

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA  
XOCHIMILCO

DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

PROYECTO TERMINAL

DE PINTA AL PASADO

COLECCIÓN DE LIBROS INFANTILES  
PARA LOS MUSEOS NACIONALES DEL INAH

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

2003-2004

REGISTRO  
DEL  
PROYECTO

**PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO. Etapa 1**  
**REGISTRO DEL PROYECTO**

**1. Nombre completo del proyecto:**

Colección de libros infantiles. Museos del INAH.  
(De pinta al pasado)

**2. Institución o comunidad que lo demanda o que resultará beneficiada**

Programa Nacional de Comunicación Educativa de la Coordinación Nacional de Museos y Exposiciones

**3. Estudiantes que participan**

Nombre	Matrícula
Erika Carreón Mendoza	200348515
Roxana González Meneses	200349244
Ximena Pérez Viveros	200238972
Juan Carlos Serrano Oliver	200347828
Adriana Valverde Ortega	200350025

**4. Áreas de la carrera que participan**

Área Editorial

**5. Docente a cargo o asesor**

Asesor Titular: Víctor Manuel Muñoz Vega

**6. Asesores y talleres**

Asesores:

Catalina Durán Mckinster

Francisco Pérez Cortés

Amelia Rivaud

Talleres:

Fotomecánica

Offset

## **7. Apoyos externos**

Programa Nacional de Comunicación Educativa (INAH)

Ma. Engracia Vallejo Bernal Arqueóloga

Patricia Herrera Lazarini Pedagoga

Francisco Padilla Gómez Museógrafo

Coordinadores de servicios educativos de los museos Nacionales del INAH

Museo Nacional de Antropología: Alejandra Razo

Museo Nacional de las Culturas: Humberto Medina, Judith Anguiano

Museo Nacional de las Intervenciones: Raymundo Alva

Museo Nacional del Virreinato: Lourdes Silva

Museo Nacional de Historia: Julia Rojas

## **DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

### **8. Delimitación espacial y temporal del problema**

Diseñar una colección de material didáctico impreso dirigidos a niños de 8 a 12 años, que permitan conocer los contenidos de manera lúdica de los cinco Museos Nacionales del INAH. Durante el periodo de octubre del 2003 a julio del 2004.

- Museo Nacional de Antropología e Historia: Avenida Paseo de la Reforma y Calzada Gandhi sin número. Colonia Chapultepec Polanco, Ciudad de México.
- Museo Nacional de las Culturas: Moneda número 13, Centro Histórico de la Ciudad de México.
- Museo Nacional del Virreinato: Km 41 de la autopista México-Querétaro, antes de cruzar la primera caseta de cobro. Tepotzotlán, Estado de México..
- Museo Nacional de las Intervenciones: ex Convento de Churubusco, entre las calles 20 de agosto y General Anaya. Colonia Churubusco, delegación Coyoacán. Ciudad de México.
- Museo Nacional de Historia: Castillo de Chapultepec en la primera sección del Bosque de Chapultepec.

### **9. Delimitación conceptual del problema**

#### **El niño y su mundo**

Este proyecto se realizará con base en las necesidades y requerimientos de nuestro público, que son niños de 8 a 12 años los cuales presentan cambios y variantes en su carácter que daremos a conocer en el desarrollo de la investigación aunque ahora lo describiremos de manera general.

El material que elaboraremos se basará en la idea del juego, con respecto a esto, los niños de esta edad aportan nuevas ideas por lo que construyen reglas que podrían ser

adoptadas posteriormente. En ese momento no le crearán conflicto, se dejarán llevar por el simple hecho del juego sin necesidad de demostrar a un absoluto ganador del juego, sea quien sea. En esta etapa también ocurre un fenómeno que tiene que ver con un proceso de imitación en el que sus modelos a seguir dejan de ser su padre o madre sino un súper héroe o un súper hombre.

Con respecto al aprendizaje cabe señalar que ahora va de lo intuitivo a lo deductivo y que las respuestas están dadas por experiencias para llegar a un aprendizaje real y significativo.

El niño se empieza cuestionar y conjunta el aprendizaje con las experiencias que tiene, lo cual influye en las preguntas que realizará a partir de este momento a los demás.

La interacción del niño con los objetos del museo lo llevará a tener un aprendizaje de la historia, por lo tanto, el museo únicamente servirá como mediador entre ésta y el niño. A esto lo llamaremos aprendizaje lúdico pues se realizará mediante el juego.

El diseño de estos libros es complejo ya que en este ámbito nos referimos a crear libros didácticos, por lo tanto hablemos del diseño aplicado a libros didácticos.

Con respecto al diseño de los libros de nuestra colección lo designaremos como la diagramación de páginas, la selección de las imágenes (supervisadas por los coordinadores de cada museo) y la ilustración como manera de crear imágenes atractivas para los niños. Sobre todo crearemos diseños por medio de juegos bien estructurados y pensados en las capacidades y aptitudes de los niños de esta edad para que obtengan un aprendizaje de los museos y que les lleve a conocer de manera muy sencilla la historia, ya sea mexicana o de otras culturas, es decir, sus contenidos esenciales.

El museo únicamente servirá de mediador entre el conocimiento de sus contenidos y del espectador, cumpliendo la tarea de difusor, mientras que el material didáctico impreso, reforzará, sintetizará y confirmará dichos contenidos.

Guglielmina, al tratar el tema de la difusión, la define como "un proceso complejo que abarca las funciones de documentar, valorar, interpretar, manipular, producir y divulgar no ya el objeto en sí, sino un modelo comprensible y asimilable de dicho objeto en su relación con su pasado histórico y su medio presente".<sup>1</sup>

Por otro lado, comprendemos que la difusión de un museo tiene, tras de sí, un arduo trabajo que va desde una serie de estrategias, como hacer boletines informativos,

---

<sup>1</sup> M.Martín. Guglielmina.(1996), Reflexiones en torno a la difusión del patrimonio, en " Difusión del patrimonio histórico", Instituto del Patrimonio Histórico, Sevilla, pp. 14-27.

revistas, folletos, material didáctico, catálogos y visitas guiadas, etc., hasta el punto donde entra nuestra participación que pretende aportar una colección de libros que contribuya a satisfacer las necesidades de los niños.

El niño a esta edad, realiza un trabajo interactivo dentro de su nivel académico el cual se dirige al logro de un uso inteligente y versátil de sus estrategias para plantear y resolver problemas cotidianos, utilizando el juego como soporte para librar los obstáculos y obtener una sana solución.

El papel que desempeña la sociedad en la vida de los niños es de suma importancia. Así tenemos que conversar o charlar con ellos los estimula en el aprendizaje de conocimientos, el desarrollo de habilidades cognoscitivas y la formación de estrategias de participación. A partir de esto las preguntas que se formulen los conducirá a la reflexión y la comprensión de todo aquello que se cuestionaron.

Si complementamos todo lo anterior, utilizando materiales didácticos diseñados específicamente para los niños, los conduciremos a experimentar, enriqueciendo su ámbito y participación.

### **Los museos como medio comunicativo y patrimonio cultural**

Un museo es un lugar al servicio de la sociedad que adquiere, conserva y permite materializar la evolución de la naturaleza y del hombre.

Se trata de un medio de comunicación social y del espacio de divulgación masiva de una amplia gama de conocimientos que deben transmitirse en un lenguaje fundamentalmente visual, textual y vivencial.

La modalidad "cultural" o "de patrimonio" de la actividad turística están relacionadas con la curiosidad y el deseo de conocer al otro, de satisfacer una inquietud de exploración y ampliación de vivencias.<sup>2</sup>

Los museos hacen también de comunicadores de distintas expresiones y elementos del pasado que en conjunto forman, por una parte, el patrimonio cultural y, por otra, nuestra historia como nación.

Los museos nos permiten, hasta cierto punto, ser observadores como habitantes del mundo ya que ponen a nuestro alcance el legado histórico mundial y también el particular. Ejemplo de esto es el Museo Nacional de las Culturas en el cual las culturas antiguas como la polinesia y la australiana se encuentran en un mismo recinto unificador de la historia: el museo.

---

<sup>2</sup> Yanni Herreman (coord. ) vicepresidenta del ICOM, pag. 37.

Es por ello obligación de los museos, ofrecer experiencias educativas que resulten placenteras, otorgando especial atención a los escolares ya que son su público más asiduo. En este sentido, es importante hacer hincapié en el fomento del patrimonio cultural ya que a medida que el museo propicie una identificación entre el patrimonio cultural y el visitante, éste tomará conciencia de su valor y de la gran importancia de su conservación.

Otras de las habilidades básicas de los museos son, según lo expuesto por Yanni Herreman las de:

- Interpretar las culturas exteriores y comunicarlas a las comunidades locales.
- Desempeñar la función de mediadores entre las culturas locales y las extranjeras o de fuera.
- Desempeñar la función de centro educativo en relación con el entendimiento de las culturas locales y extranjeras.
- Favorecer el acercamiento del público creando un sentimiento de pertenencia cultural o memoria personal, para luego rescatar la memoria colectiva.<sup>3</sup>

Por su importante papel en la formación de la cultura e identidad nacionales, los museos son considerados patrimonio cultural, así como lo son también los sitios históricos construidos por el hombre; entre ellos las zonas arqueológicas, los edificios construidos durante los tres siglos de dominio español, en el periodo independiente, la Revolución, los paisajes, la biodiversidad, los diversos objetos que ayudan a comprender o ejemplificar el pasado, etc., al igual que el conocimiento de nuestras tradiciones.

Es patrimonio cultural todo aquello que registre y exprese largos procesos de evolución histórica constituyendo la esencia de la identidad nacional.

Entendemos por identidad nacional a aquellos elementos del pasado que nos unen e identifican como mexicanos: la historia, la cultura, el idioma y los símbolos nacionales. Estamos convencidos de que existe la necesidad de involucrar en los niños desde temprana edad todo esto para que aprendan a amar a su país y desarrollen una conciencia histórica, la cual depende del conocimiento de las raíces y de la interpretación individual de quien conoce su historia y su presente.

### **Valoración del patrimonio en los museos**

Hemos mencionado ya la importancia que tienen los museos en la sociedad como comunicadores y como agentes que propician el respeto y la valoración del patrimonio

---

<sup>3</sup> Yanni Herreman ( ), *Turismo cultural, patrimonio y museos en América Latina. Un enfoque Humanista*, Vicepresidenta, ICOM.

cultural. Señalamos también que el rescate de las tradiciones y de las raíces de los pueblos reafirman y concretan la identidad. Para lograr el respeto a esta gran diversidad es necesaria la educación, ya que es el único medio real para alcanzar las metas.

Lo anterior responde en parte a las recomendaciones de la UNESCO que considera los museos como conservadores y educadores de los patrimonios tanto físicos como culturales. Un autor que no puede faltar hablando de educación y cultura es Piaget, el cual nos dice que pensar en las expresiones culturales es pensar en procesos de aprendizaje y representación; en este sentido se puede decir que no hay desarrollo sin aprendizaje y que la calidad del aprendizaje determina el logro evolutivo que este desarrollo puede alcanzar, proceso que además no termina con el crecimiento biológico (Piaget, 1952).

Actualmente el aprendizaje es concebido como un proceso continuo, lo que se aprende en los salones de clase tiene un carácter formal, sin embargo, aun fuera de las aulas se sigue aprendiendo aunque en la mayoría de los casos sea inconsciente.

Es importante considerar nuestra disposición o resistencia a cambiar, aceptando que no existe conocimiento acabado y que el proceso de aprendizaje, es el de desarrollar la conciencia.<sup>4</sup>

Por un lado aceptamos que el aprendizaje es un proceso continuo, comenzando por el de las aulas que tiene un carácter específico, formal. Por otro lado, Ausubel nos habla del aprendizaje significativo, entendiendo que sólo lo que nos significa algo motiva nuestro interés por saber, por conocer más.<sup>5</sup>

Cabe decir que el aprendizaje no sólo lo adquiere quien tiene disposición de aprender sino también en quien propicia esta situación y es entonces cuando surge la posibilidad de establecer comunicación entre el museo y el público, en este caso el escolar, por medio de talleres, cursos, exhibiciones, las exposiciones misma y las actividades culturales en general. Los agentes directos de la comunicación son las personas que atienden el museo y que entablarán relación con los visitantes; de manera indirecta el canal de comunicación será entre la museografía y una vez más, los visitantes.

Apoyados en esta comunicación, tanto las escuelas como los museos propiciarían un nuevo tipo de educación en el cual el aprendizaje y la enseñanza se conjuguen por medio de la participación "no forzada" de los niños para lograr que lo disfruten plenamente.

---

<sup>4</sup> Silva Georgina, *Educación con mediación del patrimonio*, UPN, pág. 23.

<sup>5</sup> *Ibid*, pág 23.



De esta manera, los museos impulsarán la educación no formal pues el aprendizaje y el conocimiento tomarán caminos alternativos dando mayor importancia a las actividades de carácter lúdico, es decir en forma de juego para captar el mayor interés por parte de los escolares que sin duda preferirán esta forma más libre de aprender misma que, como se ha dicho, tiene una serie de estrategias bien articuladas para lograr su cometido de enseñanza.

### **Aprendizaje en los museos**

Ya mencionamos algunas alternativas que se pueden tomar para lograr el aprendizaje en los niños, pero cabe detenernos para profundizar un poco en el tema. Se entiende por aprendizaje el cúmulo de experiencias en un entramado dinámico y se facilita mediante una serie de acciones con sentido.

El aprendizaje lúdico según Zavala es el contacto con la forma y la sustancia de los objetos considerados como patrimonio, en el espacio que los alberga; es el eje que nos hace comprender la construcción de las variantes para aprender en el museo.<sup>6</sup>

Es importante tomar en cuenta el aprendizaje lúdico como una excelente alternativa para abordar a los niños, pues a diferencia de las actividades mentales para el aprendizaje de conceptos en un aula, el juego tiene una característica única, la de la libertad. Dice Agnes S  ller que la funci3n l  dica, en relaci3n con el grado de libertad, la medida y el modo en el que se desarrolla, consolida las propias capacidades. Por eso en los museos la interacci3n es indispensable en la construcci3n y planeaci3n de un recorrido, y m  s a  n si est   pensado para los ni  os; en ese sentido, la interactividad requiere diferentes soportes materiales y elementos para la acci3n participativa del visitante.

Los anteriores son elementos necesarios para planificar y estructurar el proceso y as   lograr nuestra meta: la elaboraci3n de una colecci3n de libros did  cticos para ni  os basados en la tem  tica de cada uno de los museos del INAH ya mencionados. Esta conceptualizaci3n forma, pues, parte del proceso editorial que apenas comienza.

Elemento imprescindible de este producto editorial ser   la creaci3n y uso de im  genes adecuadas que formen parte del mensaje que se desea transmitir pero tambi  n ser   en cierto sentido, del emisor, as   que deber   cuidarse mucho este aspecto gr  fico que nos permitir   una conexi3n m  s directa con el ni  o. Estas im  genes ser  n entendidas como ilustraciones did  cticas, pues propiciar  n el mejor entendimiento de la tem  tica expuesta en los libros.

---

<sup>6</sup> *Ibid*, p  g. 29.

## **10. Diagnóstico**

La situación económica por la que atraviesa el Programa Nacional de Comunicación Educativa (PNCE) del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) es precaria.

Para la realización de la mayor parte del proyecto será necesario buscar uno o varios patrocinadores (en un plazo de seis meses) a los cuales les interese el proyecto y brinden su apoyo financiero.

Se desea evitar que los infantes asistan al museo sólo a copiar los textos ubicados en las salas ya que desatienden el entorno en el que se encuentran y la capacidad de observación de las piezas en exhibición y que son de suma importancia para su formación académica y cultural.

Debido a lo anterior se propone editar una colección de libros didácticos que atienda estas necesidades, es decir, que proporcionen al niño la información necesaria sobre los temas que se exponen en los museos. Para ello se recurrirá tanto a textos como a estampas con las que el niño pueda “jugar y aprender”.

Esta serie de libros no sólo cumplirá con el papel de las cédulas de sala, sino que ofrecerá la oportunidad de jugar e interactuar con el libro y los museos cuando llenen los espacios en blanco con las estampas ilustrativas que encontrarán en éstos y se guiarán con la información contenida en ellos, que tendrá un lenguaje más sencillo y una información más sintetizada.

### **Museo Nacional de Antropología**

El MNA se concibió como un espacio educativo, un lugar en el que propios y extraños conozcan y admiren, pero sobre todo comprendan el enorme legado que nos heredaron las culturas prehispánicas y del cual se conservan innumerables vestigios, en mayor medida en los grupos indígenas actuales, pero también en la forma de pensar y hacer de los habitantes de las grandes urbes.

La intención didáctica del MNA quedó claramente plasmada en sus salas: no es un museo de arte sino que va más allá, ya que los objetos de cada cultura están relacionados con sus manifestaciones, el medio físico, la vida diaria, las ciudades, la tecnología, la economía, las condiciones sociales y el momento histórico en que las investigaciones las han situado.

Actualmente uno de sus principales objetivos es el de difundir y comunicar el patrimonio cultural que salvaguarda entre todo tipo de público.

Al preservar esta herencia en el museo, se nos impulsa a fortalecer el conocimiento sobre nuestros orígenes como sociedad multicultural.

La importancia del Museo Nacional de Antropología, radica en sus objetivos:

- La difusión de la cultura prehispánica y la de los pueblos indígenas actuales entre la población nacional e internacional, mediante la exposición de los acervos arqueológicos y etnográficos.
- La difusión, en forma accesible, de todo lo relativo a la antropología en México con base en las exhibiciones, conferencias, así como por las visitas guiadas.
- La conservación, registro y restauración de las colecciones arqueológicas y etnográficas, mismas que se encuentran entre las más valiosas de nuestro país y el mundo.
- El enriquecimiento del acervo cultural mexicano a partir de la investigación, publicación y difusión de los estudios que lleva cabo el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

La visita al MNA constituye una experiencia fundamental y por ello se pretende lograr que el alumno fortalezca los valores históricos, morales, estéticos y culturales propios de su nación.

La construcción del Museo se inició en febrero de 1963, proyecto que estuvo coordinado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez. El 17 de septiembre de 1964 fue inaugurado por el presidente Adolfo López Mateos.

El Museo cuenta con 44, 000 metros cuadrados cubiertos y 35, 700 metros cuadrados de áreas descubiertas que incluyen el patio central, la plaza de acceso y algunos patios hundidos que lo rodean.

Este Museo cuenta con 23 salas, 11 de arqueología (planta baja), 11 de etnografía (planta alta) y una de exposiciones temporales en la planta baja.

#### Planta baja

- Culturas indígenas de México (exposiciones temporales)
- Introducción a la antropología
- Poblamiento de América
- Preclásico. Altiplano central
- Teotihuacán
- Los toltecas y su época
- Culturas del Norte
- Culturas del Occidente
- Maya

- Culturas de la Costa del Golfo
- Culturas de Oaxaca
- Mexica

#### Planta alta

- Pueblos indios de hoy
- Gran Nayar
- Purécherio
- Otopame
- Sierra de Puebla
- Los Nahuas
- Costa del Golfo
- Oaxaca: La región de las nubes
- El Noroeste
- Mayas de la planicie y la selva
- Mayas de las Montañas

Las salas de mayor afluencia son las de arqueología. Cada una posee ciertas características. Por ejemplo, en todas las cédulas se usa la tipografía sin patines, el texto en español es más grande que en inglés; el diseño de las mamparas es similar, varía en color, fondos y gráficos según la sala y el tema.

El acervo museográfico también se enriquece con los mapas y cuadros que complementan la información de las cédulas.

Gracias al avance tecnológico, el Museo cuenta con un sistema de apoyos interactivos, (apoyo visual y sonoro de equipos de cómputo, monitores de audio y video) para ofrecer al visitante referencias documentales y juegos didácticos.

Las salas cuentan con buena iluminación, excepto una parte de la sala de las culturas del occidente.

No hay una señalización del sentido que debe seguir el visitante; el texto contenido en las cédulas de pieza en ocasiones emplea palabras complejas para los niños o están a una altura que impide a algunos niños leerlas con facilidad. Incluso algunas obras carecen de ficha.

Entre los atractivos del Museo es importante destacar la monumental figura megalítica de Tláloc, dios del agua, ubicada sobre la avenida Paseo de la Reforma, así como la columna de bronce del "Paraguas", obra de los hermanos José y Tomás Chávez Morado y el tapiz de Mathias Goeritz que da la bienvenida a la sala Gran Nayar, entre otros.

En el vestíbulo del museo hay a la venta folletos y cédulas de sala (fotocopias) con información sobre las salas y la historia del museo; su precio varía de \$2 a \$15 y en total son 18.

En la tienda que se localiza a un costado del vestíbulo del museo se vende joyería, libros, postales, diapositivas, textiles, videos y reproducciones de obras que forman parte de la colección del Museo, así como objetos relacionados con la arqueología y la etnografía de México. Lo curioso es que para niños solo hay libros para colorear y ninguno que contenga información específica del museo para los niños.

Otros servicios que proporciona el MNA son: Atención a grupos escolares (para visitas guiadas), restaurante, guardarropa, biblioteca, estacionamiento y actividades adicionales como talleres, cursos, etcétera.

Dirección:

El Museo Nacional de Antropología e Historia se encuentra en el Paseo de la Reforma y la calzada Gandhi, sin número, en la colonia Chapultepec, Polanco, Ciudad de México.

### **Museo Nacional de las Culturas**

Antecesor del Museo Nacional de Antropología e Historia y Etnografía, fue concebido como Museo Nacional de las Culturas en 1964, con el afán de exhibir permanentemente colecciones de culturas extranjeras y para simbolizar la armonía existente entre México y los demás países del mundo.

Inicialmente las colecciones se formaron con objetos donados por los gobiernos de diversas naciones ; con una acervo igualmente diverso. Sus fundadores promovieron el canje, la donación y la compra de nuevas colecciones para enriquecer las salas.

Durante la visita al museo, los alumnos pueden salir de su rutina y encontrar un espacio agradable que les permita un diálogo con el saber. Si realmente los saca de su cotidianeidad, el museo puede ser realmente un medio significativo para abrir la mente del niño de manera placentera, divertida y enriquecedora.

En el siglo XIX, creció en el interés por las colecciones de antigüedades mexicanas, las cuales, por lo cual fueron adquiriendo relevancia histórica y científica, aunque eran muy poco accesibles. Fue en 1865 con la inauguración del Museo Público de Historia Natural, Arqueología e Historia, que se decidió reunir las piezas para exhibirlas al público. Las salas fueron enriqueciéndose con nuevas piezas por lo que se tuvo que trasladar la sección de Historia Natural al Museo del Chopo en 1909 por lo que el nombre del museo cambió por el de Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía.

En 1939, el Castillo de Chapultepec dejó de ser la residencia oficial del Presidente de la República y recibió parte del acervo del Museo para conformar en 1944 el Museo de Historia. A pesar de ello, el museo tenía un gran número de piezas guardadas en bodegas, por lo que se planeó hacer el Museo Nacional de Antropología e Historia en el bosque de Chapultepec para exhibir las colecciones arqueológicas y etnográficas del país. Así, en la calle de Moneda quedó el Museo Nacional de las Culturas, dedicado a la exhibición permanente de las colecciones de culturas extranjeras.

El Museo Nacional de las Culturas es único en América Latina gracias a que nos permite:

- Conocer las culturas mediante el contacto directo con el patrimonio del museo.
- Comprender qué es el museo, conocer su patrimonio cultural y la importancia de la conservación, así como las tareas que esto implica.
- Valorar las formas de vida de otros pueblos en otros tiempos, sensibilizándolos en los valores de la libertad, la tolerancia, la solidaridad, la justicia, la cooperación y el cuidado de los demás.

Hoy en día, el museo cuenta con una planta baja y dos pisos divididos en 15 salas:

Planta baja:

- Orígenes de la cultura
- Prehistoria
- Arqueología de América
- Mesopotamia, Egipto e Israel
- Grecia y Roma
- España
- India

Primer piso:

- China y Japón
- Mares del Sur
- Sureste de Asia
- Ainos

Segundo piso:

- África
- Norteamérica
- Laponia
- Mundo árabe

Sin embargo, hoy en día el museo tiene planes de reestructuración, en los que se considera la eliminación, ampliación o remodelación de algunas salas; eliminando y aumentando temas.

De nueva cuenta, en las cédulas del Museo Nacional de las Culturas se encuentran una serie de explicaciones que a pesar de ser muy completas carecen de un lenguaje apto para los niños. Se utilizan, por ejemplo, palabras como *friso* o *dórico*, sin adjuntar un glosario. Los textos son también muy extensos por lo que la lectura se torna muy pesada e impide la cabal comprensión de los temas de las salas. Aquí también las cédulas se encuentran a una altura poco apropiada para los niños.

Ninguna sala cuenta con material didáctico para que los niños puedan interactuar con las exhibiciones y dado a que el recorrido de todo el museo es muy largo, los niños tienden a cansarse y a aburrirse. Así, son los padres quienes copian todas las cédulas de sala mientras los niños, en lugar de mirar con atención las piezas exhibidas, se sientan en la primera silla que ven o de plano, en el suelo de las salas.

El museo cuenta con folletos explicativos de cada sala con un costo de \$8 cada uno, pero no existe una buena difusión de ellos y los niños de cualquier manera no evitan la tediosa tarea de copiar todas las tarjetas de sala.

Las cédulas introductorias están muy bien complementadas con líneas del tiempo, pero de nuevo el lenguaje utilizado suele ser poco claro para los niños. Por su parte, las cédulas temáticas son extensas, aunque menos que las introductorias, y no siempre están siempre al alcance de la vista de los infantes; finalmente, las cédulas de pieza pocas veces son visibles.

La tienda cuenta con una extensa variedad de libros, revistas, postales, cerámica y textiles, pero no hay un material sobre las exposiciones que se destine a los niños.

El museo también cuenta con auditorio, biblioteca, librería y tienda, cafetería y guardarropa.

Es importante decir que estas observaciones no son definitivas, dada la planeada reestructuración del museo, por lo cual, puede haber cambios significativos.

El Museo Nacional de las Culturas, está ubicado en la calle de Moneda 13, en el Centro Histórico de la Ciudad de México.

### **Museo Nacional del Virreinato**

El MNV está dedicado a la conservación, investigación, exhibición y difusión de las manifestaciones artísticas y culturales de la época colonial, uno de los periodos más significativos de la historia de México. En él se podrán reconocer y admirar valiosos testimonios de la historia nacional.

Este museo depende del Instituto Nacional de Antropología e Historia y fue fundado en 1964 con el objeto de difundir la historia del periodo virreinal, así como de conservar, estudiar y difundir, tanto las colecciones que lo forman como el inmueble que lo alberga.

Exhibe obras novohispanas de gran valor artístico e histórico, procedentes en su mayor parte del que fuera museo de arte religioso de la Catedral de México. El museo cumple así un doble objetivo: mostrar la historia de su importante sede e ilustrar tres siglos del México virreinal.

A lo largo de su recorrido se conoce la historia del edificio, construido por la Compañía de Jesús entre los siglos XVII y XVIII, y su magnífica iglesia dedicada a San Francisco Javier. En su interior se conservan los extraordinarios retablos barrocos del siglo XVIII y algunas obras pictóricas elaboradas especialmente para este recinto por importantes artistas de la época.

Así mismo el museo cuenta con patios, jardines, claustros y capillas que recuerdan los tiempos en que este inmueble hospedó a maestros y alumnos destacados de la Compañía de Jesús.

El museo cuenta con una serie de salas en las que se presentan exposiciones temporales y permanentes. Su propósito es mostrar y explicar las características artísticas y técnicas que normaron la elaboración de la mayoría de las obras que se admiran en este recinto.

Como no se dispone de un mapa de ubicación de las salas y debido a la gran extensión del museo, el visitante se puede perder con facilidad la secuencia que tiene el museo.

Las cédulas de las piezas son muy precisas en cuanto a información y son accesibles para los niños tanto en contenido como en ubicación visual. Hay también una serie de cronografías con un texto muy amplio pero poco atractivo por su extensión aún cuando su ubicación esta bien.

Cuenta con una sala de exposiciones temporales, biblioteca, dos tiendas, un restaurante y una pequeña sala multimedia (que está un poco escondida), apoyo sonoro con audio-guías con un costo de 20 pesos. Por lo que respecta al material impreso, el museo únicamente cuenta con un folleto sobre la arquitectura del lugar, sin información de las salas y sus contenidos. Tiene un costo de 15 pesos. En su biblioteca y tiendas no existe un material para niños de ningún tipo refiriéndose al museo.



La asistencia al museo es numerosa sobre todo los fines de semana, ya que en días hábiles el mayor número de visitantes son estudiantes, público al cual pretendemos llegar.

El MNV se encuentra en Tepotzotlán, Estado de México. La entrada a esta población se localiza en el kilómetro 41 de la autopista México-Querétaro, antes de cruzar la primera caseta de cobro.

### **Museo Nacional de las Intervenciones**

La creación del museo respondió en un principio a la necesidad de cubrir la carencia de un recinto museográfico que explicara las distintas agresiones armadas que padeció México y de cuya experiencia surgieron y se definieron los principios básicos de su política exterior. Este museo fue inaugurado el 13 de septiembre de 1981 y se ubica en el ex Convento de Churubusco, en el sur de la Ciudad de México .

La colección original estaba formada por objetos procedentes de otras dependencias del Instituto Nacional de Antropología e Historia, de diversas instituciones y de donaciones.

Se compone principalmente de litografías, banderas, armas, mobiliario y accesorios, tanto civiles como militares de la época, combinados con diferentes reproducciones que permiten, gracias a la museografía, recrear los hechos históricos.

El recinto cuenta con nueve salas organizadas de manera cronológica divididas como sigue:

- Sala introductoria
- Independencia
- Intervención española de 1829
- Intervención francesa de 1838-1839
- Intervención norteamericana de 1846-1848
- Intervención francesa de 1862-1867
- Hacia la modernización
- Intervención norteamericana de 1914
- Intervención norteamericana de 1916

En el Museo de las Intervenciones las salas cuentan con mucha información repartida en las cédulas, que desafortunadamente no son las más adecuadas para los niños, esto debido a distintas razones estructurales que no logran captar el interés del público más joven.

Ejemplo de esto son las extensas cédulas de sala impresas en hojas tamaño carta, colocadas a una altura aproximada de 1.5 metros, lo que hace que niños menores no alcancen a leer el contenido completo de las cédulas. En cuanto a la extensión de éstas, lo consideramos excesivo, puesto que en la mayoría de los casos las cédulas introductorias tienen más de 30 líneas de texto, en un caso, hasta 39, lo que ya supone un texto largo incluso para un adulto, si se considera que hay que leer más de una cédula por sala. Esto ocasiona que los niños dependan de la supervisión y el apoyo de un adulto para comprender la información.

Por otro lado, en casi todas las salas se encuentran retratos de personajes históricos, cada uno de ellos con su biografía, que en el menor de los casos está sintetizada. En este sentido, llama la atención que en una de las salas, la de la Intervención francesa de 1862-1867, la museografía es distinta, puesto que las cédulas se presentan con un formato distinto del resto de las salas y la información es más breve que en las demás. Esta diferencia provoca cierta extrañeza puesto que rompe la uniformidad de imagen del museo.

Debido a la gran cantidad de información que se pretende dar al público, se colocaron en algunas paredes cuadros cronológicos que resultan muy difíciles de leer debido a que se usa una letra muy pequeña y se están colocados a una altura inconveniente. Por otro lado la señalización es muy sencilla y adecuada y por lo que cumple con su cometido.

En la entrada del museo hay una pequeña tienda en la cual se venden libros, folletos, *cassettes* musicales y recuerdos en general. Cabe señalar que no se dispone de ningún material concebido para niños. En cuanto a información hay un folleto que en forma muy breve fomenta las salas y la historia del lugar, sin embargo, sólo está disponible en inglés y tiene un costo de \$8.

A los estudiantes en general se les otorga un sello del museo para comprobar la visita y también se vende un juego de copias con información para tareas, con un costo de \$24.

Otros servicios que se ofrecen en el museo son atención a grupos (visitas guiadas), guardarropa, cursos, funciones teatrales, etcétera.

El Museo Nacional de las Intervenciones se ubica en el ex Convento de Churubusco, entre las calles 20 de agosto y General Anaya, colonia Churubusco, Delegación Coyoacán, en la Ciudad de México.

## **Museo Nacional de Historia**

El Museo Nacional de Historia, se encuentra actualmente en remodelación por lo que gran parte de su estructura no está abierta al público. Por ello, consideramos que no se puede hacer un diagnóstico completo de éste museo hasta poder apreciarlo en su plenitud.

La fecha tentativa de reinauguración es el 20 de noviembre del presente año.

La tienda del museo sí se encuentra abierta y en ésta se pueden encontrar distintos productos a la venta que van desde tazas y vasos estampados con el logotipo del museo, hasta libros de distintos temas. Es preciso decir que no hay libros para niños sobre la historia del museo; sólo algunos para colorear.

A la entrada del museo se venden también varios folletos informativos como apoyo para las tareas, cuyo costo va de \$2 a \$12.

### **11. Pronóstico**

La situación de la institución (museos nacionales del INAH) dentro de un año sin la intervención del trabajo de diseño seguiría siendo la misma que hasta ahora.

Los niños seguirán asistiendo a los museos (en la mayoría de los casos) por mandato de sus profesores, más que por gusto propio, a copiar información que no entienden, pues no despiertan su atención ni su interés por las piezas expuestas. Esto se debe en parte a que las exposiciones no están pensadas para niños por lo que el vocabulario empleado en las cédulas resulta complejo para ellos, lo cual hace que las tareas que tienen que realizar con base en ellas se vuelvan complicadas y no se cumple el objetivo buscado, con lo cual se nulifica el aprendizaje.

Para tener información, los niños deben comprar copias o folletos de las salas de los museos, que si bien contienen información útil, no son atractivos ni están diseñados pensando en los niños y aunque son relativamente baratos, en suma representan un gasto importante.

Por otra parte, los museos seguirán careciendo de material para niños de 8 a 12 años. La propuesta es la colección de libros infantiles para museos del INAH que además de contener imágenes e información sobre las exposiciones, ayudarán a entender la importancia de los museos de manera atractiva.

Si bien es cierto que no se puede evitar que los profesores sigan enviando a sus alumnos a copiar cédulas, estos libros le proporcionarían al niño información útil para sus tareas y para crearles un bagaje cultural más amplio. La información estaría sintetizada con ayuda de especialistas en el tema, lo que ayudará a la mejor comprensión de los contenidos y por tanto dará lugar al aprendizaje de manera lúdica

(con acertijos, "corta y pega", estampas, etc.) con lo cual los niños se sentirán tomados en cuenta.

Los niños podrán dedicar su tiempo de estancia en el museo a recorrer las salas y observar con mayor detenimiento las piezas expuestas. Cada libro tendrá un costo accesible y resultará más útil que las fotocopias o folletos que actualmente adquieren.

Los cinco museos nacionales del INAH podrán lograr uniformidad o identidad con esta colección. El dinero obtenido por su venta podrá invertirse en los proyectos que la institución crea conveniente. Cada libro invitará a visitar los otros museos participantes en la colección.

## **12. Oración tónica**

Diseñar un material didáctico de carácter editorial que refuerce la relación del niño con su historia, cultura y presente por medio del Museo.

## **13. Bibliografía**

Hernández Hernández , Francisca. El Museo como espacio de comunicación.  
Ediciones TREA, S.L., España

García Blanco, Ángela Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos.  
Ed. de la Torre, Madrid, 1994

ICOM, Museos, patrimonio y turismo cultural.  
Trujillo, Perú – La Paz, Bolivia, 2000

Arancibia C., Violeta, , PaulinaHerrera P,Catherine Strasser S. Psicología de la educación  
Alfaomega. Ediciones Universidad Católica de Chile,  
México, 1999, 2ª edición

ICOFOM LAM 98. VII Encuentro regional / VII Encontro regional  
13/20 junio, Ciudad de México, 1998

Piaget, Jean. Psicología y epistemología  
Ed. Ariel, Barcelona, 1973

Bellido Gant, María Luisa, Artes, museos y nuevas tecnologías  
Ed. Trea S.L 2001

Hidalgo Guzamán, Juan Luis, Didáctica mínima  
Ed. Castellanos editores, México 2001.

Silva Ortega, Georgina. Educación con Mediación del Patrimonio, Colección Educarte,  
Museos y Escuelas, Universidad Pedagógica Nacional, México 2002.

CUADRO COMPARATIVO DE SERVICIOS DE LOS CINCO MUSEOS NACIONALES DEL INAH

	Antropología	Culturas	Historia	Intervenciones	Virreinato
Talleres	○	○	▬	○	○
Biblioteca	○	○	▬		○
Ludoteca	○		▬		
Restaurante	○	○	▬		○
Tienda	○	○	▬	○	○
Servicios multimedia	○		▬		○
Visitas guiadas	○	○	▬	○	○
Guardarropa	○	○	▬	○	○
Estacionamiento	○		▬	○	
Libros para niños	○	○	▬		
Libros para niños acerca del museo					
Folleto y trípticos	○	○	▬	○	○

○	Cuenta con el servicio
▬	No se sabe con qué servicios cuenta por remodelación
	No cuenta con el servicio

## Cronograma del proyecto "De pinta al pasado"

ACTIVIDAD	MES	1era. Mitad del mes	2da. Mitad del mes
Entrega segunda parte de protocolo	DICIEMBRE		
Permiso por museo para tomar fotografías			
Toma de fotografías en los 5 museos			
Elaboración de presentación			
Presentación del proyecto en réplica			
Acuerdo con ilustrador			
Elección de ilustraciones			
Diseño de imagen del proyecto			
Redacción de textos y diseño de juegos			
Toma de fotos necesarias			
Elaboración de dummy de MNA	ENERO		
Presentación del dummy en la coordinación			
Presentación del dummy a profesores			
costos aproximados			
Buscar patrocinios			
Elaborar convenio	FEBRERO		
Textos y juegos de los otros libros			
Gestionar ISBN			
Corrección de estilo			
Captura			
Diseño de formato, caja y red			
Análisis tipográfico de interiores			
Crear hoja de estilos			
Organizar material gráfico			
Formar e imprimir galeras	MARZO		
Corregir galeras			
Presentación en réplica			
Revisión y consulta en cada museo			
Captura de correcciones			
Emplanar primeras	ABRIL		
Imprimir primeras			
Corregir primeras			
Revisión en coordinación y en cada museo			
Preparar índice			
Imprimir segundas			
Corregir segundas			
Revisión en coordinación y en cada museo	MAYO		
Realizar portada			
Imágenes para taller			
Imprimir pruebas finas			
Revisión en coordinación y en cada museo			
Realizar dummies	JUNIO		
Preparar interiores para taller			
Entrega materiales a taller	JULIO		
Supervisar negativos			
Supervisar impresión, compaginado y acabado			
Entrega			
Presentación del protocolo y el proyecto			

A continuación se presenta una muestra de las encuestas que se realizaron en los cinco Museos Nacionales

### ENCUESTA A LOS NIÑOS

MUSEO:

SALA:

Edad:

8  9  10  11  12

Sexo:

M  F

Escuela:

Pública

Privada

Motivo de la visita:

Por gusto  Por escuela ( visita guiada)

Por escuela (tarea)

¿Te gustó esta sala?

Mucho  Poco  Regular  Nada

¿Qué es lo que más te gustó de esta sala?

Piezas  Imágenes  Maquetas  Otros

¿Cuál? \_\_\_\_\_

¿Leíste la información?

Si  No  Una parte  Casi toda

La información fue:

Clara  Confusa

Consideras que la información fue:

Mucha  Suficiente  Poca

¿Tienes libros que no sean de tu escuela en tu casa?

Si  No

¿Qué es lo que más te gusta de tus libros?

Tema  Color  Ilustraciones  Forma

¿Qué otro museo del INAH conoces?

Virreinato  Intervenciones  Culturas  Historia  Antropología



ENCUESTA A LOS PADRES

MUSEO:

¿Le compra libros a su hijo(s)? (que no sean de la escuela)

Si  No

¿Asiste frecuentemente con sus hijos a los museos?

Si  No

Asiste porque:

Porque los mandan por parte de la escuela

Por gusto

¿Compró usted algún folleto a su hijo(s)?

Si  No

¿Compraría un libro del museo a su hijo(s)?

Si  No

¿Qué precio pagaría por él?

Menos de \$30  \$30 a \$50  \$50-\$100  más de \$100

Niño

¿Qué te gustaría que tuvieran los libros?

---

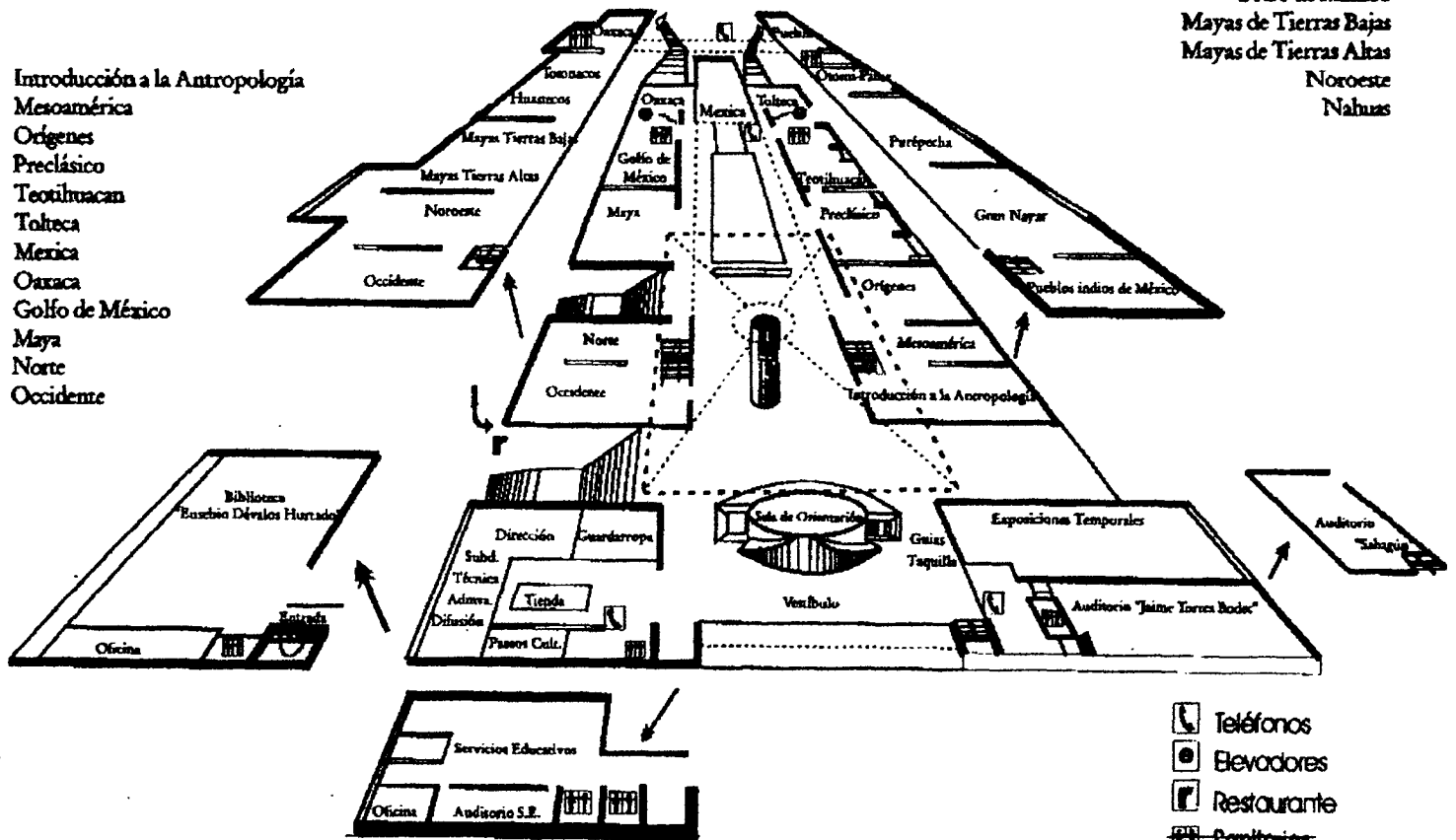
---

Plano del museo del  
Nacional de Antropología  
e Historia

La planta alta está dedicada a la Etnografía, con las salas:

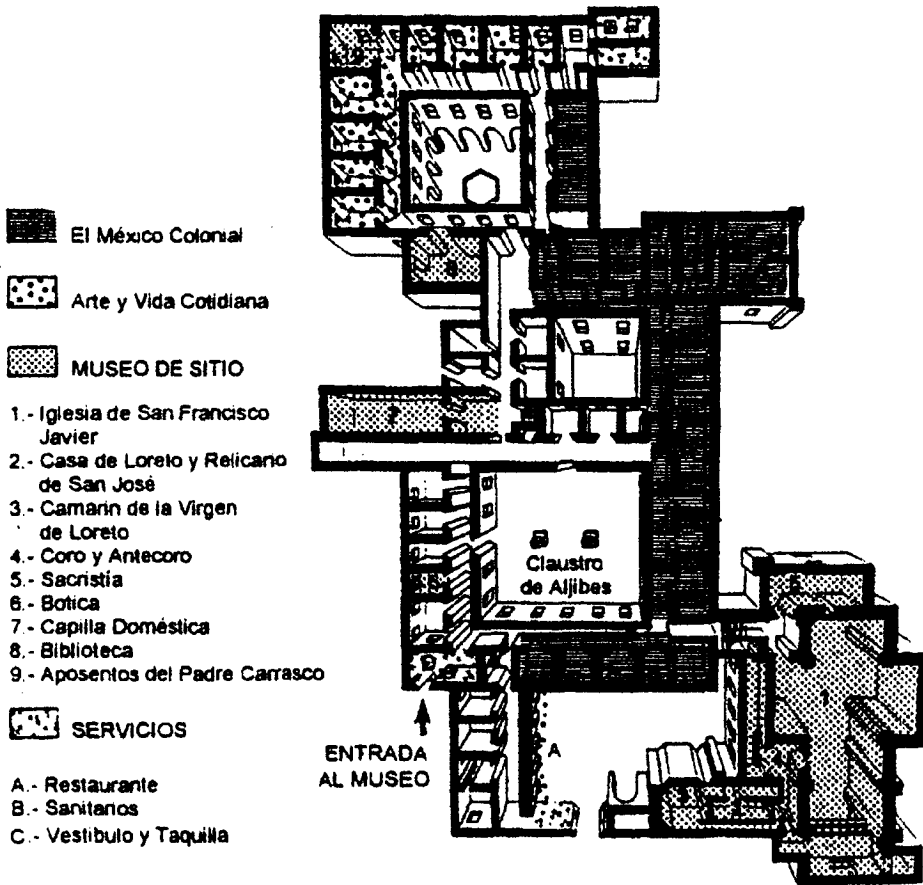
- Pueblos Indios de México
- Gran Nayar
- Purépecha
- Los Otomíanos
- Sierra de Puebla
- Oaxaca
- Golfo de México
- Mayas de Tierras Bajas
- Mayas de Tierras Altas
- Noroeste
- Nahua

- Introducción a la Antropología
- Mesoamérica
- Orígenes
- Preclásico
- Teotihuacan
- Tolteca
- Mexica
- Oaxaca
- Golfo de México
- Maya
- Norte
- Occidente



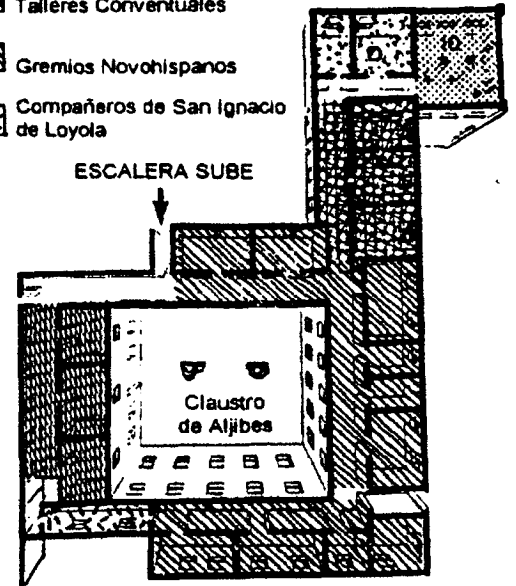
# Plano de Museo Nacional del Virreinato

## PLANTA DE ACCESO

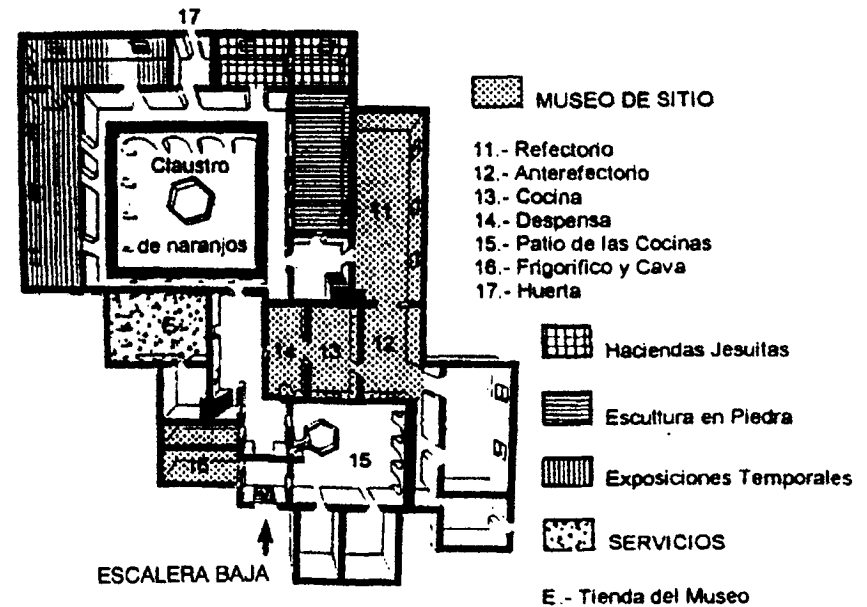


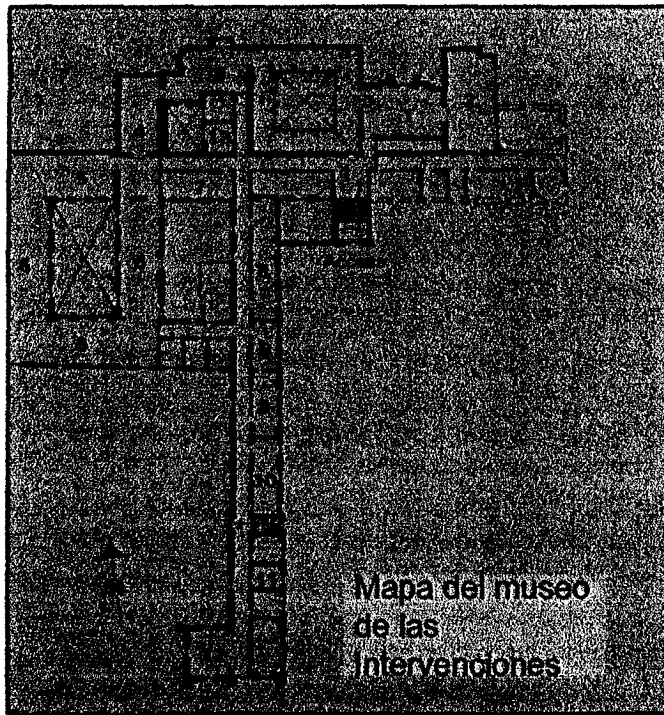
- Talleres Conventuales
- Gremios Novohispanos
- Compañeros de San Ignacio de Loyola

ESCALERA SUBE



## PLANTA BAJA

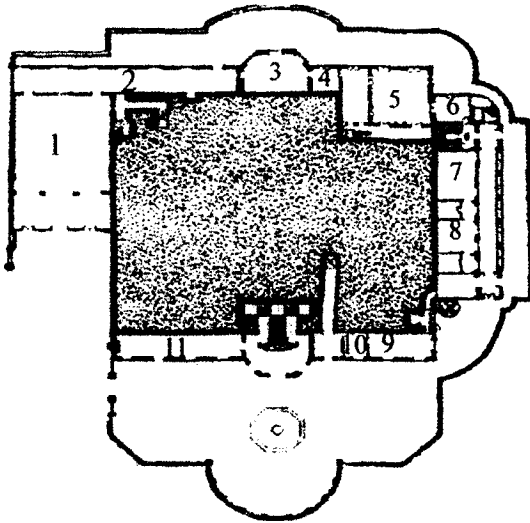




- 1 Introducción
- 2 Independencia
- 3 Intervención española
- 4 Intervención Francesa  
1838-1839
- 5 Intervención Estadouni-  
dense 1846- 1848
- 6 Intervención Francesa  
1862-1867
- 7 La Modernización
- 8 Intervención Estadouni-  
dense 1914
- 9 Intervención Estadouni-  
dense 1916
- 10 Conclusiones
- 11 Promoción e informaciór
- 12 Servicios educaivos
- 13 Servicios de consulta

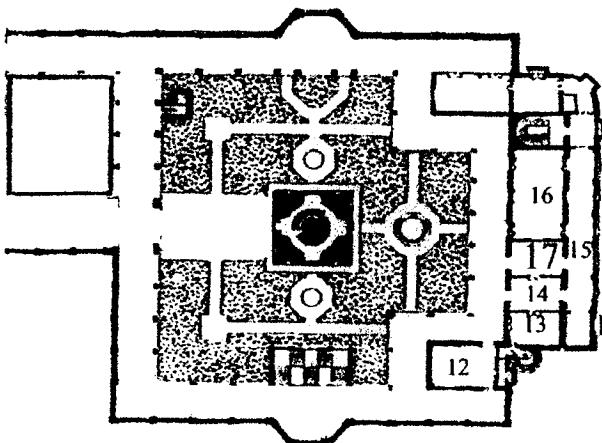
**Plano del Museo de Historia  
(esta es la única parte que  
esta abierta al público)**

**PANTA BAJA**



- 1- Salón de carruajes
- 2-Sala introductoria
- 3-Sala de lectura
- 4-Salón de juegos
- 5-Salón comedor
- 6-Antecomedor
- 7-Salón de gobelinos
- 8-Recámara de Carlota
- 9-Salón de acuerdos
- 10-Antesala de acuerdos
- 11-Sala niños heroes Batalla de Chapultepec

**PLANTA ALTA**



- 12-Recámara de Porfirio Díaz
- 13-Recámara de Carmen Romero Rubio
- 14-Despacho de Carmen Romero Rubio
- 15-Galeria de emplomados
- 16-Salón de embajadores
- 17-Despacho del presidente

## CUADRO COMPARATIVO DE SERVICIOS DE LOS CINCO MUSEOS NACIONALES

	Museo N. de Antropología	Museo N. de Culturas	Museo N. de Historia	M N. de In- tervenciones	Museo N. del Virreinato
Talleres	●	●	◆	●	●
Biblioteca	●	●	◆		●
Ludoteca	●		◆		
restaurante	●	●	◆		●
Tienda	●	●	◆	●	●
Servicios multimedia	●		◆		●
Visitas guiadas	●	●	◆	●	●
Guardarropa	●	●	◆	●	●
estacionamiento	●		◆	●	
Libros para niños acerca del museo					
Libros para niños	●	●	◆		
Foletos y trípticos	●	●	◆	●	●

◆	No se sabe con que servicios cuenta por remodelación.
●	Cuenta con el servicio
	No cuenta con el servicio

SEGUNDA ETAPA

PROTOCOLO

# PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

## ETAPA 2

### 1. REVISIÓN DEL DOCUMENTO ANTERIOR.

### 2. MARCO TEÓRICO

#### REALISMO FORTUITO

El realismo del niño consiste en una tendencia espontánea e inmediata a confundir lo interno y lo externo, el pensamiento y las cosas, lo psíquico y lo físico, al sentirse de esta manera, el centro del mundo, toma siempre su punto de vista propio como absoluto, escapándose así la originalidad de los puntos de vista individuales, concibiendo todo saber como una invención propia y toda ignorancia, un olvido.

En el proceso continuo de evolución en donde el niño comienza por confundir su yo con el mundo externo y luego disocia los dos términos a medida que va socializándose, encontramos cuatro etapas:

- 1.-La fase de realismo absoluto. Los instrumentos del pensamiento tales como los conceptos, las imágenes y las palabras, no se distingue; sólo parecen existir las cosas.
- 2.- La fase de realismo inmediato. Los instrumentos del pensamiento se distinguen de las cosas pero están situadas en ellas.
- 3.- La fase de realismo mediato. Los instrumentos del conocimiento se perciben todavía como una especie de cosas, pero están situados en ellas.
- 4.-La fase de subjetivismo o realismo. Los instrumentos del pensamiento están situados ya en el sujeto mismo.

El egocentrismo lógico se caracteriza porque el niño hace en éste su realidad absoluta.

El dibujo infantil tiene una evolución que se caracteriza por fases sucesivas que serán distintivas según el tipo de realismo.

En sus primeros dibujos el niño no busca reproducir una imagen, sino hacer líneas sin ningún propósito. Se ha visto que la imitación juega un papel muy importante en el desarrollo psíquico del niño. Este comienza imitando ciertas actividades del adulto aunque no las entienda ni les encuentre utilidad.

#### REALISMO NOMINAL

Al igual que la noción del pensamiento, el realismo nominal contiene todas las dificultades del egocentrismo en el realismo infantil. Ahora bien tomando en cuenta que todos los niños en este periodo han logrado definir lo que es un nombre se distinguen las tres etapas de evolución que en este caso sólo nos interesa la segunda y tercera etapa debido al rango de edad que se maneja en este proyecto.

Segunda etapa: La edad promedio es de siete a ocho años.



- Los niños piensan que los nombres han sido inventados por los creadores de las cosas. Estos primeros hombres son los mismos que han construido las cosas tales como el sol, las nubes, las montañas, etc.
- El niño sigue creyendo que las cosas no existen antes de tener su nombre.
- El niño cree que el nombre de las cosas no esta en las cosas, se desprende de ellas.
- El niño cree que sólo saben su nombre las cosas en movimiento, estima que solo los animales y las plantas saben su nombre.
- Alrededor de los 10-11 años hay simplemente un acuerdo entre el nombre y la idea.

Tercera etapa: La edad promedio es de nueve a diez años.

- El niño estima que los nombres son dados por hombres que reflexionan las cosas, sin que el nombre este ligado a la creación.
- Considera que las cosas existen antes de tener nombre.
- El niño descubre, finalmente, que los nombres han debido transmitirse de padres a hijos desde el momento en que se inventaron.
- Los niños ya rechazan el conocimiento de los nombres a todas las cosas.

El concepto de dibujo infantil y los elementos que lo conforman

Es difícil definir el concepto de dibujo infantil desligado de su finalidad y causa. Piaget define el dibujo como una forma de la función de la función semiótica que se inscribe a mitad del camino entre el juego simbólico y la imagen mental con la que comparte el esfuerzo de la imitación de lo real.

Al término del periodo sensomotor aparece una función fundamental para la evolución de las conductas; la función semiótica, se refiere a la representación de algo por medio de un significante diferenciado como el lenguaje, imagen mental, gestos simbólicos, etc. A diferencia de la función sensomotora, el significado es evocativo y no perceptivo al existir ya una representación mental. La función semiótica aparece como un conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto o un acontecimiento ausente.

El dibujo es un intermediario entre el juego y la imagen mental, ésta no se encuentra en el nivel sensomotor, pero cuando se construye el objeto permanente ya puede hablarse de la imagen mental que aparece como una imitación interiorizada.

Por otra parte, Luquet define el dibujo infantil como "una actividad característica del niño, producto y manifestación de su actividad creadora, el ejercicio de esta facultad va acompañada de igual placer tanto si se reproduce un objeto presente como ausente. Para poder entender este concepto, es necesario analizar los elementos que conforman el dibujo infantil; la intención, la interpretación, el tipo, el modelo interno, y el color"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> G.H.Luquet, *El dibujo infantil*, págs 15-35

La intención es la continuación de una idea que el niño tiene en la mente al empezar el dibujo. Dibujar es un juego que toma muy seriamente, y que no necesita explicación. El niño tiene estados de aprobación y desaprobación con respecto a su propio dibujo, por lo cual, si no lo convence lo justifica aclarando que "no es nada", o bien corrigiendo sólo la parte que lo satisface.

Generalmente los dibujos espontáneos de los niños son la figura humana; pero no sólo se limita su repertorio gráfico a esto, sino que puede establecerse como regla general que el niño represente en sus dibujos aquellos que forman parte de su experiencia y todo lo que llegue a sus sentidos. Sucede que el dibujo esté influido por circunstancias externas y conducen al niño a la sugestión. Los objetos sugestivos se refieren a dibujos sugeridos por la percepción o al recuerdo de recuerdos imitados o lejanos.

Los primeros del niño pretenden reproducir los modelos sugeridos por sus padres por lo que el niño imita el modelo no por inspiración, sino para facilitar la ejecución de sus propios dibujos. Cuando dibuja tiene una idea más o menos consciente del objeto evocando por asociación de ideas a éste.

La interpretación es la idea que el niño tiene durante el transcurso o al final de la ejecución de su dibujo, del nombre o la explicación que le dará a éste. La interpretación está determinada por el parecido entre las características de un dibujo y un objeto conducido previamente por el niño.

El tipo es la representación de un mismo objeto que el niño da en todos sus dibujos, siguiendo una evolución gradual. La evolución está compuesta por dos factores: conservación del tipo y modificación del tipo. La conservación del tipo es una tendencia del niño a reproducir de la misma manera los mismos objetos y la conservación es la que se refiere a los rasgos característicos de los primeros dibujos.

El modelo interno corresponde a una representación psíquica en el que el modelo interviene tanto en la ejecución como en el significado, y la interpretación que el niño le dé a sus dibujos y a los de los demás.

## EL DIBUJO INFANTIL

Se ha visto que el realismo está presente en los dibujos, es probable que con respecto al color suceda lo mismo y que la función ornamental esté acompañada de realismo. El color es decorativo cuando su carácter es ajeno al objeto que representa y puede cambiarse.

El realismo es el concepto que define mejor el dibujo infantil, debido a la naturaleza de sus temas y a los asuntos que trata.

Hay dos clases de dibujo: el dibujo figurativo cuyo fin es representar algo; y el no figurativo que no representa nada para el niño. En tanto que los niños demuestran un mayor interés por las "formas de la vida" se inclinan más por el dibujo figurativo que representaría más las "formas bellas".

En cuanto al idealismo que presentan los niños éste se refiere a la adición de rasgos superfluos al dibujo, que modificarán los rasgos correspondientes a elementos reales con un resultado satisfactorio para el dibujante.

Cuando el niño está dibujando y nota la ausencia de algún detalle, piensa en este de manera obsesiva y trata de incluirlo, olvidándose así de los demás elementos del conjunto.

### REALISMO INTELECTUAL Y REALISMO VIRTUAL

Podemos hablar de realismo intelectual cuando la incapacidad sintética ha sido superada y nada impide que el dibujo infantil sea completamente realista. Según la concepción del niño, para que un dibujo tenga parecido con el modelo, debe contener todos los elementos reales del objeto. Una característica del dibujo intelectual es el uso de subtítulos; en primera instancia lo reproduce por imitación de los adultos o de revistas, pero ésta no es la única razón. En ocasiones, el subtítulo forma parte de la esencia del objeto representado, lo que le da individualidad al objeto; otras veces sirve para llenar un vacío del objeto real.

Hacia los ocho o nueve años de edad, el realismo visual se hace manifiesto al excluir procedimientos propios del realismo intelectual: la transparencia es sustituida por la opacidad, el aplanamiento y el cambio de enfoque por la perspectiva; de esta última no se hará una síntesis coherente al primer intento, puesto que es tomado de recursos visuales.

### EL LENGUAJE

Los psicólogos han atribuido al lenguaje la capacidad de las operaciones intelectuales, incluso del pensamiento. Piaget demostró que desde los niveles sensomotores que preceden al lenguaje se elabora todo un sistema de "esquemas" que establecen una serie de estructuras de clases y relaciones. Por ello, sabemos que gracias a las operaciones formuladas por el lenguaje, existe una especie de lógica de las coordinaciones de acciones que implican relaciones de orden y vinculaciones del todo con las partes.

El método instrumental de Vigotski, es en sus propias palabras, " un nuevo punto de vista sobre las relaciones entre el acto de comportamiento y el fenómeno externo". Vigotski explica que, dentro de la relación de estímulo-reacción, planteada por los métodos naturales de la psicología, se debe diferenciar desde este nuevo punto de vista qué es su método instrumental, la relación doble existente entre el comportamiento y el fenómeno externo o estímulo que puede jugar el papel

de "objeto" al cual está dirigido el acto del comportamiento, acto que resuelve una u otra tarea planteada a la persona, que puede ser el memorizar, comparar, elegir, evaluar algo, etc. En otro caso puede jugar el papel de "medio" con ayuda del cual dirigimos y realizamos las operaciones psicológicas para resolver la tarea (memorización, comparación, elección, etc.). En ambos casos, el estímulo recibe una 'significación funcional' diversa. En el primero se le podría llamar convencionalmente objeto, en el segundo "instrumento" (signo) psicológico del acto instrumental.

## EL JUEGO

En los niños de 8 a 9 años de edad, entran a una nueva etapa de juego llamada de *juego de cooperación*, en la que cada niño empieza a preocuparse por el control mutuo y la unificación de las reglas. Sin embargo, éstas no se hacen de manera consciente. Si se les interroga por separado, cada niño aporta diferentes versiones de las reglas del juego. Desde este momento, se considera a la regla como un acuerdo mutuo que puede transformarse pero que es necesario respetar.

Entre los 11 y 12 años surge el *Juego con reglas codificadas* en el que existen reglas establecidas de manera más detallada. Si se les pregunta sobre las reglas del juego, hay una mayor concordancia entre ellos.

A partir de los ocho años de edad, los principios morales del niño surgen como consecuencia de un acuerdo y de un interés común, es decir, tienen su propio sentido, por lo cual son autónomos. Ninguna realidad moral es innata. Lo que aporta la herencia biológica son las tendencias afectivas así como las activas: la simpatía y el temor y las raíces instintivas de sociabilidad, de subordinación y de imitación.

El deber primario que nace de la presión adulta es esencialmente heterónomo, en contraposición a la moral que surge del respeto mutuo y de las relaciones de cooperación, que tienen como base el bienestar común.

## 3. SELECCIÓN DE TEORÍAS PERTINENTES

Con base en uno de los postulados del método instrumental, entenderemos a las piezas de los museos como "instrumentos" que propiciarán que los niños no sólo recuerden el objeto en sí, si no que lo relacionen con su procedencia y así logren un aprendizaje indirecto pues, al verse ante el objeto, lo memorizarán, pero a la vez, lo asociarán con otros objetos o mejor aún, con otros personajes logrando así una 'significación funcional' de las piezas del museo por medio del estímulo lúdico apoyado por ejemplo, en juegos de destreza.

#### 4. CONCEPTOS Y CONOCIMIENTOS

Véase delimitación conceptual primera parte del protocolo.

#### 5. SELECCIÓN DE MÉTODOS PERTINENTES

El juego, como propuesta de aprendizaje y adherencia de conocimientos, será uno de los factores más importantes en el desarrollo de nuestro proyecto.

El juego es un asunto importante, no sólo por el tiempo que los niños le dedican, sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano.

El juego infantil se escenifica en un espacio físico y psicológico aparentemente claro, su referencia no corresponde a lo obvio, ya que invariablemente los niños oscilan entre la realidad y la fantasía.

El juego proporciona seguridad al niño, la actividad lúdica se desenvuelve en el espacio físico, psicológico y temporal que el infante determina. El juego es la dimensión en la que el niño se puede transformar en un superhéroe, cruzando los límites de la aventura a las escenificaciones más comunes de la vida real.

El juego no es una ficción absoluta. Si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por ésta. Así también, el juego es evolutivo, no solamente sirve a los niños para conocerse a sí mismos, sino a conocer también el mundo que los rodea.

Roger Caillois hizo una clasificación del juego que es necesario revisar para mejor entender el concepto general. Él afirma que, existen dos tipos de juegos, que denomina Paidia y Ludus. El primero se refiere a la libre improvisación que presentan los niños al jugar, que se transforma en una fantasía incontrolada.

Por otro lado, el Ludus se refiere a los juegos que constituyen orden y la aceptación de reglas.

Otra clasificación a revisar es la de Roberts, Smith y Kendon, quienes dividen los juegos en tres grandes grupos:

Los de destreza física, en los que se realizan actividades motoras, ejercicio o preparación y en los que el resultado final tiene importancia en tanto que releva la capacidad física de los participantes.

Los de estrategia, que implican tomar decisiones y actuar de determinada manera al evaluar una situación dada, como objeto de tomar resoluciones acerca de la forma en que se va a llevar el juego.

Los de azar, en los cuales el jugador se encuentra a expensas de la suerte.

Dados estos conceptos, es pertinente aclarar que en los juegos que propondremos como parte de nuestro material didáctico se encuentran en su mayoría los juegos de destreza que son los que mejor se amoldan a lo que pretendemos lograr con el uso de juegos que es el lograr el aprendizaje y la conciencia por medios divertidos pero que a su vez requieren cierto esfuerzo intelectual.

**MATERIAL DIDÁCTICO:** Los materiales didácticos facilitan un proceso de enseñanza y aprendizaje siempre y cuando se hayan preparado y seleccionado con

el tiempo debido y que sean lo suficientemente ágiles y variados, utilizados en el momento oportuno.

El uso de material didáctico tiene como fin, la observación, experimentación, el economizar tiempo, objetivizar temas, comprobar hipótesis, incentivar interés, acercar más al niño a la verdadera realidad. Las principales condiciones que debe reunir serían primordialmente el ser interesante y adecuado para la persona en quien se utilice, semejarse lo más posible a la realidad y poseer un valor social.

Como material didáctico entre otros, podríamos contemplar: libros, revistas, periódicos, textos programados, pizarrones para elaborar cuadros sinópticos, ilustrar fenómenos, procesos, carteles, gráficas que puedan servir para representar cualitativa o cuantitativamente un hecho o proceso; ilustraciones como fotografías, murales, grabados; mapas para representar una realidad física o para tratar de realizar una ubicación en espacio determinado.

Dar a conocer la realidad pasada y presente, aunque sin descuidar funciones como recolectar y conservar los valores culturales, funciona como instrumento para dar a conocer la realidad, no solamente tratando de darles diversión y enajenándoles de su realidad.

Hernán Crespo Toral (museólogo): sólo conociendo el pasado podemos proyectarnos al futuro.

## 6. MARCO HISTÓRICO

### PROGRAMA DE COMUNICACIÓN EDUCATIVA

El Programa de Comunicación Educativa surge con la necesidad de conjuntar las estrategias de comunicación oral y escrita, con los diferentes medios con que cuentan los museos: colección, museología, servicios educativos y de difusión para integrar a los diversos públicos que asisten a los museos del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

En sus inicios, los servicios educativos del INAH buscaban contribuir a la educación de la niñez y de la juventud; sin embargo, con el paso del tiempo, surgió la necesidad de enfocar su atención también hacia otros públicos.

En 1952 se creó el primer Departamento de Acción Educativa con la intención de atender a grupos de nivel primaria y secundaria mediante un programa de visitas guiadas a cargo de maestros especializados en historia y cuidadosamente elegidos por la Secretaría de Educación Pública.

Dirigido por el doctor Eusebio Dávalos Hurtado, el Departamento de Acción Educativa estableció un importante vínculo comunicacional con la población estudiantil pero en 1973, bajo la administración del antropólogo Guillermo Bonfil Batalla, el departamento fue cerrado.

Al desaparecer el Departamento de Acción Educativa, se organizó dentro de cada museo un departamento de servicios educativos propio que continuó con la labor

de incorporar los avances pedagógicos y museológicos para mejorar la atención al público.

La asignación de personal de base en esta área comenzó con el Museo Nacional de Antropología e Historia.

En 1983, la Dirección de Museos consideró necesaria la creación del Departamento de Servicios Educativos, Museos Escolares y Comunitarios que junto con los Departamentos de Planeación e Instalación de Museos y Exposiciones Itinerantes, consolidaron esta labor. Durante esta época, los Museos Comunitarios así como los Servicios Educativos se extendieron por todo el país. Al desaparecer los Museos Escolares, el departamento siguió adelante con el resto de los proyectos.

Durante la gestión de la antropóloga Cristina Payán, en la Coordinación Nacional de Museos Y Exposiciones, el departamento pasó a ser el Programa de Museos Comunitarios y Servicios Educativos, dejándole la labor al profesor Miguel Ángel Fernández.

En agosto de 1997, Servicios Educativos organizó la primera exposición a la que se tituló *Ven, te invito al museo, una aventura que no se agota*, la cual reunía material de distintos materiales de los museos del Distrito Federal en dos estaciones del Sistema Colectivo Metro, la cual contribuyó a que los usuarios del metro que no habían tenido una experiencia museística previa, comenzaran a mostrar interés en los museos.

A partir de dicha exposición, se retomó la importancia de contar con un programa de Servicios Educativos con la intención de asesorar y coordinar a las autoridades y actividades dedicadas a dichos fines. En octubre de 1998, se presentó esta propuesta al profesor Miguel Ángel Fernández, quien la aceptó de inmediato, ya que proponía homogeneizar proyectos y estrategias educativas en los museos del INAH.

En enero del '93, se inició lo que se puede denominar una nueva época. El Programa de Servicios Educativos, ocupaba dentro del INAH un espacio propio desligado de otros programas.

Con el nombramiento en el año 2001 del arquitecto José Enrique Ortiz Lanz, como Coordinador Nacional de Museos y Exposiciones, el todavía Programa Nacional de Servicios Educativos, se integró a la dirección técnica de dicha dependencia con el interés de dar los primeros pasos que promovieran el desarrollo de trabajos conjuntos, entre el personal de las subdirecciones de museología, museografía, y servicios educativos.

A partir de la propuesta del proyecto integral, el programa se confrontó con la necesidad de reflexionar sobre su propia práctica de reconsiderar las líneas de trabajo a seguir en materia educativa en los museos del INAH.

Para llevar a cabo este proceso, se revisaron los aspectos teóricos en relación con la pedagogía y la comunicación que en conjunto nos permite analizar como en cualquier proceso de interacción humana, al estar presentes la educación y la comunicación como diálogo, reflexión e interpretación.

#### MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA.

La primera preocupación por conservar los tesoros prehispánicos fue de la Junta de Antigüedades constituida a finales de la época virreinal.

En 1825, el primer presidente de México decretó que se creara el Museo Nacional, institución que estaba destinada a proteger las colecciones prehispánicas y de obras poscortesianas. Para 1865 dicho museo encontró asiento en el edificio que ocupó la virreinal Casa de Moneda, el cual, para esas fechas ya contaba con un acervo arqueológico importante, como la Piedra del Sol y la escultura de la Coatlicue.

En 1910, debido a la falta de espacio en el edificio virreinal, se fundó el Museo Nacional de Historia Natural, y en la Casa de Moneda donde permaneció, bajo el nombre de Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, título que conserva hasta 1939, cuando recibió el nombre de Museo Nacional de Historia.

En 1948 se sometió a una remodelación al integrarse las culturas prehispanicas que encontraban guardadas en las bodegas. El 17 de septiembre de 1964 se inaugura por el Presidente Lic. Adolfo López Mateos, un edificio que fue construido especialmente para guardar el esplendor de las culturas prehispánicas que posee el pueblo mexicano, ubicado en el Bosque de Chapultepec como residencia definitiva y actual del Museo Nacional de Antropología.

La construcción del actual Museo se inició en febrero de 1963, el proyecto estuvo coordinado por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez.

Esta notable obra, combinada con un original estilo arquitectónico cuenta con un excelente funcionamiento. Para su realización en la calle de Milla y el paseo de la Reforma se seleccionaron 70000 m<sup>2</sup>, de los cuales 45000 m<sup>2</sup> están construidos. Bajo una elegante fachada, con el Escudo Nacional enmarcado en la entrada. Se llega al vestíbulo donde se encuentra un patio rodeado por salas de exhibición distribuidas en dos plantas. Dicho patio está adornado con un estanque en donde crece una vegetación similar a la que tenía el lago de la meseta de Anáhuac, en donde destaca el enorme paraguas que sirve de apoyo al techo, que tiene como base una bella columna de metal grabado aprovechada para hacer una fuente invertida.



se almacenan las piezas que no están en exposición permanente, una librería, un archivo con documentos procesado en microfilm y un restaurante.

La singular arquitectura del edificio permite visitar las salas sin mantener un itinerario fijo, pero a pesar de esto, es importante seguir el orden de presentación que nos proporciona la sala de orientación, ubicada bajo el vestíbulo, pues nos permitirá tener una visión general de la presentación del hombre en México desde el Horizonte Prehispánico hasta la Conquista.

Las salas de exposición se extienden a lo largo de dos grandes pisos: el primero comprende trece salas dedicadas a México prehispánico y el segundo esta dividido en diez secciones etnográficas.

El museo cuenta con tres salas introductorias. La primera se encuentra en el atrio del edificio, y que ofrece al público una visión rápida de la historia de México, con apoyo de imágenes, luz y sonido; en la segunda sala se introduce al visitante en cuatro especializaciones fundamentales de la antropología; la tercera y última está dedicada a la etnografía mexicana.

La distribución, disposición y contenido de las salas están situadas alrededor del gran patio y tienen entradas independientes; así es posible visitarlas por separado o bien, empezando por la derecha, seguir un orden cronológico progresivo que se inicia con los primeros descubrimientos de restos humanos y con las primeras expresiones culturales. Pasa después al periodo preclásico, continúa en el periodo clásico y concluye con el periodo posclásico, que a su vez finaliza con la llegada de los conquistadores españoles en 1519.

La planta superior contiene material etnográfico moderno, relacionado con las áreas geográficas y culturales ilustradas con el piso inferior. En cada sala se presentan, con ayuda de vitrinas, maquetas y reproducciones de tamaño natural o a escala reducida las obras.

Entre sus servicios cuenta con Sección de difusión cultural que esta encargada de publicar textos de los ciclos de estudios desarrollados a lo largo de cada año.

Los alumnos de primaria o medias que visiten el museo acompañados de sus maestros son asistidos por la sección de Servicios Educativos, cuyo personal está preparado par explicar de manera adecuada a la edad de los estudiantes, las diferentes salas de exposición, concediendo especial atención a los alumnos de las escuelas elementales.

Existen talleres para los niños donde pueden ejercitarse en el dibujo y la plástica y asistir a representaciones teatrales, proyecciones de películas y charlas dedicadas a ellos. Durante el periodo vacacional se organiza los llamados laboratorios, en los cuales los niños pueden adquirir un conocimiento exhaustivo del pasado de su

levantamiento completo del inventario del patrimonio que alberga. El museo abre sus puertas al público exhibiendo el acervo colonial. El 24 de mayo la Inspección de Monumentos Artísticos e Históricos hace entrega al museo de seis pinturas al óleo que completan la lista de la entrega anterior y el 7 de diciembre remite otro lote de 17 obras más.

#### MUSEO NACIONAL DE LAS CULTURAS

La sede de este museo, albergó en el siglo XVIII a la Casa de Moneda, gracias a la cual, se le dio el nombre al actual Museo Nacional de las Culturas.

A partir del siglo XIX, aumentó el interés por recuperar la historia de nuestro país; entonces las colecciones de antigüedades, que hasta entonces sólo formaban parte de las colecciones de curiosidades de la nación, adquirieron relevancia histórica y científica. Sin embargo, durante la primera mitad de ese siglo, esos acervos eran accesibles para un limitado número de estudiosos. El proyecto de reunir las piezas en un solo lugar y con entrada libre se concretó en 1865 con la inauguración del Museo Nacional de Historia Natural, Arqueología e Historia.

Durante ese mismo siglo adquirieron importancia las ciencias naturales y las humanísticas, el acervo del Museo se enriqueció así como el número de estudiosos que lo visitaban. Gracias a este desarrollo, las disciplinas científicas se especializaron y las colecciones crecieron a tal grado que la sección de Historia Natural se trasladó en 1909 al Museo del Chopo. Gran parte de las piezas de exhibición salieron del edificio de Moneda, que cambió su nombre por el de Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía.

Cuando en 1939 el Castillo de Chapultepec dejó de ser residencia oficial recibió parte de las colecciones del Museo de Moneda para conformar, en 1944, el nuevo Museo Nacional de Historia.

A pesar de estos cambios, el entonces Museo Nacional de Antropología incrementaba su acervo de piezas prehispánicas, que en su mayor parte permanecía guardado en las bodegas. En la década de los sesenta se proyectó construir el Museo Nacional de Antropología e Historia en el bosque de Chapultepec para exhibir las colecciones arqueológicas y etnográficas del país, la obra se construyó en 1964 y en Moneda 13. quedó el Museo Nacional de las Culturas, dedicado a la exhibición permanente de la colección de culturas extranjeras.

Inicialmente las colecciones estaban formadas por objetos donados por los gobiernos de las naciones extranjeras; sin embargo, el acervo era de muy diversa procedencia. Los fundadores del nuevo museo promovieron el canje, donación y compra de nuevas colecciones para enriquecer las salas, convirtiéndolo en único en el mundo.

## EL MUSEO NACIONAL DE LAS INTERVENCIONES

### Breve historia del edificio

El antiguo Convento de Churubusco que actualmente alberga al Museo Nacional de las Intervenciones fue reconstruido en 1676, con el patrocinio del capitán Diego del Castillo y de su esposa Elena de la Cruz. La obra consistió en la reedificación y ampliación de la iglesia y de la pequeña casa de formación que los frailes dieguinos recibieran de la orden franciscana en 1587.

Esa primitiva construcción se había realizado entre 1528 y 1548, siendo uno de los establecimientos pioneros en el sur de la cuenca de México, del primer grupo de frailes franciscanos que arribaron a la Nueva España con el objetivo de evangelizar a la población.

El convento se fundó en 1592. Esta orden religiosa se distinguió por la práctica de la extrema pobreza; el convento de Churubusco funcionó principalmente como colegio para preparar a misioneros y operó como tal hasta principios del siglo XIX, alcanzando su máxima matrícula en el primer cuarto del siglo XVIII, con un promedio de 50 aspirantes al hábito por año.

### Historia del Museo Nacional de las Intervenciones

Con base en el Acuerdo de la Secretaría de Educación Pública, firmado por el secretario del Ramo, Fernando Solana y publicado en el Diario Oficial de la Federación el 11 de septiembre de 1981, se creó el Museo Nacional de las Intervenciones, dependiendo del Instituto Nacional de Antropología e Historia, en el Ex-Convento de Churubusco, con el objeto de reunir, exhibir y divulgar el acervo cultural e histórico relacionado con las intervenciones extranjeras que ha sufrido México.

En el mismo acuerdo se establece que el acervo se constituirá con los bienes vinculados a los hechos de las intervenciones, provenientes de las colecciones del propio instituto y que se procuraría enriquecer con nuevas adquisiciones.

Siendo el director del Instituto el Profesor Gastón García Cantú, el Museo Nacional de las Intervenciones fue inaugurado por el presidente de la República, José López Portillo, el 13 de septiembre de 1981.

La vocación primordial del museo es prestar un servicio a la comunidad, principalmente al sector educativo. El eje de la política del Museo Nacional de las Intervenciones es la conservación, la investigación y la divulgación de la memoria histórica, tanto de la relativa a Churubusco, como de aquella que se refiere a la lucha de resistencia contra las agresiones armadas extranjeras, en la cual el Ex-convento fue uno de los escenarios y por lo cual se convirtió en un sitio histórico.

El Museo Nacional de las Intervenciones es de carácter histórico porque explica procesos de la historia de México en orden cronológico abarcando un horizonte de poco más de cien años (1810-1917). Los hechos se presentan desde la perspectiva de las agresiones armadas sufridas por México, ubicándolas en su contexto interno y externo.

A través de sus contenidos se hace énfasis en distintas ideas y conceptos que son los hilos conductores de la exposición. Estos conceptos rectores son: intervencióón, resistencia, soberanía nacional, Estado nacional, y los principios de autodeterminación, no intervención y solidaridad internacional.

Los contenidos históricos se explican a través de objetos originales y de reproducciones, integrados a una museografía sencilla y respetuosa de los elementos arquitectónicos, desde el punto de vista visual.

El acervo del museo está constituido por dos colecciones básicas: la primera es la "Colección Churubusco", en la que se encuentran objetos prehispánicos y coloniales que proceden del propio sitio, así como de la Escuela Nacional de Bellas Artes, de la Iglesia de la Piedad, del convento Augustino de Actopan y de donaciones de particulares. También pertenece a esta colección el archivo histórico del Ex-convento con documentación de los siglos XVII al XIX. La segunda es la "Colección Museo Nacional de las Intervenciones" que congrega objetos que en su momento fueron base de la exposición permanente del Museo Histórico de Churubusco, procedentes del Museo de Artillería y de donaciones de particulares, así como de los objetos que se requirieron para montar la actual exposición permanente y que provinieron tanto de diferentes dependencias del INAH, como de adquisiciones, donaciones y préstamos de particulares.

## MUSEO NACIONAL DE HISTORIA

El Museo Nacional de Historia es una institución cuyo fin primordial es la conservación, estudio y exhibición de elementos de la cultura que el pueblo mexicano produjo durante el período histórico comprendido entre la caída de la Gran Tenochtitlán y la Revolución Mexicana. Está ubicado en el Castillo de Chapultepec lugar que tiene un pasado histórico muy significativo.

El Castillo de Chapultepec lo mandó a construir el virrey Bernardo de Gálvez en el año de 1785 para que fuera una casa de campo de los virreyes de la Nueva España. La edificación estuvo a cargo de los ingenieros Francisco Bambitelli y Manuel Agustín Mascaró.

Las obras comenzaron con el desmonte del cerro y con el acarreo de los materiales que se requerían. La casa debería de tener, además de las habitaciones para sus huéspedes, caballerizas, viviendas de criados, jardín, patios, etc.

Para 1787, en la planta baja ya se habían techado y enladrillado las habitaciones de la secretaría del virrey, las de la servidumbre, así como las cocinas, los servicios y los cuartos para huéspedes. En la planta alta, un salón junto a un oratorio, el

país. Entre las actividades de la sección de Servicios Educativos están las publicaciones de folletos, la realización de filmes culturales, etc.

#### MUSEO NACIONAL DEL VIRREINATO

Llegada de la Compañía de Jesús a la Nueva España y a Tepotzotlán

Los integrantes de la Compañía de Jesús arribaron a la Nueva España en 1572 con el objetivo de apoyar las labores de evangelización y la educación de los hijos de españoles que habitaban las ciudades recién fundadas. En el año de 1580 arribaron al pueblo de Tepotzotlán.

Fundación de los tres colegios de Tepotzotlán .

En ese año establecieron un colegio de lenguas indígenas para los jesuitas y poco tiempo después fundaron también el Colegio de San Martín, para los hijos de los indígenas nobles. Por último crearon en esta entidad el Colegio Noviciado de San Francisco Javier, pues el ambiente invitaba a los novicios a la reflexión y al estudio.

En 1767 el rey Carlos III expulsó a los jesuitas de todos los reinos españoles. El inmueble que albergó los tres colegios de Tepotzotlán quedó abandonado hasta 1774, año en el que el arzobispado creó en él un Colegio Seminario de Instrucción, Retiro Voluntario y Corrección para los clérigos que funcionó pocos años. En 1933 fue nacionalizado y en 1964 se estableció en él el Museo Nacional del Virreinato.

Esta parte señala los procesos más importantes dentro del siglo XX por los que pasó el inmueble y sobre todo en lo que ya se refiere al museo.

Por acuerdo presidencial del 12 de abril, girado por la Secretaría de Gobernación, el ex colegio de Tepotzotlán es declarado monumento nacional, quedando a cargo de la Inspección de Monumentos Históricos, dependiente de la Secretaría de Justicia e Instrucción Pública. El 24 de julio, mediante el acta correspondiente, con base en la fracción segunda del Art. 27 constitucional, y del acuerdo del 12 de abril, las autoridades de la dirección de Bienes Intervenidos de la Secretaría de Hacienda, proceden al levantamiento de los sellos y a la recepción del ex colegio. Jorge Enciso, Inspector de Monumentos Artísticos, ordena se realicen algunas obras de reparación del ex colegio para acondicionarlo como museo. El 10 de agosto, mediante acta levantada ante el juez de distrito del Estado de México, José M. Gleason, como apoderado de la Compañía Hispano americana de Inversiones e Hipotecas, promueve un juicio de amparo contra las autoridades que intervinieron el inmueble

El día 1º de enero, en las instalaciones del ex colegio de Tepotzotlán se reúnen Antonio Cortés, Sub-inspector de Monumentos Artísticos e Históricos, Alberto Rodríguez, Presidente Municipal de la población, Agustín Espinosa, como testigo y Juan Antonio Romero, vigilante y conservador del museo, con el fin de que mediante el acta correspondiente, se entregue a éste último el Museo de Tepotzotlán, que comprende la Iglesia, capillas adjuntas, atrio y edificio conventual y objetos que en él existen, señalándose que se deberá proceder a la brevedad al

despacho del virrey y sus habitaciones que comunicaban con el jardín elevado donde hoy se ubica el Alcázar. A la muerte de Gálvez, fue nombrado virrey don Manuel Antonio Flores, quien recibió la orden para suspender los trabajos y subastar el Palacio de Chapultepec. Al no haber compradores, se organizaron corridas de toros con el fin de recabar el dinero solicitado por la Corona y conservar el Palacio para fines públicos. En 1806 se vendió al Ayuntamiento de México. Ya para esas fechas el Palacio de Chapultepec había sido denominado *Castillo* por Alejandro Von Humboldt en su visita a México en 1803, nombre que conserva hasta nuestros días.

Fue hasta 1833 cuando se decretó que fuera la sede del Colegio Militar, después de hacerle varias adaptaciones comenzó a funcionar en 1843, cuatro años más tarde fue bombardeado por el Ejército Norteamericano en las batallas del 12 y 13 de septiembre.

En 1864, cuando llegaron a México Maximiliano y Carlota decidieron construir su residencia imperial al rededor de la parte oriental del Castillo. Tras la caída del imperio en 1867, el edificio vuelve a quedar abandonado. Será hasta 1876 cuando se instala aquí el Observatorio Astronómico, Meteorológico y Magnético, mismo que permanecerá hasta 1883.

En 1882 se hacen nuevas adaptaciones arquitectónicas para albergar por segunda vez el Colegio Militar y preparar las habitaciones de la residencia presidencial, que figurará como tal hasta 1934.

El general Lázaro Cárdenas, presidente de la República Mexicana lo destinó por decreto en 1939, cuando funda el INAH, para ser la sede del Museo Nacional de Historia y el área del Alcázar como museo de sitio donde se muestre a los visitantes cómo vivieron los gobernantes.

## 7. DESCRIPCIÓN OBJETIVA DEL PROBLEMA

En la etapa anterior, se elaboró la delimitación conceptual, espacial y temporal del problema, así como el diagnóstico, el pronóstico y la oración tópica. Consideramos reajustar sólo algunos aspectos del pronóstico debido a que se llevó a cabo un análisis de objetivos y por consiguiente una mayor delimitación de los mismos, los cuales se enunciarán más adelante.

### Pronóstico

La situación de la institución (museos nacionales del INAH) dentro de un año sin la intervención del trabajo de diseño seguiría siendo la misma que hasta ahora.

Los niños seguirán asistiendo a los museos (en la mayoría de los casos) por mandato de sus profesores, más que por gusto propio, a copiar información que no entienden, además de que el vocabulario empleado en las cédulas resulta complejo para ellos y por lo cual se nulifica el aprendizaje.

Para tener información, los niños deben comprar copias o folletos de las salas de los museos, que si bien contienen información útil, no son atractivos ni están diseñados

pensando en los niños y aunque son relativamente baratos, en suma representan un gasto importante.

Por otra parte, los museos seguirán careciendo de material para niños de 8 a 12 años.

La propuesta es la colección de libros infantiles para museos del INAH que además de contener imágenes e información sobre las salas, ayudarán a entender la importancia de los museos de manera atractiva. La información estaría sintetizada con ayuda de especialistas en el tema, lo que ayudará a la mejor comprensión de los contenidos y por tanto dará lugar al aprendizaje de manera lúdica (con acertijos, "corta y pega", estampas, etc.) con lo cual los niños se sentirán tomados en cuenta.

Cada libro tendrá un costo accesible y resultará más útil que las fotocopias o folletos que actualmente adquieren.

Cada libro invitará a visitar los otros museos participantes en la colección.

## 8. DEFINICIÓN DEL EMISOR Y RECEPTORES

Como se había mencionado en la primera etapa del protocolo, el emisor del mensaje o el demandante es la institución que a continuación se menciona. Se enumeran sus objetivos, así como los que tenemos como parte del equipo de diseño para esta colección y los que se pretenden alcanzar en los niños de 8 a 12 años que representan los receptores del mensaje.

Objetivos institucionales (Coordinación del Programa Nacional de Comunicación Educativa)

Difundir los contenidos de los museos para la atención a públicos diferenciados, especialmente escolares.

Publicar materiales didácticos a niños de 8 a 12 años que servirán como medios para generar aprendizajes significativos relacionados con los museos.

Contribuir a la homogeneización de la imagen e identidad de los cinco Museos Nacionales del INAH, a través de la realización de un material didáctico impreso.

Objetivos de diseño por parte del equipo.

Contribuir a resolver, mediante la elaboración del material didáctico impreso, una necesidad social.

Diseñar un material editorial de calidad en forma y contenido para nuestro público (niños de 8 a 12 años de edad) que contribuya a su aprendizaje.

Materializar la publicación del proyecto editorial, cubriendo el aspecto conceptual, formal, técnico y de uso y aplicación.

CONCEPTUAL: Desarrollar una investigación teórica que nos permita conocer y abordar las necesidades de nuestro público para proponer soluciones a la demanda previa de la Coordinación del Programa Nacional de Comunicación Educativa.

FORMAL: Aprovechar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño y aplicarlos para la mejor obtención de resultados del proyecto.

TÉCNICO: Conocer las distintas alternativas de producción para que de manera comparativa se haga una propuesta que beneficie a los intereses de nuestro demandante.

USO Y APLICACIÓN. Lograr la publicación del material editorial y su efectiva distribución en los cinco museos nacionales y librerías.

Objetivos educativos en los niños.

Generales:

Proporcionar a los niños una herramienta que motive al aprendizaje de su historia y cultura.

Contribuir con los museos en la labor de difusión de nuestra historia y cultura.

Particulares:

Contribuir a reforzar su identidad nacional y conciencia histórica.

Contribuir a que los niños valoren el patrimonio cultural que los museos les otorgan.

## 9. ESTUDIO DE LA MEZCLA DE PÚBLICOS

En este apartado se incluirá una serie de estadísticas de visita de cada uno de los cinco museos, así como el resultado de encuestas elaboradas en los mismos a fin de presentar datos sobre las piezas importantes de cada sala que nos servirá como base para el contenido de nuestra colección. Estos datos se compararán con los proporcionados por la Coordinación de museos en conjunción con los departamentos de Servicios Educativos de cada Museo. Sin embargo, esta información aún no ha sido completada, por lo que se incluirán los datos que hasta el momento se han recopilado. Claro está, que se seguirá con el proceso hasta finalizarlo.

### MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

Las siguientes cifras fueron proporcionadas por el departamento de Servicios Educativos del Museo nacional de Antropología, corresponden a los meses de más alta demanda del presente año.

#### POBLACIÓN ATENDIDA POR SERVICIOS EDUCATIVOS (estudiantes en general)

Agosto	80,078
Septiembre	173,694
Octubre	185,553

De las cifras anteriores, los siguientes datos corresponden a estudiantes de nivel preescolar a secundaria.

Agosto	1049
Septiembre	2815



Octubre 8796  
Noviembre 7953

El promedio de niños que son atendidos por asesores en visitas guiadas son:

Turno matutino: 120

Turno vespertino: 80

Estas cifras se deben también al número de personal que varía en los dos turnos. En la mañana laboran 12 asesores mientras que en la tarde sólo 3.

#### VISITA GUIADA. NÚMERO DE ALUMNOS POR GRUPO

Preescolar	15-20 niños
Primaria	40 niños
Secundaria	40 niños
Educación especial	10-15 niños

LAS SALAS MÁS VISITADAS según este departamento son:

Mexica, Maya, Teotihuacán, Introducción a la Antropología

Los días de mayor visita son los martes, miércoles y jueves. El Domingo es el día de mayor asistencia.

Se presentan las gráficas obtenidas de las encuestas, el muestreo es de 30 niños (8 a 12 años) por sala. Por el momento se muestra un avance que como se dijo anteriormente será terminado.

(Ver Anexos )

#### 10. ENTORNO SOCIAL

La situación en la que se vive hoy en día, con respecto a la visita de los museos, adquisición de libros, tiempos y costos de los habitantes de esta ciudad con respecto a los museos es muy peculiar, ya que para poder visitar los museos: Se requiere en mayor medida de una necesidad (generalmente de tipo escolar) para poder asistir a los museos, ya que por gusto propio existe una falta de interés por parte de los pocos visitantes puesto que no hay una cultura de la visita a estereotipo de lugares, prefiriendo otros que a la manera de pensar de esta sociedad mexicana, son de mayor interés, aunque en muchas de las ocasiones con menor contenido. Aunque la entrada a los museos dos veces por semana es gratuita (martes y domingos) y el costo de los otros días es de \$34 (que no es un costo elevado) si se quiere asistir con toda la familia, haciendo un promedio de cinco integrantes, el costo deja de ser accesible prefiriendo gastarlo en otras actividades. El hábito de lectura cada vez sufre más estragos, afectado por una serie de actividades más económicas y distractoras (televisión, videojuegos, deportes, etc.). Los museos en estos tiempos libran una gran pelea con otros lugares de entretenimiento que son más interesantes y atractivos para padres e hijos, ya que los padres juegan un gran papel para que los hijos tengan un interés en asistir a

cierto tipos de lugares, y si a esto le sumamos que las escuelas no fomentan una visita al museo que resulte agradable, ya que mandan a los niños a copiar una interminable lista de cédulas las cuales a los niños les resultan completamente ajenas, puesto que no hay alguien que les explique de qué se trata exactamente el contenido de los museos; para los niños y los padres resulta una experiencia desagradable y en su manera de ver, a la mayor parte de estos les resulta una pérdida de tiempo o una actividad extremadamente tediosa.

Si las escuelas mandan a los niños a visitar los museos, deberían lograr que los maestros tengan un verdadero conocimiento de lo que existe dentro de las salas, dándoles una mayor explicación de cuáles son las piezas más representativas de cada sala sin menospreciar a las otras, explicando que complementa lo que ellos han expuesto.

Respecto a los conflictos políticos existentes, la burocracia en estas instituciones está muy marcada, ya que para poder dar un paso se necesita de una serie de permisos sin los cuales no se puede hacer nada. Como anécdota se puede decir que la primera semana de diciembre hubo una jornada electoral de los trabajadores sindicalizados de los museos, por lo que en algunos, el número de trabajadores y actividades útiles para el desarrollo del proyecto fueron suspendidas y en otros casos los museos fueron completamente cerrados.

No existe una comunicación bien establecida entre la Coordinación de Museos y los museos en sí, teniendo en cuenta que estos desarrollan otras actividades y no están únicamente a nuestro servicio pero que para cada actividad que se necesita realizar, se han solicitado con tiempo y ha habido una serie de complicaciones como mandar faxes avisando de nuestra presencia, reportar que se necesita de su cooperación para la selección de textos e imágenes, hasta se trató de retener las encuestas en uno de los museos por falta de coordinación entre el personal de vigilancia y la dirección de ese museo.

Creemos que estos puntos no deben de afectar el desarrollo del museo, pero sí es necesario aclarar que hay agentes externos a nosotros, los cuales limitan el proceso de investigación.

Tenemos museos repletos de patrimonio, testimonios valiosos de la cultura de la humanidad pero fallamos al convertirlo en bodega de estatuas, cuadros, restos, bodegas llenas de realidad desconocida.

El museo no es un cementerio dedicado a la veneración de quienes nos han abierto el camino, se necesita hacer del museo, no un espectáculo estático como actualmente se presenta especialmente en los países latinoamericanos, sino un espectáculo vivo, un verdadero centro de estudios e investigación y que en tal condición haga conocer al público el origen, la evolución, transformaciones y resultados de la cultura en todos los aspectos, para que conozca, y utilice la realidad para proyectarse a un mejor futuro.

## **11. HIPÓTESIS DE INTERVENCIÓN**

Una forma en que el niño se puede relacionar con su historia y su cultura, es a través del museo.

El museo contribuye a reforzar la identidad nacional y la conciencia histórica.

El niño, a través de su experiencia en el museo obtiene un aprendizaje significativo.

Si se elabora un libro (material impreso infantil de carácter lúdico), que consiga hacerle al niño la visita inolvidable, significativa al museo, entonces, por consecuencia, se cumplirán las tres afirmaciones antes mencionadas.

Si el libro ayuda al niño a relacionarse con su historia y cultura a través del museo, entonces el niño tendrá un aprendizaje significativo.

Si el niño logra una ubicación espacial en el museo, entonces lo lleva a recordar las salas; si recuerda las salas, el niño ubicará alguna pieza u objeto que haya llamado su atención y si, a su vez, recuerda ese objeto, al formar parte de cierta cultura, entonces obtuvo un aprendizaje significativo.

## **12. MENSAJE O MENSAJES QUE SE NECESITAN TRANSMITIR**

Al asistir el niño al museo y adquiriera este libro, la temática que manejan los museos se hará más comprensible al utilizar en él material didáctico que además le ayude a apreciar la visita a los mismos y cumplir con nuestros objetivos previamente señalados.

## **13. ESTRATEGIAS DE INTERVENCIÓN**

La manera de lograr nuestros objetivos es por medio de la realización de cinco materiales de carácter editorial, en los cuales nosotros realizamos el diseño en colaboración con el Programa Nacional de Comunicación Educativa, quien nos apoyará con la información que dicho material requiera, así también, nos guiará en la forma de transmitir el mensaje a manera que el receptor comprenda.

Dicho material contendrá la información que cada museo considere pertinente para el aprendizaje de los niños por medio de una serie de juegos para que les resulten interesantes y divertidos. Así mismo, el material debe ser accesible para la comunidad a la que le interese adquirirlo.

## **14. ALCANCES Y LÍMITES DEL PROYECTO**

Las actividades generales que abarcará el proyecto son:

La investigación de las teorías y métodos pertinentes para conducir al niño hacia un aprendizaje significativo por medio del material didáctico que se elaborará.

La elaboración de una colección de materiales didácticos impresos que, en su primer etapa, constará de dos ejemplares correspondientes a los dos museos de mayor actividad y de mayor asistencia de nuestro público, los niños de 8 a 12 años de edad; estos museos son el Museo Nacional de Antropología y el Museo Nacional de Historia.

Posteriormente, en una segunda etapa, se realizarán los materiales restantes en base a los otros dos previamente diseñados.

El resultado que se espera de este trabajo es, que se logre completar el proceso de diseño editorial para así, concluido el plazo, contar con la prueba tangible del tiempo y el estudio dedicados a este proyecto que será, el producto ya terminado y en proceso de distribución y venta en los museos del INAH.

## 15. SELECCIÓN DE OBJETOS Y MEDIOS

Como parte de la estrategia para invitar a los niños a realizar las actividades que se propondrán en los libros, se decidió emplear ciertos recursos gráficos que estimularán al recorrido del libro.

Es de esta manera que, por medio de tres personajes se logrará este objetivo. Se trata de tres personajes que se presentarán por medio de ilustraciones y que corresponderán a imágenes con las cuales el niño pueda sentirse identificado. Los personajes serán un niño y una niña que aparenten tener 10 años, puesto que ésta es la edad media de nuestro público, y un alebrije que será la mascota de los niños.

El concepto que manejaremos tiene que ver con el nombre de la colección, (De pinta al pasado), pues la premisa que se propone es que, al irse los niños de pinta, se encontrarán con su pasado.

Se planteará que los tres personajes, quieren entretenerse y vivir una aventura y para eso se van a un museo, entrando en él, el alebrije se pierde y los niños comienzan a buscarlo por todo el museo, lo que propiciará que vayan recorriendo sala por sala y se vayan maravillando con el contenido de cada una de ellas. El alebrije, al observar los cuadros y las piezas de las salas, así como sus texturas, formas y colores, irá adoptando rasgos de éstos en su piel, lo que metafóricamente significará que al final del recorrido, se ha encontrado y reconocido en su propio pasado.

Aunado a ésta pequeña historia, se encontrarán datos históricos y juegos que propiciarán aún más la interacción.

A continuación presentamos un listado de los posibles juegos que se incluirán en el primer prototipo:

A partir de una tira con imágenes de pintura y escritura de culturas prehispánicas, se invitará al niño a crear un código en la forma en la que los hacían en la antigüedad.

Se presentarán pinturas o fragmentos de alguna sala, en las cuales, el niño tendrá que encontrar a alguno de los personajes que se encuentre oculto.

Se propondrá realizar réplicas de figuras de barro en papel con una técnica en la cual, remojándose pequeñas tiras de papel, se bañen con engrudo, se cree una pasta y moldearla. Posteriormente se puede pintar con pinceles y pintura acrílica.

Se incluirá un "maratón" de preguntas relacionadas con el contenido del museo. Las fichas de preguntas vendrán en el libro dispuestas para ser recortadas.

Se harán laberintos con formas y colores que remitan a alguna cultura en particular y al final del laberinto se preguntará a qué cultura pertenece.

Se incluirán moldes de papel para recortar y pegar y construir así maquetas de pirámides o inclusive los museos.

El niño se encontrará con un dominó de fichas recortables con imágenes de dioses antiguos u objetos fáciles de identificar.

Habrán también penachos y máscaras para recortar y pegar.

También se propondrá la realización de manualidades en casa, por ejemplo, fabricar un cinematógrafo, un estroboscopio o un ti vivo con materiales de muy fácil acceso.

## EL ALEBRIJE

Se trata de un ser muy nuevo y muy antiguo al mismo tiempo. Es una síntesis del gusto por los colores y los contornos fantásticos, que se manifestaba desde la época prehispánica. En cuanto al material y a la técnica de elaboración, es resultado de una añeja y muy tradicional actividad artesanal en México: la cartonería.

En un barrio ubicado atrás del célebre mercado de Sonora, en la ciudad de México (a un paso de la Merced), nació el alebrije, alrededor de 1905, bajo las manos de un talentoso cartonero: Pedro Linares Jiménez el cual poseía una larga tradición en la artesanía del cartón, herencia de su padre y de su abuelo, en la que se inició a los ocho años.

Así comienza la historia de estas figuras de papel y engrudo que se han vuelto altamente cotizadas en México y otros países.

Todo surgió de un sueño o una pesadilla, según lo contaba el propio don Pedro: "La pesadilla que me dio fue muy fea. Porque me morí, y anduve por montes, barrancas, y otras cosas así. Y en un lugar de esos, donde había un bosque muy elevado, de ahí salían los animales estos, los alebrijes."

Algunos argumentan que el nacimiento de esta artesanía fue un proceso gradual originado por la necesidad de crear figuras más coloridas y atractivas ante la caída de las ventas de otras piezas de cartón. Lo cierto es que los alebrijes de Pedro Linares con el tiempo se convirtieron en elaboradas y vistosas figuras como nunca

antes se habían creado, que le valieron ser reconocido como "el mejor artista del país". Recibió el Premio Nacional de Ciencias y Artes en la categoría de Artes Tradicionales Populares, máxima condecoración que otorga el gobierno mexicano.

Los alebrijes siguen saliendo de las casas Linares: Del barrio de Sonora a Europa y Estados Unidos sin escalas, hasta las más importantes galerías y museos de México y del mundo para codearse con el arte moderno más relevante, y para dejar siempre una excelente impresión del talento artístico de los mexicanos.

Se disfruta su apariencia novedosa, porque ése es el gran encanto de esta criatura que se nutre de la originalidad.

Forma, color y espacio se integran en él de manera armoniosa, desbordante e intensa.

Pero más allá de su aspecto físico, muchos encuentran en el alebrije a un protector, a un guardián que defiende los hogares de males invisibles. Es un símbolo de los monstruos mexicanos, de la volátil imaginación de nuestro pueblo. Para Carlos Monsiváis, "el alebrije es cada vez más animal básico de la zoología fantástica del pueblo". Y Octavio Paz escribió: "Temibles, deliciosos, reptantes, alados, babeantes, con garras, lascivos: los alebrijes provocan, más que nuestro asombro, nuestra complicidad."

Susana Buyo, una alebrijera destacada por su condición femenina, su origen extranjero y su insaciable amor al arte manual, opina sobre los alebrijes: "Me asombra cómo una artesanía tan nueva ha pegado tan pronto y en tantos lugares del mundo. El que la gente de todos los países se identifique con el alebrije tiene mucho que ver con la esencia humana, con el llamado subconsciente colectivo. El alebrije está en nuestros sueños. Todos llevamos uno o varios alebrijes dentro".<sup>2</sup>

Figuras y texturas coloridas múltiples se combinan sin cesar con el pincel en una decoración llamativa y a la vez delicada. La imaginación del creador transforma un animal convencional en una criatura enigmática. Cuanto más extraña y rara sea la figura, más alebrije será.

## 16. TIEMPOS

Cronograma de actividades (Anexo)

## 17. MATERIALES EQUIPO Y PERSONAL NECESARIOS

Para la realización de este proyecto, es necesario definir una serie de requerimientos ya que sin ellos no sería posible su realización. En lo que respecta a

---

<sup>2</sup> Anaya Rodríguez, Edgar. El alebrije y su desgarrado colorido. México Desconocido, agosto 1998. No 58. Año XXII

materiales, se determinará en la siguiente etapa debido a que aún no se cuenta con un *dummy* del cual se pueda partir para una determinación próxima a la realidad. Lo que sí podemos afirmar respecto a este punto es que se está realizando un investigación acerca de costos y estimados de producción, para poder obtener datos reales y que de estos se pueda partir, en pequeña o gran medida, ya que es un punto muy importante para definir el carácter y el material en que se realizará.

Equipo: En este punto ha habido una serie de complicaciones debido a que no se cuenta con un espacio físico dedicado únicamente a la realización de este proyecto por lo que en ocasiones el ponerse de acuerdo no basta ya que se manda ciertos textos por internet, unos no llegan y otros al llegar sufren alteraciones lo cual retrasa al trabajo. Por ello, es importante definir un área de trabajo para trabajar en conjunto debido a la lejanía que hay entre las casas de cada uno de los integrantes.

El equipo que se necesita es el básico:

Una computadora con los programas que se requieren para este tipo de trabajo.

Un scanner, una impresora, un quemador, un zip.

Personal. Por el momento, el equipo trabaja con cinco integrantes ya que las actividades están repartidas en función al número de museos y sólo un integrante del equipo trabaja con dos, debido al cierre temporal del Museo de Historia. Para las próximas etapas es necesario contar con el apoyo de un ilustrador, ya que se pretende que las imágenes sean de alta calidad por lo que queremos contar con alguien que se dedique de manera exclusiva a la ilustración de las imágenes del material. Se requerirá de otra persona que complemente el trabajo que se requiera.

## 18. COSTOS

Debido a la demora en la entrega de la información que se requiere para la realización del *dummy*, los costos no se podrán especificar hasta enero del año entrante.

Fecha-miércoles 12 de noviembre del 2003.

Orden del día-análisis de imágenes para la ilustración de la colección de libros

Boceto para las encuestas.

Lugar-Coordinación de museos.

Objetivos-Definir el carácter de las imágenes a seleccionar.

Que tipo de personajes son los que se requerirán para la colección.

Puntos que debe cubrir la encuesta.

Asesor-Patricia Hernández (Pedagoga); Federico M. (Museógrafo).

Pendientes-Pedir estadísticas a cada uno de los museos a cerca de la asistencia de

Niños; analizar que salas son las que se visitan más; conseguir cita con Gerardo

Kloss

Participantes-todos.

Fecha-Jueves 13 de noviembre de 2003.

Orden del día-Redacción del primer boceto para encuestas.

Lugar-UAM-Xochimilco.

Objetivos-Que las encuestas sean lo más claras posibles arrojando el mejor resultado para nuestra investigación.

Asesor-----

Pendientes-Devolver libros prestados a la coordinación

Llamar al Museo de Culturas para encontrar a la coordinadora.

Participantes-todos.

Fecha-viernes 14 de noviembre de 2003

Orden del día-Revisar junto con los maestros las imágenes seleccionadas para la Colección.

Revisión de o que fue la encuesta que se realizara en los próximos días a cada museo

Lugar-UAM-Xochimilco

Objetivos-Empezar a aclarar la idea que se maneja respecto a las imágenes y los personajes que contendrá la colección.

Asesor-Víctor Muñoz y Francisco Pérez.

Pendientes-Checar horarios y días para la realización de encuestas.

Participantes-todos.

Fecha-sábado 15 y domingo 16 de noviembre de 2003

Orden del día-En estos dos días lo único que se realizó fueron las encuestas a cada uno de los cinco museos y la asignación de cada uno de nosotros a los museos fue hecha desde hace más de dos meses cuando se empezó el proyecto.

Lugar-----

Objetivos-----

Asesor-----

Pendientes-----

Participantes-todos



Fecha-lunes 17 de noviembre de 2003

Orden del día-Revisión de encuestas

Lugar-UAM-Xochimilco

Objetivos-Debido a que en este momento se tienen que entregar una serie de trabajos no referentes al proyecto únicamente se comentó como había sido la experiencia alrededor de las encuestas en cada uno de los museos.

Asesor-----

Pendientes-Checar de manera formal las encuestas.

Participantes-todos.

Fecha-martes 18 de noviembre de 2003.

Orden del día-Únicamente se chocaron pendientes y se aclaró el material que había que presentar al siguiente día ya que se tendría asesoría con los profesores titulares del proyecto.

Lugar\_-----

Objetivos-----

Asesor-----

Pendientes-no olvidar las encuestas para analizarlas al día siguiente.

Fecha-miércoles 19 de noviembre de 2003.

Orden del día-Revisión de encuestas.

Lugar-UAM-Xochimilco.

Objetivos-Analizar los resultados que arrojaron las encuestas.

Asesor-Víctor Muñoz.

Pendientes-Empezar a buscar posibles ilustradores dentro de la misma carrera en el área de ilustración.

A petición del asesor aunque a nosotros se nos estaba pasando este punto y sobre todo por los tiempos y por las cosas que se tiene que hacer a parte del proyecto, empezar a analizar formatos y lo que será el primer Dummy.

Participantes-todos.

Fecha-jueves 20 de noviembre de 2003

Orden del día-Revisión de textos de las revistas "Vagón Literario"

Lugar-UAM-Xochimilco

Objetivos-Dentro de estas revistas hay una serie de artículos que son muy interesantes para nuestro proyecto y que no se habían tomado en cuenta

Asesor-----

Pendientes-Asistir a la feria internacional del libro infantil para ver imágenes y formatos de los libros existentes

Participantes-todos.

Fecha-viernes 21 de noviembre de 2003

Orden del día-este día se planteó tener una asesoría con nuestros profesores pero debido a que algunos compañeros tenían que asistir a sus museos se suspendió la reunión programada para este día.

Lugar-----

Objetivos-----

Asesor-----

Pendientes-Se aclaro que mañana iríamos a la feria del libro juntos y la cita sería las 10:30 de la mañana en la estación del metro General Anaya.

Participantes-todos

Fecha-sábado 22 de noviembre de 2003

Orden del día- Recorrido de la feria del libro

Lugar-CNA

Objetivos- analizar el material didáctico existente para niños, análisis de ilustraciones expuestas. Compra de libros.

Asesor- -----

Pendientes- ilustrador para la colección.

Participantes-todos

Fecha-viernes 28 de noviembre de 2003

Orden del día- Reunión , petición de oficio para encuestas en el Museo Nacional de Antropología.

Lugar-Coordinación de Museos

Objetivos- conseguir el permiso para llevar acabo nuestras encuestas pues anteriormente tuvimos problemas con seguridad en el Museo Nacional de Antropología.

Asesor- Ma. Engracia Vallejo y Patricia Lazarini.

Pendientes- petición de informe sobre las piezas más importantes de cada una de las salas de los cinco museos.

Participantes-todos

Fecha-lunes 1 de diciembre de 2003

Orden del día- Revisión de pendientes para la segunda parte del protocolo.

Elaboración de hipótesis

Lugar-UAM-X

Objetivos- -----

Asesor-----.

Pendientes- encuestas, estadísticas de vista, completar marco teórico, histórico.

Participantes-todos

Fecha-martes 2 de diciembre de 2003

Orden del día- Revisión de hipótesis, continuación de encuestas en Antropología.

Lugar- MNA y UAM-X

Objetivos- información para completar protocolo

Asesor- Francisco Pérez C.

Pendientes- historia de programa educativo, estadísticas de vista de los museos

Participantes-todos

Fecha-miércoles 3 de diciembre de 2003

Orden del día- Recopilación de toda la información recabada por cada integrante.

Lugar-Coordinación de Museos, MNA

Objetivos- Entrega de oficio a dirección del MNA, resultados de las encuestas, formación del protocolo.

Nota: Intervenciones, Culturas y Virreinato cerrados por elecciones sindicales. Debido a esto no se obtuvieron las estadísticas solicitadas anteriormente ni se ha concluido con las encuestas.

Participantes- todos

## 20. BIBLIOGRAFÍA

México INAH. Una visión del Museo Nacional de Antropología. 1979.

Museo Nacional de Antropología. México. Enciclopedia de los Museos, Barcelona, 1973.

La función educativa de los museos. Centro Interamericano de Capacitación Museográfica.

Museo Nacional de antropología. México: Panorama Editorial 1984.

México Desconocido, agosto 1998. No. 58. Año XXII

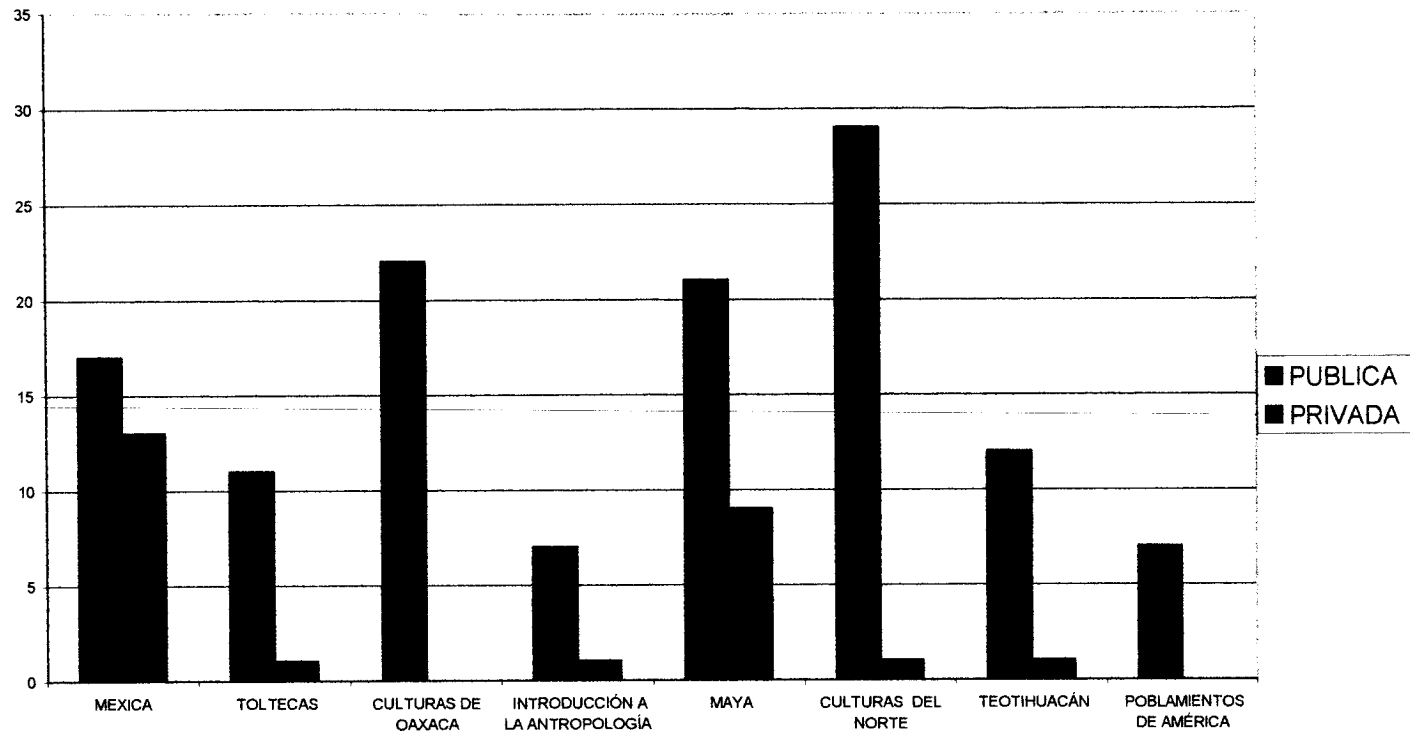
Puziréi. A, El Proceso de formación de la psicología marxista, Progreso, Moscú, 1989.

[www.munavi.inah.gob.mx](http://www.munavi.inah.gob.mx)

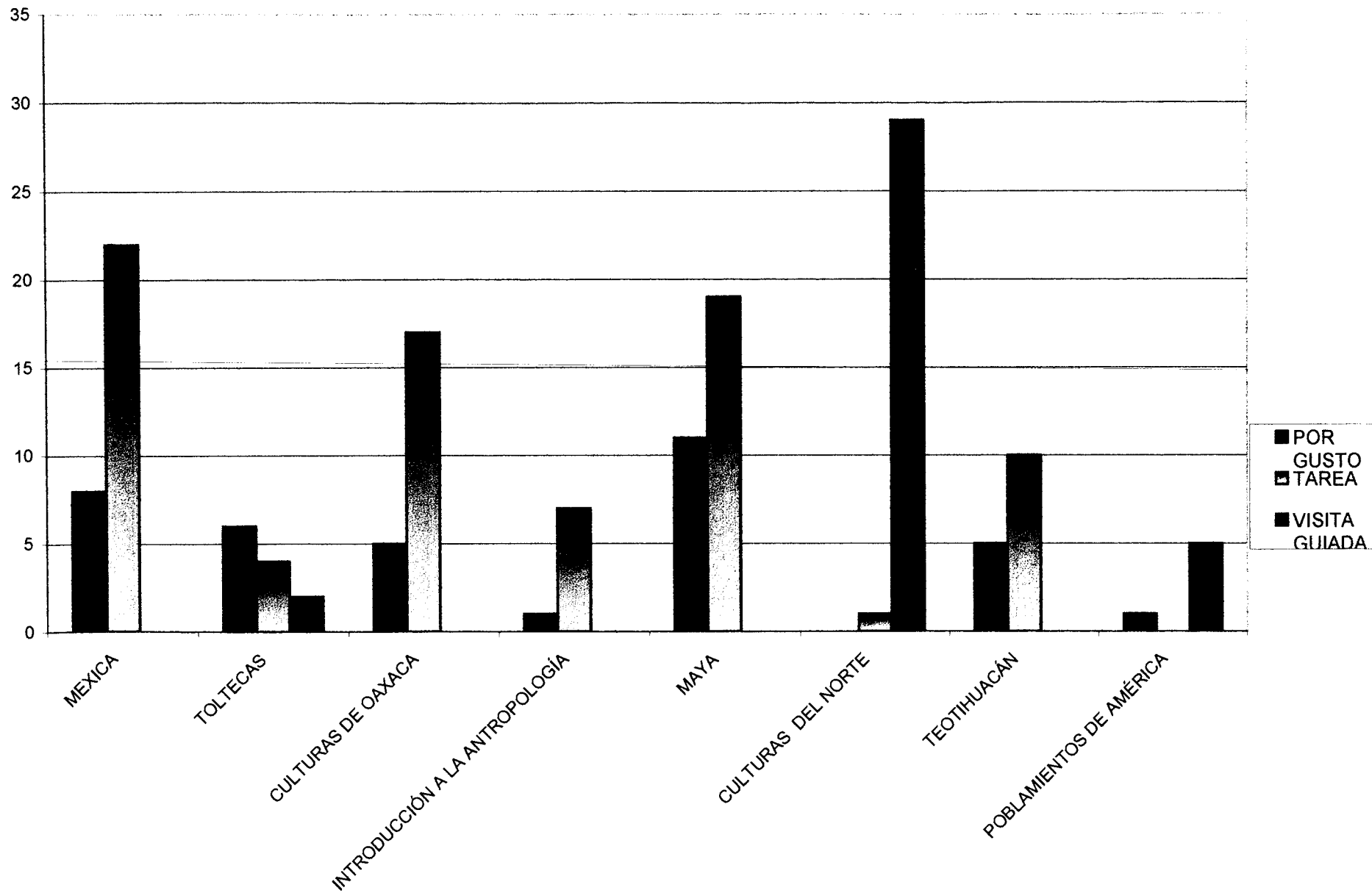
ANEXOS

MUSEO NACIONAL  
DE  
ANTROPOLOGÍA

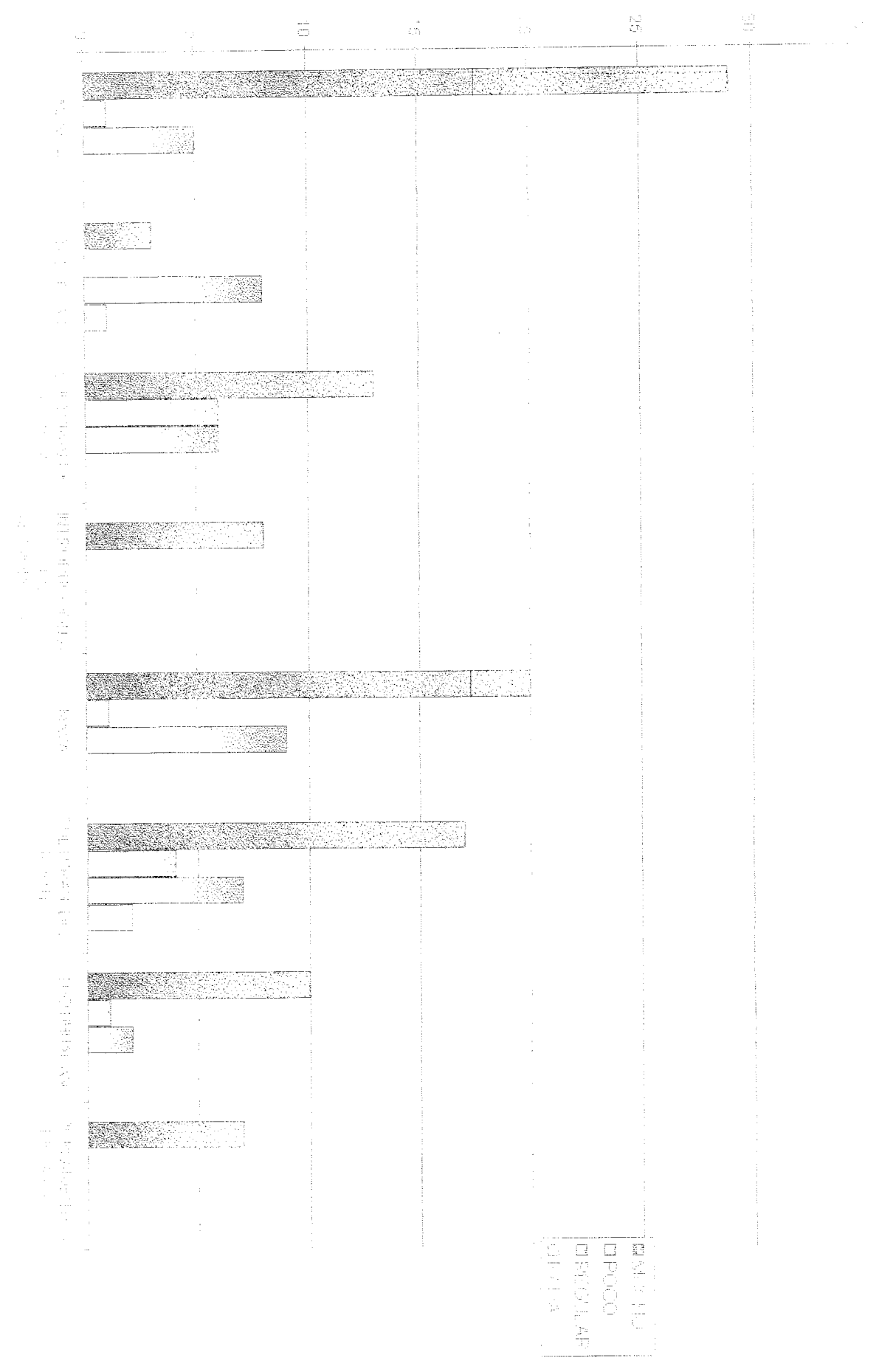
# ESCUELA



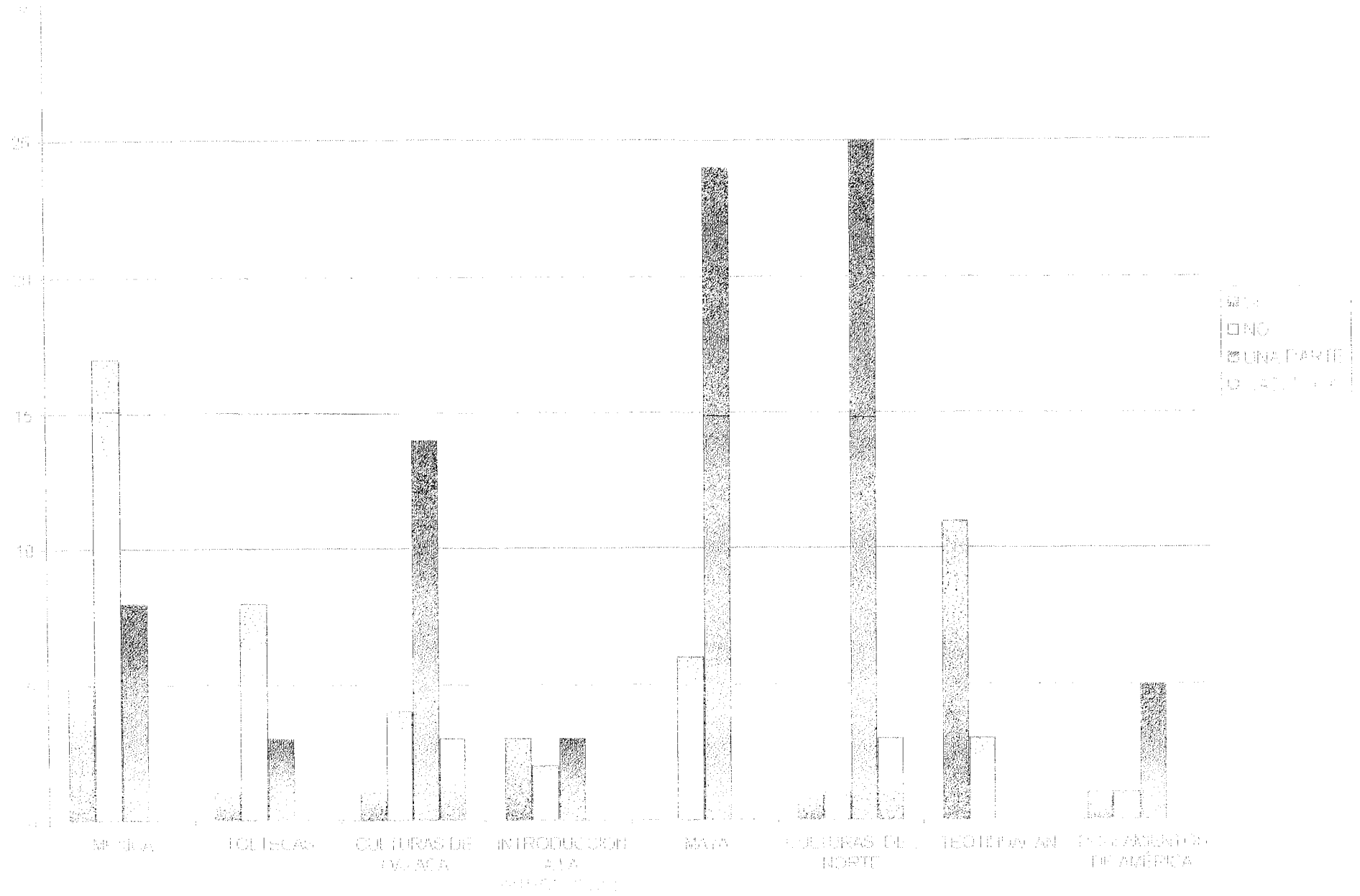
# MOTIVO DE VISITA



# REGISTRACIÓN

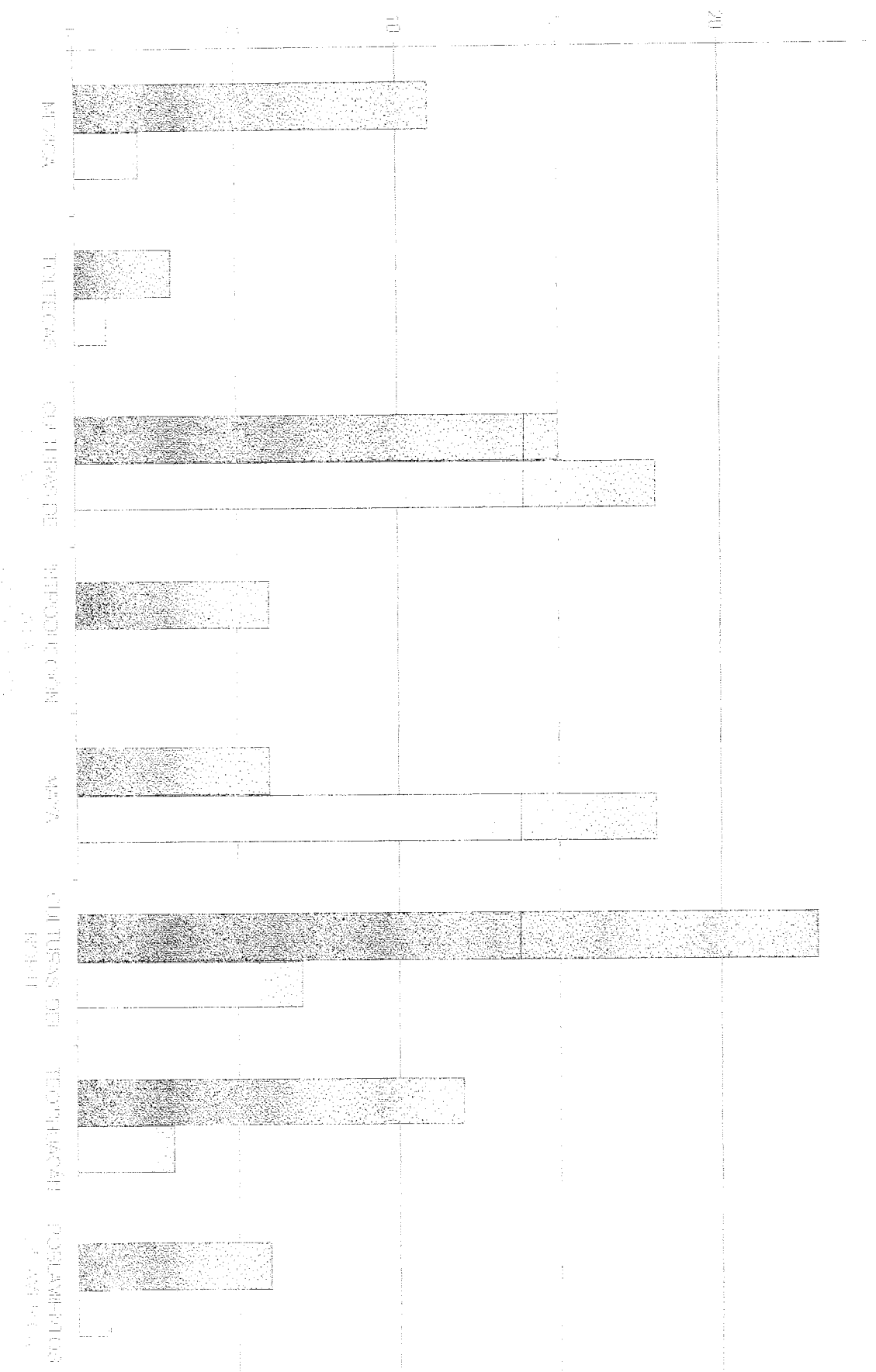


# EXISTENTE E INFORMACION



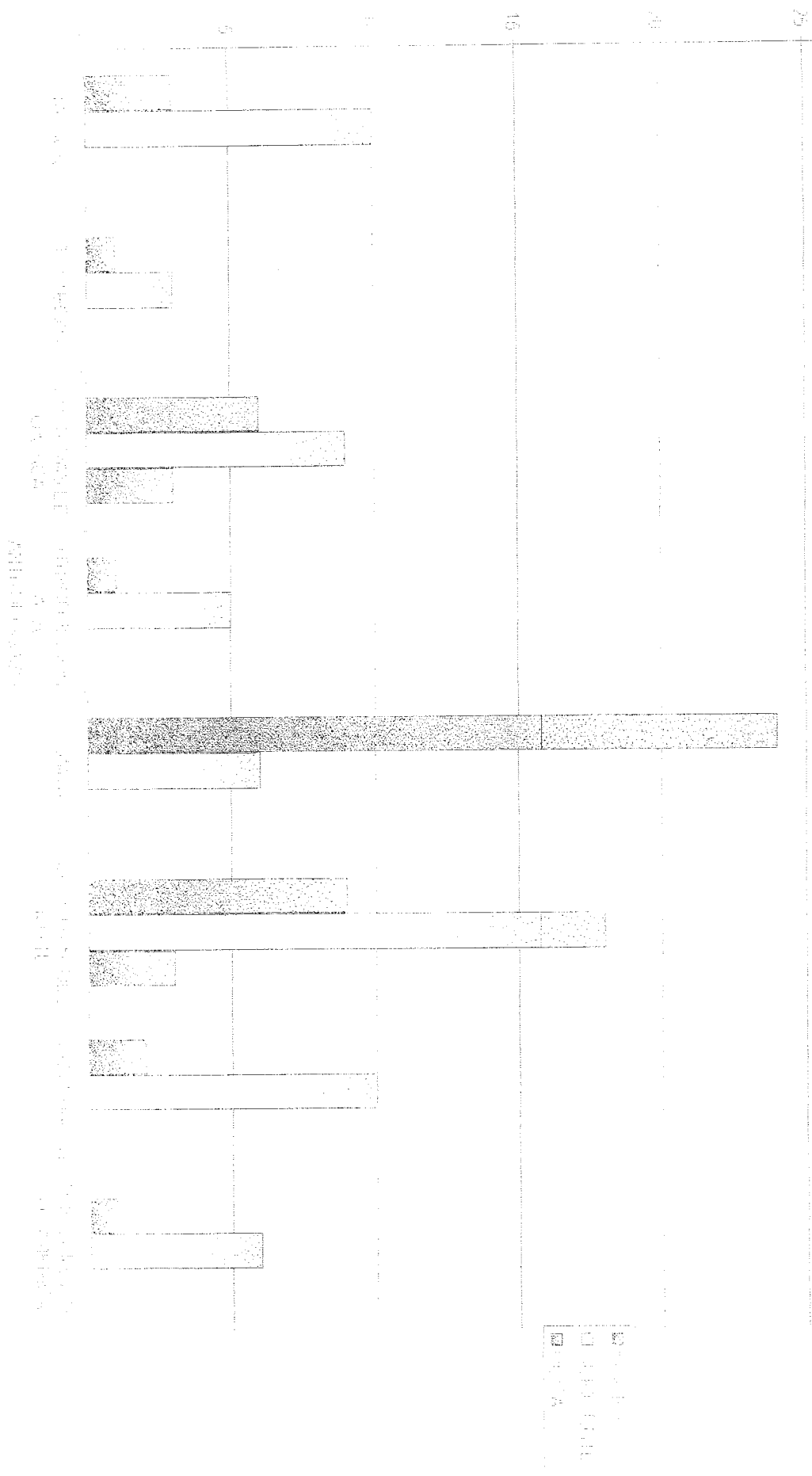


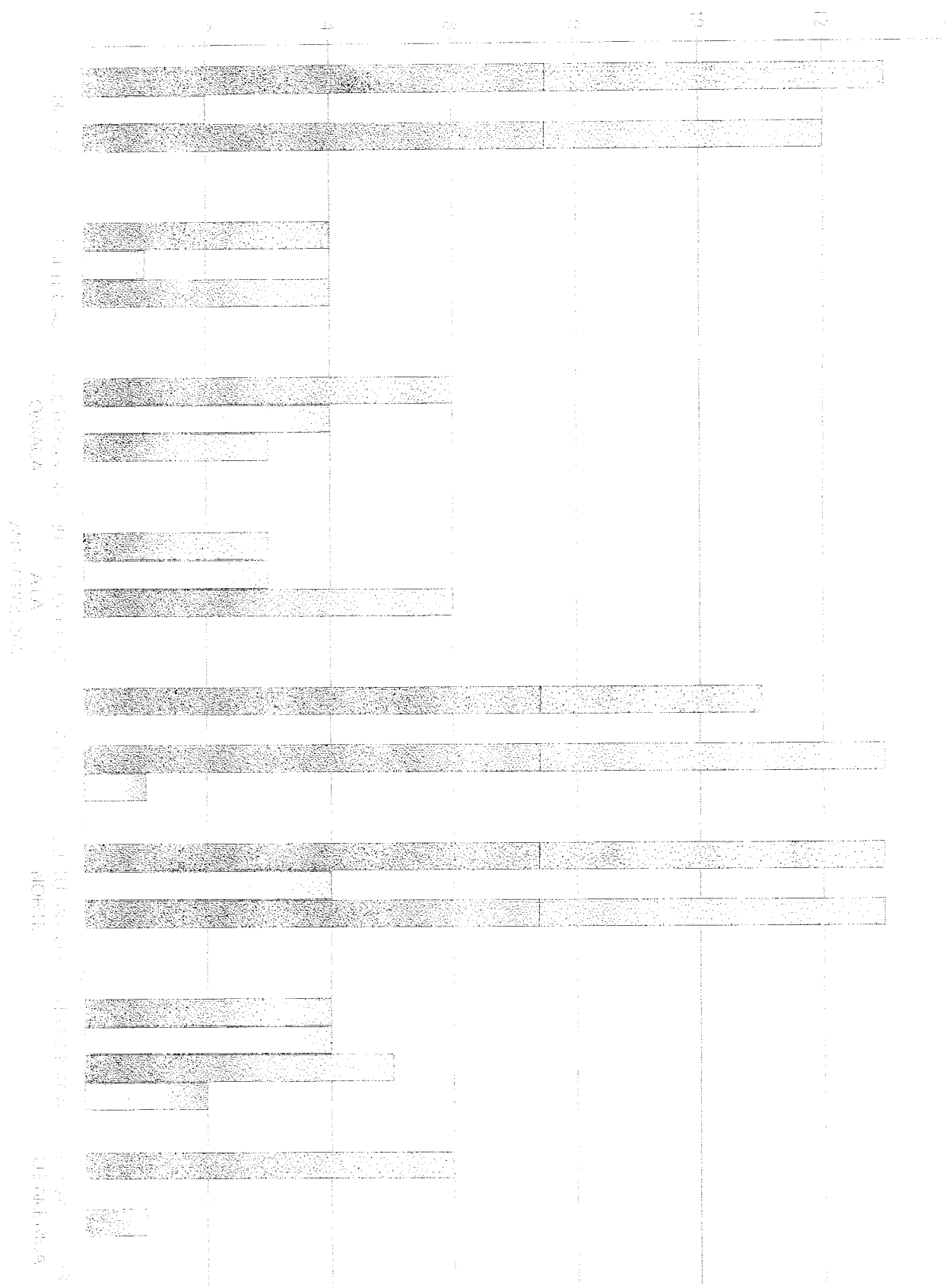
INTERNATIONAL



EXPORT VALUE

# EXPERIMENTAL PROCEDURE





SURFACE WATER  
 GROUNDWATER  
 OTHER



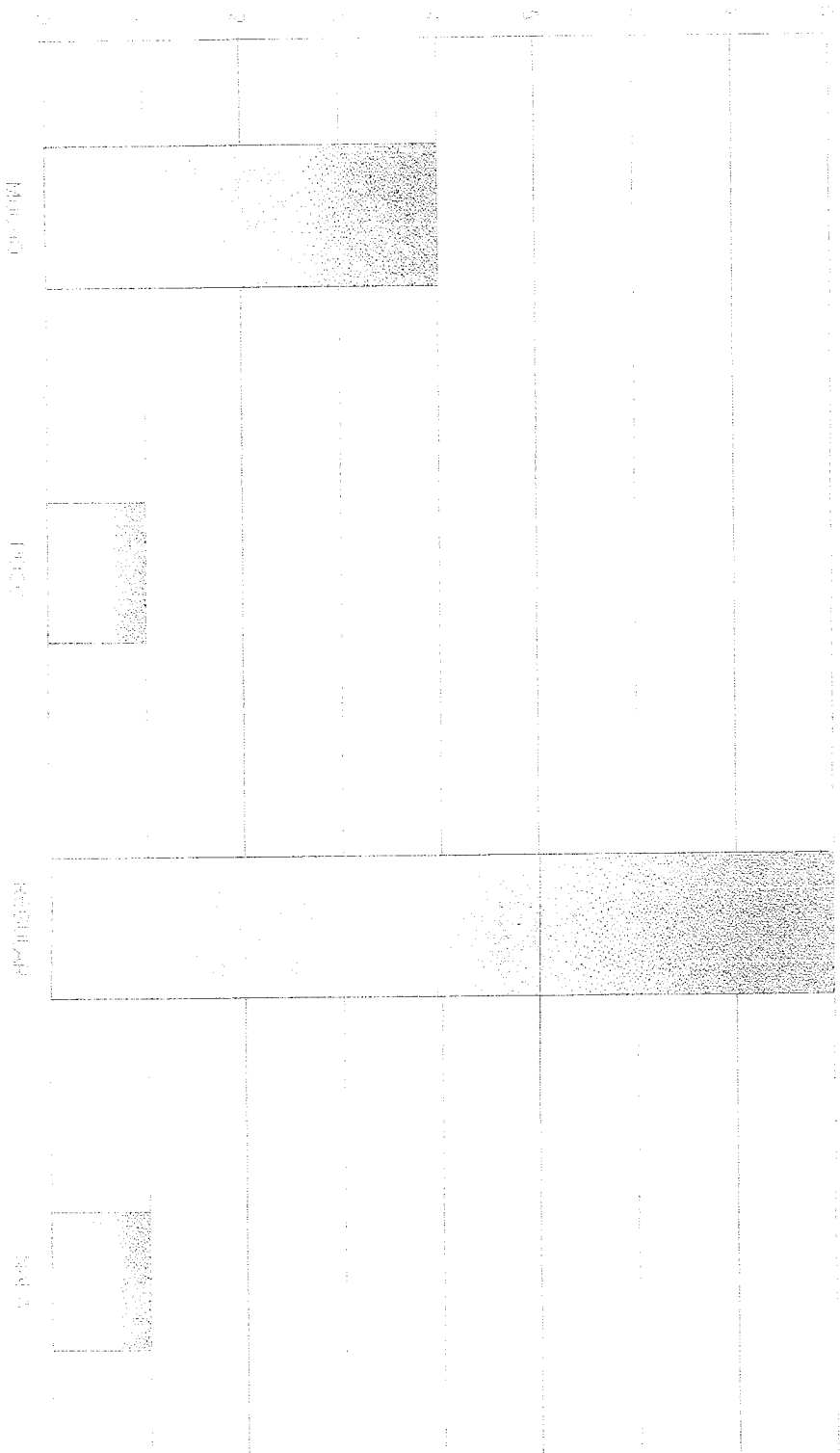
ANEXOS

MUSEO NACIONAL  
DE  
VIRREINATO



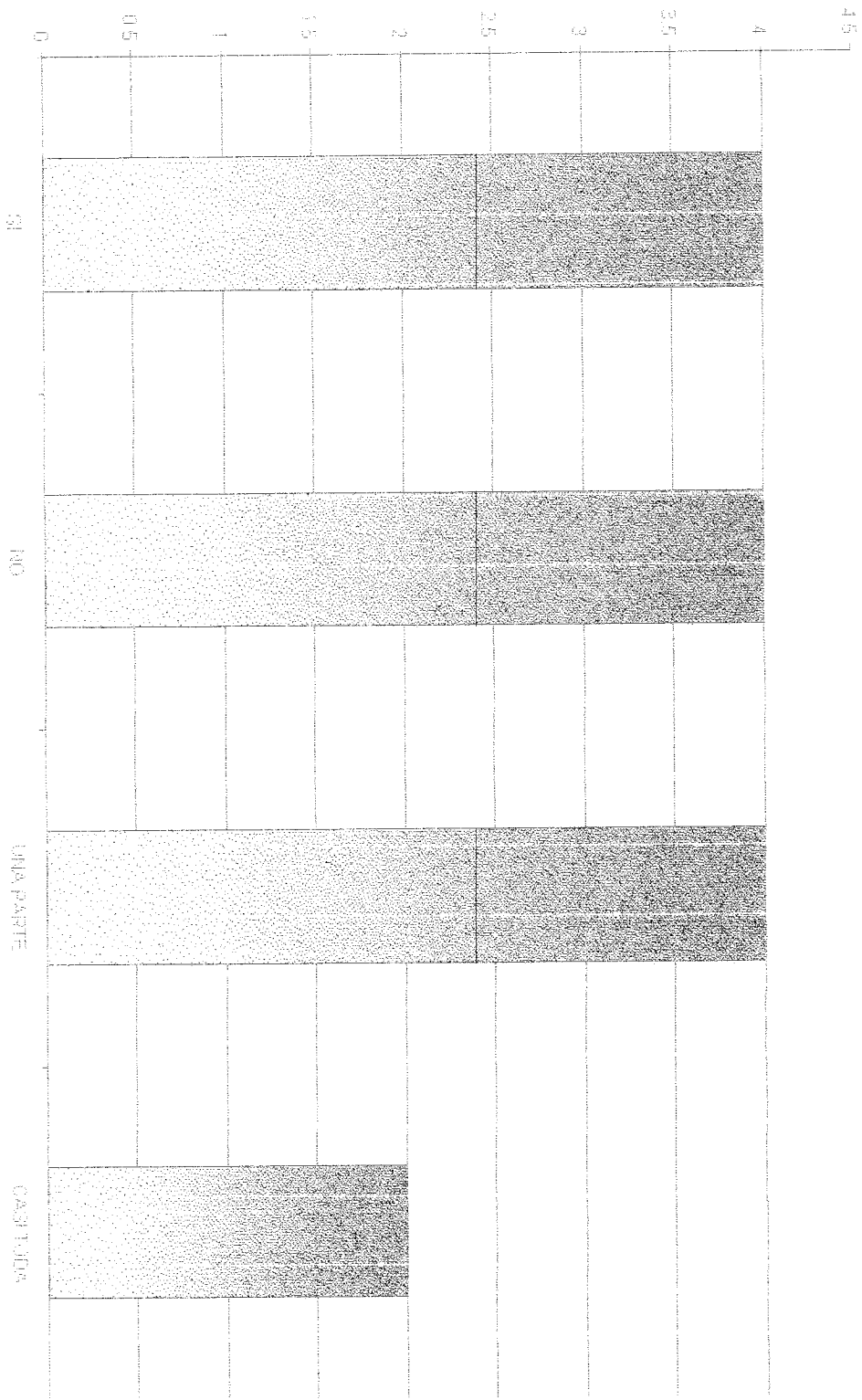


# REGISTRO DE ESTADÍSTICA

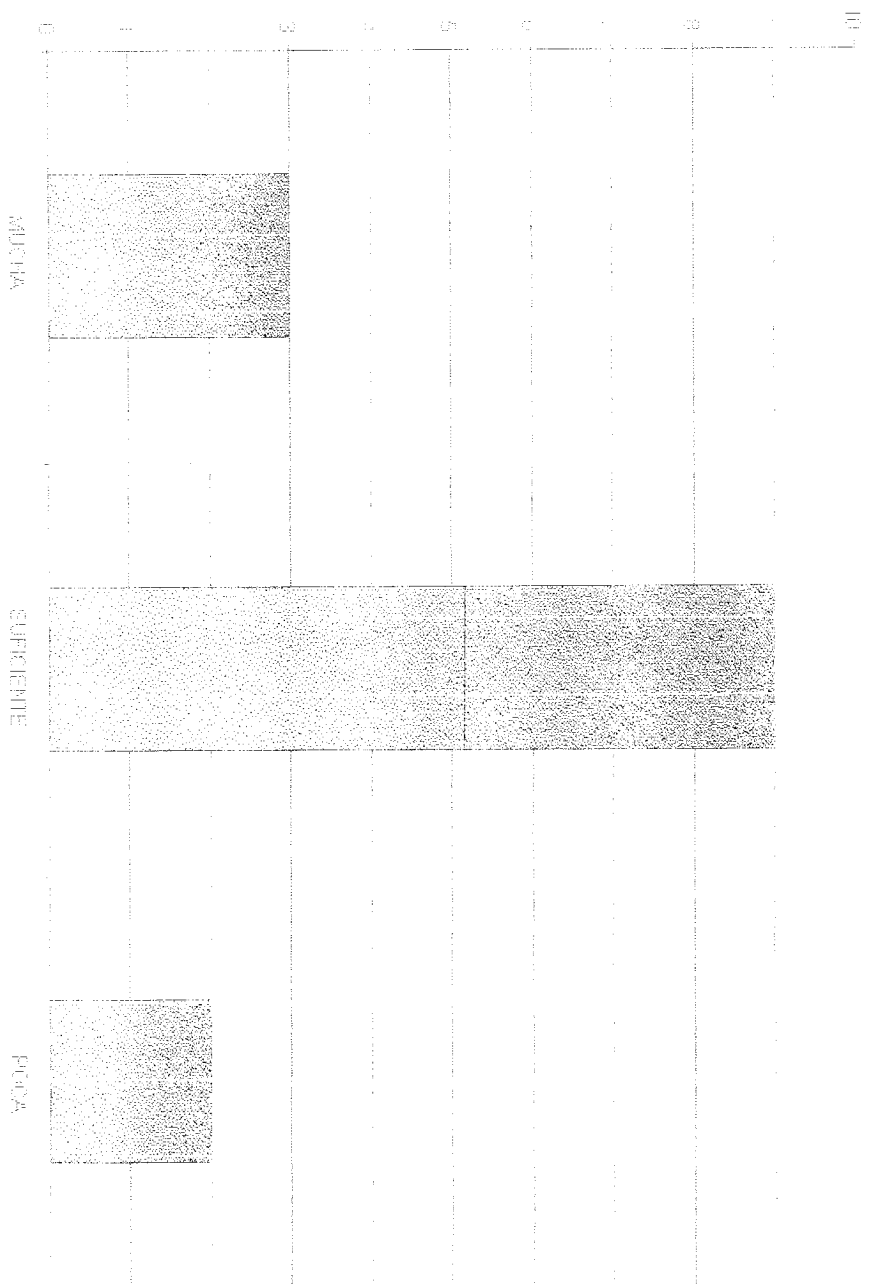




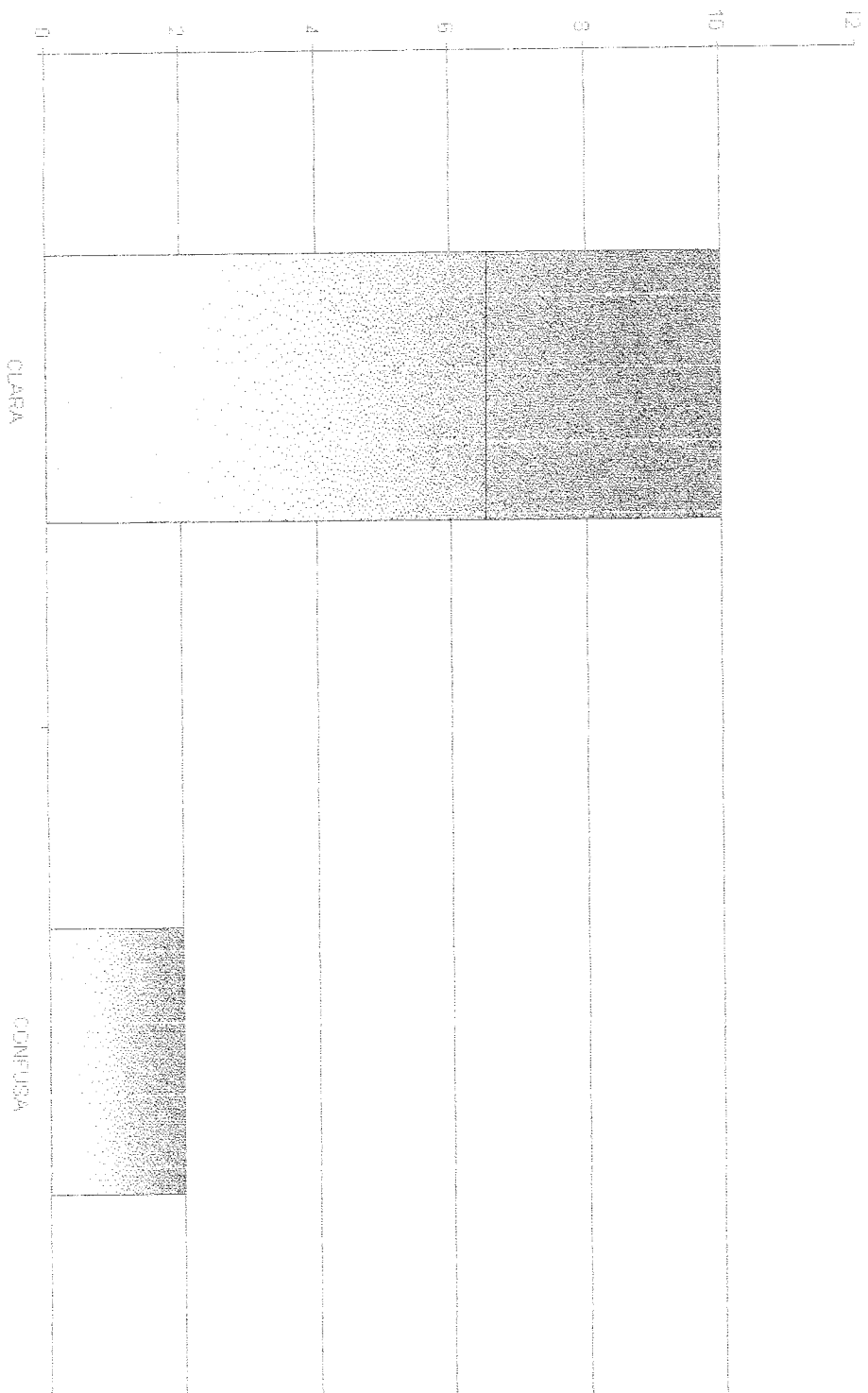
# LEISTE LA INFORMACION



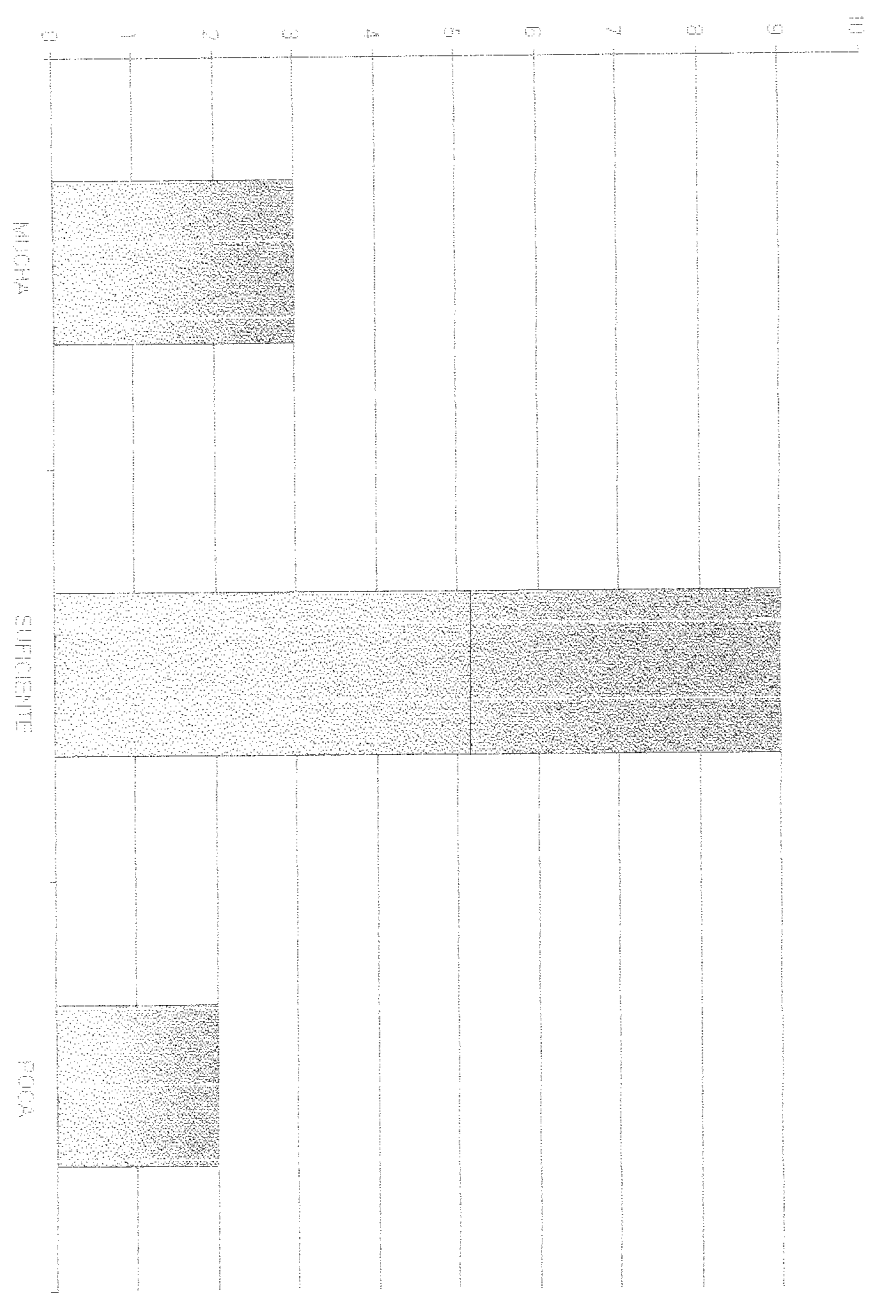
CONSIDERAS QUE LA INFORMACION FUE:



# LA NOMINACIÓN FUE:



CONSIDERAS QUE LA INFORMACIÓN FUE:



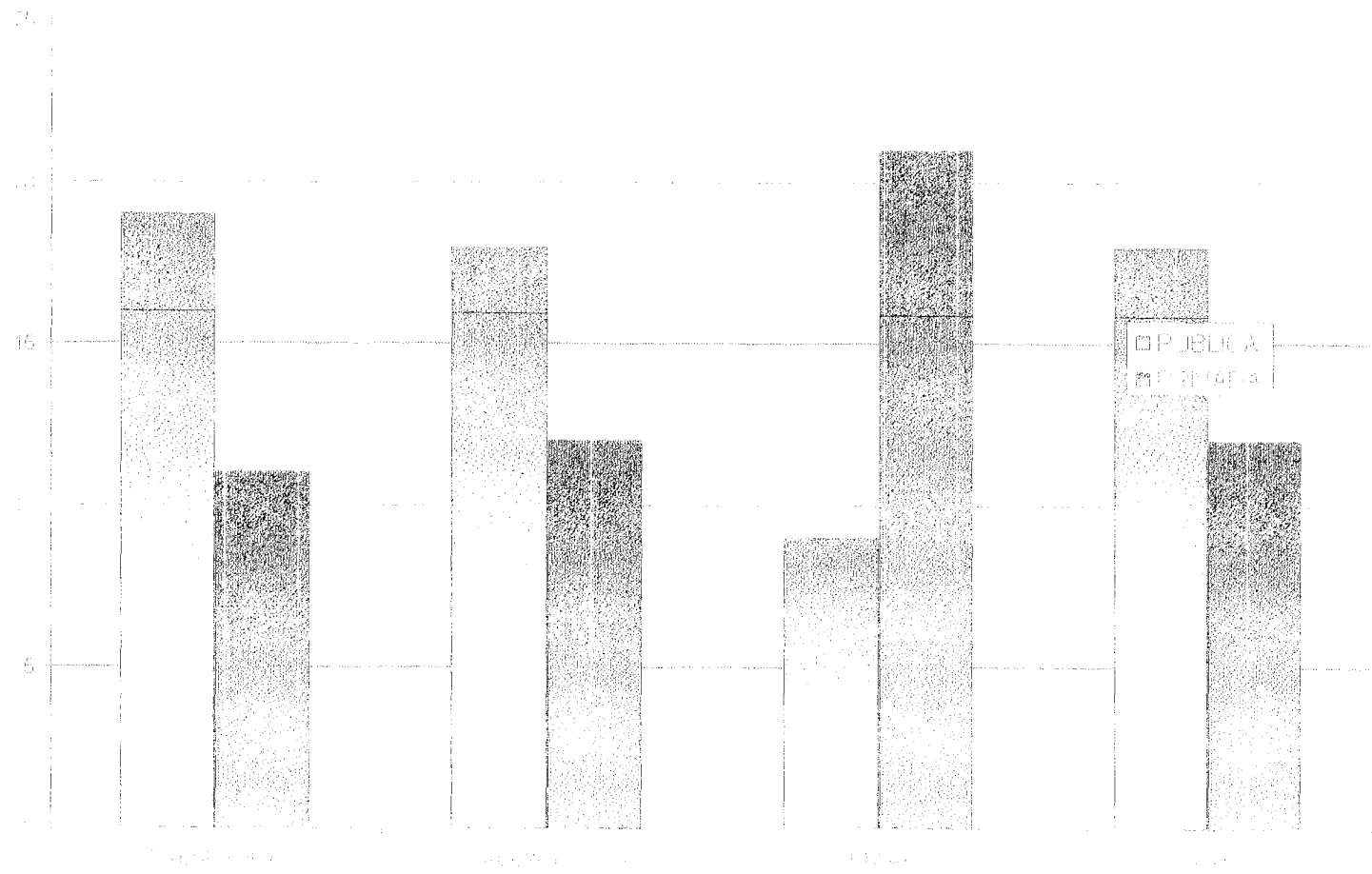
PLAN DE SERVICIO COMUNITARIO DEL MAH

ACTIVIDAD	FECHA	ESTADO	RESPONSABLE
1. REUNION DE ORGANIZACION	15/01/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
2. REUNION DE ORGANIZACION	22/01/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
3. REUNION DE ORGANIZACION	29/01/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
4. REUNION DE ORGANIZACION	05/02/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
5. REUNION DE ORGANIZACION	12/02/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
6. REUNION DE ORGANIZACION	19/02/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
7. REUNION DE ORGANIZACION	26/02/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
8. REUNION DE ORGANIZACION	05/03/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
9. REUNION DE ORGANIZACION	12/03/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
10. REUNION DE ORGANIZACION	19/03/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
11. REUNION DE ORGANIZACION	26/03/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
12. REUNION DE ORGANIZACION	02/04/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
13. REUNION DE ORGANIZACION	09/04/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
14. REUNION DE ORGANIZACION	16/04/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
15. REUNION DE ORGANIZACION	23/04/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
16. REUNION DE ORGANIZACION	30/04/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
17. REUNION DE ORGANIZACION	07/05/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
18. REUNION DE ORGANIZACION	14/05/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
19. REUNION DE ORGANIZACION	21/05/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
20. REUNION DE ORGANIZACION	28/05/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
21. REUNION DE ORGANIZACION	04/06/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
22. REUNION DE ORGANIZACION	11/06/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
23. REUNION DE ORGANIZACION	18/06/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
24. REUNION DE ORGANIZACION	25/06/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
25. REUNION DE ORGANIZACION	02/07/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
26. REUNION DE ORGANIZACION	09/07/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
27. REUNION DE ORGANIZACION	16/07/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
28. REUNION DE ORGANIZACION	23/07/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
29. REUNION DE ORGANIZACION	30/07/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
30. REUNION DE ORGANIZACION	06/08/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
31. REUNION DE ORGANIZACION	13/08/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
32. REUNION DE ORGANIZACION	20/08/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
33. REUNION DE ORGANIZACION	27/08/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
34. REUNION DE ORGANIZACION	03/09/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
35. REUNION DE ORGANIZACION	10/09/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
36. REUNION DE ORGANIZACION	17/09/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
37. REUNION DE ORGANIZACION	24/09/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
38. REUNION DE ORGANIZACION	01/10/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
39. REUNION DE ORGANIZACION	08/10/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
40. REUNION DE ORGANIZACION	15/10/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
41. REUNION DE ORGANIZACION	22/10/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
42. REUNION DE ORGANIZACION	29/10/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
43. REUNION DE ORGANIZACION	05/11/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
44. REUNION DE ORGANIZACION	12/11/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
45. REUNION DE ORGANIZACION	19/11/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
46. REUNION DE ORGANIZACION	26/11/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
47. REUNION DE ORGANIZACION	03/12/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
48. REUNION DE ORGANIZACION	10/12/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
49. REUNION DE ORGANIZACION	17/12/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA
50. REUNION DE ORGANIZACION	24/12/2010	COMPLETADA	DR. J. GARCIA

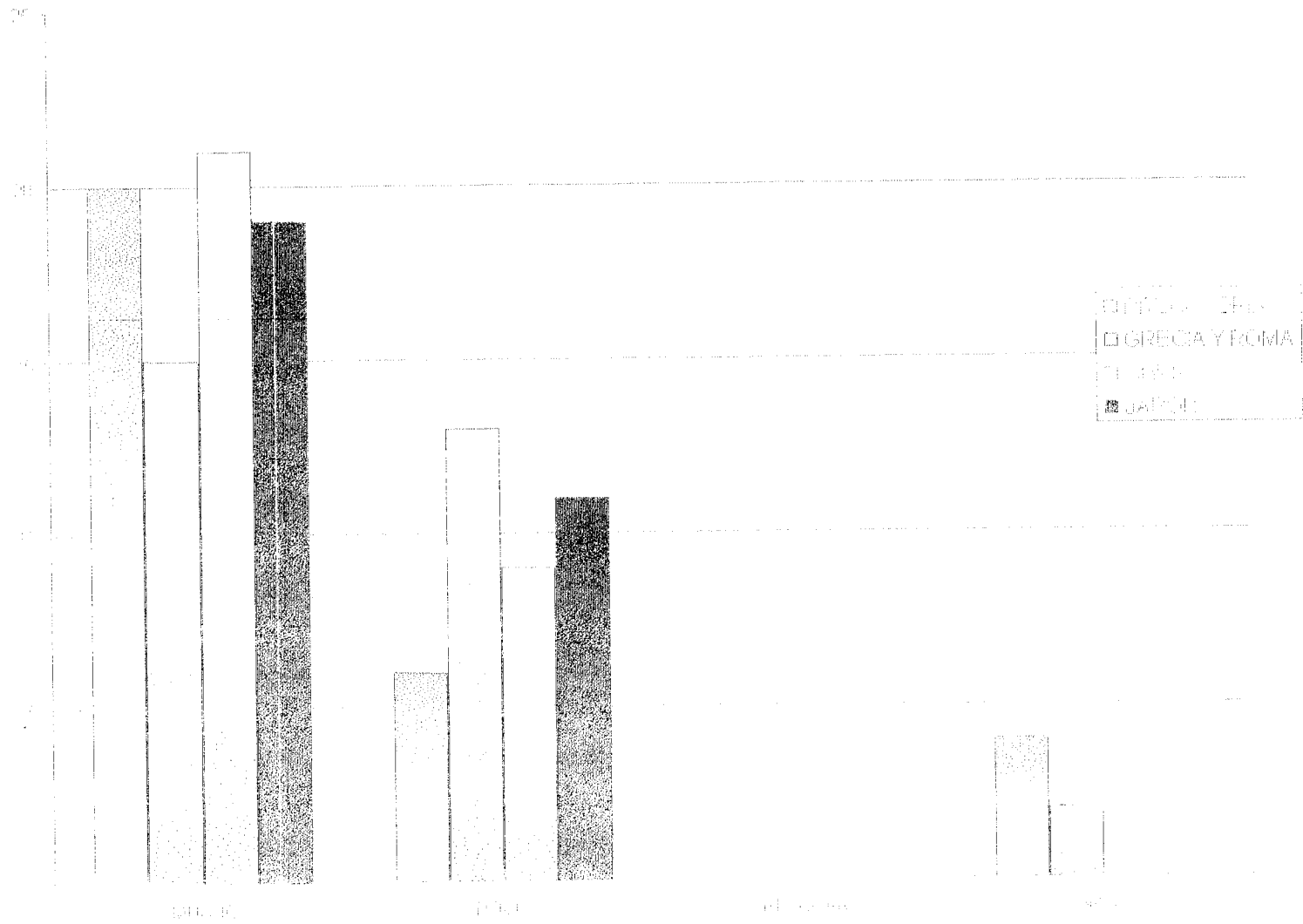
ANEXOS

MUSEO NACIONAL  
DE  
CULTURAS

# ESCUELAS

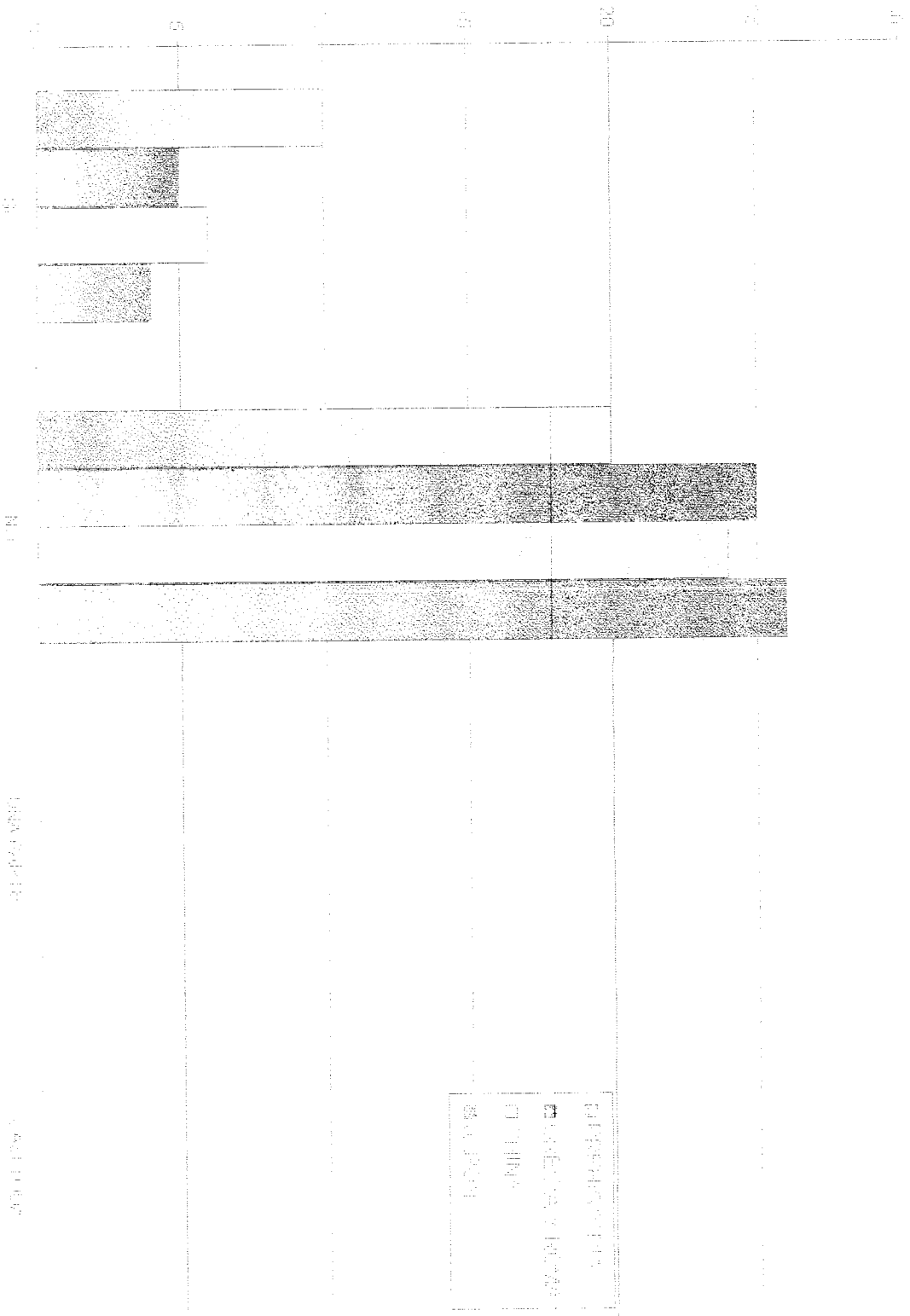


# TECNOLOGÍA EN LA SALA





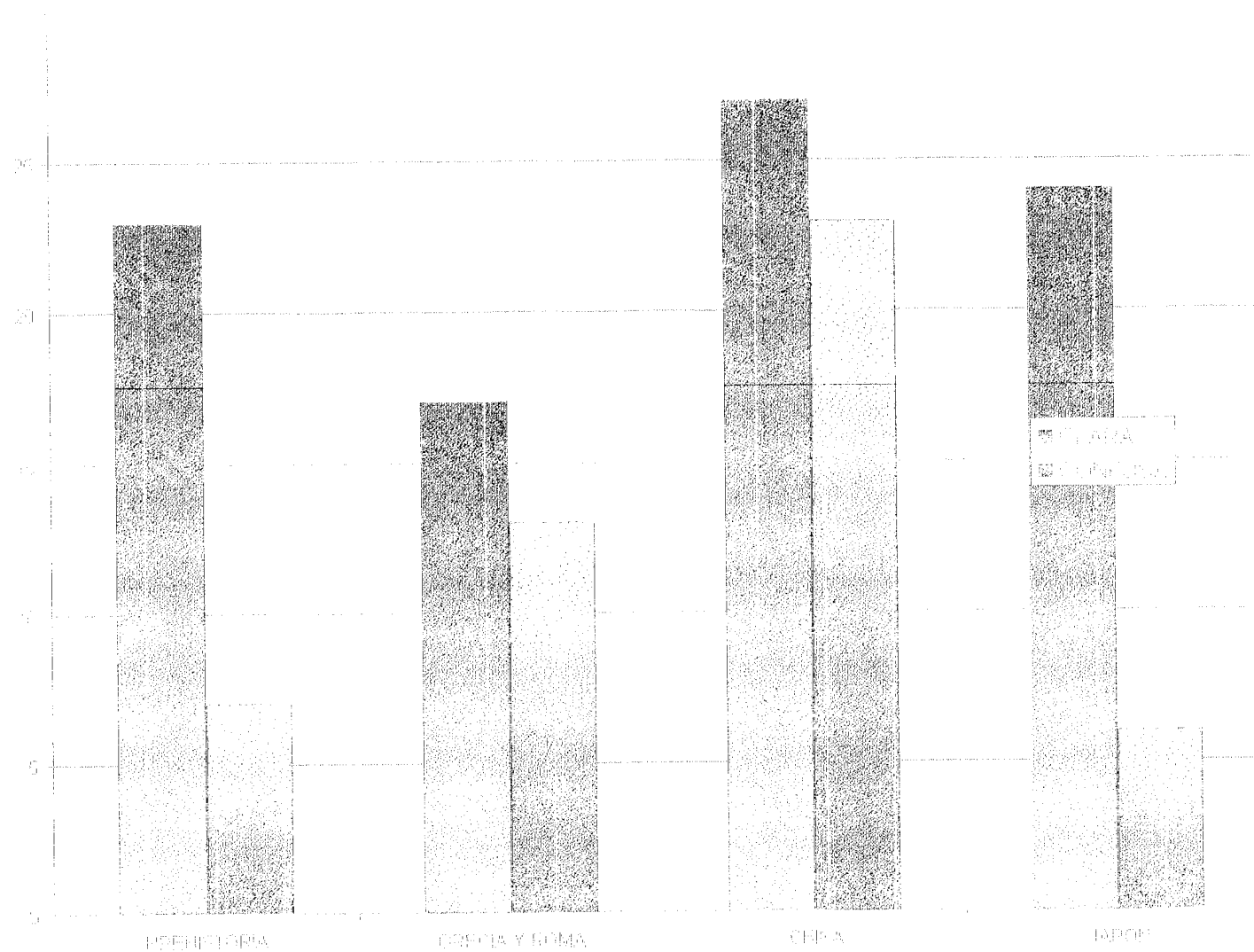
# LISTE LA INFORMACION



PREPARACION

COMPLETACION

# LA INFORMACIÓN FUE:



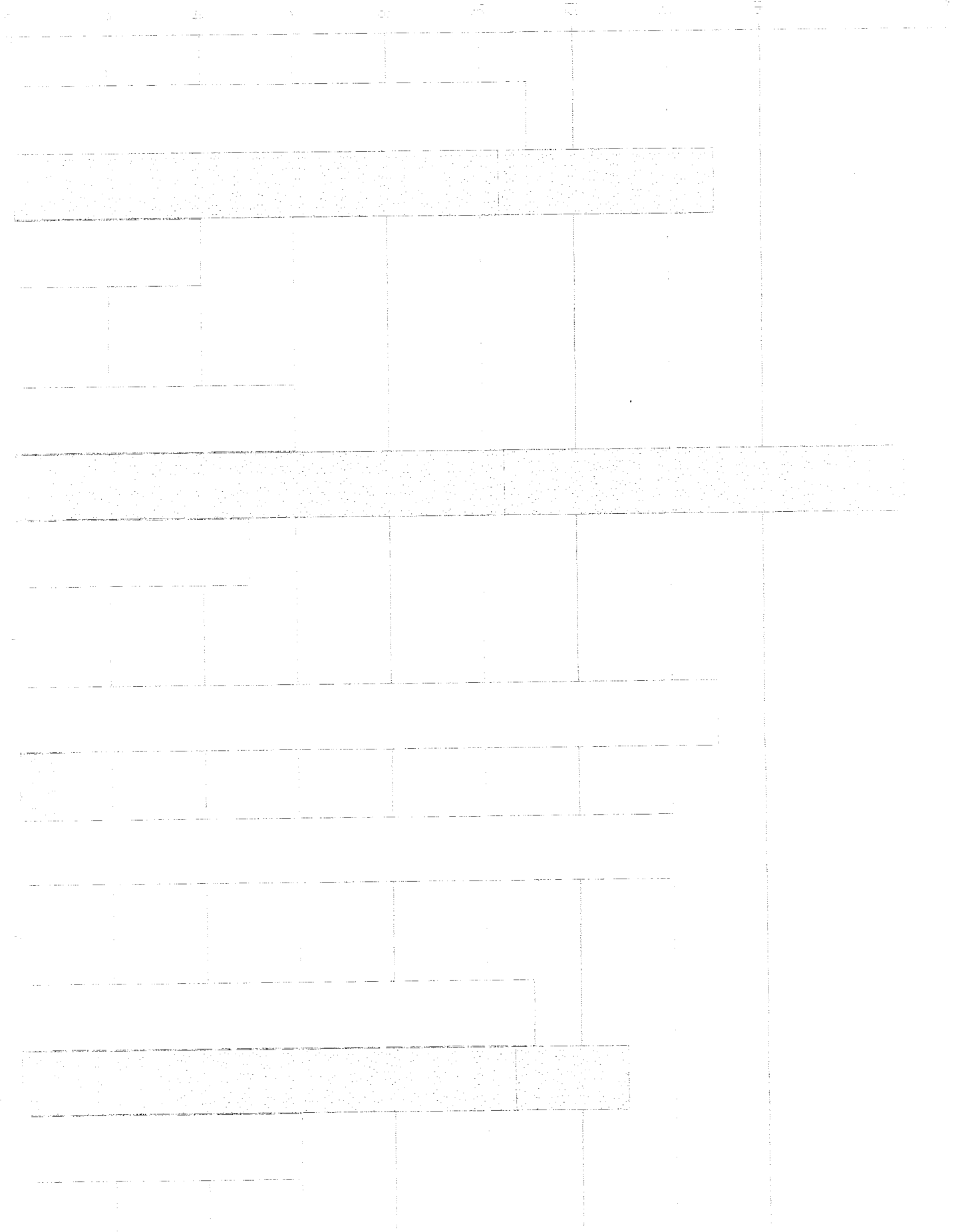
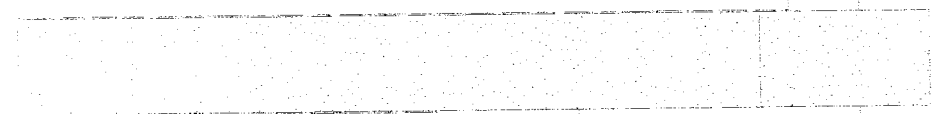
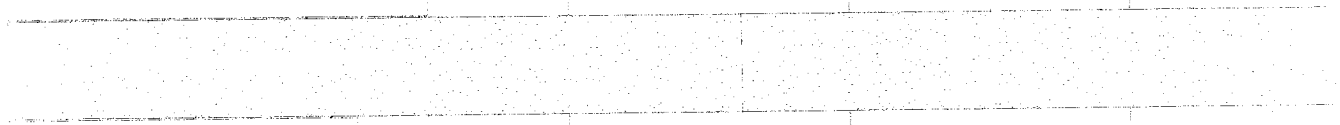
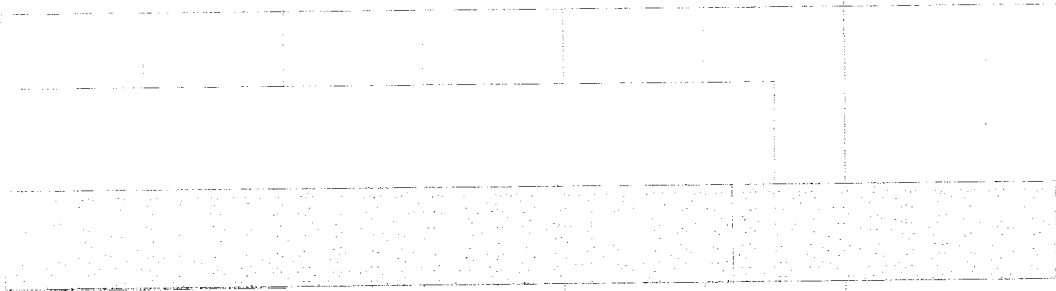
1000

1000

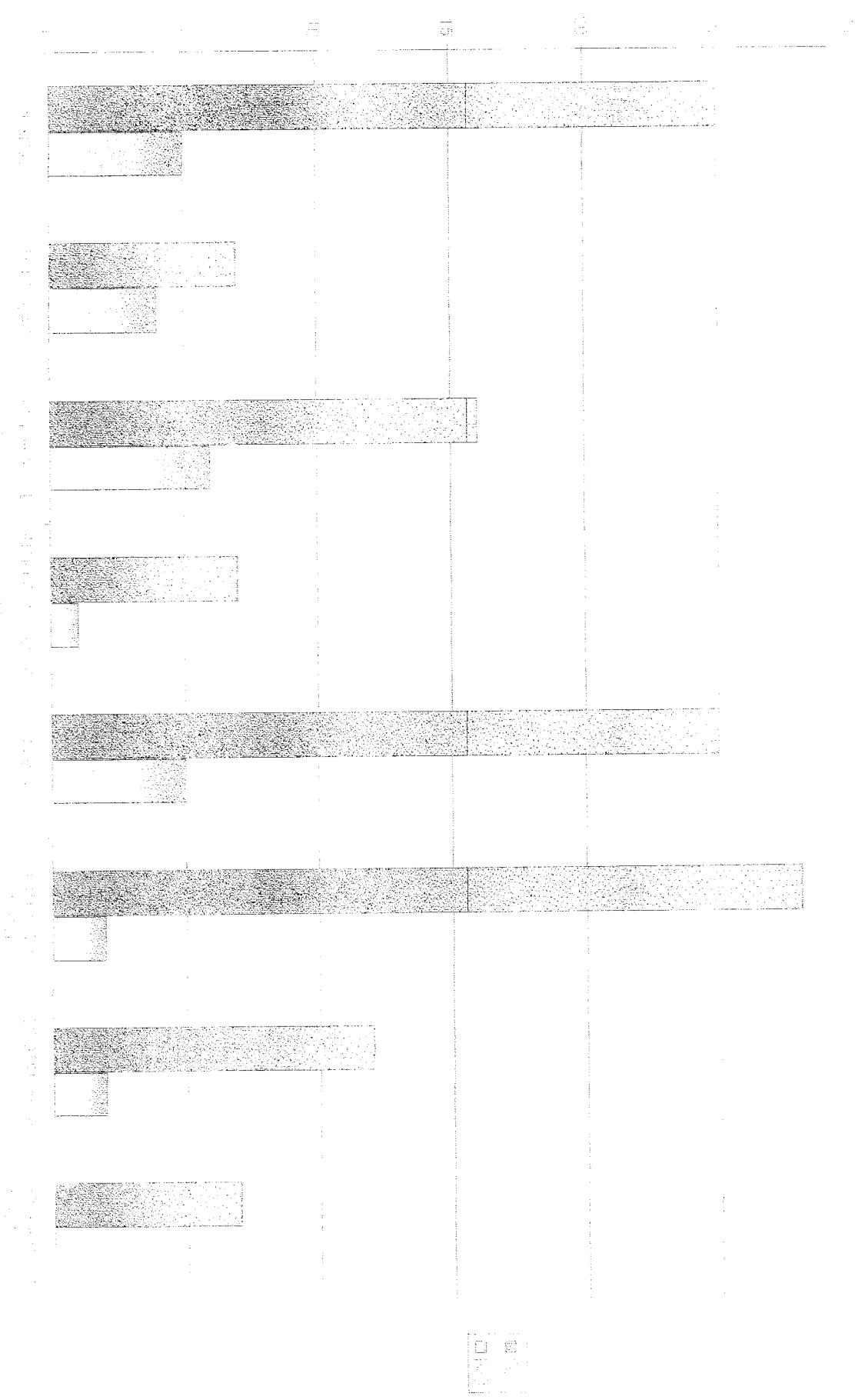
1000

1000

1000



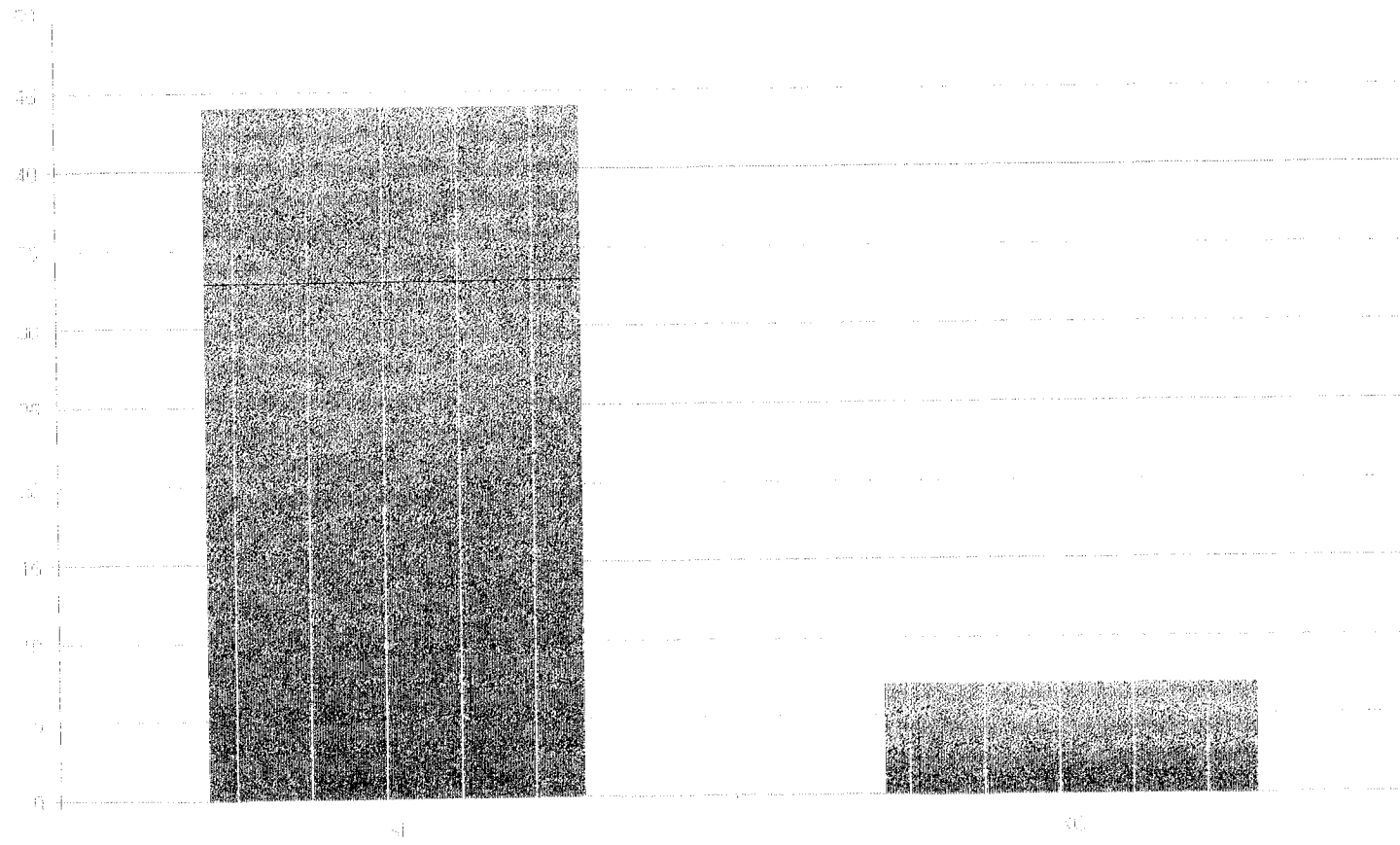
VALUATION OF NON-CONJUGATED AND CONJUGATED ANTIBODIES



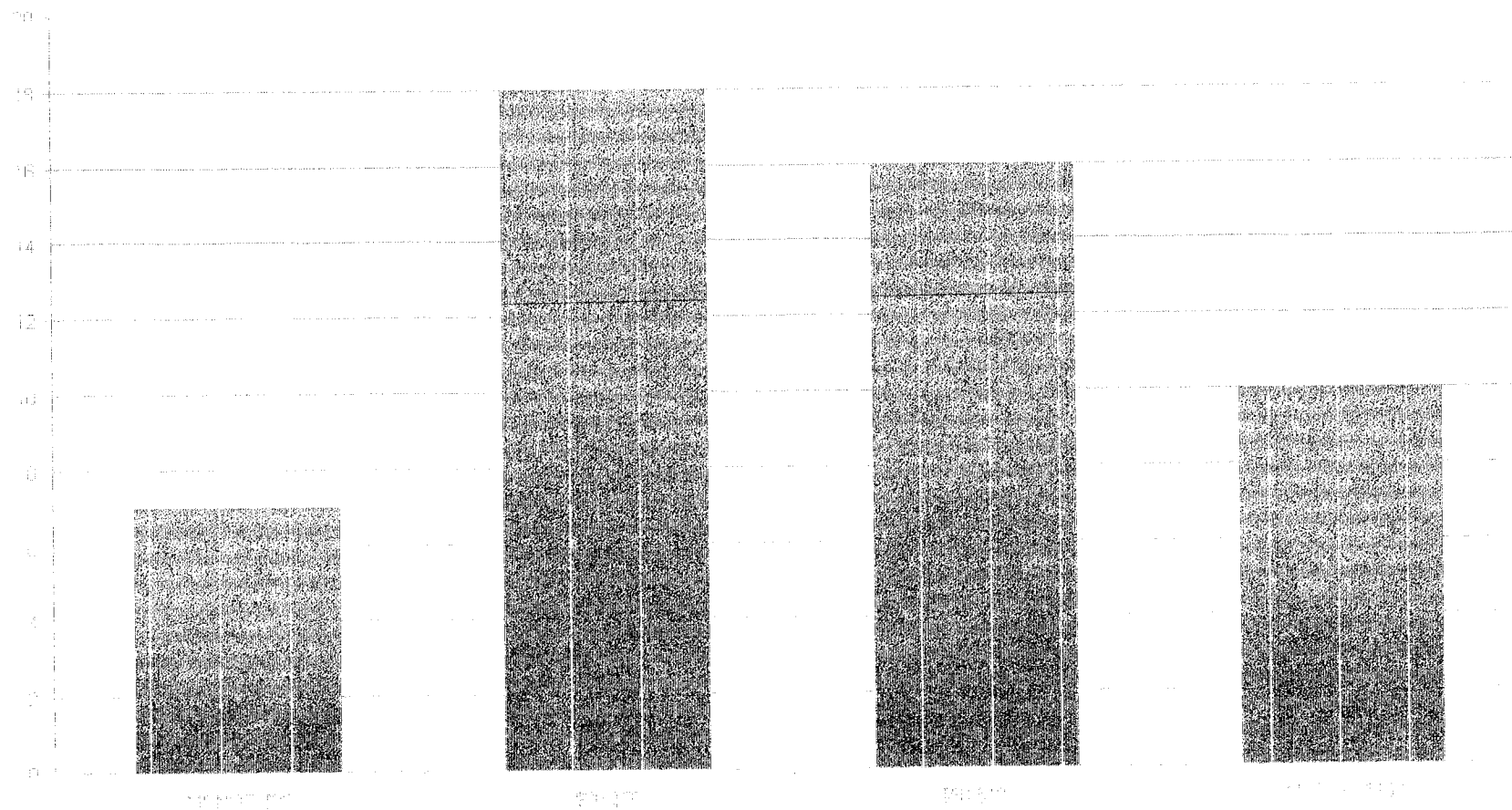
ANEXOS

MUSEO NACIONAL  
DE  
INTERVENCIONES

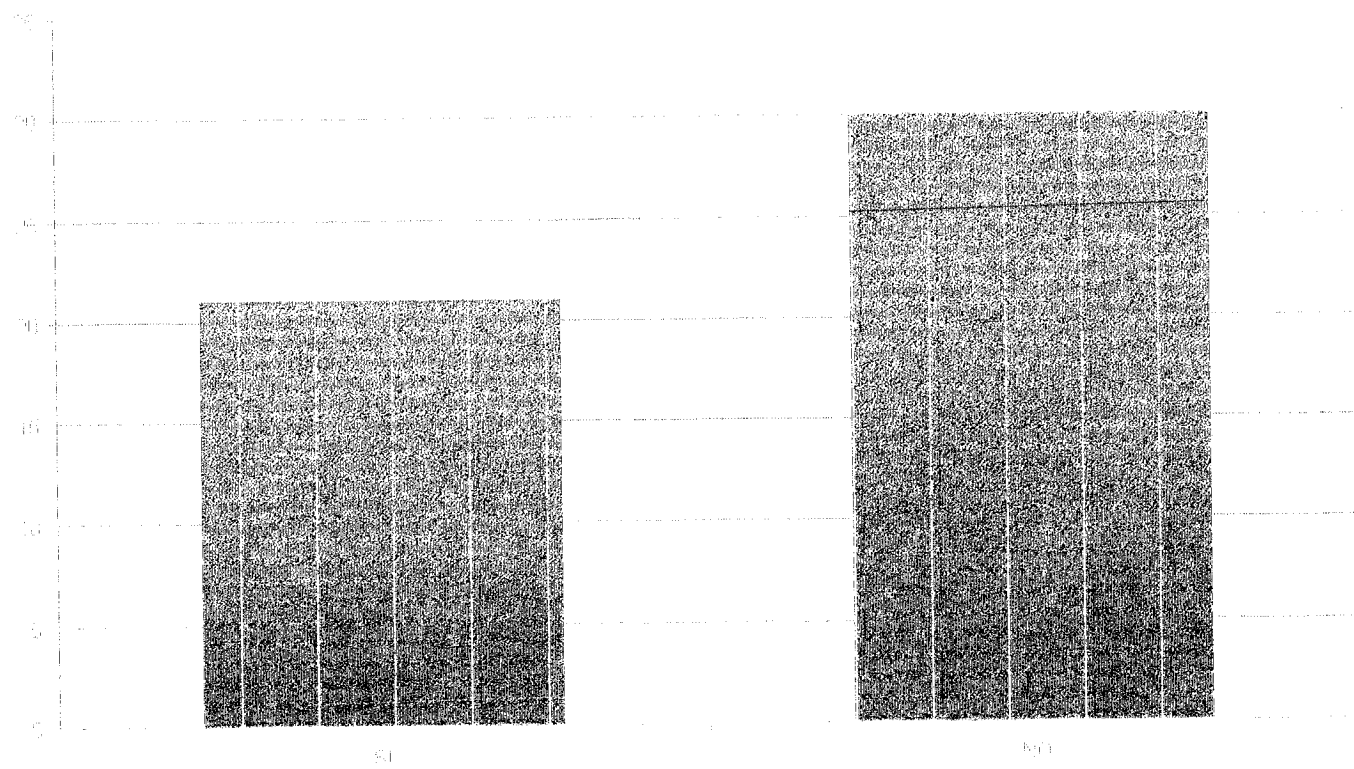
# ¿LE COMPRA LIBROS A SUS HIJOS?



# ¿CUÁNTO ESTARÍA DISPUESTO A PAGAR POR ÉL?

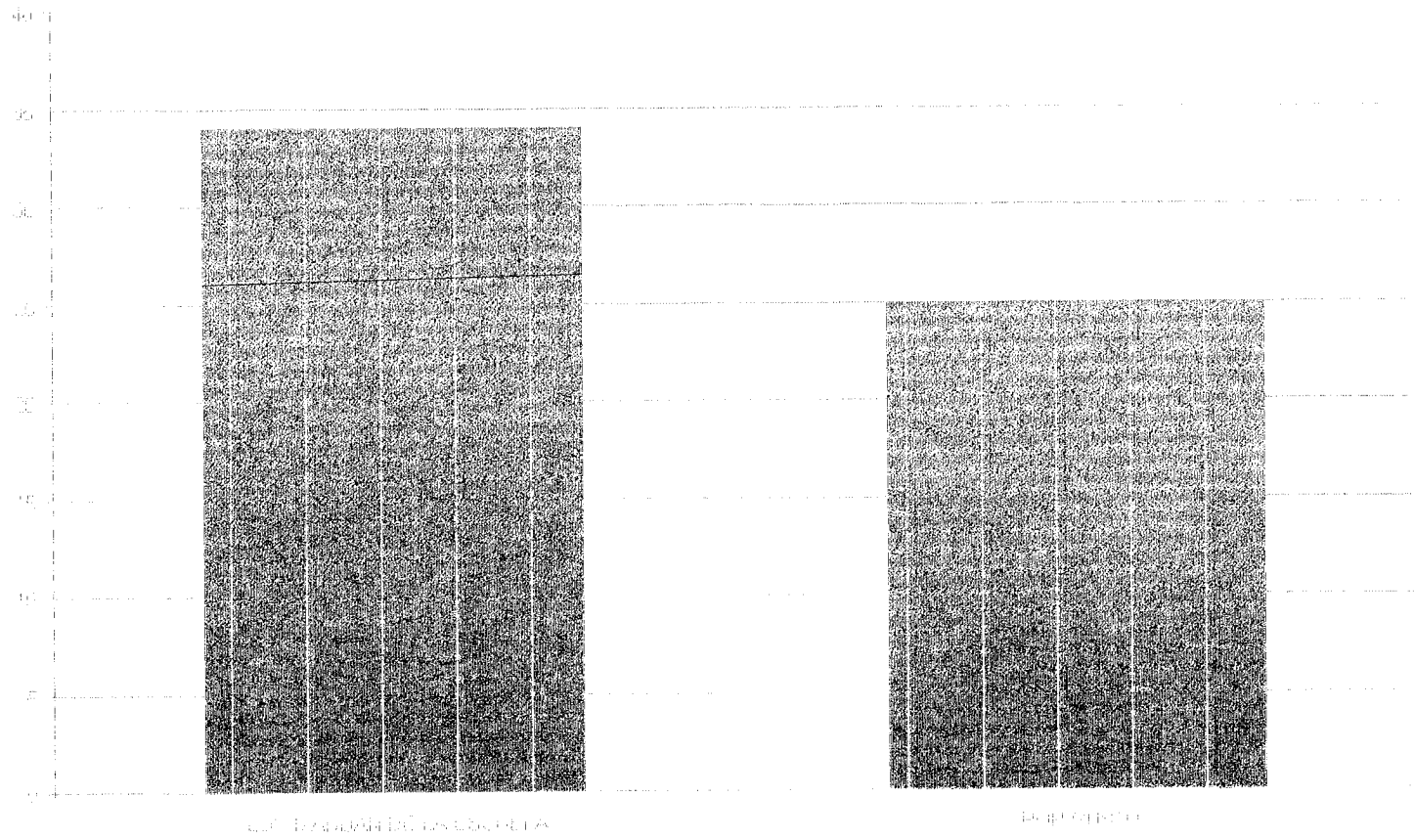


¿ASISTE CON FRECUENCIA CON SUS HIJOS AL MUSEO?

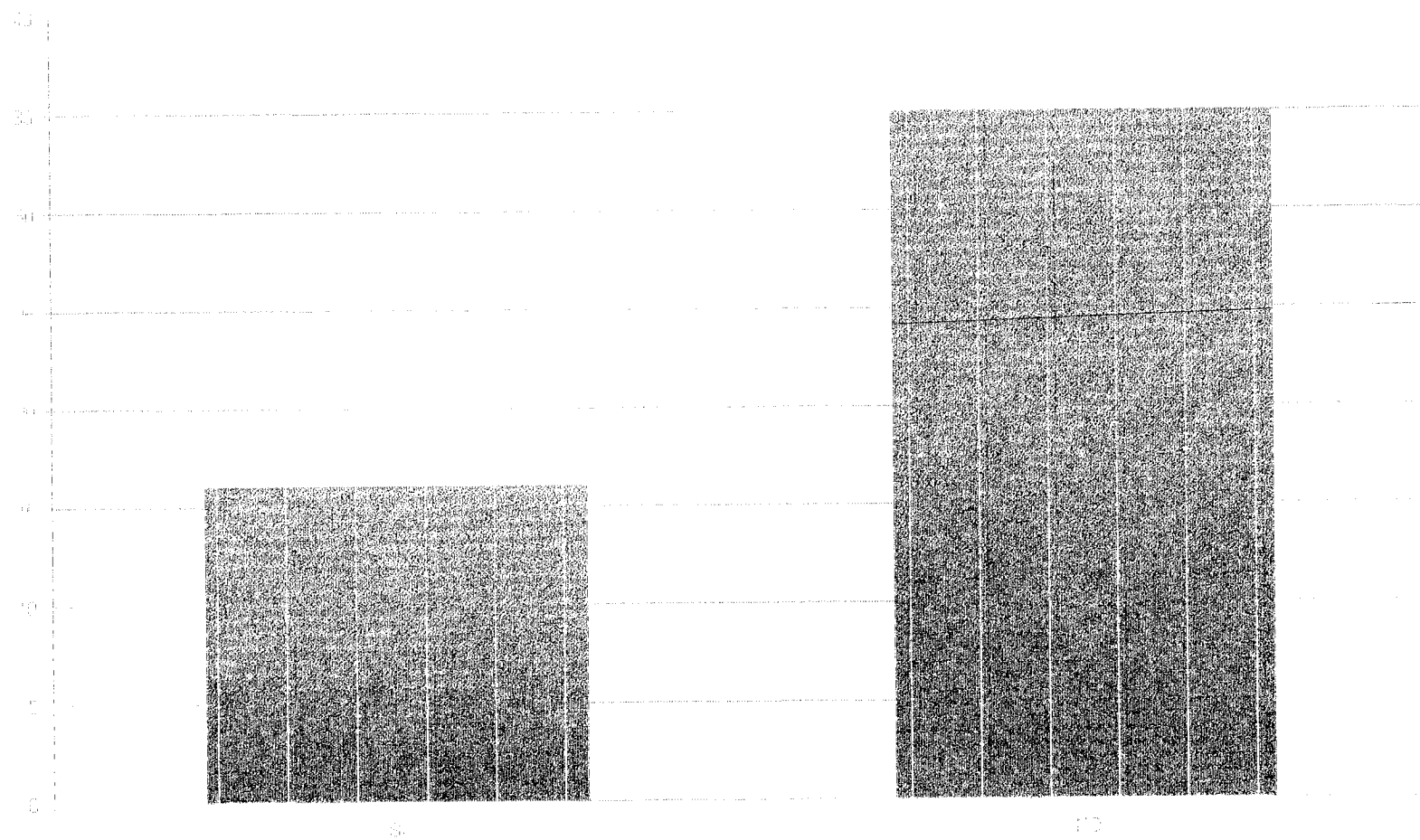




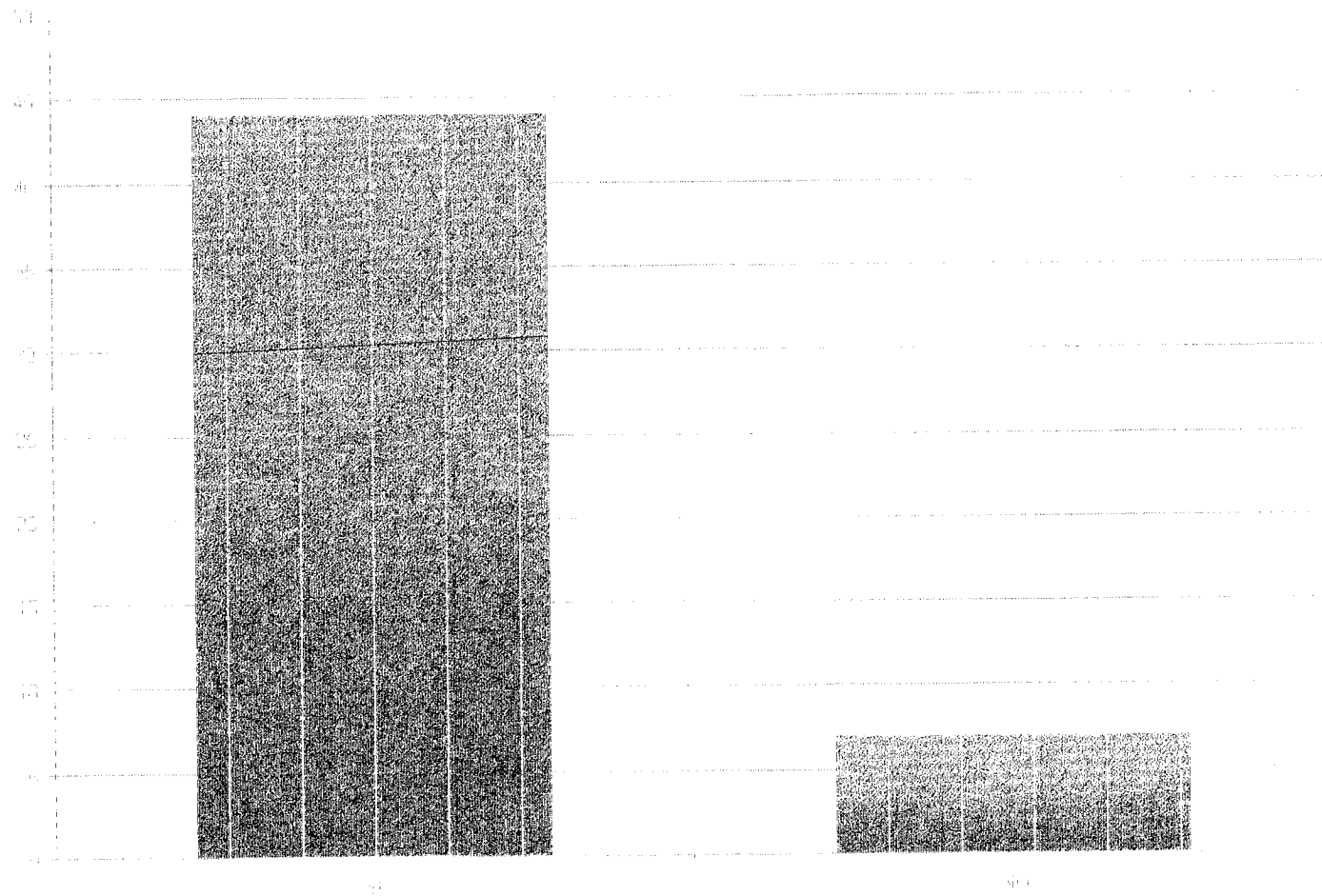
ASISTE CON ELLOS PORQUE:

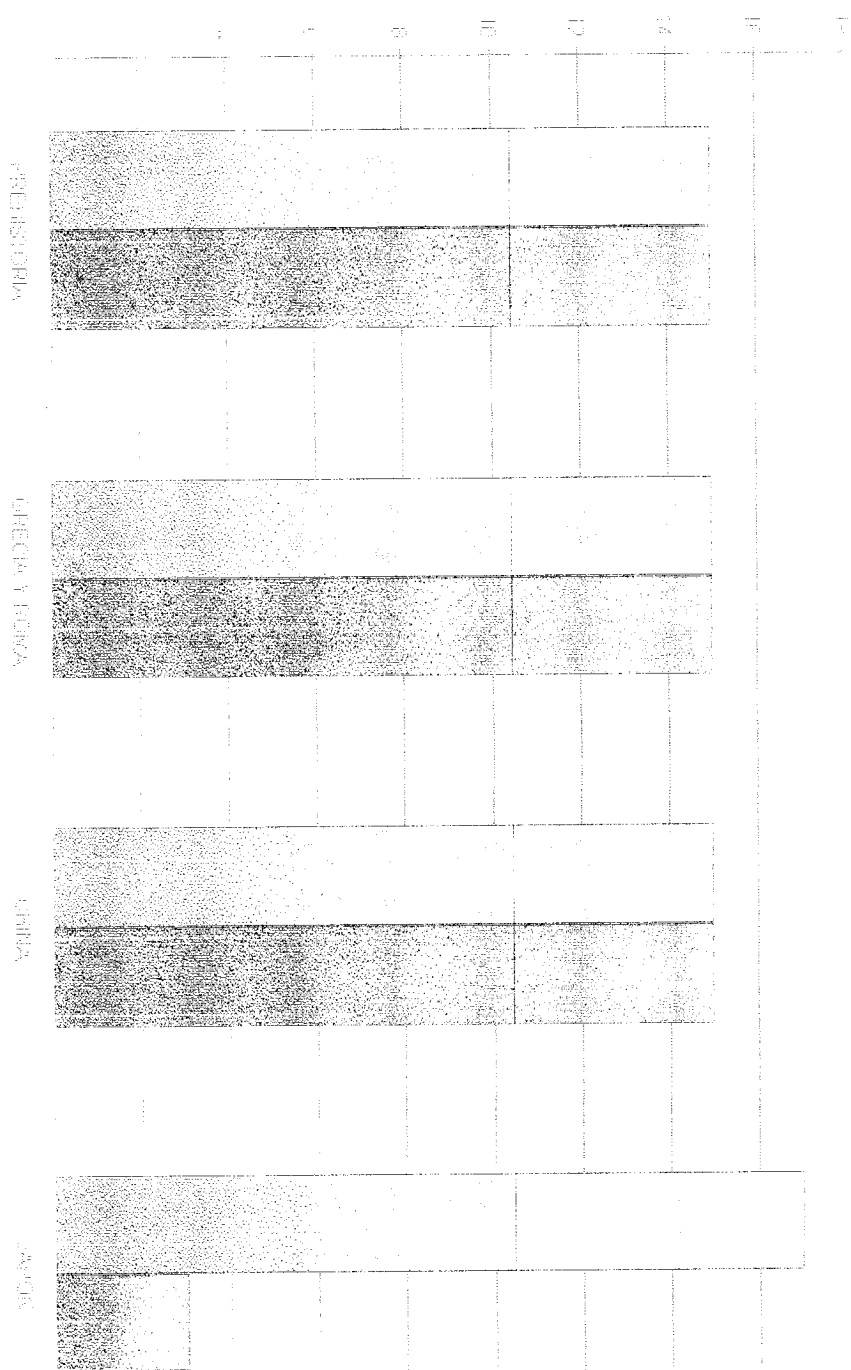


# ¿COMPRÓ ALGÚN FOLLETO DEL MUSEO?



¿LE COMPRARÍA UN LIBRO A SU HIJO SOBRE ESTE MUSEO?





DEPARTAMENTO  
CATEGORIA

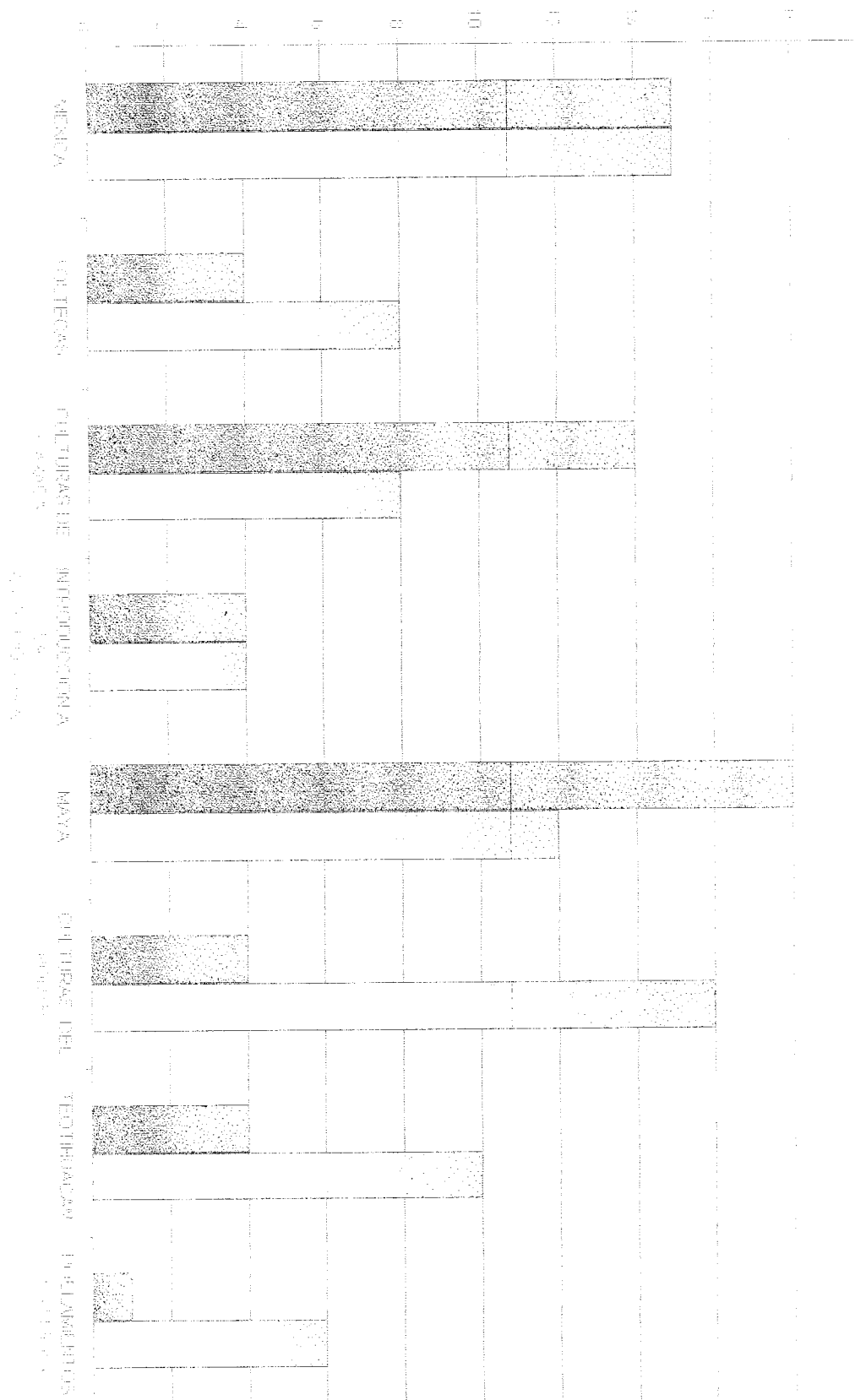
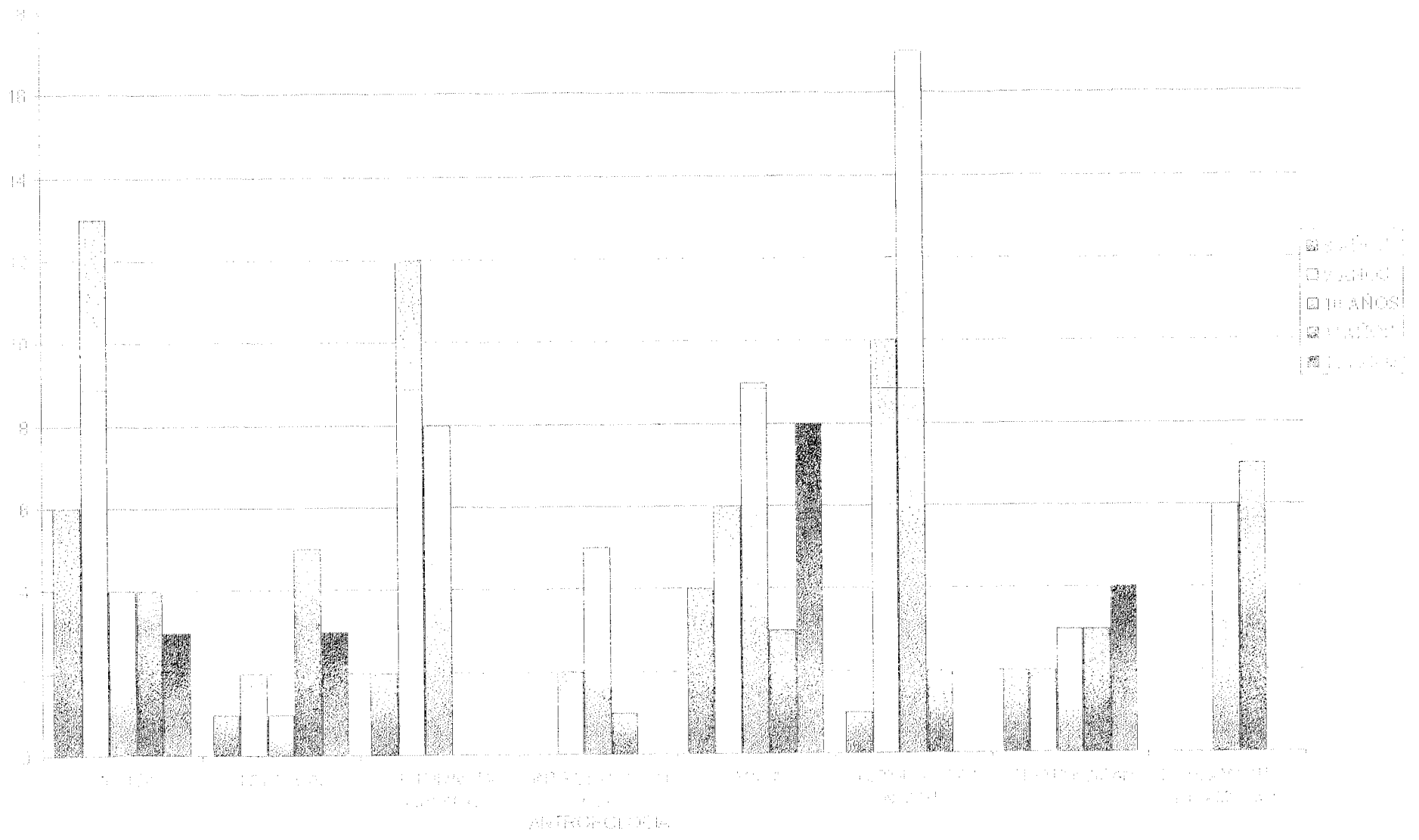
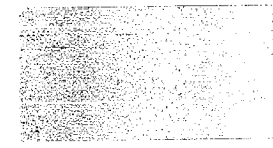
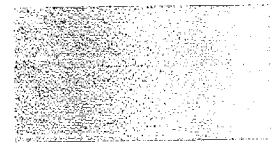
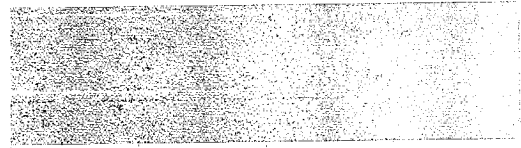
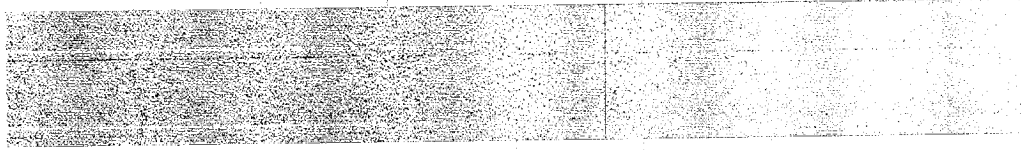
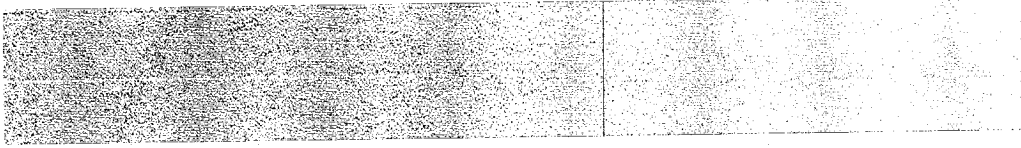


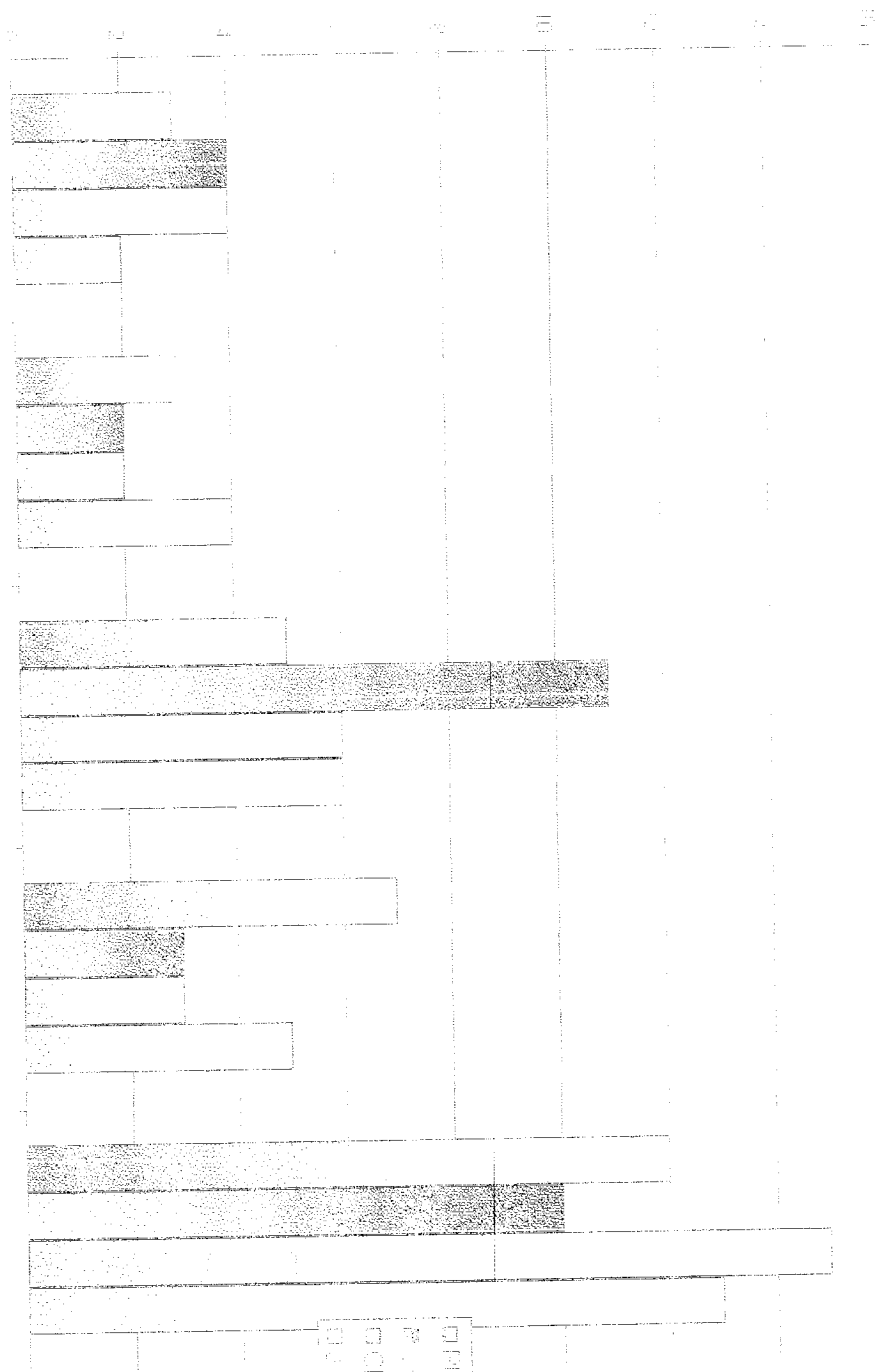
Fig. 1. Género de los estudiantes en las disciplinas.  
 O = Masculino  
 ■ = Femenino

# CONCEPTS





HEADERS



10000  
 9000  
 8000  
 7000  
 6000  
 5000  
 4000  
 3000  
 2000  
 1000  
 0

10000



## Cronograma del proyecto "De pinta al pasado"

ACTIVIDAD	MES	1era. Mitad del mes
Entrega segunda parte de protocolo	DICIEMBRE	
Permiso por museo para tomar fotografías		
Toma de fotografías en los 5 museos		
Elaboración de presentación		
Presentación del proyecto en réplica		
Acuerdo con ilustrador		
Elección de ilustraciones		
Diseño de imagen del proyecto		
Redacción de textos y diseño de juegos		
Toma de fotos necesarias		
Elaboración de dummy de MNA	ENERO	
Presentación del dummy en la coordinación		
Presentación del dummy a profesores		
costos aproximados		
Buscar patrocinios		
Elaborar convenio	FEBRERO	
Textos y juegos de los otros libros		
Gestionar ISBN		
Corrección de estilo		
Captura		
Diseño de formato, caja y red		
Análisis tipográfico de interiores		
Crear hoja de estilos		
Organizar material gráfico		
Formar e imprimir galeras	MARZO	
Corregir galeras		
Presentación en réplica		
Revisión y consulta en cada museo		
Captura de correcciones		
Emplanar primeras	ABRIL	
Imprimir primeras		
Corregir primeras		
Revisión en coordinación y en cada museo		
Preparar índice		
Imprimir segundas		
Corregir segundas		
Revisión en coordinación y en cada museo	MAYO	
Realizar portada		
Imágenes para taller		
Imprimir pruebas finas		
Revisión en coordinación y en cada museo		
Realizar dummies	JUNIO	
Preparar interiores para taller		
Entrega materiales a taller	JULIO	
Supervisar negativos		
Supervisar impresión, compaginado y acabado		
Entrega		
Presentación del protocolo y el proyecto		

TERCERA ETAPA

PROTOCOLO

### Etapa 3. Evaluación final de 11°

#### AVANCE DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

##### I. Revisión del documento anterior

Durante este último trimestre cursado, el proyecto *De Pinta al Pasado* se veía y se ve en la necesidad de diseñar un *dummy* para conseguir el patrocinio de alguna empresa o individuo a quien le interese la edición de los cinco libros que se propuso realizar en el 10° trimestre de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Rápidamente el equipo se dispuso a realizar este *dummy* que contendría cuatro de las once salas (Teotihuacan, Culturas de Oaxaca, Mexica y Maya) del que consideramos es el museo más importante, debido a su extensión, contenido y por ser el más visitado por nuestro público, de entre los cinco que el proyecto comprende. Así como glosario, índice, páginas legales, diseño de portada, contraportada y guardas; sin embargo, nos enfrentamos a un gran reto: realizar no solamente el diseño de los libros sino que a petición de la Coordinación de Museos y Exposiciones del INAH, también tenemos que escribir los textos que sean necesarios para que cada libro cumpla con su función. El trabajo de recopilar, catalogar y resumir la información corrió a cargo del equipo no solamente basándonos en las cédulas de sala sino en las audio-guías que se rentan en las instalaciones del mismo así como en las guías para maestros, y publicaciones como *Arqueología Mexicana* así, se pudo realizar los primeros trabajos de diseño que más adelante se explicarán detalladamente.

Cada sala fue escrita por un integrante del equipo basándonos en las cédulas de sala que están expuestas en los museos así como con la ayuda bibliográfica y hemerográfica que sean necesarias y que nos recomienden los expertos.

Igualmente, se buscó un ilustrador capaz de realizar un alebrije que fuera suficientemente alegre y amigable así como con características puramente mexicanas para poder acompañar al niño en su recorrido por el libro. Primero, se escogió a dos estudiantes de 11° trimestre especializándose en el área de Ilustración, se revisó el trabajo de cada uno de ellos y finalmente nos decidimos por una de las propuestas que nos pareció más amigable y el que se adecuaba más a lo que era un alebrije.

En seguida, el alebrije (al que llamamos Quetco por un juego silábico con la palabra Quetzalcóatl) fue incorporado a las páginas del futuro *dummy* y se empezó a jugar con posiciones para poder integrarlo de la mejor manera posible al texto. Sin embargo, el ilustrador se vio en la penosa necesidad de abandonar el proyecto en la tercera semana del trimestre en curso y el equipo tuvo que recurrir a realizar una nueva convocatoria para tener ilustrador, se recibieron varias propuestas de estudiantes de la carrera, pero se llegó a la conclusión de tomar la propuesta de un estudiante de 9° trimestre. Aunque para el *dummy* se siguió trabajando con el primer alebrije con el propósito de poder concluir el trabajo, el alebrije de Ángel Velázquez contiene rasgos más mexicanos y no se perdió el carácter amistoso del mismo.

A pesar del esfuerzo realizado por el equipo, la Coordinación de Museos y Exposiciones nos explicó que es necesario cambiar las necesidades del proyecto. Su mayor interés dejó de ser un libro que narre la historia de las culturas mientras les muestran las piezas y su importancia sino que requieren de un libro que ponga mayor énfasis en las piezas que en el museo se exponen para que el niño las reconozca de

manera rápida y comprenda su procedencia sin tener que atravesar por un texto que desvíe su atención. Lo primordial es el reconocimiento de las piezas para comprender la cultura de la que provienen y así, relacionarlas.

Debido a este repentino suceso, el equipo ahora tiene que volver a realizar los textos, resumirlos aún más y lograr que sean comprensibles para los niños. También tenemos que tomar en cuenta piezas que antes no se tenían contempladas puesto que ahora se tiene que incluir aproximadamente diez piezas por sala cuando se pensaba poner el número de ellas que fuera necesario para dar una buena explicación del tema expuesto en el libro.

## II. Contrastación y validación de la hipótesis de intervención

A pesar de los contratiempos ocurridos a lo largo de la realización del *dummy*, creemos que la hipótesis no ha cambiado de rumbo debido a que aún así el niño se puede relacionar con su contexto histórico así como con su cultura a través de los museos y de las piezas que en cualquiera de ellos se exponga. Ahora hay que lograr que los niños se identifiquen con ellas y las relacionen con su entorno actual y así reforzar su identidad y conciencia histórica siempre, adquiriendo un aprendizaje significativo. Así mismo, pretendemos que el niño tenga una ubicación espacial en el museo que lo lleve a recordar las salas; y así ubique las piezas u objetos que se retraten en el libro. De esta manera, el niño se sentirá parte de cierta cultura de manera significativa. Por lo tanto, el equipo está conciente de que estos cambios afectan el proceso de diseño pero no dañan los objetivos y nos permiten dejar la hipótesis tal y como se planteó en un principio.

## III. Propuesta de intervención avanzada

### 1. DISEÑO EDITORIAL

#### 1.1 FORMATO

Para la selección del formato se buscó que no se utilizara el que tradicionalmente tienen los libros de texto por lo que se llegó al acuerdo de utilizar un formato de 22x22cm el cual tiene una transportación y utilización adecuada para que el niño lo utilice de la mejor manera aparte de que la presentación de este formato es muy agradable a la vista.

Otra razón por la cual se decidió este formato es por que es una medida que encaja perfectamente en un pliego de 70x95cm si se hacen los dobleces adecuados lo cual no provoca un desperdicio de papel elevado sino por el contrario salen veinticuatro páginas por pliego exactamente.

Está planeado para que en cada libro se utilicen tres pliegos de papel, por lo cual la cantidad de páginas que resulten es un número adecuado para el público al cual se está dirigido nuestro producto.

El formato del libro a pesar de que es cuadrado permite ser manejado fácilmente y no tener un diseño tan cuadrado si dentro de la diagramación de lo que es la caja, márgenes, columnas y los diferentes elementos que requiere se plantean correctamente estos elementos, el diseño puede ser muy atractivo y novedoso.

#### 1.2 CAJA

La caja que en un principio se planteó, tenía solo cinco columnas con márgenes superior, inferior e interior de 2cm y de exterior 1.5cm, pero al momento de empezar a meter los elementos necesarios se observó que esto limitaba mucho el diseño de las páginas, por lo que después de hacer pruebas incluyendo de tipografía que se decidió que sería Universe 45 puesto que su forma es muy agradable para nuestro público, fácil de leer y el tamaño era el adecuado por lo que aquí se tuvo que plantear una segunda etapa de decisión de caja.

En la segunda etapa de la caja, se llegó a la que ahora es la definitiva que por cuestiones de diseño tiene siete columnas con seis campos reticulares en los cuales caben exactamente cinco líneas con letra de 14/12, con respecto a los márgenes quedaron prácticamente iguales solo se modificaron en milímetros; el inferior quedó de 2.7cm y el interior de 1.8cm los otros quedaron iguales y el medianil quedó de 0.4cm.

Todos estos elementos facilitaron el diseño de lo que ahora son las páginas y por lo tanto permitieron que los elementos que contienen tengan mayor movilidad y el diseño sea mucho más agradable.

### 1.3 TIPOGRAFÍA

Se buscó una tipografía que fuera legible y agradable a los niños, teniendo en consideración que en los libros que imparte la SEP se usa Avant Garde para el texto. Nosotros propusimos algunas familias tipográficas, pero como todo, hubo ajustes y fueron cambiando.

La elección estuvo apoyada en “El abc de tipografía” de Allan Haley, famoso tipógrafo de habla inglesa, editor y escritor de varios libros sobre tipografía. Él hace un interesante análisis de varias familias tipográficas, análisis que tomamos en cuenta, claro está que nosotros también estuvimos probando con varias tipografías para ver cuál funcionaba mejor.

Desde un principio, se eligió Univers y Baskerville. Baskerville para el texto formal y para la barra, y Univers para el texto de Quetco, pero se invirtieron los papeles y más tarde Baskerville fue sustituida por Georgia. La barra y Quetco así como el texto formal, son tipos de lectura que propusimos y se explicarán más adelante.

A continuación se incluye tal cual, una descripción sintetizada de Univers y Baskerville.

Univers es una de las tipografías más importantes de los últimos treinta años. Puede ser confundida fácilmente con la Helvética ya que sus diseños básicos son muy similares. Generalmente, Univers no tiene la apariencia monótona como la Helvética (tiene mayor contraste en el grosor de su trazo). Este es un trazo de diseño que trabaja a favor de la Univers. Generalmente es aceptado y de hecho, está probada en innumerables estudios, que tipografías con una cierta cantidad de contrastes evidentes son más seductoras y más fáciles de leer en bloques de texto extensos que tipografías que aparecen monótonas en peso.

La familia Univers es grande. Ofrece 21 variantes, es casi tan grande como la familia de la Helvética. No es tan variada como aquella, sin embargo, es más usada porque fue concebida con mayor cuidado.

Univers es una tipografía excepcional para la composición de texto (especialmente cuando se considera que es una tipografía sans serif). Es altamente legible y muy atractiva cuando se usan los pesos ligeros.

Si los espacios interletrados se colocan muy apretados o muy abiertos, Univers puede perder mucho de su poder comunicacional. Por eso, por lo menos en la composición de textos con Univers no es bueno tratar de ser muy creativo con el interletrado o permitir el espacio entre palabras haciéndolo mal.

Los pesos ligeros (45, 55) de Univers son las mejores elecciones para el copy text. Univers 55 actuará bien en prácticamente todas las medidas en puntos, y su complemento en bold (Univers 65) tiene el título correcto de robustez. Univers 55 debe considerarse realmente la tipografía por defecto pero en sus primas más light (Univers 45) es más elegante y apropiada para muchas aplicaciones.

Univers hace también buenas combinaciones. Generalmente, tipografías sans serif no se combinan bien unas con otras, pero desde que dejaron de tener reglas, hay situaciones y circunstancias en las que Univers puede combinarse con diseños de otras sans serif con resultados admirables.

Univers tiene una belleza rara, encanto y una personalidad distintiva.

Baskerville es un tipo alternativo al Times, fue diseñada originalmente para formar libros por lo que es excepcionalmente legible. Se debe cuidar sin embargo la abertura de la “e” romana e itálica, también tiende a vibrar un poco ópticamente debido a sus contrastes. Por sus patines y alto nivel de legibilidad se puede jugar mucho con el espaciado entre letras que se puede abrir o cerrar sin que los patines se toquen y no pierde legibilidad.

Es de un diseño elegante y puede dar un sentido de formalidad, gracia y elegancia. A pesar de su apariencia tan limpia y refinada se lleva bien con otros tipos. Virtualmente cualquier tipo sans serif trabaja bien con Baskerville.

Debido a su peso ligero no se debe amontonar con adornos, y por su contraste no debe utilizarse sobre negro.

Lo anterior lo pudimos comprobar, en las páginas de color negro, el texto se perdía y no nos convencía del todo, así que decidimos cambiar Baskerville por Georgia.

Los estilos que se emplearán para el libro son: títulos de la sala, cuerpo de texto para página introductoria, cuerpo de texto formal, barra, Quetco, pies de foto, folios y juegos.

Quedó entonces **Univers 45** (11/14) para el cuerpo de texto formal; **Univers 55** (16/18) para el texto de la página introductoria; **Univers 45** itálica (12/14) para la barra, Georgia (9/11) para los pies de foto y (14/16) para los subtítulos. Propusimos **Comic Sans MS** para el alebrije pues esa tipografía tiene un toque de informalidad que pudiera ser agradable para los niños, si embargo, el contraste entre tipografías no era bueno, tratándose de dos fuentes sin patines, y una vez más hicimos modificaciones, dejando para el texto de Quetco, *Georgia* pero itálica. No excluimos del todo la **Comic**, se quedó para los folios y para los títulos de los juegos.

#### 1.4 COLOR

La decisión de color fue muy difícil debido a la importancia que tendría en nuestro libro ya que al principio del proyecto se planteó la necesidad de tener que hacer dos versiones del libro una que fuera más económica y otra con mucho más lujo, aclarando que los dos serían de buena calidad. Pero por cuestiones ajenas a nosotros si no más bien decisión del demandante del proyecto se decidió que la versión económica solo se imprimiría con dos tintas por lo que se tuvo que seleccionar dos colores que fueran representativos para nuestro museo, esto significaba que tuviera una relación con el museo, las piezas, los niños y un buen diseño.

Después de hacer un análisis de todos estos elementos se llegó a la conclusión de que serían el negro y un verde turquesa que en el Pantone solid coates es el número 326.

Se escogieron estos colores primero: el verde por la relación que tiene el verde con la selva, las plantas, el jade que se utilizó en algunas piezas porque el verde es un color que tiene una cierta relación con los lugares en donde ahora se encuentran muchas de las ruinas de las antiguas culturas.

El negro se decidió porque es un color que contrasta muy bien con el verde que se escogió previamente, a parte de que lo relacionamos con todos los eventos funerarios que realizaban las culturas presentes en el museo, ya que para éstas el asunto de la muerte y los ritos funerarios era muy importantes.

Para que el diseño del libro no se limitara únicamente a la presentación de estos dos colores en su tonalidad del 100% se trabajó con sus diferentes tonalidades y así en lugar de solo trabajar con dos colores a su 100% se tienen 2 colores diferentes para provocar una gama tonal muy agradable y por supuesto no se debe de olvidar que también se cuenta con el color blanco que da el papel y así ya se tienen tres colores solo con dos tintas, que esa era la principal función de esta versión, cumplir con los requerimientos de costos planteados por la Coordinación de Museos al principio del proyecto.

En esta etapa en la que nos encontramos del proyecto se han ido detectando nuevos cambios y reacciones que en un principio no se presentaron, al presentar el *dummy* con niños que están dentro de las edades de nuestro proyecto, surgieron nuevos factores que se deben de tomar en cuenta para que el producto a realizar cumpla la función para la cual está planeado y lo haga de manera correcta.

Después de esa visita en la que se le plantearon otros colores como el amarillo, anaranjado y otro tono de verde, los niños mostraron como preferente el color anaranjado ya que según sus propias respuestas este color tiene más vida aunque al ser comparado con el actual verde las diferencias entre los alumnos por uno u otro color no varió mucho pero aún así prefirieron el anaranjado, lo cual nos lleva a replantearlo y pensar más en las preferencias de los niños para que el libro tenga un diseño más vistoso.

Por lo que podemos concluir que el color es un factor muy importante pero aún no está definido cual será el que se quede como definitivo. Y para el final de esta etapa el color que se quedó fue el verde 326 y el color negro no se ha cambiado ya que se pretende que este si se quede como color definitivo, así solo variará el color con el cual será contrastado.

## 1.5 ILUSTRACIONES

En la primera parte de la investigación se planteó la idea de guiar el recorrido de la lectura de nuestros libros por medio de tres personajes que servirían de apoyo y conexión en el proceso comunicativo entre el discurso y los lectores es decir los niños. Para ello se propuso el uso de tres personajes que eran un niño y una niña de aproximadamente 10 años de edad y un alebrije que fungiría como mascota, cómplice y amigo de estos niños.

Al comenzar con el trabajo gráfico, es decir, al momento de bocetar y planear la estructura de las páginas del libro, así como de la manera en la que el discurso debía ser planteado, nos dimos cuenta en el equipo de trabajo que la idea de los niños como personajes ilustrados entorpecía el ritmo de la lectura, además de que en momentos hacía parecer al concepto “de pinta”, como una idea vacía y sosa, en la que ya de por sí se ha caído en varias ocasiones, y que poco tiene que ver con los intereses de los niños de la actualidad. De esa manera se acordó eliminar los dos personajes infantiles sin dejar a un lado el concepto principal de la aventura y la exploración por medio de la “ida de pinta”.

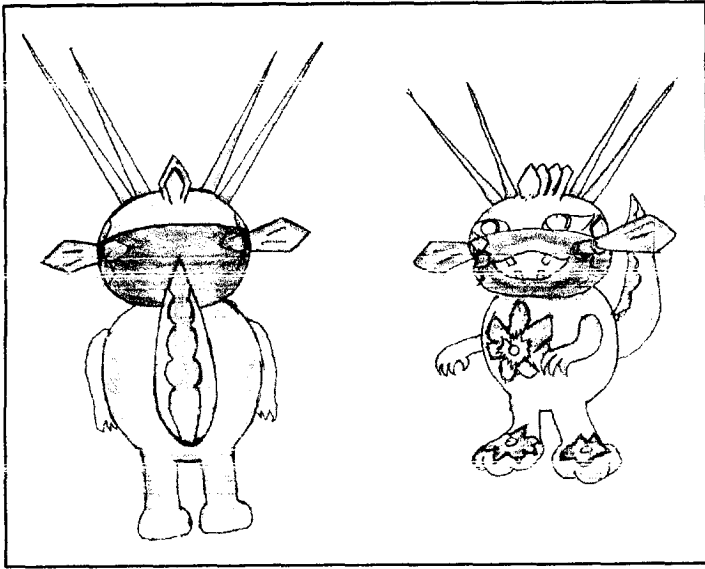
Lo anterior llevó al equipo a reconsiderar también el uso o la exclusión definitiva del alebrije en la colección, por lo que se tuvo que ahondar en la revisión de materiales infantiles impresos recientes y que tuvieran similitudes con nuestro proyecto. Se llegó a la conclusión de que en muchos de los casos, el principal o incluso el único antecedente de libro infantil entre los mismos niños son los libros de texto gratuito por lo que se hizo una revisión de éstos prestando especial atención en los libros de cuarto, quinto y sexto grados de primaria y de las asignaturas de historia y español. Esto fue de gran utilidad, pues no sólo comprobamos que a esas edades ya no se les presentan tantos personajes o dibujos animados en los libros, sino que también nos ayudó a darnos una idea más clara en cuanto al uso de la tipografía, el puntaje adecuado y el uso de las imágenes.

Después de dicha revisión se acordó dejar únicamente al alebrije como personaje ilustrado, el cual, en adelante, sería una especie de guardián que habita en cada uno de los museos y que por lo tanto conoce sus salas y la información que en ésta se encuentra, misma que compartirá al lector en breves apariciones acompañadas de un diálogo corto pero conciso.

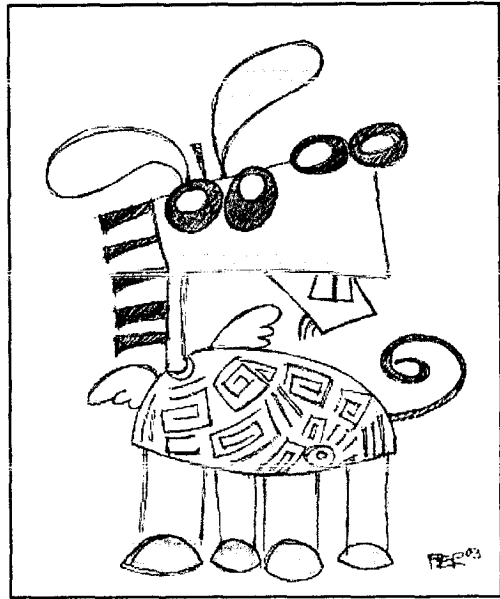
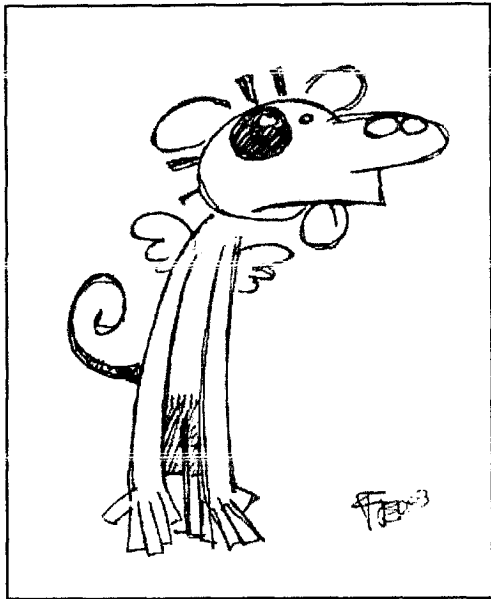
### 1.5.1 La selección del ilustrador

Debido a la importancia que significaba el hecho de representar al alebrije de manera muy agradable, se hizo una convocatoria entre un grupo selecto de estudiantes del área terminal de ilustración de la carrera de diseño de la comunicación gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. Lo que se pidió en un principio fue que hicieran propuestas de ilustración para el alebrije, que fueran, como ya se mencionó, muy agradable, que el personaje tuviera la opción de moverse y de simular que hablaba. Era también muy importante que se notara a simple vista que se trataba de un alebrije y que éste tuviera también rasgos mexicanos que no fuesen obvios pero que pudieran ser notados por los niños. La técnica a emplear era libre pero se requería tomar en cuenta el uso de dos tintas únicamente, la propuesta a color era opcional.

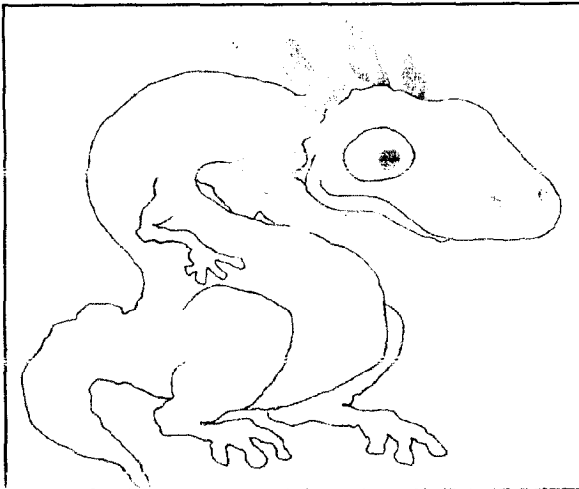




Víctor González



Fernando López Enríques



Carlos Gutiérrez

Se recibieron algunas propuestas, todas ellas muy valiosas, sin embargo una de ellas fue la que más destacó no sólo por su belleza, sino porque fue la materialización de lo que el equipo tuvo en mente al idealizar al personaje del alebrije, pero que no supimos plasmar hasta que el estudiante Ángel Velázquez presentó su propuesta.

Estas son las primeras propuestas que se recibieron y que no fueron elegidas por no adecuarse a lo que se necesitaba.

En esta primera etapa de selección, se acordó en el equipo elegir la propuesta presentada por Carlos Gutiérrez la cual era un personaje estilo dragón pero con una cabeza que a su vez era la caricaturización de la cabeza de la Serpiente Emplumada teotihuacana. Se le hicieron pequeñas modificaciones a esta propuesta a petición de los miembros del equipo y finalmente se presentó ante la Coordinación del Programa Nacional de Comunicación Educativa del INAH, quedando ambas partes satisfechas con el trabajo realizado por Carlos Gutiérrez. Inmediatamente aprobada, se comenzó a trabajar con la propuesta incluyéndola en las páginas.

Pasado cierto tiempo, Carlos Gutiérrez decidió abandonar el proyecto por razones personales, hecho que afectó de manera moral a los miembros del equipo, dejándonos en un estado de incertidumbre pues su decisión fue tomada en un momento crucial del proyecto debido a la fuerte carga de trabajo y a la cantidad de planes que se habían hecho considerando a su alebrije, que hasta ese momento era ya parte de la colección de libros.

### 1.5.2 La propuesta de Ángel Velázquez

Lo que en un momento pareció ser una gran pérdida, resultó ser uno de los hechos más afortunados pues, se hizo una nueva convocatoria, y en esta ocasión los trabajos presentados fueron de mayor calidad y mucho más adecuados que los recibidos en el primer proceso de selección. Entre estos trabajos se encontró el que sin lugar a dudas sería nuestro nuevo alebrije, el presentado por el estudiante Ángel Velázquez.



En una descripción hecha por el autor de las ilustraciones, él menciona que su propuesta fue creada a partir de algunos ornamentos de códices antiguos, tomando en cuenta las deidades más representativas de las culturas mesoamericanas del México antiguo.

Tomó también elementos característicos como la cabeza del Quetzalcóatl o Serpiente Emplumada, el xoloizcuintle y el conejo.

Otros elementos compositivos del alebrije son las patas y nariz del jaguar, el plumaje de Quetzalcóatl y otros ornamentos de los códices.

Incluye también alas, manos de algún reptil, ya sea de rana o lagartija y la cola de camaleón que en conjunto sirven para darle el carácter de alebrije; a todo esto se le dio la estilización requerida para dirigirlo al público que lo demandaba es decir, los niños.

## 1.6 IMÁGENES

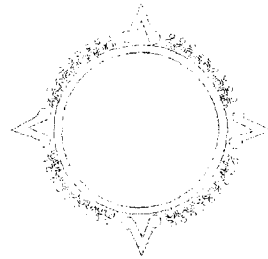
### 1.6.1 El sol: elemento unificador

Al ser planteada la idea de unificar los cinco museos nacionales del INAH por medio de la colección de libros “De pinta al pasado”, no se había considerado la complejidad que esto significaba puesto que no es nada fácil encontrar elementos que se repitan en los cinco museos: pudiera ser la arquitectura ya que, los museos nacionales de las Culturas, del Virreinato, de las Intervenciones y de Historia, se encuentran en edificios de estilo colonial, sin embargo el de Antropología se encuentra en una construcción moderna del siglo XX. Al pensar en formas, se caía en otro problema, la comparación y conexión entre formas empleadas en el arte prehispánico y el colonial podría tener cierta similitud, pero al pensar en esto, se excluía automáticamente a las culturas del mundo antiguo expuestas en el Museo Nacional de las Culturas.

Pensando y haciendo una exhausta revisión, se acordó junto con nuestra asesora de proyecto tomar un elemento que fuera común en todas las culturas y este sería el sol.

Éste, ha sido venerado y representado en miles de formas desde las culturas más antiguas como la egipcia y persa, seguidas de todas las culturas desarrolladas en América, hasta las culturas europeas entre ellas por supuesto la española. Fue así que se acordó tomar como símbolo unificador de la serie al elemento sol, con representaciones distintas de acuerdo a la época y características generales de la temática de cada uno de los museos.

### 1.6.2 El sol prehispánico



Para el libro del MNA se emplea una estilización de sol con evidentes rasgos prehispánicos inspirados en distintos elementos tan variados como:

- la Piedra del Sol de origen mexicana
- formas que se repiten en esculturas teotihuacanas, mexicas y mayas
- los cuatro puntos direccionales empleados principalmente por los mexicas en esculturas y códices
- y las formas estilizadas empleadas en monedas de 1 peso y 50 centavos, ambos mexicanos.

### 1.7 Logotipo de la colección

Como se mencionó con anterioridad, el elemento que sirve para dar unidad a nuestra colección de libros es el sol. Sin embargo también se requería contar con una identidad corporativa encabezada por un logotipo. Este se planeó a partir del concepto del viaje del pasado a la actualidad y qué mejor manera de hacerlo que dando a entender el paso del tiempo por medio de las representaciones gráficas del sol.

Es por eso que se presentaron estas propuestas en las que se alude a esa idea de cambio y evolución, comenzando por un sol evidentemente prehispánico, el cual es una estilización de la parte central de la Piedra del Sol mexicana, pieza que erróneamente llamamos “sol azteca” pero que sin embargo es un elemento entrañado en la memoria de todos los mexicanos y por ende de los niños. El segundo elemento es un sol de estilo europeo, estilización de los soles empleados en los grabados europeos así como en mapas del mismo origen. Finalmente un sol estilo *naif*, como si fuese hecho por un niño, fresco, familiar y por supuesto, actual.

El texto se presenta con fuentes de tipo script que busca ser informal y espontáneo, teniendo siempre en cuenta el público al que se pretende llegar y la idea que se pretende vender: la de un libro divertido.

Los soles y el texto, son rematados en la parte inferior por un elemento que expresa movimiento ya sea de vuelta a un ciclo o de regresar, de regresar al pasado.



## 1.8 Fotografías

Para la elaboración del primer *dummy*, correspondiente al Museo Nacional de Antropología el equipo se encontró con un grave problema de carácter institucional por parte del museo que afectaría directamente nuestro trabajo: en el museo no se cuenta con un archivo fotográfico de las piezas. Por increíble que esto parezca, es un hecho, por lo que nuestra idea de solicitar las piezas ya fotografiadas al museo se dejó a un lado.

En la CNCE nos sugirieron revisar los números de la revista *Arqueología Mexicana* que nos pudieran ser de utilidad y ver las fotografías de las piezas que se necesitaban incluir en el libro de este museo, para posteriormente hacer una carta solicitando tales fotografías a la revista. Esto es posible gracias a que *Arqueología Mexicana* tiene un convenio de colaboración que en ocasiones anteriores ha permitido que ciertos proyectos del CNCE hayan sido hechos utilizando fotografías del archivo de dicha revista.

Sin embargo, no todas las piezas requeridas se encontraron en los números de *Arqueología Mexicana* por lo que, para este primer *dummy* se tomaron fotografías con cámara digital por los miembros del equipo, que más adelante se tomarán de manera más profesional para evitar pequeñas fallas técnicas como baja resolución de las imágenes o iluminación insuficiente.

Para la realización del *dummy* se escanearon las fotografías directamente de las revistas y fueron recortadas y retocadas digitalmente con la ayuda del programa Photoshop 6 y 7, buscando en todo momento respetar al máximo la forma y características originales de cada una de las piezas, presentando así imágenes puras y sencillas.

## 1.9 Elementos gráficos

Desde un principio se pensó en hacer un libro en el cual hubiera mucha variedad y en el cual todas las páginas fuesen distintas pero planeadas y diseñadas inteligentemente. Para que todas las páginas fueran diferentes, pero existiera también coherencia y continuidad, se emplearon ciertos elementos que de manera sutil se repiten en algunas páginas logrando así la identidad deseada.

Uno de estos elementos son los degradados de color. Este elemento se utilizó inspirándose en la iluminación senital de los techos de las salas del MNA, así como de la iluminación de las vitrinas del mismo. En ocasiones los degradados son de arriba a abajo o viceversa; se va de un color oscuro a uno claro, o sirve para bañar con luz y color las piezas y los fondos en una página o para hacer separación y/o jerarquización de párrafos.

Otro elemento gráfico empleado en las páginas son las formas escalonadas que remiten a las grandes pirámides de los centros ceremoniales y ciudades prehispánicas. Este elemento se presenta principalmente en degradado y en algunos casos como color sólido. Sirve como elemento decorativo en fondos, o como separador de párrafos o incluso como soporte para las piezas o el alebrije.

Se emplearon también como elementos recurrentes, motivos gráficos inspirados en el arte de cada una de las culturas presentadas en el museo. Para esto, se buscaron formas y figuras características de los estilos de cada región; de esta manera, se copió en ocasiones las formas arquitectónicas, o se tomaron elementos tan variados como el ave de una vasija maya o un árbol de un mural teotihuacano. Estos elementos estilizados y rediseñados digitalmente se elaboraron en los programas de computadora Corel Draw 10 e Illustrator 10, respetando siempre la esencia original de dichas formas en ocasiones abstractas.

Estas imágenes recreadas fueron empleadas como fondo de agua o como elementos que complementarían la composición de la página.

## II. ESTRATEGIAS DE DISEÑO

Desde el momento en que supimos que tendríamos que elaborar los textos, y comenzamos a estructurar una idea más clara del diseño de las páginas, propusimos una serie de estrategias, o más bien, los parámetros que darán unidad a los cinco libros.

Como primer punto, planteamos la idea de manejar tres tipos de lectura en cada sala: el texto formal, la barra y Quetco.

Como **texto formal**, entendemos a aquel que dará la información referente a la cultura de la que se esté hablando, basada en los datos que se encuentran en las cédulas de sala de los Museos o proveniente de las fuentes que los expertos recomienden, y como se había dicho antes, no está escrita tal cual, hubo un proceso de recopilación y síntesis, también de interpretación para hacer la información más entendible al niño.

La **barra** es otro tipo, se trataba de un rectángulo que estaría ubicado en la parte superior de algunas páginas (sólo donde fuera necesario) y cuyas dimensiones serían de 22 cm. (ancho de la página) por 2 cm.

Esta barra estuvo pensada para que el niño, sólo leyendo la información contenida aquí, obtuviera datos importantes del tema o cultura que se esté abarcando, y lograr que en dos líneas se den los datos precisos para que se comprenda la idea. Al principio se hicieron propuestas de la barra en color negro al 100% con texto en blanco, pero resultaba muy pesado así que decidimos dejarla al 60%.

El último tipo de lectura es la que proporciona Quetco; este personaje de gran importancia en el proyecto, dará la información anecdótica, los datos curiosos que encierran las piezas elegidas, es como el “sabías que...” y que estará contenido en una vírgula estilizada de la cual ya hemos hablado. Pero además de esto, Quetco será también el que de las instrucciones en los juegos e inclusive puede interactuar con las piezas.

Es importante mencionar, que debido a los constantes ajustes, estos tres tipos de lectura han sufrido modificaciones, pero de ellas se hablará más adelante.

Pasando a otro punto, propusimos también un mapa de ubicación. Al principio del proyecto dimos a conocer nuestros objetivos e hipótesis, e hicimos notar la importancia que tiene la ubicación espacial del niño dentro del Museo, por eso consideramos necesario incluir un mapa del Museo y por consiguiente, comenzamos la simplificación de uno de los mapas de los cinco Museos Nacionales que abarca el proyecto.

Se pensó en colocar un mapa antes de iniciar el recorrido por el libro, pero también incluir uno en la página introductoria de cada sala y sombrear en él la parte en donde se encuentra.

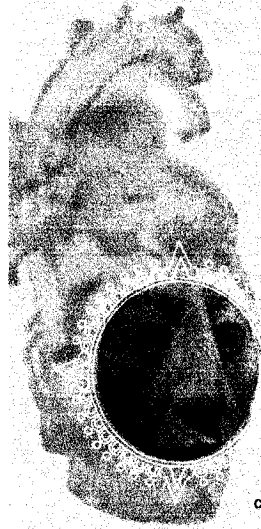
Como el *dummy* para el patrocinio se empezó con el libro del Museo Nacional de Antropología, no fue difícil la síntesis y manejo del mapa, pues la distribución del mismo es bastante sencilla y fácil de entender; pero en el momento de pensar en cómo sería en los demás Museos, la situación se volvió más compleja, pues se trata de Museos adaptados a edificios históricos y a pesar de la simplificación de las plantas que se hizo, concluimos que sería muy complejo para que el niño lo entendiera. Por lo anterior, decidimos dejar sólo un mapa al iniciar el recorrido por el libro.

#### 1. SALA INTRODUCTORIA

Definimos una serie de características para la página introductoria de cada sala. El diseño de las páginas se basa en la información y en la cultura que se esté manejando y por lo tanto hay mucha diversidad en el libro pero siempre conservando elementos que unifiquen el todo; sin embargo se decidió que la página de introducción fuera igual en todas las salas.

No hablaremos ahora del color, pues estamos todavía en los ajustes del mismo, debido a la experiencia que tuvimos con los niños y las opiniones que recibimos de ellos.

Esta página, tiene entre su composición, una pieza de la cultura, pieza que se eligió pensando en que se destaque el detalle y la belleza del trabajo manual, también que se ajustara a la idea que tenemos, es decir que pudiera abarcar gran parte de la página, casi todo el alto y un poco menos de la mitad de ancho, y que será puesta siempre en el extremo izquierdo de la página introductoria que empezará en página par.



## Sala Maya

Los mayas forjaron una de las más brillantes culturas mesoamericanas, se desarrollaron en el sureste mexicano en los estados de Yucatán, Chiapas, Tabasco, Campeche y Quintana Roo, y parte de Centroamérica.

Crearon una escritura jeroglífica propia y un sistema de numeración vigesimal que implicó la previa invención del cero; se distinguieron por sus conocimientos matemáticos y astronómicos; desarrollaron un sistema calendárico casi perfecto, fueron capaces de predecir eclipses.

Esta sala resguarda una importante colección de piezas que nos permite apreciar diferentes aspectos de su historia y su visión del mundo.

52

Más adelante se explicará detalladamente el elemento Sol, pero en este caso podemos decir que también aparecerá en esta página, colocándose sobre la pieza elegida, sobre un detalle de la misma, detalle que quedará encerrado en el círculo del Sol y que será lo único que esté enfocado, pues el resto de la pieza (la que esté fuera del Sol), estará desenfocada, invitando así al niño a ver los detalles. Aunque la imagen de la pieza tendrá un tratamiento previo para lograr el desenfoco, es importante decir que el niño encontrará la misma pieza dentro de la sala, pero puesta como es originalmente.

En cuanto al tamaño de la fuente, ya se habló un poco en la parte correspondiente a tipografía, pero recordamos que quedó en Univers 55 (16/18) en color blanco, esto para el texto, pero para el título se acordó que variará en cada sala, pues tomamos en cuenta que nos encontramos frente a títulos muy distintos en extensión. Tan sólo por mencionar algunos, no podemos comparar Sala Maya con Sala Preclásico Altiplano Central o Sala Culturas de la Costa del Golfo. La colocación y puntaje del título quedará por consiguiente determinado por la extensión del mismo, aunque si se sabe que estará en la parte derecha de la página, y que Sala estará en un puntaje pequeño con respecto al nombre que será más grande.

El texto que se maneja en la página introductoria es pues, valga la redundancia, una introducción de la cultura, una síntesis de los datos y características más importantes; estará justificado en bandera a la imagen y justificado al margen del lado derecho.

Otro elemento que podemos destacar, es que habrá juegos; uno por sala y puesto al final de la misma. Este juego será alusivo a la cultura, por ejemplo, en la sala Maya se encuentra “Camino al inframundo”, un laberinto, refiriéndose a la muerte de Pakal el Grande, un antiguo gobernante maya; en Mexica está “Vámonos de compras” hablando del Mercado de Tlatelolco en donde el niño busca las piezas que se le piden. En Oaxaca está un códice y en Teotihuacan un juego referente al Templo de Quetzalcóatl llamado “Ciclo solar”.



Es importante decir que los títulos de los juegos están pensados para que sean atractivos al niño y que no se había mencionado que cada juego podrá identificarse por un elemento gráfico, se trata del marcador de juego de pelota, que se estilizó al igual que la vírgula y el sol, y que cada vez que se vea este signo, el niño sabrá que se trata de un juego.

## 2. ¿QUIÉN ES QUETCO?

Para poder guiar a los niños a través de la lectura, creímos necesaria la intervención de un personaje que estuviera acorde a la temática de la colección. Dicho personaje debía tener características mexicanas ya que parte de nuestros objetivos es el de hacer que el niño se identifique con nuestra cultura y la ame. Por ello, decidimos que lo mejor sería crear un alebrije que recorra el museo a la par del pequeño lector y de esa manera puedan explorar cada museo y adquirir un aprendizaje significativo.

Para que este aprendizaje sea visible en el alebrije, decidimos que al iniciar el recorrido, éste tendría la menor cantidad de rasgos posibles y estaría trazado con una sola línea. Mientras recorre las salas de cada museo, el alebrije irá adquiriendo rasgos característicos de algunas de las piezas hasta que su cuerpo se transforme de tal manera en que se note que es el mismo pero que ha adquirido una identidad propia. Después de hacer la prueba con varios alebrijes y debido a las circunstancias, el alebrije que escogimos es el que tiene una mayor cantidad de rasgos mexicanos pues su cuerpo está conformado por partes de animales puramente nacionales.

Para darle nombre, nos pusimos a jugar con nombres mexicanos como Pancho y terminamos haciendo juegos de palabras y silábicos con las piezas del Museo Nacional de Antropología y finalmente llegamos a Quetco, que es un juego silábico de la palabra Quetzalcóatl, deidad que aparece continuamente en el recorrido por el museo.

Debido a que la labor de Quetco es llevar al niño a través del museo, creemos que no solamente debe ser una figurilla que adorne el libro de manera pasiva sino que debe tomar un papel activo que motive al niño a continuar el recorrido. Para ello, decidimos que a través de una vírgula, Quetco les hable a los niños sobre las piezas. Primero se contempló que le diera datos curiosos o anecdóticos sobre ellas o sobre la cultura en sí pero dados los cambios en la concepción del proyecto, esta idea se modificó haciendo que el alebrije le narre datos sumamente precisos e importantes sobre la cultura y las piezas. Así mismo, se encuentra durante los juegos contenidos en el libro, ya sea explicando la mecánica de ellos o formando parte de los mismos.

Como podemos ver, Quetco es quien le da vida al contenido de los libros pues es quien participa con los niños, juega con ellos y por lo tanto, es quien los mantiene entretenidos. Para que los niños puedan entender la importancia de este personaje, en cada libro se anexará una presentación en que se explique cuál es su papel así como su procedencia.

### 2.1 Presentación de Quetco en los libros

Hola, mi nombre es Quetco y soy un alebrije. Los alebrijes nacimos de la imaginación del mexicano Pedro Linares quien se dedicaba a hacer piñatas hasta que un día cayó muy enfermo y en estado de coma.

Mientras estuvo inconsciente, don Pedro tuvo un sueño en el que caminaba por un bosque muy extraño y que cambiaba constantemente; de repente, vio a un burro que tenía alas y a un león con patas de caballo y escuchaba unas voces que le decían “alebrijes, alebrijes...” y se topó con un señor que le decía que tenía que regresar.

Al recobrar la conciencia, el señor Linares le contó a su familia su sueño y para que le pudieran entender, tomó su material de trabajo y construyó al burro con alas siendo éste el primero de los alebrijes. Al principio, los alebrijes se hacían con partes de animales muertos pero hoy en día se hacen únicamente de papel maché. Qué bueno ¿no?

Como ves, nosotros los alebrijes estamos hechos de partes de diferentes animales pero yo soy diferente, originalmente sí estoy creado de ésta manera pero mi cuerpo toma diferentes formas mientras voy aprendiendo cosas nuevas y recorriendo nuevos museos. Así, puedo entender de dónde vengo y recordar las cosas que he aprendido y aunque sé que a veces los alebrijes podemos parecer monstruosos, somos muy amigables y por eso te acompañaré durante tu recorrido por éste y otros libros que hablan sobre los Museos Nacionales del Instituto Nacional de Antropología e Historia, que se abrevia como INAH.

### 3. VÍRGULA

La función de la vírgula es que vaya junto al alebrije y ésta cumpla la función de enmarcar el dialogo del alebrije.

La idea de esta vírgula es que sea una estilización de la misma y de un globo de dialogo tipo cómic pero sin utilizar a elementos que no tengan que ver con el museo como lo puede ser un elemento de un cómic.

Generalmente en los códices la representación del habla estaba representada por una vírgula lo cual indicaba que el personaje que contaba con este elemento estaba diciendo algo y gráficamente esta era su manera de representarlo, nosotros decidimos que para que nuestro libro solo tuviera elementos mexicanos y sobre todo que representaran elementos del museo se decidió que la manera de expresarse del alebrije fuera por medio de una vírgula estilizada que también contuviera un globo de dialogo para que nuestro alebrije pueda expresarse de manera independiente con el cuerpo de texto, diciendo elementos contextuales a la cultura de la cual se esté refiriendo en esa página. Para poder lograr esta unión de elementos se tuvo que llevar a cabo un proceso de selección en el que al principio se había decidido que fuera únicamente un cuadro de dialogo sin mayor diseño que enmarcar lo que el alebrije podía decir. Se planteó la posibilidad de que se hiciera con un globo de dialogo tipo cómic pero su forma no tenía nada que ver con el diseño del libro.

El tomar únicamente la vírgula resultaba complicado por que tendría que meterse el texto dentro de ella y la representación gráfica resultaba poco agradable.

Es en ese momento donde se decide fusionarlas para tener un cuadro de dialogo junto con un elemento que si representara gráficamente el habla que utilizaban los códices prehispánicos.

#### 4. GLOSARIO

A lo largo del texto, aparecen palabras cuyo significado puede resultar un poco confuso, pues aunque la información se pasó a lenguaje infantil, la idea no es tampoco dar todo digerido al niño, sino que se pretende provocar inquietud en él y hacer que se cuestione, despertar su interés por saber más. Por esta razón se piensa incluir un glosario al final del libro pero hacer que el niño llegue a él de una manera distinta. En la mayoría de los casos, el glosario es una parte incluso aburrida, una parte que no siempre se lee, es por eso que se pretende poner la palabra en cuestión en negritas ó en un color distinto al del texto (esto todavía no se decide) pero que vaya acompañada de una pregunta, dejar con dudas al niño para así hacer que se dirija al final y encuentre lo que se quiera.

### III. MODIFICACIONES RECIENTES

En base a un análisis previo, de acuerdo con la información que se fue recabando a lo largo de la investigación que se realizó y en conjunción con los expertos, se han decidido las piezas más importantes de las 11 salas del Museo de Antropología.

#### 1. LA BARRA SUPERIOR DE INFORMACIÓN

Desde las primeras propuestas de páginas se había acordado el uso de una barra de color en la parte superior y que aparecería en algunas páginas (al menos una en cada sala) y que tendría una función en específico: el resaltar la información más trascendental.

Se presentó la idea ante la CNCE y fue aprobada exitosamente. Posteriormente se trabajó con esta barra incluyéndola en sólo ciertas páginas y con información muy específica.

Tras haber hecho las modificaciones a la forma de presentar la información, la barra también tuvo que cambiar a petición de la CNCE. Es por eso que a partir de las modificaciones de los textos, esta barra contendrá información referente el periodo al que cada cultura pertenece, así como los años que esta comprende y los estados de la república en los que se localizó.

#### 2. ¡ECHALE UN VISTAZO! UNA NUEVA SECCIÓN

En conjunto con la CNCE se planeó una manera de dar al lector información sobre ciertas piezas de especial importancia de manera más divertida e interesante por medio de la observación detallada.

Es así que surgió esta nueva sección llamada “¡Échale un vistazo!”, en la cual, se tomará una pieza por sala y por medio de líneas guía se señalarán las partes de dicha pieza en la cual el lector podrá detenerse a observar con mayor atención.

Todas las salas contendrán esta sección así como un juego al final de cada sala.

#### 3. PIEZAS MÁS RELEVANTES DE CADA SALA DEL MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA

#### SALA INTRODUCCIÓN A LA ANTROPOLOGÍA

- Lucy: Australopithecus Afarensis
- Estratos del tiempo (hipopótamo)
- Pintura rupestre
- Diversidad humana (hologramas)
- Dolni Vestonice: sepultura Homo Sapiens
- Shanidar IV: entierro Neandertal

Maquetas:

- La diversidad de los homínido
- La evolución de la vida social
- Los primeros pobladores de Europa
- Adaptación y cultura en la costa

Escultura y esqueleto (cráneo) de géneros

- Australopithecus afarensis
- Turkana boy: Homo Ergaster
- Homo Heidelbergensis
- Homo Sapiens Arcaico
- Niño Neandertal
- Anciana Homo Sapiens Sapiens

SALA POBLAMIENTO DE AMÉRICA

- Arte rupestre

Maquetas:

- Cueva de Santa Martha
- Campamento en Tlapacoya
- Cazadores de megafauna
- La vida en las zonas semiáridas “Corralitos” Baja California
- La vida en zonas costeras Chantuto Chiapas
- La vida en la selva tropical
- Transición del modo de vida cazadores- recolectores
- Modo de vida agrícola sedentario
- Campamento en Beringia

SALA PRECLÁSICO.

- Figura de Zohapilco
- Vasija en forma de pez
- Figuras femeninas
- Máscara de la Dualidad
- Huehueteotl
- Acróbata
- Figura de “Baby face”
- Personaje de Atlihuayán
- Platos con decoración incisa

- Plato de Tlapacoya

#### SALA TEOTIHUACAN

- Fotografía panorámica de la ciudad de Teotihuacan
- Estela de la Ventilla
- Muñeco articulado de barro
- Brasero de Quetzalpapalotl
- Dios Xipe Totec
- Escultura de cráneo con resplandor
- Máscaras del hombre idealizado
- Fotografía de la pirámide de la serpiente emplumada
- Chalchihuitlicue

#### SALA TOLTECA

- Murales de Cacaxtla
- Cabeza de guacamaya
- Atlante
- Talantito
- Cabeza de guerrero coyote
- Lápida de Quetzalcóatl
- Bracero de bandas celestes
- Templo doble (Tenayuca)
- Vaso de Tláloc
- Chac – mool
- Cara de serpiente.

#### SALA MEXICA

- Coatlicue
- Xochipilli
- Piedra de Tízoc
- Ocelotl
- Coyolxauqui
- Piedra del sol
- Vaso en forma de monito
- Bracero ceremonial
- Chimalli
- Códice de Boturini
- Ehecatl
- Cihuateteo
- Mercado de Tlatelolco.

#### SALA DE CULTURAS DE OAXACA

- Urna con penacho de ave de pico ancho
- Urna del Gran Jaguar
- Dios Murciélago
- Urna de la Diosa 13 serpiente

- Tumba 104
- Urna del Dios Cocip
- Grecas de Mitla
- Códice Selden
- Copa de Colibrí
- Olla ceremonial
- Pectoral de Oro

#### SALA DE LAS CULTURAS DEL GOLFO DE MÉXICO

- Cabeza colosal
- Vasija de mono
- Figura de anciano (no tiene ni nombre ni cédula, y eso que la acaban de abrir)
- Estela de Alvarado
- Hombre barbado
- Hombre arrodillado
- Cabeza de sacerdote
- Diosa generadora de la vida
- Quetzalcóatl- Ehecatl
- Dios del agua

#### SALA MAYA

- Portaincensarios de Palenque
- Cabezas de estuco
- Plato con la figura de un mono
- Mural de Bonampak (Cuarto 2)
- Pirámide Hochob
- Pirámide clases sociales- figurillas de Jaina
- Dios Itzamná
- Disco Chinkultic
- Ajuar funerario de Pakal
- Lápida Dupaix
- Chac Mool

#### SALA CULTURAS DE OCCIDENTE

- Fotografía de tumba de tiro
- Jugador de pelota
- Figurilla femenina
- Figurilla de guerrero
- Máscara con incrustación de turquesa
- Vasija con motivos geométricos
- Figurilla de perro
- Chac Mool
- Máscara de Xipe Totec

#### SALA DE LAS CULTURAS DEL NORTE

- Cueva Pintada
- Pechera de Paquimé (sin nombre ni cédula)
- Conjunto doméstico de Paquimé
- Representaciones cerámicas antropomorfas y zoomorfas
- Vasijas
- Caja funeraria
- Figurillas tipo 1
- Figura de hombre sentado de la cultura de Durango, el Sitio de Ferrería
- Vasija de la cultura Hohokam
- De la cultura Anasazi, la figura antropomórfica de hombre en cuclillas.

#### IV. AVANCES DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN

En cuanto a los estimados de producción, se hicieron varias visitas a distintos talleres de offset, casas editoriales y distribuidores de papel, para obtener los primeros estimados en cuanto a gastos, estos se afinaran una vez quede terminado el *dummy*, para obtener la cotización final del primer libro.

##### 1. EXPERIENCIAS

###### 1.2 VISITAS GUIADAS

Parte de investigación previa que se realizó para conocer mejor el contenido de los museos, fue hecha a través algunas visitas guiadas a cuatro de los museos del proyecto: el Museo Nacional de Antropología, el Museo Nacional de las Culturas, el Museo Nacional de Historia y el Museo Nacional de las Intervenciones. En el Museo Nacional del Virreinato, no se pudo realizar una visita, debido a problemas administrativos dentro de este.

El recorrido de las salas fue impartido por curadores y en otros casos por guías de salas, la intención de este recorrido era conocer mejor cada sala, resaltando las piezas más importantes y proporcionándonos datos curiosos acerca de las piezas, que le pareciera interesante a nuestro público.

La información que se recabo de esas visitas fue útil para contrastar los resultados obtenidos en las encuestas realizada con anterioridad, de cuáles eran las piezas más importantes para los niños, con respecto a la selección de las piezas hechas por los expertos en estas visitas.

En el Museo de Antropología sólo se visitaron las salas: Mexica y Maya, ya que por la magnitud del museo era imposible tener un recorrido completo con las características que se requerían.

Las salas Mexica y Maya fueron elegidas para este recorrido por extensión, su contenido e importancia dentro del museo, además de ser las que dejaban con más dudas al equipo en cuanto, a cuáles eran las piezas con mayor importancia. Estas visitas fueron conducidas por los guías Margarito García y Federico González que se encargaron de dar el recorrido.

La visita hecha al Museo Nacional de las Culturas fue realizada en dos sesiones, donde dos expertos nos asesoraron de acuerdo a su especialidad.

Las salas de las culturas de Roma, Grecia, Mesopotamia y Egipto fueron impartidas por el curador Jorge Canseco, quien nos diera una visión general de las salas, con algunos detalles sobresalientes de las piezas, que según su experiencia consideraba las más sobresalientes.

En cuanto a las salas de China y Japón fueron impartidas por la curadora Silva Selixon, quien nos proporciono un análisis detallado de las piezas que consideraba más importantes de estas dos salas.

En el Museo Nacional de Historia el recorrido fue impartido por la curadora Guadalupe Jiménez Codinach, este recorrido fue en una sola sesión y ya que el museo se había reestructurado por completo, la visita nos proporciono la intención y la visión total de los nuevos ajuste hechos dentro del museo, información que fue de mucha utilidad para comprender la distribución de las salas y sus contenidos.

Y respecto al Museo de las Intervenciones el recorrido estuvo a cargo de Raymundo Velasco y José Luis Hernández, quienes nos proporcionaran mayor información de las piezas más significativas, puesto que en este museo en particular, las piezas son muy pocas y hay más contenido museográfico.

Las visitas realizadas nos permitieron tener un panorama general de cada museo y encontrar una mejor manera de abordar los temas que se tratarían dentro de la colección de libros.

El día 30 de marzo del año en curso, el equipo acudió a la escuela primaria Unidad Pedagógica Libertad ubicada en Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México para presentar los avances realizados durante el trimestre y pedirles su más sincera opinión.

El primer grupo con el que contamos, cursa el cuarto año de primaria, (que en su mayoría tiene 9 años) y nos comentaron que el color de las páginas parecía apagado y con poca vida; después de enseñarles otros colores, optaron por el verde y el naranja, los resultados que se obtuvieron de este sondeo sobre el color en este grupo quedo así: 9 eligieron el verde, 10 el naranja, 6 el amarillo, 1 verde jade.

El color verde jade que escogimos nosotros fue el que menos votaciones tuvo como se observa en los resultados. También observamos que para los niños de ese grupo, la tipografía era pequeña, aunque algunos argumentaban que el tamaño les parecía bien, en cuanto a la cantidad de texto estaba bien, pues sí prestaban atención a los contenidos y trataban de comprenderlos. De esta revisión de contenidos se desprendieron algunas dudas de términos que no comprendían como pectoral, y Bonampak.



En cuanto a los juegos, los comprendieron bastante bien, pero el que más les llamó la atención fue el laberinto de Pakal y ¡Vámonos de compras! de la sala Mexica. Les llamó la atención el desenfoque de las piezas en las páginas introductorias y aunque a algunos niños les pareció confuso, otros lograron entender el objetivo del sol y del desenfoque, como invitación a la observación del detalle. Entre otras observaciones que recibimos fue que el color negro utilizado en las imágenes del *dummy* les remitía al color real de las piezas de piedra y algunos supusieron que ese era el fin del color, aunque otros por su parte preferían que algunas piezas si estuvieran en sus colores reales, como los murales, para una mejor visualización de los detalles.

Después, se reunió a tres niños de cada grupo (de tercero, quinto y sexto año de primaria) con aproximadamente ocho, diez y once años. Estos niños se vieron un poco más interesados en la lectura, comprendieron mejor los temas así como los juegos. Y estuvieron de acuerdo en que hubiera un glosario, que les permitiera buscar los términos que no comprenden.

En cuanto al color, el sondeo con este grupo quedó así: 3 eligieron naranja y 9 verdes, prefiriendo el color verde limón como se puede notar, aunque si se les mostraba el color jade sin degradaciones ni tonalidades negras, lo preferían, pero al final optaron por el verde limón. Además de proponernos poner un mapa de ubicación de las piezas dentro de la sala, así como de las salas dentro del museo. Las observaciones más sobresalientes del fueron que el alebrije que se eligió actualmente está muy rígido, que debería tener más movimiento como una de las propuestas anteriores que se presentaba dentro del *dummy*, otra observación fue que el nombre para el alebrije era inapropiado, pero cuando les dijimos la procedencia del nombre entendieron bastante la asociación con Quetzalcóatl, y algunos cambiaron de opinión.

También nos comentaron que les gustaría que hubiera más juegos como: memorama con piezas de las distintas salas, serpientes y escaleras, y rompecabezas de las piezas. En ambos casos, los niños comentaron que preferirían ver más color en el libro y también coincidieron en el precio por el que pagarían: \$30 a \$40, respuesta que obtuvimos en las encuestas realizadas.

Para la realización de esta visita contamos con la colaboración de la Coordinadora Académica Norma Angélica Carreón Mendoza, Licenciada en Pedagogía Infantil, quien nos proporcionó su ayuda y facilitó el encuentro con los niños.

Como resultado de las opiniones de los niños, así como al repentino cambio en el concepto del libro, el color base de las páginas será cambiado y como el texto hablará en su mayoría de las piezas, el texto está siendo resumido y los temas han cambiado, algunos simplemente han cambiado de posición y otros simplemente han desaparecido. Por ello, el diseño de las páginas también tendrá que ser modificado; habrá que darle más espacio a las piezas y reducir las cajas de texto aunque el puntaje en la tipografía tal vez sea mayor.

Aunque aún existirán los tres tipos de lectura, se decidió que se eliminará la barra en que estaba encerrado el texto de la parte superior de las páginas puesto que este detalle hace cuadradas las páginas y da una sensación de encierro. Se decidió también dejar de utilizar tantos degradados negros y utilizar en la medida de lo posible más blanco y menos grises o negro, ello le dará luz y vitalidad al diseño así como a la lectura.

## V. BITÁCORA DE TRABAJO

### ENERO

15-Propuesta de diseño del alebrije.

17-Visita al museo de Antropología para ver detalladamente las piezas y verificar qué piezas tienen cédula y cuáles no.

Primera etapa de investigación y selección de piezas.

19-Primeras propuestas de diseño y juegos para el libro

23-Revisión con Catalina

28-Visita guiada por el curador Jorge Canseco al museo de las culturas con el fin de saber cuáles son las piezas más importantes por sala.

29-Revisión con Catalina para decidir cuáles serán las salas sobre las cuales se hará el *dummy*.

Visita guiada a las salas de china y Japón del museo de las culturas por su curadora Silvia R.

### FEBRERO

2-6 Revisión de costos para papel suaje e impresión.

Redacción de textos y simplificación de cédulas.

10-Revisión de alebrije y se decide que este tentativamente es el definitivo.

11-Presentación de avances de costos que se les plantean a los asesores

13-Entrega de textos resumidos de las salas seleccionadas para las primeras pruebas del *dummy*

16-Primeras propuestas de las páginas ya armadas

18-Revisión de páginas para primeras correcciones con el profesor Víctor

20-Visita al museo de Antropología para obtener información faltante de las piezas

24-Análisis de tipografía en base a la que se está usando ver que tanto funciona ya en el *dummy*.

Planeación de la correcta aplicación de la información de las piezas en los libros.

26-Se presentan problemas con el ilustrador y decide abandonar el proyecto

### MARZO

3-Se entra en pláticas con otros posibles ilustradores

Esta semana se plantea la posibilidad de que incluso el mismo equipo se encargue de la ilustración dos de los integrantes se dedicaran más en este aspecto y los otros en la redacción de textos

5-Entrega del *dummy* a la asesora Catalina

8-Propuestas de logotipo para portadas del libro

10-Revisión de propuestas de logotipo con Víctor y Catalina

12-Revisión de alebrije entregado por el nuevo ilustrador el cual hace una propuesta que se acepta

Afinación y cambios del *dummy*

15-Se plantea una cita en la coordinación de Museos para presentar el *dummy* el próximo jueves 18

18-Junta en la Coordinación en a cual se replantea otra vez el objetivo y contenido de los libros de la colección

19-Se le presenta a Catalina y a Víctor los acuerdos a los que se llegó el día anterior en la coordinación

22-Se llevan a la coordinación los nuevos textos para revisarlos

24-Se colocan dentro del *dummy* los textos ya revisados y se plantean nuevas propuestas de diseño

26-Visita a l museo de Antropología para hacer una nueva selección de las piezas en base a los nuevos planteamientos

ABRIL

1-Visita a la escuela primaria “Unidad Pedagógica Libertad” para ver reacciones y análisis del impacto del *dummy* en los niños y obtener información

CUARTA ETAPA

PROTOCOLO

## Etapa 4. Evaluación final de 12°

### 1. REVISIÓN DEL DOCUMENTO ANTERIOR.

En esta que es la etapa final del protocolo se tiene que presentar los últimos cambios realizados al proyecto, así como las nuevas intervenciones realizadas, diseño, contenido, color, manera de presentar el discurso y todos aquellos inconvenientes, aciertos y desaciertos que han surgido en esta etapa así como las conclusiones. La comparación y contrastación con lo mencionado en protocolos pasados será muy importante para ver si es que lo que se mencionó se ha llevado a cabo, en éste primer punto pondremos los nuevos cambios y elementos de diseño que se están utilizando hasta el momento.

La intervención hecha por el equipo para satisfacer las necesidades del proyecto, fueron más allá de la tarea de diseñar. Pues los integrantes del equipo, tuvimos que realizar una investigación que duro más del tiempo previsto.

Pues dicha investigación conllevó al equipo a la recopilación, sintetización y redacción de los textos del libro. Etapa que se alargó demasiado pues tuvo que ser revisada por los expertos, para corroborar que los datos presentados en dicha redacción fueran los correctos.

Después de haber pasado por esta revisión. Se considero prudente que los textos pasarán por las manos de un escritor especialista en la narrativa para niños, para que les diera el tratamiento adecuado, y que los textos estuvieran en un lenguaje más comprensible para los niños.

Debido a esto, el diseño se ha ido atrasando, ya que como se sabe los textos definitivos son muy importantes para diseñar, pues la extensión de estos, permiten saber con precisión el manejo de los espacios y la relación de las imágenes con respecto de ellos. Como es comprensible este tratamiento es un proceso que necesita un tiempo determinado, que para fines prácticos de la realización del *dummy* no permitió la espera de estos.

Así en un esfuerzo, en esta etapa el equipo se dispuso a trabajar con textos que serán los aproximados a los finales, para adelantar la realización del segundo *dummy*, que contendrá los parámetros de diseño y del tipo de discurso que contendrá el resto del libro y la colección. Por el momento sólo contiene cuatro de las once salas del museo, decisión que se tomó porque son las salas que se venían trabajando anteriormente y de las cuales se han ido desprendiendo los cambios que ayudaran a tener los parámetros definitivos de diseño y contenido.

Otro aspecto importante que hay que resaltar en la realización de este segundo *dummy*, es la incorporación de un nuevo integrante al equipo. Como se había mencionado anteriormente el equipo requería de un colaborador comprometido, que se hiciera cargo de los aspectos de ilustración. Por esta razón se decidió que Angel Velásquez se integrará al equipo, primordialmente en los aspectos de ilustración, pero debido a su buen desempeño, se decidió que también se hiciera cargo del diseño de la portada del libro, para incorporarla a los otros elementos que se pretenden mostrar en este segundo *dummy* que son las páginas preliminares, así como el colofón y diseño de guardas.

La realización de este *dummy* tuvo el propósito de definir las características de diseño que se seguirán durante todo el libro y buscar el patrocinio junto a la CNDM, de alguna institución que se interese en auspiciar este proyecto.

El glosario también tendrá un diseño vistoso a modo de que no sea formal y por lo tanto al niño le interese saber el significado de la palabra de una manera sencilla

#### k) PRESENTACIÓN DE QUETCO.

Quetco que es nuestro personaje principal requiere de una presentación para que nuestro lector al encontrarlo dentro del libro, sepa quien, cual es su origen, porque esta dentro del libro y cual es su función, saber que características ira tomando y cuales son sus actividades, ya que como esta planteado es el guardián del museo que acompañara al niño en el recorrido dentro del libro.

Por lo que es importante que tenga una explicación dentro de las páginas preeliminares, para que el niño sepa de los diferentes tipos de lectura dentro del libro.

#### l) PRESENTACIÓN DEL LIBRO

Nuestro principal elemento son los museos por lo que hay que mencionarlos y en esta página se hará.

El libro debe de contener una presentación ya que cuenta con elementos muy diversos.

El público al que va dirigido,

La presentación de 10 piezas por sala,

Las secciones que contiene, como los juegos y "échale un vistazo"

Los tipos de lectura: la barra cronológica, el dialogo de Quetco y el texto en general.

Esta página la podrá encontrar el niño al inicio del libro

## 2. CONTRASTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE INTERVENCIÓN.

A pesar de los percances presentados en esta etapa debido a los cambios hechos a los contenidos de libro. El cumplimiento de la hipótesis, no se ha desviado, pues el proyecto sigue tratando de alcanzar su objetivo principal. Que el niño obtenga un aprendizaje significativo de manera divertida, a través de su relación con su cultura, su historia y el museo.

Es por esto, que en esta etapa, el proyecto está pasado por un proceso de ajustes que ayudaran a mejorar la manera de elaborar un producto final, el cual sea eficiente en la manera de transmitir el mensaje que quiere brindarse al público. Y que determinaran de manera definitiva la forma de presentar el discurso.

El diseño ha sido una herramienta fundamental para reforzar este principio, pues se ha analizado minuciosamente todos los elementos que le competen, para ofrecerle al niño los contenidos de una manera más actual, que refleje el contexto en el que se desarrolla. Otro aspecto importante fue la utilización de elementos gráficos de tipo infantil, que le ayuden a familiarizarse más con el discurso del libro.

Gracias a estos ajustes, que se han realizado durante esta etapa, la hipótesis no se ha desvirtualizado y se ha tenido muy en cuenta, debido a esto, se cree que llegará a lograr su cometido en el momento en que se logre la producción del libro.

Ya que en experiencias pasadas con el *dummy* anterior, se observo que los elementos muy sencillos tendía una aceptación bastante considerable por nuestro público.

Y ahora que se realiza un nuevo *dummy* con mejoras tanto en el ámbito de diseño como en el de contenido, creemos que logrará un mejor impacto sobre los niños.

## PROCESO DE DISEÑO

Los procesos de diseño por los que ha pasado en ésta que es la última etapa de nuestro proyecto han sido significativos puesto que se están acercando a lo que será nuestro producto definitivo, que por cuestiones de tiempo solo se llegará al dummy, pero este tendrá rasgos muy definitivos por lo que podemos decir que es una parte de lo que será el libro realmente como producto final.

Lo más importante para nosotros como diseñadores ha sido desarrollar por completo el diseño y la formación de los interiores, ya que la portada la está desarrollando nuestro ilustrador y esto como se sabe es reciente, ya que no contábamos con un diseñador y a partir de este trimestre ya se cuenta con alguien que estará de lleno en el proyecto y en las etapas siguientes se tomará en cuenta para otro tipo de labores dentro del proyecto. El proceso por el que hemos pasado para poder llegar a estos avances ha sido largo y complicado ya que se han tenido una serie de problemas con los textos, imágenes, y en cuestión de diseño se ha tenido que ajustar ciertos elementos que se describen a continuación.

### a) DISEÑO

En etapas pasadas se vio la manera en la que serían identificadas las piezas ya que estas deben de tener una manera de reconocerlas dentro del libro, por la manera en la que se estaba planeando la distribución y planeación del libro se había pensado que su manera era por medio del pie de foto ya que los contenidos eran diferentes.

Ahora en esta etapa en la que el diseño ha tenido variantes se han modificado los contenidos y se ha decidido eliminar los pie de foto esto es, que se va a situar a la pieza dentro de la cultura y se la va a agregar la descripción de ella, ya que por cuestiones de diseño y de contenido, se decidió que existiera una relación más estrecha entre las piezas, ya que son nuestro elemento principal...

Ahora hemos observado que con esta modificación es mucho más fácil redactar los textos y que estos tengan relación con las piezas, por lo que creemos que para el niño, que es finalmente nuestro principal público, será mejor entender, en primer lugar las piezas y por consiguiente la cultura a la que pertenece.

### c) COLOR

Como habíamos señalado anteriormente, el color es un factor muy importante que debía ser analizado cuidadosamente. Ya que es un elemento muy importante para nuestro público, pues es bien sabido que la estridencia de los colores, ayuda en gran medida para llamar la atención de un niño. Por esta razón el equipo realizó un minucioso análisis sobre la elección del color.

Pues como se recuerda en la etapa anterior, ya se tenía una elección de colores tentativos para trabajar en el libro. Los colores elegidos habían sido: el verde turquesa, por su referente a la naturaleza, las plantas, el jade, etc.

Y el negro por sus características de contraste y la estrecha relación que tiene con las antiguas culturas prehispánicas. Ya que se asocia con los eventos y manifestaciones mortuorias que llevaban acabo dichos pueblos.

Después de esta cuidadosa elección, se decidió que el dummy se trabajara con estos colores, una vez finalizado, se tuvo la oportunidad de ser mostrado con nuestro público en la visita realizada a la escuela primaria Unidad Pedagógica Libertad

En esta visita se les mostró a los niños el *dummy*, que contenía cuatro de las salas más importantes del MNA, a demás de mostrarles otras opciones de color, pues el equipo empezaba a tener algunas inquietudes sobre el color elegido.

Ya que en asesorías previas a la visita, se apuntaba a que el verde elegido, no era lo suficientemente llamativo para los niños. Por esta razón el equipo se dispuso a proponer nuevas alternativas de color.

Alternativas que fueron mostradas a los niños en esa visita. Las propuestas de color eran verde limón, amarillo y naranja. Después de presentarle a nuestro público el *dummy* y las nuevas alternativas de color.

Los niños mostraban una preferencia casi equitativa por el color utilizado en el *dummy* y una de las alternativas presentadas, el naranja; situación que nos ponía en una disyuntiva sobre la elección.

Estos resultados hicieron que el equipo analizara todas las características tanto visuales como conceptuales de ambas opciones, para llegar a una determinación. Una vez terminada la evaluación de ambos colores se tomo la decisión de que el naranja era el color más adecuado para ser utilizado dentro del diseño del libro. Debido a sus características, que no dejaban de lado la relación que se pretendía establecer con el niño, las piezas y el museo.

El naranja además de tener la cualidad de ser un color más alegre y vivo, como nos fue argumentado por nuestro público, guardaba una relación con la cerámica y el barro, que fueron utilizados por los antiguos pueblos prehispánicos.

Una vez elegido el naranja, se decidió que fuera el número 151 del Pantone solid coates con sus diferentes grados de saturación. Esto nos permite darle una mayor riqueza de contrastes y tonalidad al libro.

Con lo que respecta al negro el equipo llegó a la conclusión que no cambiara por sus características de contraste y relación con las culturas prehispánicas. A demás de resaltar que es un color ideal para la presentación de textos, pues ayuda a su legibilidad. Una vez hecha esta elección, el equipo ha venido trabajando con esta nueva alternativa, que para nosotros es la correcta, ya que más fresca, más alegre y mucho menos formal. Factores determinantes para diseñar un producto de este tipo, dirigido a niños.

#### d) TIPOGRAFÍA

Un elemento que ha tenido variaciones dentro de esta nueva etapa fue que en la página de introducción de cada sala se sabe es 18/20 en univers 45, pero se estaba manejando que fuera en color negro ya que estaba sobre color naranja.

En esta etapa se decidió cambiarla tipografía a color blanco ya que visualmente era demasiado pesada, puesto que la pieza es de un tamaño bastante grande y por el tipo de elemento gráfico que es (piedra) pesa mucho por si sola, a esto había que sumarle la tipografía de color negro, por consiguiente teníamos que aligerar la carga visual y como la pieza no se puede modificar el problema se resolvió cambiando la tipografía a blanca dejando únicamente en negro la palabra "sala" que esta en menor tamaño.

La tipografía empleada dentro de nuestro libro es la misma UNIVERS 45 pero en un principio se planteó que fuera 11/14 pero debido a problemas con el tamaño de los textos y al no poderlos reducir más ya que los asesores de la Coordinación de Museos la revisaron y llegaron a la conclusión de que esa era la cantidad de información adecuada para los libros, por lo que creímos que seria conveniente reducir únicamente un punto lo cual no tenía mayor problema al ser leído por los niños y reduce las dificultades de diseño que se presentaban anteriormente.



Con lo que respecta la tipografía empleada, dentro de los textos se encontrarán palabras que tendrán otro tipo de tipografía, esta es KIDS que a parte de ser una tipografía como su nombre lo indica es muy juguetona que al niño le resulta atractiva y más familiar con su tipo de escritura ya que la función es que estas palabras que están marcadas por esta tipografía del mismo tamaño que el cuerpo de texto 10/14 la diferencia es el color que en este caso será naranja para que resalte aun más que ya de por sí es notorio con la tipografía. No son palabras de fácil acceso a su nivel cultural y de ya que son términos no empleados comúnmente para el niño, por lo que se distinguieron del resto del texto y al encontrarlas así señaladas y previamente en la explicación e indicaciones de uso del libro, te remiten al glosario que estará al final del libro.

Aunque ya se mencionó un uso de esta tipografía, hay que aclarar que no va a ser el único, puesto que también se utilizará en el nombre de las piezas, pero en ésta aplicación se utilizará en color negro con el mismo puntaje, aquí su uso se justifica porque se pretende que los títulos de las piezas no sean tan rígidos como en cualquier lado al poner el nombre de algo, inclusive en el propio museo al ahora de mencionar las piezas o en sus libros de texto. También se utilizará en el nombre de la sección "échale un vistazo" aunque en esta aplicación sí se aumentará el tamaño de la tipografía. Por otro lado esta decisión también se tomo por petición de los asesores tanto de la Coordinación de Museos como por parte de nuestros asesores debido al contenido del texto.

#### e) ELEMENTOS UNIFICADORES

En etapas pasadas e había desarrollado la idea de tener elementos unificadores para darle continuidad a y como lo menciona su nombre unificar los criterios de diseño. Se pensó en que tuviéramos al sol como este elemento ya que al principio se vio que era un elemento que esta en todas las culturas, por lo que se utilizó remarcando el detalle que se a la pieza que esta en la página introductoria de cada sala.

Ahora después de analizar otra serie de elementos llegamos a la conclusión de que sería mejor utilizar elementos más actuales que nos permitieran darle mayor movimiento a las páginas, que fueran más llamativos para los niños, más familiares con sus trazos y sobre todo no le sean desconocidos y mucho más vistosos.

Uno de los elementos unificadores será uso de marcas de sello de agua, que anteriormente se utilizaba por ejemplo en los soles o en elementos muy pequeños, estas marcas eran diseñadas por la computadora y eran elementos indistintos, ahora los fondos se agua que llevaran están diseñados y pensados en destacar elementos de las piezas, esto es tomar un pequeño fragmento de una pieza y reproducirlo, pero ya no va a notar tanto la calidad de la computadora, ahora lo que se busca con estas nuevas marcas es que sean mas familiares para los niños por lo que se optó por hacerlas con la calidad de línea que da una crayola, en la mayoría de las marcas de agua primero se decide cual va a ser el elemento a destacar, se traza con crayola y se digitaliza, es importante destacar que al computadora también tiene brochas que pueden simular la crayola, pero se consideró que es mucho más natural y espontánea si se hace a mano y con crayola ya que esto da rasgos muy particulares y diferentes a los que te puede dar la computadora.

Por otro lado no se pretende dar esta característica a todas las piezas, ya que sería demasiada ilustración pero si a algunas y tampoco va a pasar en todas las salas ya que existen otro tipo de elementos que si unifican más el diseño del libro.

Estas marcas lo que buscan aparte de que le sean familiares es que lo inviten a buscar el detalle dentro dela pieza, haciendo una relación mas estrecha entre la pieza y el niño.

Uno de estos elementos unificadores es el uso de líneas, que son como la contraparte de lo que ya se menciono anteriormente de la crayola, estas líneas son completamente diseñadas por la computadora y aunque es posible hacerlas a mano estas salen como deben de ser por medio de la computadora. Hay que mencionar que los niños de ahora están muy relacionados con los aspectos tecnológicos por medio de la televisión, la Internet o los video juegos, como la finalidad es que al niño se le haga agradable este libro y que tenga elementos que el niño use cotidianamente, no podemos dejar de utilizar gráficos que son y tienen un buen diseño dentro de nuestro libro.

Es solo el uso de líneas que se colocan escalonadas para que tenga un mejor juego dentro de las páginas, están formadas por una línea gruesa visualmente, pero, son varias líneas delgadas que esto le da un toque muy actual a nuestro libro.

Estas líneas a parte de servirnos de ornamento nos sirven como línea de unión entre página y página para que tengan un ritmo a nivel gráfico y estético.

#### f) TRABAJO DE PORTADA

La decisión de la portada ha llevado un proceso largo, ya que ésta debe estar vinculada con el contenido del libro.

Esta actividad se le encargo al que ahora es nuestro ilustrador para ser desarrollada con buena calidad.

La portada debía de tener aspectos que independientemente de la ilustración el libro como tal debe de contener, estos son el logotipo de la colección, el nombre del museo al que esta dedicado y el logotipo del INAH, estos son elementos que deben estar casi obligatoriamente.

Después de empezar a analizar las propuestas se llegó a la conclusión de que en la portada debería ir nuestro personaje "quetco" de una manera muy vistosa.

Al hacer el análisis de los elementos que debía de llevar la portada se encontró la peculiaridad de que en nuestra portada debía ir un elemento que unificara o fuera muy emblemático haciendo referencia al museo en cuestión, que por el momento estamos hablando del museo de Antropología, por lo que se han analizado elementos muy característicos, y los resultados de la investigación es que las salas por sí solas son muy distintas entre ellas, que el poner ciertas piezas tampoco sería viable, por lo que nos fuimos la hecho del museo en sí, esto es, que nos vamos a enfocar en aspectos arquitectónicos o decorativos del edificio que es el museo, como la fuente que esta en el centro del museo en forma de sombrilla, o el caracol que esta en uno de los costados del lago que ahora ya no existe o en el edificio como tal.

En una primera elección para la ilustración se pensó en una foto del edificio en la que se incluyeran los logotipos y nuestros personajes, en una segunda propuesta

Dentro de la estructura del libro, a parte de las páginas que contienen las 11 salas del museo, existirá una sección que le ayudara al niño a tener una mejor comprensión y asimilación de los contenidos. Estas son:

#### g) MAPA.

Como se planteo en la hipótesis, la ubicación espacial de los niños, es muy importante, pues le permite relacionar las piezas con el entorno en el que se encuentran. Por esta razón el mapa es fundamental dentro del libro. Inicialmente se había planteado que hubiera un mapa pequeño en la parte superior derecha de las páginas introductorias de todas las salas, que señalara la ubicación de esta. Después de analizar esta propuesta se

llego a la conclusión de que la aparición de dicho mapa, fuera sólo al inicio del libro, pues se creía que su presencia sería demasiado reiterativa.

La utilidad de este mapa se enfoca principalmente a ser una herramienta de lectura que ayude al niño a comprender y a recordar la ubicación espacial y temporal de las culturas dentro del museo.

El mapa está pasando por un tratamiento estético que le restara rigidez y formalismo, para que el niño lo sienta mucho más familiar y le sea mucho más comprensible en el momento de ser leído.

Dicho tratamiento se está haciendo a través de trazos de crayola, instrumento común que utilizan los niños para realizar sus dibujos.

Esto nos permite tener un acercamiento con nuestro público a través de la informalidad y frescura que tienen sus propios dibujos.

#### **h) LÍNEA DEL TIEMPO.**

Debido a la complejidad de los contenidos dentro de las salas, se llegó al acuerdo con la CNM y los integrantes del equipo, de realizar una línea del tiempo que ayudará al niño a entender mejor la ubicación espacial y temporal que tuvieron las diversas culturas que se presentan dentro del museo, así como la influencia que ejercen unas sobre otras.

Con esta finalidad, se pretende que el niño obtenga un conocimiento no sólo basado en las piezas presentadas, sino en la contextualización de estas, dentro de la cultura y los periodos históricos donde se desarrollaron dichas culturas.

La información manejada dentro de esta línea del tiempo será con un lenguaje muy accesible, comprensible para los niños.

El niño podrá encontrar esta línea del tiempo en las páginas iniciales del libro.

#### **i) VIRGULA**

La función para la que fue diseñada dentro de nuestro proyecto se ha mantenido, ya que el alebrije es quien la utiliza para decir datos anecdóticos de la cultura a la que esta haciendo referencia en esas páginas.

Sus modificaciones son solo estilísticas, haciendo más informal el trazo del globo de dialogo y el remate de la vírgula es flexible y no estará solo en posición horizontal, este puede variar dependiendo de la posición que tenga con respecto al alebrije.

El fondo que lleva nuestra vírgula en ocasiones tendrá color (naranja) esto depende del diseño de la página y de la cantidad de información que lleve dentro.

#### **j) GLOSARIO**

Dentro del contenido de los textos existen palabras que los niños pueden o no entender, debido a que son términos complejos para su edad e información que manejan, es por esto que se decidió distinguirlas del resto del texto.

La manera de resaltarlas es por medio de la tipografía y el color, ya que se utilizara kids en color naranja.

El glosario es muy útil para que nuestro objetivo sea cumplido, que el niño entienda lo que lee y por lo tanto pueda recordar elementos del museo, ya al utilizar esta herramienta que les ofrecemos puede saber con precisión a lo que nos referimos en el resto del texto.

El resaltar las palabras es para llamar su atención y que de verdad el niño cheque lo que no entienda, aunque no se van a poner todas las palabras difíciles, únicamente las que creemos y sabemos por opinión y argumentación de los expertos, que son términos no manejados con cotidianidad por los niños.

### 3. RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

Para poder dar un claro resultado a cerca de la intervención que se planteó es necesario aclarar que entre la elaboración del primer *dummy* y este que hasta ahora se está realizando hubo un gran giro a petición del demandante que trajo como consecuencia que los contenidos de diseño y temáticos cambiaran creando una nueva investigación para encontrar la manera de redactar los textos ya que en todos los aspectos cambiarían. Esta etapa ha llevado mucho tiempo, más del que se había planeado, debido a que la redacción la realizaríamos nosotros, basados en libros, revistas, audio guías, guías del propio museo y de zonas arqueológicas realizadas por los expertos, por lo que el resultado del texto era demasiado técnico con palabras que son poco usuales o pertenecen a elementos que son característicos a estos temas, por lo que se tuvo que recurrir a la asesoría de un experto en la materia, un escritor de cuentos infantiles, auspiciado por el departamento del programa editorial de la UAM, éste lo que hará es que toda la información que tiene contenidos complicados y un lenguaje muy formal, por las condiciones antes mencionadas, lo adapte a un lenguaje que para el niño sea muy familiar, claro y sencillo de entender, que finalmente esto es lo que se pretende con nuestro libro, por lo que la redacción esta en proceso de adaptación, aclarando que la información que tiene el escritor ya que fue revisada por los expertos por lo que en contenido temático no debe de cambiar, únicamente se adaptará.

Por todo lo anteriormente señalado en esta que era la etapa final del proyecto se ha decidido concluir únicamente con la elaboración de un *dummy*, el cual a pasado por una serie de revisiones cambios y modificaciones que han sido tanto de manera conceptual como de manera gráfica, por lo que se ha decidido extender el tiempo de elaboración de la colección, ya que se pretende que tenga las mejores condiciones de calidad para obtener un producto que pueda competir con el amplio mercado editorial.

Concluiremos diciendo que los objetivos planteados en la primera parte del protocolo no fueron cumplidos, por complicaciones anteriormente mencionados y que respecto a la parte de diseño se han logrado avances muy significativos incluso han rebasado las metas que se tenían planteadas, esto es muy importante porque como sabemos para elaborar una página es muy importante tener el texto, y nosotros hemos tenido que arreglar este problema pensando en la idea de tener lo mas aproximado a lo que será el definitivo y por lo mismo no trabajar en balde, creando un diseño que hasta el momento ha tenido modificaciones importantes, pero en lo que respecta a retícula y formación no ha variado, por lo que podemos concluir que hay aspectos no cumplidos como la entrega de los cinco libros, que ese era el objetivo principal y más importante, pero hay otros objetivos que se han planteado y se ha realizado satisfactoriamente.

### 4.-PRODUCTOS DE LA INTERVENCIÓN

Los productos a los que hemos llegado son páginas de lo que hasta el momento es el *dummy* ya que no se ha podido concluir todo el libro, estas son cuatro salas que nosotros junto con la coordinación de Museos, decidimos eran las mas significativas y atractivas del museo. Son: Teotihuacan, Mexica, Maya y Culturas de Oaxaca.

En este apartado se presentan como se están formando las páginas incluyendo las características de diseño antes mencionadas en el punto uno y protocolos anteriores.

## 5. EVALUACIÓN

La evaluación a la que se ha llegado por parte de todos los integrantes del equipo con respecto al proyecto, ha dejado una verdadera satisfacción para cada uno de ellos. Pues se cree firmemente, que la intervención de sus integrantes ha sido fundamental, ya que se ha contribuido de manera significativa a la concepción y desarrollo del proyecto planteado inicialmente por la Coordinación Nacional de Museos.

Pues conforme se ha ido desarrollando, el proyecto se ha enriquecido cada vez más con las propuestas hechas por los integrantes del equipo, que siempre han tratado de ser innovadoras y atractivas para el público al que se dirige dicha publicación.

En lo referente al desarrollo de los parámetros del diseño, el equipo a quedado satisfecho pues en los aspectos editoriales, la distribución de los textos dentro de las páginas, la mezcla de ornamentos actuales e infantiles, así como la elección de la tipografía y decisión de color ha permitido que la estética sea más atractivas para nuestro público, sin perder de vista la legibilidad y la leibilidad de los textos.

Con lo que respecta a las metas planteadas al inicio del proyecto, el equipo no pudo cumplir todas las expectativas programadas para esta etapa, por cuestiones que ya se han mencionado anteriormente.

Si embargo, los logros obtenidos hasta este momento para nuestro demandante, asesores e integrantes del equipo son satisfactorios, pues estamos convencidos que la realización hecha hasta este momento de los avances de diseño y textos, se han realizado de una manera conciente, que jamás ha perdido de vista las necesidades del proyecto.

Pues a pesar de que los avances han sido bastante lentos, por todo el proceso que ha llevado la redacción y adecuación de los contenidos. El diseño hecho hasta este momento tiene una justificación basada siempre en los lineamientos editoriales requeridos por el proyecto.

## 6.-CONCLUSIONES

Como se había planteado al inicio del proyecto la utilización del juego y de imágenes le permiten al niño relacionarse con los contenidos temáticos y su diseño fueron.

Es por esto que el juego se sigue tomando como parte importante para crear un aprendizaje significativo, por lo que se siguió tomando muy en cuenta su elaboración. Debido a la importancia del juego en el aprendizaje su elaboración se ha hecho cuidadosamente, pues a pesar de que son muy sencillos en contenido no lo son, permitiéndole un acercamiento más agradable con la información histórica presentada.

En cuanto a la integración del personaje como cómplice dentro del libro, hace sentir al niño parte de lo que esta leyendo, ya que a esta edad lo que se busca es ver personajes en los que se sientan identificados no como súper héroes sino como cómplices de sus actividades, ya que desarrollan el sentido del compañerismo y formación de grupos con que el personaje sea muy amigable y por lo tanto se haga amigo del niño y le presente elementos muy peculiares y característicos de las piezas o de la cultura.

El acercamiento que tuvimos con nuestro público nos dio elementos, comentarios y sugerencias muy respetables y sobre todo que se tomaron en cuenta para la decisión del contenido temático y del diseño en general.

Nuestro público psicológicamente abarca un rango muy grande que va de los 8 a los 12 años. Ahora para poder abarcar y cumplir con las necesidades de todos se pensó en

juegos no muy complejos pero si bien diseñados, elementos que son muy actuales en gráficos que observan todos los días en muchos lugares donde se desarrollan. Por otro lado se utilizan gráficos elaborados de manera manual con una calidad de línea que le sea muy familiar y sobre todo, le remita a imágenes que ve cotidianamente. Podemos señalar que los elementos utilizados gráfica y conceptualmente están planeados para abarcar en mayor número las inquietudes y capacidades de nuestro público.

Los medios gráficos empleados en esta colección fueron extremadamente cuidados y planeados para que tengan el éxito pensado.

La manera en que se planearon los textos para ser transmitidos y recibidos por nuestro público, llevó un largo proceso desde su formación hasta la manera final de redactarlos y adaptarlos para que fueran muy comprensibles y digeribles por nuestros lectores. Se cuidó desde el uso adecuado de la tipografía, pensando en variaciones de familias tipográficas para que tuviera un mejor diseño; que el puntaje empleado cumpliera con los requerimientos de legibilidad y leibilidad; que el lenguaje empleado lo relacione con el código que maneja a su edad.

El color por su parte, es un gran apoyo dentro del proyecto, ya que a pesar de las limitantes técnicas que se tienen, se ha explotado al máximo las cualidades que puede ofrecer un sólo color con todas sus variantes de saturación.

Gráficos como las marcas de agua y líneas son, a parte de ornamentales, elementos que dan continuidad, ritmo a las páginas y en algunas ocasiones exaltan detalles de las piezas.

No obstante el esfuerzo realizado por el equipo respecto a la parte de diseño y a lo que se podía utilizar como contenidos, permitieron realizar un *dummy* que se asemeja en gran medida a las características finales que tendrá el libro, esto provocado en gran medida por una necesidad de obtener el patrocinio de alguna empresa o institución para la producción de la colección.

Con lo que a nosotros respecta el diseño alcanzado tiene un buen nivel de calidad, que nos proporciona una aceptación favorable de nuestros demandantes y nosotros como diseñadores hemos concluido que el diseño es una parte que esta resuelta casi en su totalidad.

Concluimos que la comprensión de la historia del mundo prehispánico, no tiene por que ser formal, ya que en casi todo el material que los niños manejan a su nivel, es muy aburrida, por lo que la hace poco atractivo para el niño.

Nuestra intención es que sea muy entendible, agradable, y sobre todo que no le sea ajena, utilizando elementos característicos de la época en la que se encuentran, reforzado por medio de juegos y datos que le serán agradables y que en textos formales no se mencionan.

La manera que nosotros encontramos para decir las cosas es por medio de un personaje que ya por el simple hecho de ser un alebrije le resultará agradable.

## 7. RECOMENDACIONES.

Debido a que el equipo no sólo se limitó a la participación de la realización del diseño, como ya sea mencionado.

Se plantea que para las consecuentes fases del proyecto se tengan en la brevedad posibles los textos definitivos para poder realizar el diseño de los interiores, agilizando la realización del libro y así llegar a la producción del mismo en el menor tiempo posible, contemplando los ya sabidos contratiempos que esto conlleva.

A demás de hacer un acuerdo con la CNDM, para que las revisiones de los textos que contendrán los demás libros, sean entregados en un tiempo considerable y poder seguir con la realización de los demás libros.

Con lo que respecta al apoyo de nuestros asesores, hasta el momento ha sido satisfactoria, pues hemos obtenido todas las recomendaciones y observaciones pertinentes, que nos han ayudado a tomar de una manera más conciente y estudiada la forma en que se debe intervenir dentro del proyecto. Justificada en el marco de las necesidades y alcances del proyecto. Por esta razón el equipo espera contar con el apoyo de estos asesores, acordando como hasta ahora, sesiones para seguir tomando las asesorías.

En cuanto al respaldo de la UAM, se agradece al Programa Editorial por brindarnos la oportunidad de contactarnos con un escritor reconocido, para la adaptación de los textos en este dummy.

Otro aspecto importante que quisiéramos que se tomará en consideración por parte de la UAM, es que en esta etapa final, del desarrollo los proyectos, los profesores se enfoquen más a las necesidades y requerimientos de asesoría que surgen, sin dejar de lado los objetivos a los que se pretenden llegar en el programa de estudios.

En cuanto a las facilidades para el uso de instalaciones, esperamos que en lo consecuente, no sólo el proyecto De pinta al pasado, sino los demás proyectos surgidos recientemente, obtengan un espacio y materiales técnicos, para seguir realizando los proyectos, pues el espacio destinado al área editorial es insuficiente.

#### 8.-BITACORA DE TRABAJO

En un principio se dividieron las once salas equitativamente, esto es que cada integrante tendría a su cargo la investigación, redacción de textos, obtención de imágenes y por lo tanto la formación de las dos salas que le correspondían, a excepción de Roxana que tendría tres salas.

En la siguiente etapa se decidió que únicamente se desarrollarían cuatro salas para elaborar un pequeño dummy, esto es que Ximena que quedaba sin sala por desarrollar, de acuerdo al sorteo que realizamos, realizaría la presentación del alebrije, así como glosario, página introductoria y corrección de estilo de los textos que se estaban utilizando en las otras salas.

Ya situados en la formación de páginas se observó que estas no mantenían unidad por lo que se replanteó la manera de trabajar. Roxana, Adriana y Juan Carlos se dedicarían a la formación mientras Ximena y Erika a la redacción y corrección de estilo.

Esta manera de trabajo continúa, solo que Erika se dedica a la redacción y sintetización de la información, así como estar en contacto con el escritor y los expertos, ya que se necesita que estos revisen primero el contenido temático, para después poder ser entregados al escritor y Ximena únicamente a la primera corrección de estilo, más sus actividades de las páginas preliminares del libro, aunque también es la encargada ya en esta parte del proceso, de empezar a checar las cotizaciones de lo que será la primera impresión.

Sabemos que la formación de las páginas es un proceso largo y complicado, por esa razón se llevo a la idea que deberían de ser tres personas las encargadas de esta actividad, aunado a la formación del libro debe tener una unidad y si se elabora por mucha gente, es más complicado llegar al entendimiento y por lo tanto a la unificación de un mismo diseño.

Para esta etapa ya se cuenta con la colaboración del único integrante que se anexo al proyecto este trimestre, Angel Velásquez, que está encargado de la elaboración de todas las facetas que sean necesarias de quetco, ya que es él quien lo elaboró, aunque también

esta desarrollando la portada que a estas alturas del proyecto es importante tenerla para el dummy final. Angel aunque no esta mezclado en ciertos aspectos como en la elaboración de textos o formación de páginas, tiene otras funciones como elaborar algunos gráficos y también tiene derecho a opinar en las decisiones que se toman en otras cosas del proyecto.

La formación de las páginas aunque es realizada por tres de los integrantes, hasta la fecha, es la persona que se le asigno la sala, la que tiene la responsabilidad de conseguir la información e imágenes para que puedan ser procesadas y los textos corregidos por los expertos.

Para la siguiente parte del proceso se continuará con este ritmo de trabajo y únicamente se le darán otras actividades en las que Angel tenga más participación ya sea en la formación o en la redacción de textos.

## 9. BIBLIOGRAFÍA.

Con lo que respecta a la bibliografía utilizada en esta etapa, se siguió usando la bibliografía consultada en las etapas pasadas, y que esta presente en los protocolos anteriores, ya que las publicaciones consultadas, son y han sido las más aptas para la realización de la investigación y recopilación de datos del proyecto por su especialización en el tema.

México INAH. Una visión del Museo Nacional de Antropología. 1979.

Museo Nacional de Antropología. México. Enciclopedia de los Museos, Barcelona, 1973.

La función educativa de los museos. Centro Interamericano de Capacitación Museográfica.

Museo Nacional de antropología. México: Panorama Editorial 1984.

México Desconocido, agosto 1998. No. 58. Año XXII

Puziréi. A, El Proceso de formación de la psicología marxista, Progreso, Moscú, 1989.

[www.munavi.inah.gob.mx](http://www.munavi.inah.gob.mx)

Hernández Hernández, Francisca. El Museo como espacio de comunicación.

Ediciones TREA, S.L., España

García Blanco, Ángela Didáctica del Museo. El descubrimiento de los objetos.

Ed. de la Torre, Madrid, 1994

ICOM, Museos, patrimonio y turismo cultural.

Trujillo, Perú – La Paz, Bolivia, 2000

Arancibia C., Violeta, PaulinaHerrera P,Catherine Strasser S. Psicología de la educación

Alfaomega. Ediciones Universidad Católica de Chile,

México, 1999, 2ª edición

ICOFOM LAM 98. VII Encuentro regional / VII Encontro regional

13/20 junio, Ciudad de México, 1998



Piaget, Jean. Psicología y epistemología  
Ed. Ariel, Barcelona, 1973

Bellido Gant, María Luisa, Artes, museos y nuevas tecnologías  
Ed. Trea S.L 2001

Hidalgo Guzmán, Juan Luis, Didáctica mínima  
Ed. Castellanos editores, México 2001.

Silva Ortega, Georgina. Educación con Mediación del Patrimonio, Colección Educarte,  
Museos y Escuelas, Universidad Pedagógica Nacional, México 2002.

Colección de las Revistas de Arqueología Mexicana,  
México, 2000-2004.