensó para complementar la visita guiada del público infantil al museo.

Posteriormente se indicará el uso de las presentaciones en Prezi, recurso muy dinámico, en la cual el hipertexto y las imágenes contienen efectos de zoom (alejamiento y acercamiento) y giratorio, las imágenes pueden rotar los 360° si es necesario; esto con la intención de hacer más llamativo el material. Una vez revisados los videos y presentaciones, se muestra la página electrónica diseñada para ser utilizada por todo tipo de usuarios, contiene la información de las piezas más representativas del museo.

Para finalizar, se expone el uso que se puede dar a las tarjetas diseñadas, éstas pueden funcionar dentro y fuera del museo, en este caso, para su uso en el espacio del “Sapo”, dichas tarjetas contienen la información más significativa de las 4 Culturas Mesoamericanas. El propósito del manual es apoyar la labor del guía, antes, durante y después del recorrido, por ello esperamos que éste sea claro y de gran utilidad.

## VIDEOS DE LAS NARRATIVAS

### INTRODUCCIÓN

El contenido de este manual tiene como objetivo dar a conocer a los guías del museo el fácil manejo del presente material educativo, éste constituye una herramienta de soporte durante sus recorridos. Además de mostrar su versatilidad, ya que el material se puede usar antes de entrar al recorrido, durante y después del mismo.

El material multimedia puede ser usado como apoyo y complemento de la visita guiada que se ofrece a los estudiantes de 4° de primaria; por medio de éstos videos se pretende que los niños se adentren a la historia que se narra en las salas donde se encuentran los Dioses.

Las imágenes que se eligieron pretendieron ser llamativas para el ojo del espectador (fundamentalmente para el público al que va dirigido), con la idea de que no sea aburrido o tedioso observar los videos. El material puede utilizarse sin importar el número de niños con el que esté conformado el grupo. A continuación se presenta por pasos el uso del material educativo.

1.- Antes de comenzar el recorrido se contarán el número de alumnos que conforman el grupo, si éste supera los 30 alumnos se procederá a dividirlo en 2 grupos de 15 niños cada uno (esto dependiendo del número total de alumnos que hayan asistido a la visita).



2.- La primera mitad (grupo A) se alistará para entrar a la visita guiada, mientras que la segunda mitad (grupo B), se dirigirá a la sala del “Sapo”, en donde se les pondrán las narrativas que se cuentan en el museo en video.



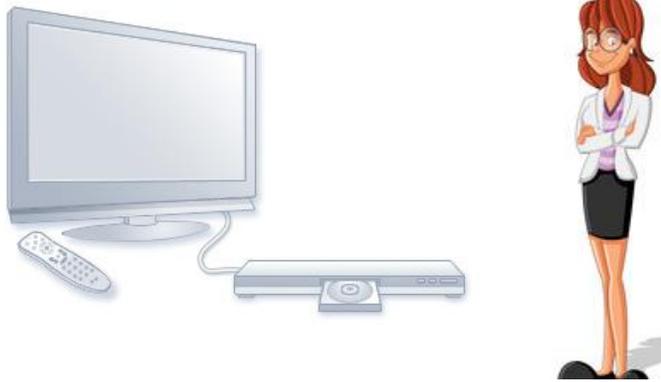
3.- Se pedirá a los alumnos (del grupo B) que se formen por estaturas y hagan una fila intercalando un niño y una niña. Y en orden, se dirigirán a la sala del “Sapo”, la cual estará lista con asientos o cojines que estén colocados de tal forma que los niños estén cómodos y puedan ver la pantalla sin ningún problema.



4.- El guía a cargo de la visita, irá pasando un niño y una niña, un guía de apoyo (el cual estará dentro de la sala), indicará a los niños los lugares que deberán ocupar, con el propósito de que los niños pequeños queden más próximos a la pantalla, de tal modo que no tengan ningún obstáculo para visualizar el video.



5. Una vez que todos los niños hayan ocupado su lugar, el guía a cargo les explicará que mientras sus compañeros hacen el recorrido en el museo, ellos verán algunos videos, en los cuales podrán conocer la historia de los Dioses que se presentan en las 4 esquinas de la parte baja del museo.



6.- Se les informará a los niños que cuando les toque pasar al recorrido, el guía les hará algunas preguntas sobre las narrativas que vieron en el “Sapo”, por ejemplo: cuál es el nombre del Dios de la lluvia; además de otras preguntas que hará el guía al finalizar los videos.



7.- Antes de comenzar a ver los videos se les explicará a los niños algunas reglas fundamentales para que disfruten de las historias sin ninguna distracción e interrupción, algunas de estas reglas son:

1. No platicar mientras estén viendo la historia.
2. No gritar
3. Mantenerse en silencio
4. Poner atención, ya que se espera que participen hablando sobre lo que vieron al finalizar cada video.

5. Las preguntas o dudas que les surjan durante la proyección, se deberán hacer al finalizar los videos, al menos que el guía a cargo decida interrumpir el video para responder e interactuar con el público.

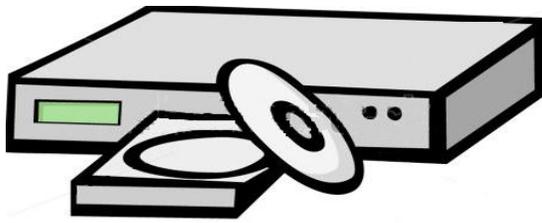


**NOTA:** Este es solo un ejemplo de un reglamento que podría utilizar el guía, pero el museo podrá realizar el propio, con las reglas que considere son necesarias para tener un mejor manejo del grupo de niños.

- 8.- Una vez que se hayan mencionado todas las reglas, se proseguirá a poner el disco DVD, con los videos de las narrativas.



- 9.- Se pondrá el disco DVD en el reproductor de video y se le dará reproducir.



10.- A continuación se mostrará un menú como pantalla de inicio, en el cual el guía podrá elegir la historia que desee los niños vean primero.



11.- Con los botones del control del reproductor de video (arriba y abajo) podrá seleccionar el título deseado, el cual al presionar el botón “ENTER” en el control remoto, hará que el título del video se torne de otro color y de inmediato comenzará a reproducirse esa historia.



12.- Al comenzar a reproducir el video, podrán apagar la luz, así como cerrar la puerta, para que los niños logren adentrarse en la historia que observarán.

13.- Al finalizar cada video, volverá a salir el “Menú del DVD”, para ver otra narrativa, tendrá que repetir nuevamente el paso 11 de este manual.



14.- Al terminar los videos, se encenderán las luces y se podrá abrir un espacio para interactuar con los alumnos, elaborando preguntas sobre la historia de cada uno de los Dioses, cuestionándoles acerca de qué habrían hecho si ellos hubieran vivido una situación como la de Coatlicue, o alguna otra que el guía considere pertinente e interesante para motivar la participación de los niños.



15.- Cuando el guía a cargo considere que la participación de los alumnos ha finalizado, proseguirá a conducir a los niños para que de manera ordenada, vayan al museo para dar comienzo con el recorrido.



**NOTA:** *los videos de las narrativas podrán ser utilizados antes, durante y/o después del recorrido.*

**Antes del recorrido:** antes de pasar al recorrido habitual del museo, los alumnos pasarán a la sala del “Sapo”, para observar los videos y darse una idea de las deidades que adoraban nuestros antepasados, y que son las representaciones que ocupan cada esquina del museo.

**Durante el recorrido:** como desde el inicio de este trabajo se mencionó que este material se hizo con el afán de que los guías hicieran uso de él, como apoyo para sus recorridos, los videos pueden ser proyectados dentro del museo, con ayuda de un cañón o proyector, colocado en cada una de las cuatro salas en las que se encuentran los Dioses, los cuales son los protagonistas de las historias de nuestro material visual.

Las imágenes que contienen las narrativas serán de mucha ayuda, así como la música que ambienta al video, servirá para que el guía vaya contando la historia y transporte a los alumnos al momento en que el mito se desarrolla. En esta parte, el video no contendrá texto, solo serán las imágenes y la música para que sea el guía quien en su voz cuente la historia apoyándose del material visual que se le está proporcionando.

**Después del recorrido:** Si los alumnos pasaron primero a la visita guiada, los videos complementarán la información que el guía proporcionó en el recorrido, en este caso, el guía podrá hacer preguntas y motivar la participación de los niños, relacionando lo que vieron y escucharon en la visita con el material proyectado.

## **SOBRE EL MATERIAL DIDÁCTICO PRESENTADO EN PREZI**

Las 4 culturas que se muestran en las presentaciones de Prezi, son de las más significativas para el museo, de las cuales hay más piezas expuestas en las salas. Las presentaciones que se crearon en este programa se realizaron con la intención de que fueran un material de apoyo para los guías y que también podrá utilizarse en el colegio y hogar de los estudiantes, ya que el material podrá ser proporcionado a los profesores como complemento de la visita o también como material de apoyo tanto para el maestro en el aula de clases como para los alumnos en sus hogares.

Las ventajas de este material es que se puede utilizar sin ninguna conexión a internet, puede ser guarda en una usb como cualquier presentación y guardarse en formato PDF; esto permitirá que el guía (o si algún profesor la requiere usar) pueda proporcionar el material a sus alumnos impresos y no haya ningún problema si no cuenta con internet o con la presentación.

El manejo de Prezi es sencillo ya que las presentaciones son muy parecidas a las de PowerPoint, se puede ir pasando de cuadro de texto a cuadro texto con solo dar clic o puede ser automáticamente, como en las presentaciones de PowerPoint. Los alumnos que pasen a cualquiera de estos dos lugares, ya sea el centro de cómputo, que es donde se encuentran las computadoras que contienen la presentación de Prezi, o en dado caso el “Sapo” tendrá que ser llevados por los guías a cargo, son ellos los que deberán decidir a cuál de los sitios pasarán

A continuación se presenta paso a paso el manejo de las presentaciones de Prezi en el museo.

1.- Antes de comenzar el recorrido, se contarán el número de alumnos que conforman el grupo, si el grupo supera los 30 alumnos, se procederá a dividirlo en 2 grupos de 15 niños cada uno (esto dependiendo del número total de alumnos que hayan asistido a la visita).



2.- La primera mitad (grupo A) se alistará para entrar a la visita guiada, mientras que la segunda mitad (grupo B), se dirigirá al “Centro de cómputo”<sup>2</sup>, en donde podrán ver las 4 presentaciones de Prezi, sobre las culturas más significativas del museo.



3.- Una vez en la entrada del “Centro de cómputo” el guía a cargo pedirá a los alumnos que hagan 10 equipos de tres niños cada uno.



<sup>2</sup> Es importante mencionar que el “Centro de cómputo” se encuentra en el “Sapo”, el cual cuenta con una división en la sala, en la 1ra. se encuentra la pantalla y los asientos para ver las narrativas, la 2da. parte está ocupada por las 10 computadoras.

4.- Ya formados los equipos comenzarán a pasar a donde se encuentran las computadoras (las cuales son 10), el guía de apoyo les indicara el lugar o la computadora que deberán ocupar.



5.- Cuando todos los alumnos se encuentren sentados en las computadoras, el guía a cargo les dará una pequeña introducción sobre la información que verán en las diapositivas, enmarcando mucho que son las culturas más representativas del museo.



6.- El guía procederá a darles algunas de las reglas que deben seguir para hacer un buen uso de las computadoras.

1. No traer alimentos, ni líquidos
2. No maltratar el equipo.
3. No gritar o hablar en voz alta para no distraer a sus compañeros.
4. Si tienen alguna duda recurrir con el guía a cargo.



**NOTA:** Este es solo un ejemplo de un reglamento que podría utilizar el guía, pero el museo podrá realizar el propio con las reglas que considere son necesarias para tener un mejor manejo del grupo.

7.- Se le indicará al alumno que debe dirigirse a una carpeta que se encuentra en el Escritorio, la cual lleva por nombre “Culturas Mesoamericanas”, dará doble clic sobre esa carpeta.



8.- Se abrirá una lista, donde aparecerá el nombre de cada cultura, los alumnos darán doble clic a la cultura que el guía les indique. (En este caso será la Cultura Mexica)

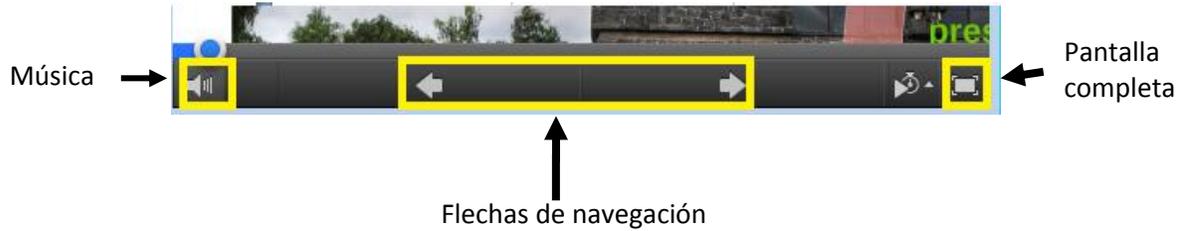


9. Se abrirá una pequeña pantalla la cual nos indicará que la presentación de Prezi se está cargando.

10.- En cuanto se abra la presentación se comenzarán a cargar las imágenes, el texto y la música, la primera imagen de fondo que mostrará será el Anahuacalli y la introducción del trabajo.



11. Una vez que se abra la presentación el guía le indicará al alumno que con las teclas de navegación   o las flechas que aparecen en la pantalla, podrá moverse en los diferentes cuadros de hipertexto e imágenes que se les muestran. Además en el recuadro de la esquina inferior derecha podrá hacer grande la pantalla.



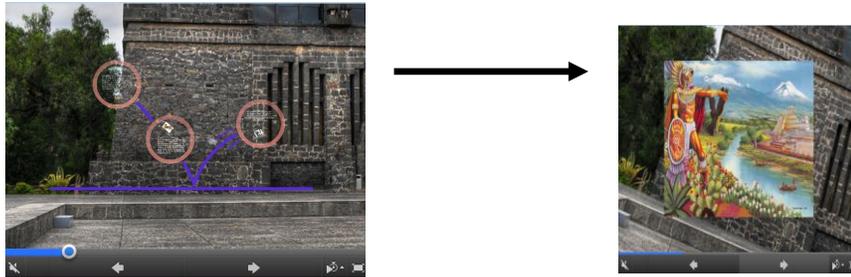
12.- Una vez que el alumno termine de leer la introducción del trabajo y presione la tecla de navegación  lo enviará al mapa de la Cultura Mexica en este caso, el cual mostrará el nombre de las regiones en las que se ubicaba la cultura.



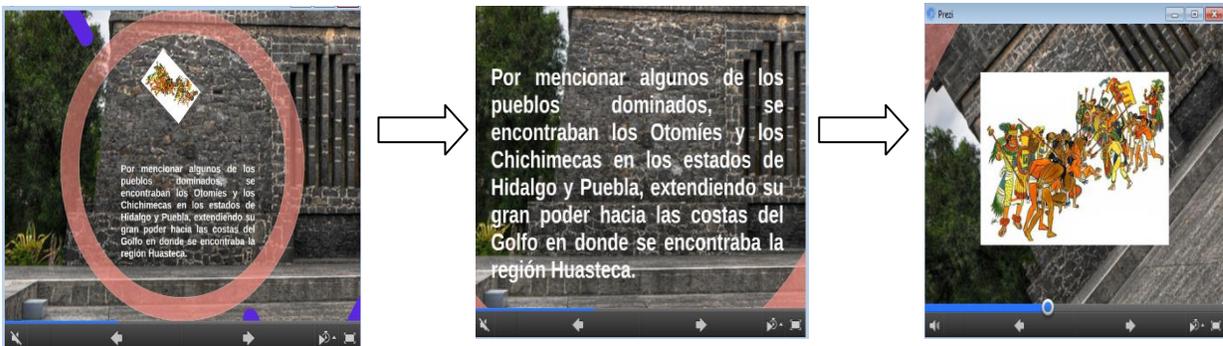
13.- Al volver a presionar la tecla de navegación, a la imagen que los enviará esta vez será la siguiente:



14.- La siguiente imagen nos mostrará un poco de hipertexto con la Historia de la cultura, que solo contiene los datos más significativos de la cultura, así como el acercamiento a la imagen.

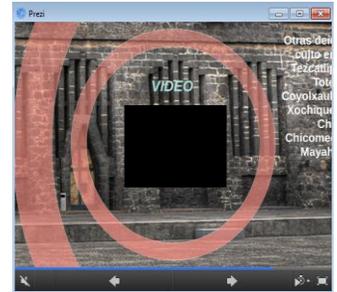


15.- Al volver a presionar la tecla de navegación los llevará al segundo círculo, y los acercará un poco más al hipertexto, ya que éstos son los efectos que Prezi puede ofrecer en sus presentaciones, el alejar y acercar o el girar el texto o las imágenes que contenga la presentación.



16.- Los siguientes círculos de hipertexto mostrarán el nombre de los Dioses más significativos para la cultura. Conforme el alumno continúe presionando la tecla de navegación  o al darle clic a la fechita que aparece en la pantalla seguirá mostrándole toda la presentación de Prezi (imágenes y videos que contenga).

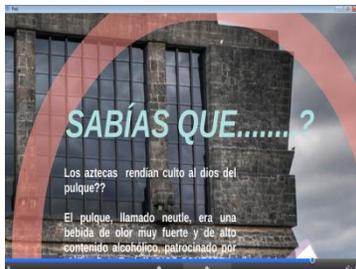




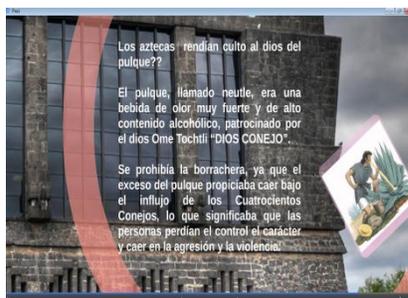
17.- El siguiente círculo muestra como título “Sabías qué.....?” aquí se muestra un dato curioso sobre la cultura, algo que no mencionan en el museo y que puede resultar interesante para el público visitante.



Después nos hará un acercamiento al título



A continuación nos acercará al texto e imagen



Y finalmente nos hará un acercamiento a la imagen, y todo esto presionando la tecla de navegación 



18. Al finalizar la primera presentación el guía a cargo indicará a los alumnos que la cierren, para que puedan pasar a la siguiente. (Deberá repetir el paso 8 para elegir otra cultura)



19. Una vez finalizada la revisión de las presentaciones, el guía hará preguntas al alumno con la idea de saber si entendió el contenido de las presentaciones.



20. Una vez que haya terminado las preguntas, se les pedirá se alisten para salir del recinto en orden y que al salir deberán formar la fila como la que hicieron cuando llegaron, para que puedan pasar al recorrido.



**NOTA:** *Este material puede ser utilizado antes y después del recorrido.*

**Antes del recorrido:** los grupos que visitan el museo, cuentan con numerosos alumnos, esto provoca en algunas ocasiones que se distraigan, ya que se encuentran en la parte de atrás y no alcanzan a escuchar la explicación; es por eso que al tener la opción de que una parte del grupo pase a disfrutar un momento de las presentaciones de Prezi de las Culturas Mesoamericanas, mientras la otra mitad puede estar en el recorrido.

**Después del recorrido:** Una vez que hayan finalizado el recorrido al museo, pueden pasar al “Centro de cómputo”, a disfrutar de las presentaciones de Prezi, las cuales con sus efectos de zoom y giros tanto para las imágenes como para el hipertexto, vuelven la presentación dinámica y llamativa.

**OTRA FUNCIÓN QUE SE LE PUEDE DAR ES:** que estas presentaciones se le pueden proporcionar al Profesor o Profesores, que asistan a las visitas con sus alumnos, con el objetivo de que el material sirva para los alumnos como refuerzo de los temas que involucren a las Culturas Mesoamericanas.

El profesor también tendrá la opción de proporcionar el material a los alumnos de manera digital o en PDF, para que los alumnos puedan hacer uso de él en cualquier momento.

## PÁGINA ELECTRONICA WIX

### INTRODUCCIÓN

Esta página fue creada con la intención de apoyar a los guías con los alumnos que tengan que esperar su turno para entrar al recorrido, o de igual forma con los alumnos que han terminado el recorrido y esperarán a que sus compañeros salgan. La página tiene como ventaja, el poder ser utilizada tanto por los guías, los alumnos y profesores, como por los diferentes asistentes del museo; ya que sus contenidos son piezas que se encuentran en el mismo, con información específica sobre la pieza y la cultura de la que proceden.

Al guía lo apoyará mostrando la historia y características generales de las 4 culturas con las que ya se ha venido trabajando en los diferentes materiales educativos que se le ofrecen como apoyo. La página es de fácil manejo para los niños de ahora, ya que ellos, en general tienen muy buen manejo de la tecnología, siendo expertos en el uso de las computadoras y navegadores de la red, así que el uso de este material no se le dificultará en lo absoluto.

A continuación se presenta la descripción paso a paso el uso del material. Esperando que a ti como guía del museo se te facilite su uso.

1.- Antes de comenzar el recorrido, se contarán el número de alumnos que conforman el grupo, si el grupo supera los 30 alumnos, se procederá a dividirlo en 2 grupos de 15 niños cada uno (esto dependiendo del número total de alumnos que hayan asistido a la visita).



2.- La primera mitad (grupo A) se alistará para entrar a la visita guiada, mientras que la segunda mitad (grupo B), se dirigirá al “Centro de cómputo”<sup>3</sup>, en donde se podrá hacer uso de la página electrónica de Wix, la cual contiene algunas de las piezas más significativas del museo.



3.- Una vez en la entrada del “Centro de cómputo” el guía a cargo pedirá a los alumnos que hagan 10 equipos de tres niños cada uno.



4. Ya formados los equipos comenzarán a pasar a donde se encuentran las computadoras (las cuales son 10), el guía de apoyo les indicará el lugar o la computadora que deberán ocupar.



5.- Cuando todos los alumnos se encuentren sentados frente a las computadoras, el guía a cargo les dará una pequeña introducción sobre la información que verán

---

<sup>3</sup> Es importante mencionar que el “Centro de cómputo” se encuentra en el “Sapo”, el cual cuenta con una división en la sala, en la 1ra. se encuentra la pantalla y los asientos para ver las narrativas, la 2da. parte está ocupada por las 10 computadoras.

en la página electrónica, señalando que son de las culturas más representativas del museo.



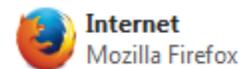
6.- El guía procederá a darles algunas de las reglas que deben seguir para hacer un buen uso de las computadoras.

1. No traer alimentos, ni líquidos
2. No maltratar el equipo.
3. No gritar o hablar en voz alta, para no distraer a sus compañeros.
4. Si tienen alguna duda recurrir con el guía a cargo.



**NOTA:** *Este es solo un ejemplo de un reglamento que podría utilizar el guía, pero el museo podrá realizar el propio con las reglas que considere son necesarias para tener un mejor manejo del grupo.*

5. Se le pedirá al alumno se dirija al icono del explorador Mozilla (esto depende del explorador con el que cuente el equipo).



6.- Deberán darle doble clic, al hacerlo les abrirá automáticamente la página electrónica de Wix con las culturas.

7.- La siguiente imagen que se mostrará es la de la página de inicio, después aparecen las letras que dicen “CULTURAS MESOAMERICANAS”, esto gracias a los efectos del hipertexto, que la hacen más interesante y atractiva.



8. Una vez que hayan aparecido las letras rojas del título de las página, se proseguirá a explicarle al alumno el contenido de la misma. En la parte de arriba de la imagen, se muestra un menú que contiene a cada una de las culturas.

Culturas Mesoamericanas    Cultura Olmeca    Cultura Teotihuacana    Cultura Zapoteca    Cultura Mexica    Narrativas

9. Al colocar el cursor sobre el subtítulo de cada cultura al hacerlo se sombreadá de color verde y se le podrá dar clic para consultar la información.



10. Al darle clic al subtítulo de la “Cultura Teotihuacana”, nos mostrará lo siguiente:



Aquí el efecto del hipertexto es que, va apareciendo el título poco a poco.

Hasta que es visible al 100%.



11. En la parte de abajo de la imagen se muestra el contenido, el cual va apareciendo desde el fondo de la pantalla. Al igual que el texto que se encuentra en el recuadro azul, va apareciendo poco a poco.



Pasada su etapa aldeana, Teotihuacán comienza a cobrar auge durante los primeros cien años d.C., cuando la población del valle de México se concentró en el área que más tarde ocuparía la ciudad. Logró ser la ciudad la producción y elaboración de instrumentos y artefacto de cerámica más grande de aquellos tiempos, tanto para el consumo interno como para la exportación de los mismos. Con esta producción especializada como base económica y con la ventaja de la distribución de la cerámica Anaranjado Delgado, Teotihuacán desarrolló un sistema comercial que abarca casi todas las regiones de Mesoamérica incluyendo puntos tan alejados como la zona maya, el actual estado de Guerrero y la zona del Golfo de México. Su sistema mercantil y el prestigio religioso que le debieron ganar sus enormes pirámides y centro ceremonial, eran atractivos suficientes para mantener una población flotante que enriqueció la vida de la gran urbe y de sus habitantes. Desde las primeras épocas de la cultura teotihuacana se destacan los trabajos cerámicos. Los alfareros teotihuacanos manifestaron los atributos de sus deidades en ollas de barro, con representaciones de Tlaloc (dios de la lluvia). En estos objetos asociados a la Pirámide de la Luna, perteneciente al Periodo Protoclásico.

Vasija teotihuacana Representa a un personaje con poder económico y de alto rango, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules -el color del quetzal- y relacionado a una enorme línea larva y delgada, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericanas.

Hasta que es visible por completo.



Pasada su etapa aldeana, Teotihuacán comienza a cobrar auge durante los primeros cien años d.C., cuando la población del valle de México se concentró en el área que más tarde ocuparía la ciudad. Logró ser la ciudad la producción y elaboración de instrumentos y artefacto de cerámica más grande de aquellos tiempos, tanto para el consumo interno como para la exportación de los mismos. Con esta producción especializada como base económica y con la ventaja de la distribución de la cerámica Anaranjado Delgado, Teotihuacán desarrolló un sistema comercial que abarca casi todas las regiones de Mesoamérica incluyendo puntos tan alejados como la zona maya, el actual estado de Guerrero y la zona del Golfo de México. Su sistema mercantil y el prestigio religioso que le debieron ganar sus enormes pirámides y centro ceremonial, eran atractivos suficientes para mantener una población flotante que enriqueció la vida de la gran urbe y de sus habitantes. Desde las primeras épocas de la cultura teotihuacana se destacan los trabajos cerámicos. Los alfareros teotihuacanos manifestaron los atributos de sus deidades en ollas de barro, con representaciones de Tlaloc (dios de la lluvia). En estos objetos asociados a la Pirámide de la Luna, perteneciente al Periodo Protoclásico.

A parte de lo anterior, se representan las plumas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli pertenecientes a esta cultura.

Vasija teotihuacana Representa a un personaje con poder económico y de alto rango, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules -el color del quetzal- y relacionado a una enorme línea larva y delgada, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericanas.



12. El recuadro azul muestra texto descriptivo junto con una imagen de la vasija que se encuentran en el Museo del Anahuacalli.



Vasija teotihuacana Representa a un personaje con poder económico y de alto rango, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules -el color del quetzal- y relacionado a una enorme línea larva y delgada, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericanas.

Al principio va apareciendo el texto junto con la imagen, la vasija va girando poco a poco hasta que es visible por completo, al igual que todo el texto de la página.

A partir de lo anterior se presentan las piezas que se exponen en el Museo Diego Rivera Anahuacalli pertenecientes a esta cultura.

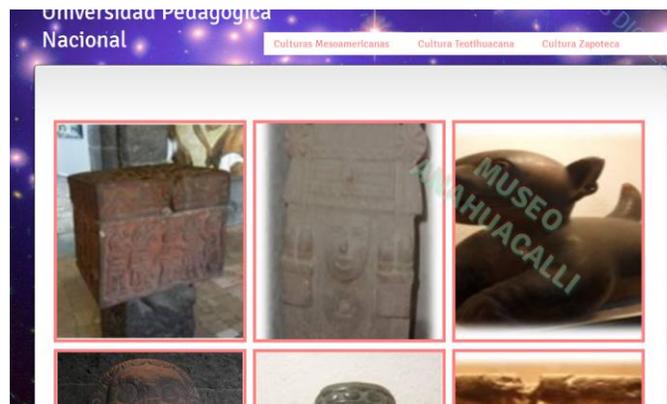
Vasija teotihuacana Representa a un personaje con poder económico y de alto rango, posiblemente un sacerdote o un alto funcionario, pues está adornado con plumas azules -el color del quetzal- y relacionado a una enorme línea larga y delgada, símbolo representativo del mando y el habla para las culturas mesoamericanas.



13. Proseguiremos a seleccionar de la pestañas de subtítulos, el que dice “Cultura Mexica”.



14. Lo que se presenta a continuación sobre esta cultura son 6 imágenes y corresponden a las más representativas en el museo; las letras del título y subtítulo se van haciendo visibles poco a poco.



Hasta que se hace visible al 100%

15. A continuación al pasar el cursor en cada una de las imágenes, va mostrándose una descripción breve de la pieza.



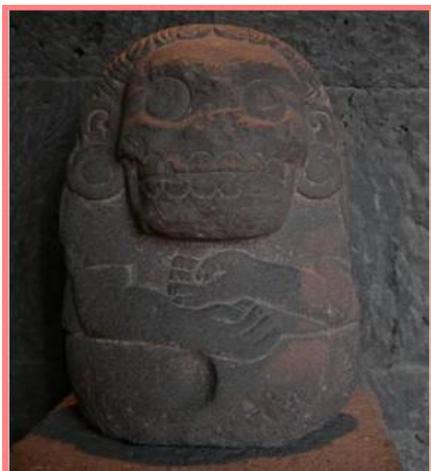
16. Con las demás imágenes va pasando lo mismo que con la primera, al posicionar el cursor en cada una de las imágenes de las piezas, comenzará a aparecer su descripción.



**Chicomecoatl**  
 Diosa de los mantenimientos, del sustento, por lo tanto era la patrona más importante de la vegetación, presidiendo el culto al maíz de manera preponderante. El nombre de Chicomecóatl se traduce como "Siete-Serpiente". Su culto es muy antiguo. Las ceremonias dedicadas a esta diosa se celebraban en el mes Huei Tozoztli, que quiere decir "avuno prolongado".



**Xolotzcuintle**  
 El perro siempre estuvo presente en las tumbas del Occidente, ya que era el compañero y guía del difunto y lo ayudaba a salvar los obstáculos en el camino al inframundo o región de los muertos. Era signo de un día en el calendario sagrado; personificaban al dios Xólotl; tenían íntima relación con Mictlantecuhtli, el dios de la muerte, y aparecían en algunos mitos sobre la creación del cosmos y del hombre.



### Cihuateteo

Las cihuateteo son los fantasmas de las mujeres muertas en parto, que se aparecen en las noches vestidas de blanco, con pelo negro y largo, y la cara descarnada. De lejos su femenina silueta y su blanco ropaje seducen al que las ve, quien al acercarse es devorado.

Damas del agua, siempre hay un río visible o subterráneo por ahí donde se aparecen.

Los mexicanos creían que había 4 destinos para los difuntos. La mayoría iban al Mictlán, donde tenían que pasar varias pruebas.



### Chalchiutlicue

Representa la dualidad del dios Tláloc. Sus esculturas están generalmente hechas de piedra verde. Se la representa, llevando en su mano derecha con un báculo que simboliza el rayo y en la mano izquierda una bolsa de "copal" de donde salen las nubes. En Mesoamérica es venerada y a ella se dirigen los aztecas invocándole como donadora de Principio Femenino de Vida, es patrona de los partos y desempeña un papel protector en los bautismos.



### Huehuetéotl

Es uno de los más antiguos dioses a los que se rendía culto, era Huehuetéotl dios del fuego, en todas las áreas de Mesoamérica, se le representaba como un anciano con gran sabiduría obtenida por la experiencia de los años. Dios viejo, dueño del tiempo, el abuelo divinidad sagrada del fuego, con grandes conocimientos y sabiduría, que transmite a sus adoradores.

Está relacionado con el calendario solar.



21. Volvemos a regresarnos a la pestaña de títulos, y ahora elegiremos a la “Cultura Olmeca”.

22. Al darle clic a la “Cultura Olmeca” nos enviará a la siguiente página. Aquí al igual que en toda la página el hipertexto muestra una serie de efectos, para hacer más atractivo el tema y no hacer tedioso su revisión.



23. La imagen de la página una vez que termina de ejecutarse el efecto giratorio de texto, se ve de la siguiente forma.



24. En la parte baja de la imagen de la máscara de jade, se muestra tres de las piezas que se encuentran en el Museo Anahuacalli, y las cuales son unas de las piezas más representativas del museo.



25. El efecto del texto es que va a pareciendo poco a poco, y el de las tres imágenes, es que giran al mismo tiempo hasta quedar totalmente visibles.

Piedra verde pulida y esgrafiada	Figurillas sonrientes	Los yugos
<p>Escultura elaborada en piedra verde pulida, refleja la tradición artística de la escultura olmeca, que toma al hombre como tema principal. Esta pieza tiene carácter ritual -pues algunas han aparecido en lugares funerarios- y muy probablemente represente a un personaje de alto rango. Estas esculturas -así como las cabezas monumentales de La Venta, Tres Zapotes y San Lorenzo- demuestran la gran capacidad que tenían los olmecas para manejar materiales de gran dureza, como la jadeíta y el basalto.</p>	<p>Algunas de estas esculturas se depositaron como ofrendas mortuorias por lo menos durante 900 años. Fueron hechas en molde, con la cabeza y el cuerpo independiente, embonados después. Algunas figurillas llevan silbatos o sonajas, y todas mantienen una estrecha relación con la música. Se piensa que estas figuras estaban relacionadas con el culto a Tlazolteotl, símbolo de la energía vital, manifestada a través de danzas, risa y música.</p>	<p>Los yugos tienen representaciones en su parte central exterior y, a veces al interior, y también en las dos extremidades de cada lado que representan parte del cuerpo, ya sea: cabeza, boca, piernas y brazos de personajes y de ciertos animales. En la parte exterior del centro está representada, muchas veces, la boca abierta de una rana o un tigre y dentro de esa boca está colocada la cabeza de un ser humano. Hay también otras cabezas humanas al final de cada una de las extremidades del yugo. Otros pocos yugos están cerrados y uno tiene otro tipo de animal, la lechuza, ave nocturna, relacionada por la noche y con la muerte.</p>
		

26. Una vez finalizado la revisión de la página, el guía hará algunas preguntas, para saber si el alumno comprendió el contenido de la página y para promover la participación y el dialogo.



27. Una vez terminado la sesión de dialogo, el guía pedirá que se alisten para salir del recinto, haciéndolo con orden, formando una fila como la que hicieron cuando llegaron.



**NOTA:** *Este material puede ser utilizado antes y después del recorrido.*

**Antes del recorrido:** Como es bien sabido los grupos que visitan el museo, cuentan con numerosos alumnos, esto provoca en algunas ocasiones que se distraigan, ya que se encuentran en la parte de atrás y no alcanzan a escuchar la explicación; es por eso que al tener la opción de que una parte del grupo pase a disfrutar un momento de la página de Wix sobre de las Culturas Mesoamericanas, mientras la otra mitad puede estar en el recorrido.

**Después del recorrido:** Una vez que hayan finalizado el recorrido al museo, pueden pasar al “Centro de cómputo”, a disfrutar de la página electrónica, la cual con sus efectos de zoom y giros tanto para las imágenes como para el hipertexto, vuelven la revisión de la página electrónica más dinámica y llamativa.

**OTRA FUNCIÓN QUE SE LE PUEDE DAR ES:** que esta página electrónica, se le pueden proporcionar la dirección electrónica al Profesor o Profesores, que asistan a la visita con sus alumnos, con el objetivo de que el material sirva como refuerzo de los temas que involucren a las Culturas Mesoamericanas.

## SOBRE EL MATERIAL EDUCATIVO PRESENTADO EN LAMINILLAS INFORMATIVAS.

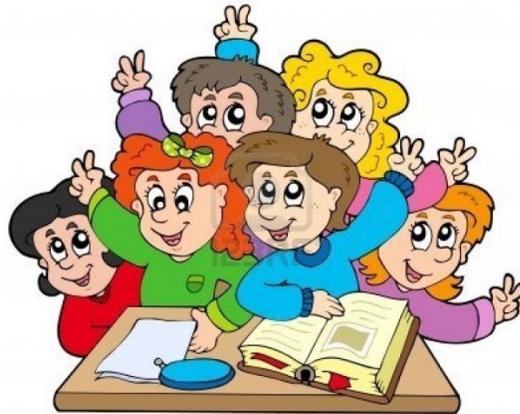
Las culturas que se muestran en estas laminillas, son de las 4 culturas más significativas para el museo, de las cuales hay muchas más piezas arqueológicas expuestas en las salas. Estas laminillas o fichas informativas se han creado con el objetivo de que la información que se presenta en el museo pueda ser revisada con más detalle en este material, pudiendo aclarar todas sus dudas, se encuentran con un lenguaje claro y entendible para cualquier tipo de público, se pensó en particular para los alumnos de 4º grado de primaria.

El material que se expone complementa al recorrido guiado, la presentación en Prezi, las narrativas en video, la información presentada en la página electrónica Wix y todo el material educativo que se ha realizado en esta propuesta. Cada laminilla cuenta con una imagen alusiva a la cultura de la que se está hablando y a la pieza de la que se hace referencia, cabe mencionar que las obras o piezas arqueológicas corresponden a las que se exponen dentro del museo. A continuación se presenta paso a paso el manejo de las laminillas.

1.- Las laminillas deberán estar ubicadas en el lugar que le correspondan por cada cultura, por ejemplo, las fichas que hablen de la cultura Teotihuacana deberán estar ubicadas en la sala de esta cultura, en un espacio visible y que se encuentre al alcance de los visitantes para ser consultadas en el momento que se considere necesario.

INTRODUCCIÓN	CULTURA TEOTIHUACANA: LA CULTURA DE LA CERÁMICA
<p>A partir de nuestra investigación de campo en el Museo Diego Rivera "Anahuacalli", se obtuvo información de acuerdo a las piezas más representativas que se exponen en el museo por lo que se escogieron 15 aproximadamente. Ya que no pertenecen a una sola cultura y la información que nos proporcionaron fue muy poca, se decidió realizar una investigación en el Museo de Antropología e Historia, para complementar la que ya nos había sido proporcionada, además de que la mayoría de las piezas representativas del Anahuacalli, también se encuentran exhibidas allí.</p> <p>Para nuestro trabajo se hizo una clasificación por cultura, sin embargo nos dimos cuenta que la mayoría de las piezas seleccionadas pertenecen a la cultura Mexica.</p> <p>Ya que se desea proporcionar información relevante acerca de las culturas, se desarrollará una breve descripción de cada una de las piezas, así como de la cultura a la que pertenece. Este trabajo es meramente informativo ya que se tomará en cuenta para una presentación de Prezi que ayudará para la construcción de nuestras actividades y de nuestra propuesta de material educativo. Para tal trabajo, la información se presenta en "laminas o fichas" como las que se muestran en un museo, en donde solo se exponen los elementos claves de cada cultura y pieza además de mostrarse la imagen de la pieza que se encuentra en el museo.</p>	<p>PASADA SU ETAPA ALDEANA, Teotihuacán comienza a cobrar auge durante los primeros cien años d.C., cuando la población del valle de México se concentrada en el área que más tarde ocuparía la ciudad. Logró ser la ciudad de la producción y elaboración de instrumentos y artefactos de cerámica más grande de aquellos tiempos, tanto para el consumo interno como para la exportación de los mismos. Con esta producción especializada como base económica y con la ventaja de la distribución de la cerámica Anaranjado Dolidado, Teotihuacán desarrolló un sistema comercial que abarca casi todas las regiones de Mesoamérica incluyendo puntos tan alejados como la zona maya, el actual estado de Guerrero y la zona del Golfo de México. Su sistema mercantil y el prestigio religioso que debieron ganar sus enormes pirámides y centro ceremonial, eran atractivos suficientes para mantener una población flotante que enriquecía la vida de la gran urbe y de sus habitantes.</p> <p>Desde las primeras épocas de la cultura teotihuacana se destacan los trabajos cerámicos. Los alfareros teotihuacanos manifestaron los atributos de sus deidades en ollas de barro, con representaciones de Tláloc (dios de la lluvia). De estos objetos asociados a la Pirámide de la Luna, perteneciente al Periodo Protoclásico.</p>
	

2.- Ya que por lo regular los grupos que visitan el museo son muy amplios, se considera que sería insuficiente el material (laminillas) para entregarlo a cada alumno, se propone que sea el profesor encargado del grupo quien revise y decida cuándo y cómo hacer uso de él. De esta manera, si el profesor lo desea el museo proporcionará un tríptico con la información que está en las laminillas para el uso del docente.



**NOTA:** en caso de que el público visitante no pertenezca a este sector de la población a la que va dirigido nuestro material, deberá estar en un lugar visible y al alcance de cualquier persona que desee consultarlo.

3.- Se hará entrega de 2 paquetes de fichas. El primero como ya se mencionó, se encontrará ubicado dentro del museo, el segundo paquete se deberá colocar en la sala el “Sapo” que servirá para las personas que sólo requieran información precisa de lo que se encuentra en las salas del museo.





## REFERENCIAS

- Acatitla, R. (2010). *El cuento como recurso para estimular la imaginación y desarrollar la creatividad en niños de preescolar*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México, D.F.

Aguirre, C. y Vázquez, A. (2004). Consideraciones generales sobre la alfabetización científica en los museos de ciencia como espacios educativos no formales. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 3 (3), 1-26. Recuperado 12/02/14, en:

[http://www7.uc.cl/sw\\_educ/educacion/grecia/plano/html/pdfs/linea\\_investigacion/Comunicacion\\_y\\_Lenguaje\\_ICL/ICL\\_004.pdf](http://www7.uc.cl/sw_educ/educacion/grecia/plano/html/pdfs/linea_investigacion/Comunicacion_y_Lenguaje_ICL/ICL_004.pdf)

- Alcantar N. A. (2011). Proyecto de innovación de intervención pedagógica. El juego como estrategia para desarrollar la ubicación espacial en niños y niñas de primer grado de educación primaria. México, D.F. pp. 59,60,62,63,67)
- Barroy, S.H. (2003). *Historia de México*. Segunda edición. México: Ediciones McGraw- Hill. pp.18
- Bonilla, K. (1999) Página Mexicana al servicio de la Cultura. *Cultura de México*. <http://lalupa3.webcindario.com/culturas/Los%20Zapotecas.htm>
- Bosch, S. (2000). El museo como educador. *Biblios 2* (octubre-diciembre). Recuperado el 4/VI/2015 en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16106408>
- Carretero, M. (2002) *Construir y enseñar las Ciencias Sociales y la Historia*. 4ª ed. 2ª reimp. Buenos Aires. Aique
- Casas, M. (2007) "Elaboración de un programa lúdico multimedia, como recurso didáctico y apoyo al desarrollo de habilidades numéricas, sumas y restas para niños con Síndrome de Down" México. UNAM. Colegio de Pedagogía.

- Chadwick, B. (1996) *“Estrategias cognitivas”* Recuperada de <http://www.psicoeffestrategiascognitivas.blogspot.mx/>
- Coll, C. (2002) *Psicología genética y aprendizajes escolares*. Compilación de César Coll. 9ª ed. Buenos Aires. Siglo XXI.
- Coll, C. Palacios, J y Marchesi, A. (1990). *Desarrollo Psicológico y Educación II*. Madrid. Alianza.
- Cultura olmeca <http://olmecas607.blogspot.mx/p/religion.html>
- Delgado, E. (2002) El mapa: Importante medio en la enseñanza de la historia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol.7, núm.15. (mayo-agosto).
- Delval, J. (2002). *El desarrollo humano*. México: siglo XXI.
- Díaz Barriga, F (1998) *“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación Constructivista”*. McGraw Hill Interamericana.
- Egan, K. (1986) *Fantasía e imaginación: poder en la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Egan K. (1991). *La comprensión de la realidad en la educación primaria*. Madrid: Morata.
- Gómez, A. & Ayala; Estela (2006). *Saber Escolar y Didáctica Museográfica*. Universidad de los Andes.
- Gómez Mont, C. (2013), *Los museos virtuales como espacios para el aprendizaje*. *Virtualis*, año 4, número 8, agosto-diciembre. Recuperado el 9/05/2015 en <http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/>
- Lerner, V. (1997). *Como enseñamos historia. Los materiales didácticos y su adecuación a maestros y alumnos*. *Perfiles Educativos*, 19 (75), 435-449.

- León, A. T. (2011). El concepto de tiempo en niños y niñas de primer a sexto grado. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 2 (9), pp. 869 - 884.
- Luis González y González. (2010). La primeras civilizaciones de México. Viaje por la historia de México, pp 9.
- Marenales, E. (1996). "Educación formal, no formal e informal". Temas para el concurso de maestros. Montevideo. Ed Aula.
- 
- Mendoza, A. (1997). Las visitas y excursiones escolares como estrategias didácticas. México: Trillas.
- 
- Ossanna, O. E., Bargellini, M. E. & Laurino S. E. (1994). El material didáctico en la enseñanza de la Historia. Buenos Aires.
- Pastor, I. (1992). El museo y la educación en la comunidad. España: Pedagogía Social.
- 
- Pozo, I. (1989). Teorías del aprendizaje. Madrid: Morata
- 
- Rael, M. I (2009) "Espacio y Tiempo en Educación Infantil". Recuperado de [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/I\\_SABEL\\_RAEI\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/I_SABEL_RAEI_1.pdf)
- Ramírez C. I., (coord.). *Conocimientos Fundamentales de Historia Vol. I* [en CD-ROM], México, UNAM/McGRAW-HILL, Colección Conocimientos Fundamentales, 2009.
- "Relación tiempo- espacio. Información recuperada de <http://www.slideshare.net/mardeamor/orientacion-temporo-espacial#btnNext>
- Revista arqueología no 87 septiembre-octubre, volumen XV 200.
- Revista culturas mexicanas <http://religionteoblogspot.mx/>
- Revista arqueología No. 64 noviembre-diciembre, volumen XI 2003, pp26

- Sacristán. A. Recursos y técnicas para la comprensión del tiempo en educación primaria. Universidad de Valladolid. Pp. 6, 7.
- Salazar, J. (2006). Narrar y aprender historia. México: UNAM
- Santacana, J. y Serrat, N. (2005). Museografía didáctica. España: Ariel.
- Santacana, J. y Llonch, N. (2012). Manual de Didáctica del objeto en el museo. España: Trea.
- Santisteban A. & Pages, J. (2010) La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la educación primaria.
- Trepát, C. & Comes, P. (1998). El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales. Universidad de Barcelona. GRAÓ
- Trepát, C. (2006) *“Procedimientos en Historia: Un punto de vista didáctico”*. Universidad de Barcelona. Ed. GRAÓ
- Treviño, V. L., Solís y Treviño (1999). Historia de México - Tercer grado. México: Ediciones Castillo, pp. 5-9.
- Trilla, J.; Gros, B.; López F. y Martín M. J. (2003). La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y Educación Social. Barcelona, España: Ariel Educación
- Witker, R. (2001). Los museos, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Colección Tercer Milenio. México: Ilustrated.