

## EDUCACIÓN MUTUA: UN NOTICIERO ARQUEOLÓGICO HECHO POR NIÑOS Y PARA NIÑOS\*

**DELGADO RUBIO, JAIME**

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología- INAH

Correo electrónico: jaimedelrub8@gmail.com

**GUERRERO GARCÍA, JUAN JOSÉ**

Laboratorio Nacional de Materiales Orales- UNAM

Correo electrónico: ometusco62@yahoo.com.mx

### RESUMEN

Hoy en día, la periferia de la ciudad arqueológica de Teotihuacan sufre un proceso gradual de destrucción debido al crecimiento urbano de las localidades contiguas y al impacto demográfico que implicó su conurbación con la Ciudad de México; asimismo, enfrenta una problemática entre la población y el Instituto Nacional de Antropología e Historia. En este artículo abordamos esta problemática desde una perspectiva generacional; hemos diseñado una estrategia de divulgación arqueológica denominada 'Arqueólogos en Apuros', que reproduce un noticiero infantil multimedia conducido por títeres reporteros, con el objetivo de revelar la forma en la cual los escolares se relacionan con su patrimonio y toman posición frente a éste desde su perspectiva local o regional.

**Palabras CLAVE:** Educación, Teotihuacan, conservación, defensa, co-creación.

### MUTUAL EDUCATION: AN ARCHAEOLOGICAL NEWS-CAST MADE BY KIDS FOR KIDS

#### ABSTRACT

Today, the periphery of the archaeological city of Teotihuacan undergoes a gradual process of destruction due to the urban growth of the contiguous localities and the demographic impact that its conurbation implied with Mexico City; also, it faces a problem between the population and the National Institute of Anthropology and History. In this article we approach this problem from a generational perspective; we have designed an archaeological outreach strategy called 'Archaeologists in Trouble', which reproduces a multimedia children's newscast led by reporter puppets, with the aim of revealing the way in which schoolchildren relate to their heritage and take a stand against it from their perspective. local or regional perspective.

**KEY WORDS:** Teotihuacan, preservation, defence, young people, co-creation.

\*Fecha de recepción: 21-01-2018. Fecha de aceptación: 17-08-2018.

## 1. INTRODUCCIÓN

La ciudad arqueológica de Teotihuacan, es uno de los sitios más emblemáticos de la arqueología mexicana; se trata de una metrópoli prehispánica construida alrededor del año 100 d.C con base en el cruce perpendicular de dos grandes calzadas de seis kilómetros de largo cada una (Calzada de los Muertos y la Avenida Este-Oeste), formando cuatro grandes distritos, que albergaron una población estimada entre los 150,000 y 200.000 habitantes, en una extensión de 22 kilómetros cuadrados (Millon, 1973).

Barrios, templos, plazas y calles, así como más de 2,000 conjuntos arquitectónicos configuraban un complejo sistema urbano que convirtió a esta metrópoli prehispánica en una de las culturas más importantes e influyentes de su época. No obstante, ya en la época colonial, ocho comunidades se asentaron literalmente sobre los vestigios sepultados de esta ciudad introduciendo servicios urbanos que atrajeron a más población, dando lugar a un ciclo denominado "población-servicios-población" el cual se potenció debido al fenómeno de la conurbación de la vecina Ciudad de México desde la década de los años setenta del siglo XX y hasta la fecha.

Frente a esta situación, en el año de 1988 el Gobierno Federal a través del INAH intentó proteger lo que quedaba de la ciudad arqueológica, expidió un Decreto Presidencial de Protección que establece tres zonas con diferentes formas de restricción para la actividad constructiva en las comunidades, mejor conocido como: "La Poligonal de Protección de 1988".

No obstante, dicha poligonal presenta innumerables imprecisiones técnicas y un diseño que concibió a estas comunidades como entidades estáticas, con el agravante de que se implementó sin incluir a estas poblaciones en un proceso de consulta o participación, ni considerar alternativas de uso de suelo y tipos alternos de construcción para los ejidatarios y pequeños propietarios

involucrados.

Con tal escenario, estas comunidades no se han mantenido estáticas o pasivas a la espera de las reformas de ley que les permitan su participación en la toma de decisión que atañe a sus territorios, sino que han desarrollado una serie de prácticas sociales para evadir la normatividad ante lo que consideran impuesto, algunas de las cuales han sido: no firmar ningún documento legal de suspensión de obras de construcción; fingir no conocer la normatividad del polígono; enfrentar con violencia a los notificadores y abogados del INAH; o simplemente cubrir sus construcciones con lonas y plásticos hasta que hayan concluido sus obras.

El resultado de este proceso ha sido que la poligonal de protección se ha convertido en un campo de conflicto social, en el cual predomina la evasión de la normatividad por parte de los pobladores y la administración de las inercias por parte de la institución, lo que ha dejado como saldo la destrucción total o parcial del 50% de la ciudad arqueológica sepultada, así como estimaciones que alertan sobre la destrucción casi total para el año 2050 (Vit y Miró, 2009).

Bajo esta perspectiva, la conservación de Teotihuacan es un problema multifactorial y convergente que requiere de la intervención de distintas secretarías de Estado, así como de esquemas de participación comunitaria, con capacidades reales de diálogo (Tully, 2007). Pero también queremos visualizar este fenómeno desde una perspectiva generacional, partiendo del hecho de que en este momento, contingentes de niños y jóvenes del valle de Teotihuacan con edades tempranas entre 8-14 años están formándose un criterio u opinión sobre este problema, aprendiendo del posicionamiento de los actores en conflicto, es decir de sus padres, maestros, amigos y vecinos.

## 2. PRIMERA ETAPA DEL PROYECTO

Bajo esta afirmación, en la primera etapa del proyecto partimos de una pregunta inicial: ¿Qué información tienen los niños y jóvenes de lo que está pasando con la destrucción/ conservación de la ciudad arqueológica de Teotihuacan? Para responderla, decidimos realizar una encuesta a más de 2,500 niños y jóvenes escolares y 43 maestros de las 22 escuelas primarias y 21 secundarias, ubicadas dentro de la poligonal de protección arqueológica, con las siguientes preguntas: ¿Cuál extensa crees que era la ciudad arqueológica de Teotihuacan? ¿Sabes en dónde está tu casa en relación con ésta? ¿En qué época se desarrolló? ¿Cuáles fueron sus principales características?, dime tres cosas que te vengan a la mente cuando escuchas la palabra: Teotihuacan (Cid 2013).

El resultado de esta consulta fue revelador, y es que el 85% de los escolares no pudieron ubicar la época en la que se desarrolló la antigua cultura teotihuacana, el 87% tampoco acertó al definir su extensión, el 75% cree que se integró únicamente por las Pirámides del Sol y La Luna y el 56% confundieron a los teotihuacanos con los Mayas, Aztecas u Olmecas. Tal déficit, también lo encontramos entre sus profesores, ya que el 61% de ellos no pudo ubicar cronológicamente a la ciudad arqueológica, mientras que el 13% la confundió con los aztecas y (8%) o con los mayas.

Luego entonces, como profesionales dedicados a estos temas, no podemos permanecer pasivos a la espera de que los políticos, funcionarios y los diferentes agentes comunitarios instalados en sus posicionamientos conflictivos, acuerden las grandes reformas que requiere la salvaguarda de este bien público, sino coadyuvar a que los jóvenes desde acciones informadas, auto-reflexivas y participativas, puedan tener mayores elementos para definir su posición con respecto a estos acontecimientos.

Visto así, nuestro propósito de divulgación motivo de esta presentación, parte de la premisa de que los niños y jóvenes escolares situados en una edad intermedia entre la niñez y la adolescencia, están experimentando una etapa crucial en la definición de

sus posicionamientos políticos, más allá de sus hogares y núcleos familiares afectivos (Velasco, 2002). Un tema no menor, ya que hablamos de alrededor de 5.000 niños de entre 8 y 14 años, que tienen una relación directa con sus padres (calculados en 10 mil) y 360 maestros, cifras que en su conjunto representan a más del 20% de la población total involucrada.

Ante ello, planteamos a las autoridades del INAH la creación de una estrategia de divulgación científica que coadyuvaría a cumplir con este objetivo. Se trató de la realización de un noticiero infantil multimedia denominado ‘Arqueólogos en Apuros’ conducido por un grupo de títeres (un conductor, nueve títeres reporteros y un floor manager) que, movilizados en todas direcciones, transmiten noticias sobre los nuevos hallazgos arqueológicos y medioambientales, al tiempo de ofrecer datos precisos sobre la destrucción de la ciudad arqueológica en ciernes (Delgado, 2014).



Foto 1. Imagen del noticiero “Arqueólogos en Apuros”. Foto: de los Autores.

Dos fueron los objetivos iniciales de este noticiero; el primero consistió generar procesos de auto-reflexión entre los jóvenes escolares con respecto a la destrucción de esta ciudad prehispánica y sus valores científicos. El segundo, consistió en indagar la forma en la que los escolares, asumen, significan y toman posición respecto a este patrimonio.<sup>1</sup>

### 3. MARCO TEÓRICO

Antes de diseñarlo, fue necesario definir cuál sería nuestra posición frente a los niños y jóvenes escolares, visualizando solo tres posibilidades: a) La de dirigir o controlar la relación con los niños basados en nuestra agenda institucional; b) La de mantenernos en un plano de observadores “no participantes” y c) La de interactuar con los jóvenes escolares esperando que mediante un proceso dialógico ocurriera un aprendizaje mutuo.

Evidentemente la primera la rechazamos, ya que se trata de una vieja relación vertical e instructorista que, por años, ha caracterizado a algunos especialistas y gestores del INAH, quienes tienden a transmitir declaraciones y discursos especializados, esperando que su audiencia los repita como condición de concienciación. En esta relación dirigida, los especialistas consideran que los resultados de sus investigaciones arqueológicas deben ser objetivos, positivos, universales y científicos, por lo que su divulgación al público no especializado puede ‘falsear la realidad’, y es aquí donde según Gándara, le damos la espalda al público escolar, forzándolo a interesarse por temas como “los estratos, sustratos, sistemas constructivos y fechamientos” cuya relevancia es clara para los especialistas, pero quizá de poco interés para los jóvenes (2003: 6).

Ello nos recuerda a lo que Lewenstein, (2003) ha definido como modelo del déficit, que parte de la premisa de que el arqueólogo es el ‘prototipo del conocimiento’, mientras que el gran público es carente o deficitario del mismo, dado lo cual, se espera que el especialista llene este vacío, subministrando toda la información que sea necesaria. Una relación unidireccional que pasa por alto el hecho de que los jóvenes ya han significado estos vestigios bajo referentes comunitarios antes de la llegada del especialista a su escuela.

En contraparte, la segunda posición, es decir: La relación no participante, parte de evitar todo indicio de adoctrinamiento o inculcación del discurso hegemónico dominante hacia "los otros", en una pretensión de mínima intervención. En esta relación algunos antropólogos sostienen que el fenómeno cultural debe ser comprendido, sin incidir en él, situándolo en un serio conflicto al pretender abstraerse de sus propios referentes culturales, sin caer en cuenta de que al definir a los "otros" a través de sus instrumentos académicos ya establece una relación de poder (Foucault 1970).

La tercera posición a la cual nos adscribimos, se refiere a una relación dialógica, en la que se asume que el diálogo y la retroalimentación entre los especialistas y los escolares, terminará por afectar reflexivamente a ambos (Blanco, 2004). En este sentido, investigadores como Miller (2003) abordan esta perspectiva bajo la denominación de modelo contextual, que supera la concepción de un público indiferenciado, al reconocer que dentro éste, existen diferentes niveles de conocimiento, opiniones y posiciones con respecto a la información recibida, premisa ya señalada por Piaget (1979) y Ausubel (2002) como proceso de asimilación-acomodación.

No obstante, una característica particularmente importante para nuestros objetivos de investigación, ha sido la ponderación especial de una 'Autoridad', pero no una autoridad dada por decreto, sino una autoridad epistémica, es decir, una autoridad construida con base en la legitimación y el reconocimiento de los propios escolares, basada fundamentalmente en la confianza que genera la interacción, más que en la certeza de la investigación arqueológica (Alonso, 2016).

Para cumplir con este objetivo inicial, conformamos un equipo de trabajo multidisciplinario, que se dio a la tarea de construir los guiones, personajes y temáticas del noticiero, teniendo en cuenta que los títeres reporteros se presentarían en vivo dentro del salón de clase, mediante los siguientes recursos de divulgación:

1. Uso de mediadores (Hall, 1997: 45), asumiendo que, aunque muchos arqueólogos pueden ser excelentes académicos, ello no los convierte necesariamente en buenos comunicadores, dado lo cual construimos títeres mediadores que se caracterizan por tener las mismas dudas e inquietudes que pudieran tener los niños y jóvenes en la escuela.

2. La idea del afecto y relevancia, una metodología también conocida como junior pack, que consiste en jugar a la vida real, pero en pequeño (Perkins, 2009).

3. El *genius loci* traducido como el "genio del lugar" que consiste en extraer del discurso arqueológico especializado aquellos elementos que le permitan al público escolar identificar lo que hace único y excepcional a un hallazgo arqueológico (Gándara, 2015: 3).

4. Finalmente, el principio de andamiaje que consiste en recuperar algo que los niños y jóvenes ya conocían y que era posible encausar o incorporar en el tema abordado (Vygotsky, 2009).



Foto 2. La reportera Kelly Importa del noticiero Arqueólogos en Apuros. Foto: de los Autores.

#### 4. LOS FILMES

Habiendo elaborado los guiones, procedimos a la creación y caracterización de los de los personajes, iniciando por la títere-

reportera ‘Kelly Importa’, quien se caracteriza por incomodar a los arqueólogos al preguntarles temas que siempre han obviado o ignorado en sus investigaciones científicas: ¿Los teotihuacanos tenían novia? ¿Se enamoraban? ¿Tenían mascotas? (Foto 2) Para sostener este argumento se ahonda en las categorías de la “pre-comprensión de la cultura”, “tradicición” e “historia efectual”. Se comprende entonces la sociedad y la cultura desde la historia misma que somos, hacemos, vivimos y desde donde opera la cultura para configurar nuestra existencia en donde se acumulan saberes que pueden ser denominados como pre-científicos o pre-teóricos que para la autora representan una ventaja epistemológica frente al cientificismo de los científicos naturales permitiendo al científico de lo social actuar tal como es en sociedad.

Otro personaje fue el reportero del medio ambiente llamado “Opuntio Espinoza” un pequeño cactus que vive en un cerro desde el cual observa el crecimiento urbano sobre el Valle de Teotihuacan, nervioso y paranoico advierte a los niños que la mancha urbana ¡nos quiere devorar a todos! (Foto 3).



Foto 3. El reportero Opuntio Espinoza, reportero verde del noticiero “Arqueólogos en Apuros”. Foto: de los autores.

También destaca el corresponsal de arqueología ‘Teoreto de la Piedra’ que representa a un viejo arqueólogo atormentado por sus teorías que siente que lo acosan y lo persiguen (Foto 4). Finalmente, el elenco se complementa con ‘Cuharacucho’, ‘picoleta’ y ‘brocha’, es decir las herramientas de trabajo del arqueólogo, quienes fungen como los traductores del lenguaje técnico de su jefe.



Foto 4. Corresponsal de Arqueología, Teoreto de la Piedra. Foto: de los autores

Cuatro fueron los filmes iniciales del noticiero, comenzando por el reciente hallazgo de un túnel debajo del Templo de la Serpiente Emplumada en Teotihuacan. El encargado de la nota fue el títere reportero Teoreto de la Piedra, quien entrevistó al arqueólogo Sergio Gómez Chávez cuestionándolo sobre el significado del túnel y su decisión de introducir un robot para explorarlo. Otro reportaje corrió a cargo de Opuntio Espinoza quien ofreció fotografías aéreas que muestran el dramático crecimiento de la población del valle sobre la ciudad arqueológica y franjas medioambientales. Finalmente, la reportera Kelly Importa, transmitió un enlace en vivo desde la Calzada de los Muertos, preguntándoles a los turistas de Teotihuacan ¿cuánto creen que median los teotihuacanos y cómo creen que caminaban? La situación da un giro inesperado en el momento en que los entrevistados acce-

den a caminar como supuestamente lo harían los teotihuacanos.

Luego de la presentación del noticiero en 22 escuelas primarias y 21 secundarias del valle de Teotihuacan y habiendo atendido a más 3,400 escolares, quedaba claro que se divertían, pero, ¿realmente aprendían algo?

Para resolver esta cuestión un equipo de 11 sociólogos de la Universidad Nacional Autónoma de México, realizaron encuestas de entrada y salida a cada uno de los escolares que presenciaron el noticiero, empleando las mismas preguntas para fines comparativos según la metodología de Sierra (2003). Los resultados fueron alentadores, ya que el conocimiento sobre la extensión de la ciudad se incrementó de un 2% inicial a un 82% final; un 56% aprendió por primera vez cuál fue la estatura promedio de los antiguos teotihuacanos hombres y mujeres, mientras que el 75% de los niños pudieron referir los hallazgos del túnel debajo de la Pirámide de la Serpiente Emplumada (Cid, 2013)

Al final de cada presentación abrimos el debate con una pregunta: ¿a quién creen que pertenecen las pirámides? Las respuestas dadas por la mayoría de los escolares indica que el 89% piensa que pertenecen a sus constructores, es decir a los teotihuacanos, situación que contrasta con los resultados de una encuesta aplicada en el año 2008 a 280 adultos del Valle de Teotihuacan. En ésta, el 36% señalaron que pertenecen al gobierno, el 29% al INAH, el 13% a 'los gringos', el 12% al director de la zona arqueológica y el 10% a los japoneses (Delgado, 2008) lo que revela las diferencias generacionales de las que ya hemos dado noticia.

Con lo expuesto hasta aquí, y aún con las limitaciones técnicas y presupuestales del proyecto, resultaba claro que estábamos en la ruta correcta para lograr la atención de los niños con respecto a estos temas; no obstante, observamos que los escolares seguían sentados, sin tener la posibilidad de involucrarse en los procesos de investigación de la noticia, ante lo cual nos preguntamos: ¿Qué pasaría si los niños y jóvenes se involucraran de manera activa, en la investigación de los reportajes?

## 5. SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO: HACIA UN MODELO DE COLABORACIÓN

Frente a la idea darles un rol más activo a los jóvenes escolares, exploramos un modelo de colaboración más participativo y proactivo con nuestra audiencia. Un primer paso fue cambiar el enfoque centrado en la retención de información (característico de la primera etapa) brindado por el aprecio hacia el proceso mismo de la investigación más que por las certezas de sus resultados (Alonso, 2016) lo que nos llevó a desarrollar un protocolo de colaboración denominado Taller de Investigación Arqueológica (por sus siglas TIA). Consistió fundamentalmente en pedir ayuda a los escolares para investigar la noticia, dándoles la libertad de elegir las formas de representar los resultados de sus investigaciones arqueológicas, para posteriormente incluirlas en un enlace especial del noticiero denominado "INAH Noticias en la Escuela".

Cinco fueron los talleres implementados (con diferentes ritmos y velocidades). No obstante, al final la colaboración rindió frutos: obras de teatro, novelas, maquetas, comics y hasta una representación escenográfica masiva, fueron algunos de los recursos elegidos por los escolares para representar el resultado final de sus investigaciones dentro del noticiero. A continuación, mostramos algunos ejemplos.

### 5.1. Video 1 'el cacaclismo'

Sinopsis y argumento del video: Cansados del trato indigno, los excrementos del mundo tomaron las principales ciudades del orbe. Al principio el títere conductor de noticias Antonio Trincheras no prestó atención al paro mundial, llamado a ver los videos más graciosos en el internet, pero luego de percatarse de la gravedad del problema, entrevistó en el estudio a la lideresa del paro, la títere Cakarina Aguado, quien adujo que entre los antiguos aztecas, los excrementos cumplían con un ciclo de manejo y uso y hasta tenían una diosa. Ante ello le pedimos a los que nos ayudaran a



investigar ¿realmente existió una diosa del excremento entre los Aztecas? y ¿sí fue verdad que en esa época, los excrementos se manejaban de forma diferente?<sup>3</sup>

Aquí, los niños realizaron una obra de teatro utilizando sus propios títeres, descubrieron que efectivamente los Aztecas utilizaban el excremento humano para el abono de las tierras agrícolas y hasta tenían una diosa llamada Tlazolteotl, la cual era una diosa vinculada a la fertilidad de las tierras. Diseñaron una maqueta de planta tratadora de aguas negras para sanear el Río San Juan, un río arqueológicamente importante en la antigua ciudad de Teotihuacan (que hoy en día es utilizado para descargar los drenajes de aguas negras provenientes de las comunidades circunvecinas) e hicieron un llamado a políticos y población en general a realizar una campaña de limpieza del mismo (Foto 5).



Foto 5. Video del "Cacaclismo" con la colaboración de niños y jóvenes de la escuela Margarita Maza de Juárez, en San Martín de las Pirámides Teotihuacan. Foto: de los autores.

## 5.2. Video 'La mancha urbana'

El pequeño cactus títere llamado Opuntio Espinosa, asegura haber recibido la visita de su primo cactus robot del futuro Espinosaibor II, quien le advierte de la destrucción de los vestigios

arqueológicos en el futuro, pidiéndole que ¡haga algo! Ante esta situación, Opuntio sale a la plaza pública de Teotihuacan con un cartel en el que advierte a la población de los peligros de la mancha urbana. De inmediato se corrió el rumor de que Opuntio se había vuelto loco, sin embargo, el pequeño cactus hizo llegar al noticiero un video en el cual demuestra que lo dicho por su primo no sólo se está cumpliendo en Teotihuacan sino en muchas partes del mundo. Ante ello le preguntamos a los escolares ¿Es verdad que el crecimiento urbano está afectando las áreas naturales y los vestigios arqueológicos en Teotihuacan?

Aquí, los escolares realizaron un pequeño noticiero con títeres en los que se abordó la extinción de ranas, lagartijas y coyotes del valle de Teotihuacan. Ofrecieron datos concretos acerca de la población actual y la que se estima llegará de la Ciudad de México producto de la conurbación. También realizaron una obra de teatro del libro de Frank Tashlin (2014) llamado "El oso que no lo era" que relata la vida de un oso que inverna en el campo y cuando despertó se encontró en medio de una enorme fábrica en donde la pusieron a trabajar hasta que perdió su identidad. (Foto 6).<sup>4</sup>



Foto 6. Video la mancha urbana con la colaboración de niños y jóvenes de la escuela primaria "Xochicalli", del municipio de San Juan Teotihuacan. Foto: de los autores.

### 5.3. Video 'alimentación teotihuacana'

Una mazorca de maíz, llamada: Nacho del Campo se enamoró de una Palomita acaramelada, pero ella lo rechazó por no tener empaque metálico. Ante ello, el pequeño Nacho incursiona en una aventura que lo lleva a agregarse todo tipo de conservadores, saborizantes y colorantes artificiales, hasta convertirse en un artista famoso del 'género': Pop Corn; sin embargo, sus excesos lo llevan al hospital por una sobredosis de grasas trans. En este contexto pedimos a los niños que nos ayudaran a investigar: ¿Qué comían los antiguos teotihuacanos? ¿Qué diferencia existe con nuestra comida? ¿Qué sustancias contienen las sopas instantáneas y refrescos?

En esta oportunidad, los escolares formaron dos equipos: el primero investigó sobre los alimentos que consumían los antiguos teotihuacanos y sus diferencias con los alimentos industrializados, mientras que el segundo desarrolló un comic en el cual un personaje llamado Pizza Style tenía un plan para extender pizzerías alrededor de mundo.

Con estos breves ejemplos, podemos establecer que la aplicación del TIA, generó una apropiación mayormente cualitativa y proactiva de la información. Ello se hizo patente al momento en el que los propios escolares abrían el debate o externaban sus opiniones, dejando a los especialistas como un interlocutor más del proceso.

Pero quizá el dato más significativo para efectos del desarrollo del proyecto, sucedió cuando les preguntamos a los niños sobre lo que les gustaría saber de la antigua cultura Teotihuacana; allí los niños y jóvenes consultados respondieron: ¿de qué se enfermaban los teotihuacanos? ¿Cómo jugaban? ¿Se cepillaban los dientes? ¿Cómo se vestían? ¿Cómo construían sus pirámides? ¿Qué comían? ¿De qué morían? ¿Cómo enterraban a sus muertos y en dónde? ¿Tenían mascotas?

Respuestas que nos revelaron un hecho contundente que ya habíamos advertido a lo largo de las etapas anteriores, y fue que la lista de temas diseñados en la primera y segunda etapa del proyecto ¡no era la lista de los niños! razón por la cual nos preguntamos: ¿Qué pasaría si invertimos la ecuación y fueran los propios jóvenes escolares los que decidieran las temáticas, contenidos y representación del noticiero, dejando a los títeres como auxiliares en el proceso?

### 6. TERCERA ETAPA: HACIA UN MODELO DE CO-CREACIÓN EXPERIMENTAL

Para responder a este nuevo desafío, en esta tercera etapa, nos movimos en dirección de un proceso de co-creación (Hirzy, 2002; Chambers, 2004; Simon, 2010; Connolly y Cruzado, 2015), partiendo del concepto de co-creación como el conjunto de relaciones recíprocas que conectan los activos y propósitos de las instituciones con la sociedad (Chambers, 2004: 194). Ello implica "dar voz y ser sensible a las necesidades e intereses de los miembros de la comunidad local, para proporcionar un lugar para la participación y el diálogo" (Simone, 2010: 187).

Con este antecedente la co-creación, es de muchas maneras una correlación de fuerzas en clave de retroalimentación mutua, que para el caso que nos ocupa, se nutre de la participación de los directivos, padres y maestros de la comunidad involucrada en el proceso escolar, enfatizando en todo momento la utilidad material y simbólica que la arqueología tiene para los intereses de las comunidades circunvecinas a la Zona Arqueológica de Teotihuacan, antes que para las agendas institucionales (Connolly y Cruzado, 2015).

En concordancia con este principio, un factor clave para el funcionamiento de esta relación mutua, es la capacidad real de toma de decisión por parte de los niños y jóvenes escolares para decidir los términos de su noticiero, ya que si bien es cierto que la



decisión inicial de hablar de arqueología corre a cargo del especialista, el resto de las decisiones del proceso la tomarán los niños y jóvenes escolares, revelando la forma en la cual ellos se relacionan con su patrimonio y toman posición frente a este desde su perspectiva local o regional.

Bajo esta perspectiva, la co-creación puede ser la heurística adecuada para, por primera vez en Teotihuacan, visibilizar la percepción joven del valle en torno a estos bienes, abriendo las siguientes expectativas de análisis:

1. ¿Qué necesidades de la comunidad están causando los efectos adversos en la ciudad arqueológica desde la óptica infantil y juvenil?
2. ¿Qué son estos vestigios y para qué sirve conservarlos?
3. ¿Cuáles son las alternativas de solución a esas necesidades, que podrían ser expresados en noticiero escolar?

Pero esta capacidad de decisión y expresión no se logrará simplemente decretando estas libertades, ya que lo que está en el centro de esta acción son operaciones cognitivas relacionadas con la capacidad de identificación de un problema, la ponderación de alternativas, la evaluación de opciones y la elección final. Habilidades que fungen como el telón de fondo sobre el que se recorta la cultura política y educación cívica, tal y como lo señala Elizabeth Hirzy "la co-creación es la esencia de la participación ciudadana" (2002: 16).

Con respecto a los procesos creativos debemos señalar que estos surgen cuando los escolares se emocionan, se divierten y desarrollan la capacidad de equivocarse y corregir, bajo sus propios parámetros de evaluación, es decir, ocurren cuando pierden el miedo a expresar sus ideas, percibiendo a las autoridades de manera distinta a la que están acostumbrados dentro del sistema escolar obligatorio.

Para lograrlo satisfactoriamente, debemos comenzar por romper con la dinámica tradicional del sistema educativo basada en la capacidad del acierto, en el cual el profesor llama al frente

a un alumno o alumna esperando que acierte como signo de su "aprovechamiento escolar", en una situación tensa que termina por disipar la magia del viaje hacia el pasado.

Ante ello, nos proponemos la realización de cinco talleres que ponderan las equivocaciones y ensayos de los jóvenes, como el germen de sus procesos creativos, atendiendo a diversas investigaciones que han demostrado que las capacidades creativas de los niños/jóvenes ocurren justo cuando se equivocan y tienen la confianza de corregir y comenzar de nuevo, sin juicios de valor que llevan a la autocensura (Robinson, 2009).

La técnica que proponemos aquí es similar a la que ocurre cuando un niño realiza el boceto de un dibujo, es decir, un ensayo en donde está implícita la capacidad de crear, borrar y corregir bajo sus propios parámetros de evaluación. La metáfora del boceto propuesta aquí, se traducirá en el dibujo, construcción, manipulación y caracterización de los títeres reporteros que los participantes realizarán para su propio noticiero.

Aquí es donde se hacen necesarias ocho dinámicas complementarias que tienden a potenciar al juego como elemento de distensión y donde es posible equivocarse, corregir e intentarlo de nuevo. El taller experimental planteado aquí, se realizará con 25 niños y niñas de edades entre los 8 y 12 años, de sexto grado de primaria de la escuela pública Margarita Maza de Juárez, ubicada en la población de San Martín de las Pirámides, Estado de México durante un periodo de cuatro tres meses, cubriendo un total 40 horas.

## 6.1. Metodología

### 6.1.1. Taller 1. ELECCIÓN DEL TEMA:

Parte fundamental del proceso fue que los escolares participantes adviertan la complejidad que entraña el proceso de tomar decisiones conjuntas sobre lo que les gustaría saber de la vida de los antiguos teotihuacanos. Para ello utilizamos el método de la

(IP) por sus siglas: Investigación Participativa, en la cual se utilizan tarjetas que los niños y niñas escriben de manera anónima y que se pegan y agrupan en pizarrón dentro del salón de clase. Este método despliega cuatro ventajas pedagógicas:

- 1- Visibiliza en todo momento el proceso participativo.
- 2.- Horizontaliza el proceso, ya que independientemente de sus diferentes posiciones o roles asumidos dentro el salón de clase, los niños y niñas perciben que todas sus opiniones tienen el mismo valor.
- 3.- Fue equitativo, ya que impidió que los niños o niñas más listas, audaces o verbales monopolizaran la elección del tema.
- 4.- Favoreció la interacción y discusión, ya que en cada momento se discutió frente al grupo el lugar o categoría al que corresponde cada tarjeta.
- 5.- Fomenta valores democráticos dejando claro que este ejercicio no solo está vinculado al patrimonio sino a la construcción de ciudadanía (Foto 7).



Foto 7. Técnica de Investigación Participativa (IP).

Esta técnica ha sido desarrollada con éxito en grupos multidisciplinarios tales como DhiGeCs de la Universidad de Barcelona España (<http://www.ub.edu/dhigecs/index.php>) así como en el proyecto Participat del INCIPIT-CSIC en Santiago de Com-

postela. No obstante, también tenemos reporte de su implementación con dibujos, por parte del colectivo "Pintar Obedeciendo" en Chiapas México (Hijar 2011).

Luego de este proceso el tema elegido por los escolares fue ¿si los teotihuacanos tenían mascotas y específicamente, si tenían perros? Aquí quiero señalarte que la mayoría de los escolares se entusiasmaron con la idea de investigarlo, ya que inmediatamente casi todos refirieron que tenían uno, dos, tres o hasta ocho perros en sus casas, luego de lo cual nos decían sus nombres y quisieron compartir las anécdotas de sus perros al mismo tiempo. Este método incentiva el principio de afecto y relevancia es decir el aprendizaje que dispara eventos memorables y se liga a eventos particularmente significativos para ellos (Gándara 2015:6).

Luego entonces los niños se animaron a opinar sobre un tema que conocen lo cual remite a la Teoría del Estado de Flujo (John y Dierking 2002), que establece que, si el reto es demasiado alto o abstracto para los escolares, se pueden desconectar o renunciar "no voy a poder" y si el reto es demasiado bajo, se pueden aburrir. En cambio, el tema de los perros en la antigüedad logramos mantenernos "en flujo", confrontándolos a retos próximos a su experiencia, conexiones de causa efecto o relaciones emocionales y por ende hacia estructuras cognitivas más complejas.

Habiendo aclarado lo anterior y empleando el mismo sistema de tarjetas IP, definimos los tópicos del guion, llegando al acuerdo de que el noticiero recrearía de forma ficticia el hallazgo del esqueleto de un perro, debajo del patio de su escuela, para luego, llamar a un arqueólogo para analizarlo.

Otro acuerdo fue representar el hallazgo ficticio de un esqueleto teotihuacano con su perro, promoviéndolo como una noticia que le dió la vuelta al mundo. Aquí los niños simulaban ser los conductores de noticieros de todo el mundo simulando hablar en chino o japonés y árabe, para luego nosotros subtítularlo al castellano. Mientras otros niños movilizaban sus títeres en todas direcciones buscando información acerca del significado acerca

del perro en inframundo.



Foto 8. Simulacro de hallazgo de un esqueleto de perro.



Foto 9. Inclusión del esqueleto del perro con su dueño en una tumba teotihuacana.

Hasta aquí niños, niñas y especialistas teníamos un acuerdo general sobre el guion del noticiero por lo que nos dimos a la tarea de empezar a construir a los personajes que aparecerían en pantalla.<sup>5</sup>

### 6.1.2. Taller 2. CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES DEL NOTICIERO:

El paso siguiente fue que los niños construyeran sus propios títeres, desde su bocetaje, fabricación, caracterización y ma-

nipulación. Aquí explicamos las diferentes modalidades de títeres (bocones, de hilo y de calcetín) y las técnicas para fabricarlos, con el objetivo en mente de que, al final del proceso, los niños se apropiaran de su títere y fueran capaces de darle voz y personalidad escénica (Baird 1983).



Foto 10. Noticiero "Arqueólogos en Apuros": muestra el resultado del diseño, construcción y caracterización de sus propios títeres de su noticiero. Fotos del autor.

Por su puesto que la mayor parte de los títeres representaron a perros, aunque también construyeron títeres monstros y títeres objeto.

### 6.1.3. Taller 3: LA INVESTIGACIÓN:

Una vez definido el guión y construidos los personajes procedimos a iniciar la investigación arqueológica, para lo cual organizamos a los niños en cinco grupos para multiplicar esfuerzos de búsqueda. No obstante, luego de que los niños verificaron que efectivamente en el pensamiento indígena mesoamericano se creía que el perro (o su representación de cerámica) eran sepultados junto a su dueño para ayudarlo a cruzar el río en el más allá, descubrieron que solo los perros de color café te ayudaban a cruzar el río ¿Por qué solo de ese color?

En este momento la investigación se atoró, por lo que les sugerimos a los escolares que le enviaran una carta al doctor Alfredo López Austin, experto en temas de cosmovisión mesoamericana, para que nos hablara de ese tema en particular, a lo cual accedió amablemente. El encargado de la entrevista fue el títere

accedió amablemente. El encargado de la entrevista fue el títere Kelly Importa que, manipulada por un niño, se encargó hacer la pregunta sobre esa peculiaridad.

Alfredo nos dijo que según las fuentes históricas se pensaba que los perros negros no podían pasar el río porque estaban "sucios" mientras los blancos tampoco podrían porque están limpios indicio de que ya habían cruzado, aunque también abrió la posibilidad de que los perros cafés tienen el color de la tierra y suelen rascarla, es decir tienen una relación con la tierra como eufemismo del inframundo.



Foto 11. Kelly Importa entrevista al doctor Alfredo López Austin.

Luego de reconocer la importancia del perro en la Mesoamérica precolombina, los niños y niñas analizaron el papel del perro en la antigua Grecia en donde destacaron el papel Anubis (que por cierto se le asocia al chacal que rasca la tierra y buscaba los esqueletos humanos) y de cancerbero entre los griegos (que vigilaba la puerta del inframundo, como un buen guardián).



Foto 12.- Noticiero: Arqueólogos en Apuros: a la izquierda Ameyatzin reporta el papel del perro entre los antiguos griegos, a la derecha se observa a Hania quien narra la vida del dios Anubis y sus vínculos con el inframundo. Foto del Autor.

#### 6.1.4. Taller 4: INDENTIFICANDO EL PROBLEMA

Aquí ocurrió algo importante y es que los niños y niñas opinaron que independientemente del lugar y tiempo de las diferentes culturas la humanidad ha visto las mismas cualidades en los perros, es decir tienen buen olfato, son buenos guardianes, son fieles acompañantes, huelen la muerte y tienen buena visión nocturna.

Habiendo establecido su importancia decidimos construir oposiciones binarias en los niños, llevándolos a cuestionarse las razones por las cuales el perro perdió su significado y simbolismo a través de la historia, ya que en la comunidad de Palapa donde se ubica la escuela, al igual que en todo México existen de muchos perros abandonados, atropellados en las calles o sacrificados en las perreras municipales, pasando de un fiel acompañante del inframundo, hasta una mascota reemplazable o desechable?



Foto 13. Los niños fueron capaces de indentificar un problema de forma colectiva. Foto del Autor.

Nuevamente por medio del sistema de tarjetas, los niños y las niñas fueron capaces de identificar un problema: los perros no han cambiado, los humanos sí. lo cual represento la tesis del noticiero.<sup>6</sup>



Una vez definido el guion y construidos los personajes procedimos a iniciar la investigación arqueológica, para lo cual organizamos a los niños en cinco grupos para multiplicar esfuerzos de búsqueda. No obstante, luego de que los niños verificaron que efectivamente en el pensamiento indígena mesoamericano se creía que el perro (o su representación de cerámica) eran sepultados junto a su dueño para ayudarle a cruzar el río en el más allá, descubrieron que solo los perros de color café te ayudaban a cruzar el río ¿Por qué solo de ese color?

En este momento la investigación se atoró, por lo que les sugerimos a los escolares que le enviaran una carta al doctor Alfredo López Austin, experto en temas de cosmovisión mesoamericana, para que nos hablara de ese tema en particular, a lo cual accedió amablemente. El encargado de la entrevista fue el títere Kelly Importa que, manipulada por un niño, se encargó hacer la pregunta sobre esa peculiaridad.

Alfredo nos dijo que según las fuentes históricas se pensaba que los perros negros no podían pasar el río porque estaban "sucios" mientras los blancos tampoco podrían porque están limpios indicio de que ya habían cruzado, aunque también abrió la posibilidad de que los perros café tienen el color de la tierra y suelen rascarla, es decir tienen una relación con la tierra como eufemismo del inframundo.

### 6.1.5. Taller 5: PONDERACIÓN DE SOLUCIONES

Para resolver esta pregunta los niños eligieron sus fuentes de información conformando un equipo de redacción del noticiero equipos de trabajo que representarían a cuatro grupos de profesionistas: el equipo de sociólogos, el equipo de demógrafos, el equipo de veterinarios y el equipo de activistas.

El equipo de sociólogos integrado por seis niños, identificó los pretextos usualmente personas esgrimen para abandonan a sus

sus perros en la calle:

- 1.- Es que no tenemos espacio.
- 2.- Es que nos destrozaron la sala.
- 3.- Es que hacen caca en el patio.
- 4.- Es que nos vamos a cambiar de casa.
- 5.- Es que nos vamos de viaje y no sabemos dónde dejarlos.
- 6.- Es que crecieron mucho.



Foto 14. Investigación del equipo de sociólogos.

Por su parte el grupo de demógrafos integrado por siete niños, investigaron que cada perra sin esterilizar puede tener hasta 16 cachorros al año y los cachorros de sus cachorros, en dos años tendrán 128, en tres años 512, en cuatro años 2,048, en cinco años 12,288, en seis años 67.000, lo cual es casi toda la población de los municipios de San Juan Teotihuacan y San Martín de las Pirámides juntos.



Foto 15. Investigación del equipo de Demógrafos.



Ante esta situación el equipo de veterinarios liderados cuatro niñas y un niño investigó la existencia de campañas de esterilización a bajo costo por parte de su municipalidad. También localizaron un Albergue en el municipio de Chalco en el Estado de México que recoge a estos perritos, los alimenta e intenta acomodarlos en adopción.



Foto 16. Investigación del equipo de veterinarios.

Por su parte el equipo de activistas liderado por tres niñas y un niño están reuniendo alimentos, medicamentos para perros y enviarlo al albergue junto a una carta de felicitación a sus responsables.



Foto 17. Propuestas del equipo de activistas.



Foto 18. Construcción de relaciones binarias y causales.

Por ello consideramos que el modelo educativo actual centrado en la retención y acumulación de información, debe sufrir transitar hacia un modelo complementario que retome las emociones y los intereses de los escolares para generar aprendizajes significativos y habilidades cognitivas vinculadas a su vida cotidiana: Las habilidades que intentamos desarrollar en este noticiero son:

1. Elección del tema, (que refleje las preocupaciones de los niños sobre arqueología).
2. Identificación de un problema.
3. Encontrar oposiciones binarias que capturen mejor la importancia del tópico.
4. Propuestas de solución: identificando las ventajas y desventajas de cada una de las propuestas generadas.
5. Generar una narrativa divertida.

#### **6.1.6. Taller 6: PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN DEL NOTICIERO:**

Actividad transversal relacionada con los aspectos de pre-producción, producción, posproducción del noticiero, además de

una atractiva animación digital. Aquí los niños representaron a los reporteros, conductores, entrevistadores, entrevistados., ya sea en primera persona o a través de los títeres, pero también se percataron de todos los aspectos de la producción involucrados, audio, voz en off, luces, claqueta, encuadres, etc.



Foto 19. Los niños conductores y reporteros del noticiero se grabaron en pantalla verde para fines de posproducción del noticiero.

Al final cada niño habló en primera persona del singular, desvelando su nivel de aprendizaje como creador del conocimiento histórico y su capacidad de relacionarse con el pasado, organizando su discurso.



Foto 20. Nueva Imagen del noticiero "Arqueologos en Apuros".

Por ello, como ya sabes este proyecto no solo busca un producto multimedia, que pueda ser difundido mediante las redes sociales o la televisión pública, sino que es un esquema de co-creación escolar, pensado para que los niños expresen su perspectiva sobre la problemática de la destrucción de los vestigios arqueológicos de Teotihuacán, reconociéndose como sujetos instauradores de su propia experiencia (Pardoe 1992:138).



Foto 21. Escolares descubriendo el esqueleto del perro. Foto: de los autores.

Pero además los jóvenes no solamente fueron capaces de identificar problemas y plantearse preguntas, sino que fueron capaces de crear significados y luego cambiar su actitud o perspectiva. El fin último, es que estos principios terminen por cambiar su conducta hacia los perros y hacia el patrimonio bajo el entendido ya que falta un taller más en donde se exponga que con un 7% de lo que tenemos de la ciudad no se pueden desvelar más misterios sobre el papel del perro entre los teotihuacanos y otros temas de su interés. De allí que sea crucial que se conserve, valore y defienda lo que queda de la ciudad prehispánica.

## 7. CONCLUSIONES

Con estos antecedentes, queremos establecer que esta

nueva etapa del noticiero no solo buscará construir un producto multimedia que pueda ser difundido mediante las redes sociales y pueda ser un elemento inicial de motivación para replicarlo en otras escuelas del valle; buscamos también un esquema de co-creación escolar, pensado para que los niños expresen desde su perspectiva, preocupaciones e intereses sobre este patrimonio, sus usos y significados, reconociéndose como sujetos instauradores de su propia experiencia y adquiriendo habilidades cognitivas relacionadas con la capacidad de tomar decisiones.

Será objeto de otro trabajo dar cuenta de los resultados de su implementación, teoría, método, aciertos y desaciertos, defendiendo la co-creación como una herramienta de potentes posibilidades para el diálogo y la reflexión no solo académica, sino política en torno a la defensa, conservación y uso del patrimonio arqueológico en México. Estamos conscientes de que de no llegar a este punto, ambas partes, institución y sociedad, estarán condenadas a leerse y hablarse a sí mismas con los resultados que prevalecen hoy en día. La apertura de este diálogo es un primer valor del proceso de co-creación y por ello vale la pena intentarlo.



Foto 22. Niños del noticiero

## NOTAS

1. El noticiero se ubica dentro del campo de educación no formal ya que fue pensado para entrar y salir del sistema de educación pública oficial.

2. El protocolo TIA constó de 1. Presentación del equipo de trabajo del noticiero, a las niñas y los niños en el salón de clase y proyección del noticiero con la problemática de la investigación arqueológica. 2. Plática introductoria para proporcionar al grupo los elementos necesarios para iniciar su investigación (libros, videos, links). 3. Conformación de equipos de trabajo y definición de temas y subtemas. 4. Seguimiento de la investigación, labor que corrió a cargo de los pedagogos, quienes fungieron en todo momento como facilitadores del proceso. 5. Videograbación del resultado final de sus investigaciones escolares, frente al grupo y los maestros (as). 6. Entrevistas a alumnos, maestros (as), madres y padres de familia, y directivos con respecto, a sus impresiones del proceso. 7. Aplicación de la encuesta de salida, con los mismos tópicos que los de entrada, con fines comparativos y de captura de datos.
3. Esta cápsula fue investigada por los alumnos de 5to y 6to grado de la escuela primaria "Margarita Maza de Juárez", en San Martín de las Pirámides. La investigación de este tema corrió a cargo de los alumnos de de 5to. y 6to. grado de la escuela primaria "Xochicalli", del municipio de San Juan, Teotihuacan.
4. De manera paralela algunos niños manifestaron su interés por representar
- 5 Según Manuel Gandara la Tesis es aquella oración que condensan el valor patrimonial de un hallazgo u objeto. (comunicación personal, diciembre del 2018)

## AGRADECIMIENTOS

Agradecemos al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT de México el patrocinio financiero para la realización de este artículo, también al Instituto de Ciencias del Patrimonio INCIPIT del Consejo Superior de Investigaciones Científicas de España, principalmente al Dr. Felipe Criado Boado, por creer y cobijar estas iniciativas, a Alfredo González Ruibal por observarlo y e impulsarlo.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, David. 2002. Adquisición y retención del Conocimiento. Ediciones Paidós Ibérica.

- ALONSO, Pablo. 2016. "Between certainty and trust: boundary-work and the construction of archaeological epistemic authority" in: Magazine Cultural Sociology, in press.
- BLANCO LOPEZ, Ángel. 2004. Relaciones entre la educación científica y la divulgación de la ciencia Revista Eureka de enseñanza y divulgación de la ciencia 13 (2).
- CID, Macrina. 2013. "Análisis de la incidencia educativa del noticiero: Los Reporteros del INAH". Archivo técnico de la Zona Arqueológica de teotihuacana, proyecto INAH en la Comunidad.
- CONNOLLY, Robert P., Rebecca E. Bria, and Elizabeth Cruzado Carranza. 2015. Co-creating with Indigenous Communities in Huaylas, Peru. In Engagement and Access: Innovative Approaches for Museums, edited by Juilee Decker, pp. 71–78. AltaMira Press, New York.
- CHAMBERS, Erve. 2004. "Epilogue. In Places in Mind" In: Public Archaeology as Applied Anthropology, edited by Paul A. Shackel and Erve J. Chambers, pp. 193–208. Routledge, New York.
- DELGADO, Jaime. 2008. Zona Arqueológica de Teotihuacan, problemas y conflictos entorno a su conservación. Tesis de Maestría por el Instituto de Investigaciones Antropológicas (UNAM).
- DELGADO, Jaime. 2014. "Niños y jóvenes en la escuela, una propuesta para la UNESCO". Diario de Campo (2), pp.17-23.
- GÁNDARA, Manuel. 2003. "De la interpretación temática a la divulgación significativa". En: Cuadernos técnicos, 7, ed. COMARES, España.
- GÁNDARA, Manuel. 2015. "La Interpretación temática del Patrimonio Cultural: pasos hacia una divulgación significativa en México" en: Revista Intervención de la Escuela Nacional de Conservación y Restauración, En prensa.
- FOUCAULT Michael .1970. "El orden del discurso" en: discurso inaugural en el College de France.
- HALL, Stuar. 1997. "El trabajo de la representación. Representation" in: Cultural Representations and Signifying. London, Sage Publications, Chapter 1, pp. 13-74
- HIJAR, Cristina. 2011. "Pintar obedeciendo, Mural Comunitario participativo" en: Revista digital del Centro Nacional de Investi-

- gación, Documentación e Información de Artes Plásticas pp.12-17.
- HIRZY, Elizabeth. 2002. Mastering Civic Engagement: A Report from the American Association of Museums. In Mastering Civic Engagement: A Challenge to Museums, edited by the American Association.
- LEWENSTEIN, Bruce .2003. Models of public communication of science and technology. Public Understanding of Science. Departments of Communication and of Science & Technology Studies, Cornell University, New York, United States.
- MILLER, Steven. 2003. "Public understanding of science at the crossroads" in: Public Understanding of Science, 10(1), 115.
- MILLON, Rene. 1973. Urbanization at Teotihuacan, Austin, Texas University Press.
- PERKINS, David. 2009. La escuela inteligente, del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Ed GEDISA, Barcelona.
- PIAGET, Jean. 1979. Psicología y epistemología. Ed. Ariel, México.
- ROBINSON, Kenet. 2009. The Element. How Finding Your Passion Changes Everything. New York.
- SIERRA, Francisco. 2003. Función y sentido de la entrevista cualitativa en la investigación social. Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Editorial comunicaciones, Barcelona.
- SIMON, Nina. 2010. The Participatory Museum. Museum 2.0, Santa Cruz Tate,
- TASHLIN, Frank. 2014. El Oso que no lo era. Editorial Alfaguara Infantil.
- TULLY, Gema. 2007. "Community archaeology: general methods and standards of practice". In: Public Archaeology. 6. (31) pp. 55–187
- VELASCO, R. 2002. La teoría de Eric H Erikson, sobre el desarrollo psico-social de la personalidad. Revista Lasallista de Investigación 2 (2) pp. 50-63.
- VIT, Ilan., & JUAN miró. 2009. Hacia un Plan integral de protección y desarrollo para el valle de Teotihuacan. Revista de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura 14. Universidad Nacional Autó-

noma de México.

VYGOTSKY, Levs. 2009. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Spain.