

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
CARRERA DE ANTROPOLOGÍA CON MENCIÓN EN ARQUEOLOGÍA

TESIS DE LICENCIATURA  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
ANTROPÓLOGA CON MENCIÓN EN ARQUEOLOGÍA

**TEMA: ARQUEOLOGÍA PÚBLICA, PROPUESTAS DE DIVULGACIÓN  
EDUCATIVA PARA NIÑOS Y JÓVENES EN EL MUSEO ARQUEOLÓGICO  
WEILBAUER [MAW]**

MARÍA AMELIA CALLE CAJAS

DIRECTORA: DRA. MARÍA FERNANDA UGALDE MORA

Quito, junio-2021

**Dedicatoria:**

*A Joaquín y Norma*

## **Agradecimientos**

Esta tesis fue creada desde pequeños anhelos de construir espacios de arqueología para todos, transitando un largo camino, donde compartí con varias personas el agrado de realizar diferentes formas de divulgación de lo que conocemos; a toda esa gente, me encantaría honrar y agradecer, pues enriquecieron mi camino con conversaciones, compañía, ayuda, paciencia y cariño.

Me es inevitable comenzar con los miembros del actual Museo Arqueológico Weilbauer de la PUCE, quienes tienen un componente profesional y humano muy valioso: Ricardo, Alexia y Mauricio, por hacer de mis pasantías un momento maravilloso y escucharme mis pequeñas ideas que con su ayuda se convirtieron en algunas exhibiciones y productos para diferentes públicos (uno de ellos esta tesis).

A mi tutora, María Fernanda Ugalde, quien un día me tendió una mano para hacer que mi interés de comunicar la arqueología a diferentes públicos se convirtiera en esta tesis.

A Fernando Calle, quien no lo sabe, pero me enseñó sobre lo importante que es transmitir el conocimiento de maneras muy dulces.

A Paula T. y Estefanía S., por su colaboración profesional integral, de la mano de su apoyo y amistad. A Shirley B., Karla A., Diana P., Danilo T. y Caro P., con ellos, su paciencia, cariño y camaradería, comenzamos a hacer divulgación.

A mis profesores y amigos, por escucharme con atención y enseñarme a seguir aprendiendo.

A Joaquín, quien con su vida me dio otra vida.

## **RESUMEN**

La presente tesis de licenciatura desarrolla algunas propuestas de divulgación y arqueología pública en el Museo Arqueológico Weilbauer [MAW] para infancias y públicos juveniles. Las lógicas que se buscan plantear se suscitan en conjunto a la práctica de la museología social en eventos o actividades participativas que manifiestan un aporte significativo al conocimiento de los rangos etarios que buscamos atender. Para esto, revisaremos qué es la arqueología pública, cuáles son los espacios de acción que se han planteado con anterioridad y crearemos algunas formas de divulgación colectiva del conocimiento arqueológico.

*Palabras clave: arqueología pública, museo, museología social, divulgación científica.*

## **ABSTRACT**

This dissertation develops some proposals in order to dissemination and public archaeology at Weilbauer Archaeological Museum [MAW] during the experimental review of some proposals for children and youth audiences.. The logics that are sought to arise in conjunction with the practice of social museology in events and participative activities, that manifest a significant contribution to the knowledge of the age ranges that we seek to attend. We will review public archaeology and the spaces of action that have been raised previously. According to this, we will create some forms of collective dissemination of archaeological knowledge.

## Índice de Contenido

<i>Índice de Contenido</i>	5
<i>Índice de Anexos</i>	8
<i>Introducción</i>	9
<i>Pregunta de Investigación</i>	12
<i>Objetivos</i>	12
<b>Objetivo General</b>	12
<b>Objetivos Específicos</b>	12
<i>Capítulo 1. Antecedentes</i>	13
<b>El Museo Arqueológico Weilbauer [MAW]</b>	16
1.1.1. Exhibiciones y Actividad Divulgativa.	16
<b>1.2. Los Museos y La Pandemia</b>	17
<i>Capítulo 2. Marco Teórico</i>	19
<b>2.1. La Arqueología Pública</b>	21
<b>2.2. Museología</b>	23
2.2. Museología Social	24
<b>2.3. Espacio Virtual y Museos</b>	25
<b>2.4. Marco Conceptual</b>	27
<i>Capítulo 3. Metodología y Técnicas</i>	28
<b>3.1. Crear Contenido</b>	29
3.1.1. Formulación de la Propuesta	30
3.1.2. Elaboración de la Investigación	31
3.1.2.1. Diseño de Propuesta	31
3.1.3. Ejecución	33
<b>3.2. Adaptación</b>	33
<b>3.3. Divulgación</b>	34
3.3.1. Recursos	35
3.3.2. Formatos de expresión y aplicación	36
<i>Capítulo 4. Guion y Narrativa Actual</i>	39
<b>4.1. La Colección</b>	39
<b>4.2. Guion Actual del Museo</b>	40
<b>4.3. Desarrollos Narrativos</b>	42

<b>Capítulo 5. Cuento para Infancia Temprana: “Hace Mucho, Mucho Tiempo”, La Historia del Ecuador Precolombino</b>	<b>47</b>
<b>5.1. Contenido</b>	<b>47</b>
5.1.1. Periodo Pre-Cerámico	49
5.1.1.1 Lámina	51
5.1.2. Periodo Formativo	53
5.1.2.1. Lámina	54
5.1.3. Periodo de Desarrollo Regional	56
5.1.3.1. Lámina	56
5.1.4. Periodo de Integración	58
5.1.4.1. Lámina	59
<b>5.2. Lectura</b>	<b>61</b>
<b>5.3. Divulgación</b>	<b>62</b>
<b>Capítulo 6. Otras Propuestas de Divulgación. Guiones Alternos y Actividades Participativas</b>	<b>66</b>
<b>6.1. Tatuajes y Decoración Corporal en Arqueología. Talleres de Decoración Corporal</b>	<b>71</b>
6.1.1. Contenido	72
6.1.2. Adaptación	73
<b>6.3. Divulgación</b>	<b>74</b>
6.1.2.1. Talleres	75
6.1.2.2. Resultados	78
<b>6.2. Arqueología de la Muerte. Reflexiones en Torno a Prácticas Memoriales</b>	<b>80</b>
6.2.1. Contenido	81
6.2.2. Adaptación y Divulgación	83
<b>6.3. Representaciones Femeninas en la Arqueología, Divulgación y Mediación Crítica</b>	<b>86</b>
6.3.1. Contenido	87
6.3.2. Adaptación y Divulgación	90
<b>Capítulo 7. Conclusiones</b>	<b>95</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>100</b>
<b>Anexos</b>	<b>101</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>102</b>

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. (de izquierda a derecha). a. Portada del cuento "Hace mucho, mucho tiempo...". b. Contraportada del cuento "Hace mucho, mucho tiempo..."	46
Ilustración 2. Lámina ilustrada del Periodo Pre-cerámico. "Hace mucho, mucho tiempo..."	49
Ilustración 3. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico. "Hace mucho, mucho tiempo..."	50
Ilustración 4. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico (conejo y gato montés). "Hace mucho, mucho tiempo..."	50
Ilustración 5. Lámina ilustrada del Periodo Formativo. "Hace mucho, mucho tiempo..."	52
Ilustración 6. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Formativo. "Hace mucho, mucho tiempo..."	53
Ilustración 7. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico (zorro y zarigüeya). "Hace mucho, mucho tiempo..."	53
Ilustración 8. Lámina ilustrada del Periodo Desarrollo Regional. "Hace mucho, mucho tiempo..."	54
Ilustración 9. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Desarrollo Regional. "Hace mucho, mucho tiempo..."	55
Ilustración 10. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Desarrollo Regional (ciervo y mono). "Hace mucho, mucho tiempo..."	55
Ilustración 11. Lámina ilustrada del Periodo de Integración. "Hace mucho, mucho tiempo..."	56
Ilustración 12. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo de Integración. "Hace mucho, mucho tiempo..."	57
Ilustración 13. Animales de pestañas interactivas para el Periodo de Integración. "Hace mucho, mucho tiempo..."	58
Ilustración 14. Vista lateral izquierda y frontal de cráneo.	81

## **Índice de Anexos**

Anexo 1. Tabla de materiales (cantidad y porcentaje correspondiente) de artefactos arqueológicos dentro de la colección MAW.	96
Anexo 2. Imágenes interactivas de piezas arqueológicas de la colección Weilbauer para la mediación virtual de "Tatuajes y decoración corporal en la arqueología":	96
Anexo 3. Imágenes interactivas de piezas arqueológicas de la colección Weilbauer para la mediación virtual de "Representaciones femeninas en la Arqueología".	96

## Introducción

Esta tesis está impulsada por la arqueología pública; este enfoque nos remite a pensar que la tarea de los científicos y las científicas no se detiene al terminar una investigación, sino que, se extiende hasta llegar a diversos públicos que no están acostumbrados o no tienen acceso a la lectura de textos académicos que informen sobre los nuevos hallazgos de la arqueología. El propósito de la ciencia pública es incentivar a futuras generaciones a la búsqueda del conocimiento y el interés de la disciplina. Impulsando el acceso a conocer sobre el pasado por medio de actividades lúdicas y revisiones conceptuales simples para públicos infantiles y jóvenes.

El espacio donde desarrollaremos estas propuestas es el Museo Arqueológico Weilbauer [MAW], el mismo que ha existido desde 1988 en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El MAW se encuentra rodeado de una serie de museos, entre ellos: el Jacinto Jijón y Caamaño que presenta una oferta de arte y arqueología desde el Periodo Pre-cerámico hasta la República del Ecuador; a una cuadra está el Museo Nacional del Ecuador [MuNa] que presenta una colección artística, histórica y arqueológica; ambos con instalaciones grandes y colecciones de gran interés. Pero, entre esta inmensa oferta de historia y cultura, pretendemos por medio de la implementación de propuestas de divulgación de arqueología, crear un entorno distinto y experimental en donde los niños y jóvenes conozcan la arqueología con un lenguaje apropiado que les permita aproximarse al conocimiento científico y las actividades del arqueólogo.

Para eso, se usará como enfoque principal a la arqueología pública, enmarcada dentro de los conceptos de la museología social con un conjunto de propuestas de interacción con públicos etarios comprendidos entre infantes y jóvenes. Para esto, se ha diseñado una propuesta metodológica investigativa de creación de contenidos, adaptación y divulgación (Capítulo 3), que permite la adaptación y divulgación de los contenidos de acuerdo a capacidades, intereses y realidades de los públicos a atender.

Hemos de partir desde la unidad física de aplicación de nuestras propuestas, el museo, comprendiendo como un espacio compuesto por una materialidad que permite elaborar conjuntos de conocimiento, manteniendo un discurso en la muestra permanente

exhibida en la actualidad. Esta exposición está relatada sobre la colección, con un relato cronológico-histórico de los diferentes momentos históricos sucedidos antes de la llegada Inca al territorio ecuatoriano. Por esto, el Capítulo 4 describe brevemente la colección del museo con respecto a su materialidad, incluyendo su espacio físico, seguido de la revisión del guion y la narrativa cronológica que se desarrolla durante el recorrido principal, esto nos permitirá pensar en que las lógicas de los museos tanto en sus conceptos, como en su estructura física tienen un planteamiento asignado a un público general, que mide cierta altura, posee cierto conocimiento, atención y comprensión. Es aquí de donde partimos para analizar estrategias y posibles actividades de divulgación para públicos de edades tempranas y juveniles en el museo.

El capítulo 5 aborda brevemente la historia general del Ecuador, adaptada para infancias tempranas. Elaborando un sistema que permita conocer los periodos de la prehistoria del Ecuador (Periodo Precerámico, Formativo, Desarrollo Regional e Integración) mediante un cuento infantil con contenido específico y simple, que transmitirá elementos claves para comprender dichos momentos históricos. El cuento posee una perspectiva inmersiva, pues el infante puede ser el personaje principal por medio de pestañas y estar acompañado por animales a su elección. La lectura del cuento nos interpela ante la necesidad del espacio y la mediación del cuento para estas edades dentro de un museo, espacio tradicionalmente limitante para este público.

El capítulo 6 consiste en propuestas de creación de contenido expositivo para públicos de infancias mayores, juveniles y todo público, durante la creación de espacios de mediación colectiva e inmersiva en la lectura de objetos arqueológicos interactivos que permiten a los usuarios conocer, manejar y manipular virtualmente los objetos para observar sus elementos y características que los configuran. Así, dividimos este capítulo en tres secciones experimentales con diferentes aplicaciones como los talleres, webinars y mediación virtual con tópicos planteados como guiones alternos de exhibiciones breves para el museo, permitiendo al visitante la lectura de los objetos del museo en un tiempo determinado, con un contenido alternativo y una narrativa particular. Las exhibiciones planteadas son: El tatuaje y la decoración corporal en la arqueología;

Arqueología de la muerte; *Reflexiones en torno a prácticas memoriales y Representaciones femeninas en la arqueología.*

## **Justificación**

La tarea de la arqueología no se detiene en los alcances investigativos y académicos; existe una amplia deuda con los otros públicos no académicos en los temas de divulgación de esta ciencia social. Es por esto, que la propuesta de diferentes modelos de divulgación de la arqueología es imprescindible para que diversos espectadores se aproximen al contenido científico actualizado. La tarea pedagógica de los museos es solo un espacio para responder esta necesidad de divulgación de información arqueológica.

## **Pregunta de Investigación**

¿Qué técnicas divulgativas pueden emplearse para transmitir contenido arqueológico en el Museo Arqueológico Weilbauer [MAW], y a través de qué mecanismos los públicos juveniles pueden acceder al contenido investigativo de la arqueología?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Elaborar un conjunto de propuestas de divulgación de la arqueología para niños y jóvenes con herramientas dirigidas a este público en particular.

### **Objetivos Específicos**

- Diseñar propuestas para divulgación de arqueología para niños y jóvenes con contenidos científico-pedagógicos.
- Elaborar propuestas participativas y experimentales que respondan a los intereses de grupos, complementados con recursos digitales.

## Capítulo 1. Antecedentes

Durante este capítulo revisaremos los espacios donde actuaremos: *los museos*. Conoceremos dónde se encuentran, cuáles son sus funciones, actividades y los públicos a los que atienden. Observaremos museos que elaboran actividades alrededor del patrimonio (histórico o arqueológico) como instituciones que se encargan de cuidarlo, restaurarlo, difundirlo y estudiarlo; bajo esta premisa, revisaremos cómo se ha constituido en los últimos años la actividad de divulgación y vinculación con los públicos. Nuestro interés se construye en entender la interacción que se genera entre los públicos con la tarea investigativa pedagógica en los museos de la ciudad, contemplando cómo los diferentes públicos son atendidos respecto a sus interés y capacidades. Haremos un pequeño apartado del museo donde se implementarán las actividades de divulgación de esta tesis (Museo Arqueológico Weilbauer [MAW]), para comprender su funcionamiento y las actividades que se realizan en este espacio; revisando cómo la pandemia, la reducción de movilidad y actividad presencial de los museos ha cambiado las herramientas con las que estas instituciones se acercan a los públicos.

Entendemos al Patrimonio como un conjunto de objetos, espacios, saberes y conocimiento común, con los cuales un grupo humano se asocia e identifica, además genera ideas de pertenencia y arraigo.

El Consejo Internacional de Museos [ICOM] define al museo como “una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público; que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo” (ICOM, 2007).

En la ciudad de Quito, Ecuador, existen diferentes tipos de museos. La red de “museos de Quito” abarca los diferentes espacios de socialización de artes, ciencia, cultura y educación; así, tiene varias secciones de interés para los visitantes, lo que, bajo su clasificación está dividido por: *Bellas artes, Arte Contemporáneo, Especializado, General, Histórico, Museo de Sitio, Casa Museo, de Arqueología, de Antropología, de*

*Ciencias, y Monumentos.*<sup>1</sup> Sin embargo, lo que nos concierne en esta tesis son los que procuran sus actividades alrededor del patrimonio.

Los museos que rodean estas actividades en Quito y sus alrededores son: Museo Nacional a cargo del Banco Central del Ecuador [MuNa]; *Museos de sitio* como el Museo de Rumipamba (dentro del Parque Ecológico y Arqueológico Rumipamba), Museo de Sitio Tulipe y el Museo de Sitio La Florida; *Museos arqueológicos Universitarios* como el Museo de la Universidad Central (Antonio de Santiana), museos en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador [PUCE] (El Museo Arqueológico Weilbauer [MAW] y el Museo Jacinto Jijón y Caamaño), de la Universidad Politécnica Salesiana (Museo Abya-Yala); *Museos particulares* como el Museo de Arte Precolombino Casa del Alabado [MAPCA].

En estos distintos espacios se conserva musealia arqueológica, y además se realizan actividades de divulgación del patrimonio como recorridos de acuerdo a la exhibición permanente. En el caso del MuNa y el MAPCA se ha visto la tendencia de elaborar exhibiciones temporales con el componente investigativo y análisis de los objetos que presenta el museo. Sus objetos arqueológicos han motivado exhibiciones temáticas con gran convocatoria, en el caso del MuNa podemos mencionar a *Diversos*<sup>2</sup> (lanzada en junio 2019), *El poder Brutal, Apuntes para una demonología ecuatoriana*<sup>3</sup> (en febrero 2020), *Mujeres creadoras*<sup>4</sup> (marzo 2020) y recorridos especializados con diferentes profesionales de arqueología, historia, antropología, artistas. El MAPCA, también, realizó exhibiciones temporales como: *Animales y el Mundo Precolombino*<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Clasificación de museos de la página de Museos de Quito: <https://museosdequito.wordpress.com/2015/05/02/hola-mundo/>.

<sup>2</sup> Exhibición temporal DIVERS[S] Facetas del género en el Ecuador prehispánico. En: <https://muna.culturaypatrimonio.gob.ec/index.php/exposiciones/exposiciones-temporales/divers-s-facetas-del-genero-en-el-ecuador-prehispanico>. Revisado el 20 de agosto del 2020.

<sup>3</sup> En: <https://m.facebook.com/MuseoNacionalEcuador/posts/2597169477230505>. Revisado el 20 de diciembre del 2020

<sup>4</sup> En: <https://muna.culturaypatrimonio.gob.ec/index.php/noticias/167-obra-del-mes-germaniapazymino>. Revisado el 20 de agosto del 2020.

<sup>5</sup> En: <https://www.quitocultura.info/event/animales-y-el-mundo-precolombino/>. Revisado el 20 de agosto del 2020.

(Julio 2019), *Una Noche con los muertos*<sup>6</sup> (octubre 2019), *El tejido hablado*<sup>7</sup> (noviembre 2019).

El Museo de sitio de Rumipamba y el MAPCA han sido pioneros en generar actividades de mediación para públicos segmentados, es decir considerando sus edades, capacidades y habilidades. Es el caso de la integración de ediciones de talleres vacacionales para niños del MAPCA y el Museo de Rumipamba. O la implementación de muestras temporales para público no vidente en el Museo de sitio de Rumipamba como fue la exhibición *Texturas y Sensaciones* (2019)<sup>8</sup>.

El MAW también tuvo sus actividades dentro de esta línea pública, pues integró en su espacio una muestra diseñada para sentir las piezas, por medio de una sala táctil con réplicas de objetos de su colección. Estas piezas están colocadas sobre pedestales y expuestas para el acceso de los visitantes para sentir sus formas y elementos; la intención de esta sala es precisamente la aproximación a los materiales y detalles que no son observables, más bien palpables.

Dichos eventos son una respuesta a las necesidades del público, pues la repetición de un único guion limita la capacidad de obtener una vinculación del visitante con los objetos; es por eso que, la actividad de mediación forma un papel fundamental, por supuesto, con los contenidos adecuados.

Los esfuerzos metodológicos de conectar a los visitantes, y entre ellos, diferentes públicos es un elemento a considerar imprescindible al momento de planear las herramientas de mediación que se utilizarán en las instituciones.

---

<sup>6</sup> En: <https://www.eluniverso.com/2019/10/31/evento/7581437/noche-muertos-museo-alabado>. Revisado el 20 de diciembre del 2020.

<sup>7</sup> En: <http://www.museosquito.gob.ec/event/el-tejido-hablado-tamar-guimaraes/>. Revisado el 20 de diciembre de 2020.

<sup>8</sup>En: <http://www.quitoinforma.gob.ec/2019/04/15/muestra-arqueologica-inclusiva-en-el-parque-rumipamba/>. Revisado el 21 de agosto del 2020.

## **1.1. El Museo Arqueológico Weilbauer [MAW]**

El Museo Arqueológico Weilbauer [MAW] fue creado con la colección donada por la pareja de esposos Weilbauer en el año 1987 al padre Pedro Porras, quien fundó el museo el 13 de abril de 1988, el cual llevaría el apellido de ambos esposos en su conmemoración. El museo se ubicó en las instalaciones de la antigua casa de la PUCE, en la esquina de la Av. 12 de octubre y Av. Patria. Se mantuvo en esta locación durante 29 años, después de este periodo se renovó e inauguró en el actual Centro Cultural de la Universidad en el año 2016, lugar en el que se mantiene hasta el presente (MAW, reseña s.f.).

En la actualidad, el MAW tiene diversas funciones como: difusión cultural (exposición y tiestoteca); fondo bibliográfico (físico y digital); fondo fotográfico; y colaboración académica dentro y fuera de la PUCE (*ibid.*). Desde el 2018 se encuentra en una etapa de inventario de la colección que reposa en una reserva, la misma que custodia la colección, habiendo sido inventariado 3741 y registrado en el sistema integral nacional SIPCE. La muestra permanente está localizada en la sala izquierda del piso 2 del edificio del Centro Cultural de la PUCE, aquí se encuentran 639 objetos de diversos materiales, culturas y regiones del Ecuador.

### ***1.1.1. Exhibiciones y Actividad Divulgativa.***

El museo presenta una exhibición permanente con enfoque cronológico histórico, que alberga objetos desde el Periodo Pre cerámico hasta el Periodo de Integración. El guion actual (elaborado en el 2017) narra generalidades sobre el *Periodo Precerámico* y las culturas *del Periodo Formativo* (Valdivia, Chorrera, Machalilla); *Periodo de Desarrollo Regional* (región costa: Bahía, Jama Coaque, Tolita, Guangala; región sierra: Chilibulo, Chillogallo; región amazónica: Cosanga, Secuencia cultural del Alto Upano: Sangay, Upano y Guapula); *Periodo de Integración* (región costa: Milagro Quevedo, Manteño; región sierra: Capulí, Piartal, Tuza, Ángel, Puruhá; región amazónica: Fase Napo).

Ocasionalmente presenta eventos y exhibiciones temporales. En octubre del 2019 se lanzó una agenda llamada Hatun Pulla / La fiesta grande<sup>9</sup> en conmemoración al día de difuntos (celebrado tradicionalmente en Ecuador el 2 de noviembre); no contó con una exposición y tuvo un ciclo de conferencias e intervención del Colectivo Estudiantil Kichwakuna.

La penúltima exhibición con modalidad presencial del MAW se lanzó en febrero del 2020, se llamó *Intervención museológica - descubre la Amazonía*<sup>10</sup> que incluía el montaje de una micro sala con fotografías del archivo del Padre Pedro Porras y algunas piezas arqueológicas de la colección correspondientes a la región amazónica.

En el 2019, el MAW realizó un estudio de público de la comunidad universitaria<sup>11</sup> sondeando el manejo del tiempo de ocio y las actividades que realizan los jóvenes universitarios con sus intereses correspondientes. El sondeo resultó en la evidencia de que los universitarios rara vez visitan el museo por la poca oferta asociada a sus intereses comunes, como música, actividades o tópicos actualizados.

## **1.2. Los Museos y La Pandemia**

En marzo del 2020 comenzó la pandemia del Covid-19. A nivel mundial los museos como centros de entretenimiento y aglomeración de públicos tuvieron que cerrarse y verse forzados a traspasar su contenido al entorno virtual. El contexto durante el que fue creado esta tesis ha sido este; por lo que, la necesidad de transformar la comunicación de una forma presencial a la virtualidad fue imprescindible para mantener el ejercicio de museología con los públicos.

La pandemia mundial por el COVID-19 motivó a que los museos tuvieran que atender las actividades de divulgación desde casa. Así, los que no contaban con páginas virtuales o plataformas en redes sociales activas tuvieron que migrar hacia la virtualidad.

---

<sup>9</sup> Evento en Facebook: <https://www.facebook.com/events/476374762962484>. Revisado el 20 de agosto del 2020.

<sup>10</sup> Evento en Facebook: <https://www.facebook.com/events/475650903129083/>

<sup>11</sup> (Flores et al., 2019).

Y de esta manera, los museos que contaban en la web únicamente con información general de la institución, como: localización y breve reseñas del contenido; se traspasaron a sus funciones bajo modalidad remota o virtual, esto incluía realizar exhibiciones virtuales y recorridos por los espacios de manera digital.

De esta manera se abrieron nuevas oportunidades para los visitantes a tener acceso a museos de todo el mundo y poder conocer su contenido. De repente, los diferentes públicos nos encontramos con acceso libre (temporal) a museos emblemáticos de todo el mundo, grandes instituciones como el Louvre o sitios monumentales como las pirámides de Egipto. Así los públicos de diversas partes del mundo con acceso a internet pudieron atravesar la distancia y visitar sitios a miles de kilómetros por medio de la virtualidad.

La divulgación digital se dirigió a temas generales de las exhibiciones y en otros casos se crearon recorridos o recursos puntuales para la divulgación de los museos.

Museos que tenían actividades de educación no formal y talleres mudaron sus actividades a la virtualidad. El MuNa ya había comenzado a realizar actividades de educación no formal presencial como talleres. En febrero del 2020 realizaron el *Taller de Máscaras y Pegatinas*, el *Taller de Seres Antropomorfos*, que después, por medio de sus redes sociales se transmitieron virtualmente, dando paso a talleres como Escultura en parafina, conversatorios, recorridos virtuales mediados de diferentes temáticas.

El MAW contaba con un micrositio dentro de la plataforma de la PUCE también creó una plataforma con secciones de archivos digitalizados, entre estos, piezas arqueológicas del museo con descripción narrada, pequeñas muestras de artículos del museo y material lúdico para niños<sup>12</sup>.

Durante este tiempo se aplicó e inició la implementación de algunas de las propuestas de esta tesis para la metodología planteada de talleres, creación de contenido educativo no formal y virtualización de los bienes materiales del museo. Algunos de los

---

<sup>12</sup> En: <https://puceapex.puce.edu.ec/web/museos/museo-weilbauer/>. Revisado el 20 de agosto del 2020.

recursos obtenidos se presentan en esta tesis y se albergan temporalmente en el micrositio del museo dirigido por la PUCE.

## Capítulo 2. Marco Teórico

Las múltiples tareas de la arqueología no se detienen en la actividad investigativa o práctica en el campo. Existen otros espacios donde los arqueólogos actúan investigando y produciendo contenidos para diferentes públicos. Pues, los contenidos de las investigaciones suelen quedarse en un segmento académico al que no tienen acceso ciertos públicos; es por esto que, recurriremos a entender cómo la arqueología pública como enfoque nos permite solventar la interacción y el acceso al conocimiento. Revisaremos de dónde sale este concepto, cómo funciona y cómo las actividades alrededor de diferentes públicos se tornan en una tarea investigativa con metodologías particulares en torno a los objetos arqueológicos y la construcción de contenidos que contemplan necesidades y relaciones humanas en diferentes entornos, conocimientos y capacidades.

La intencionalidad de esta disertación es presentar diferentes posibilidades de divulgación de la ciencia donde se combina el ejercicio de la investigación con la divulgación a varios públicos. Desde los años 60's<sup>13</sup> han surgido algunas intenciones de la práctica de *arqueología pública*, disciplina que ha tratado de establecer una conexión con diversos grupos humanos para que se aproximen a los resultados y las actividades científicas. Así, han surgido programas de "arqueología pública", "arqueología comunitaria", "empoderamiento comunitario", "arqueología colaborativa", "participación cívica" e "investigación del patrimonio aplicado"; sus nombres se han dado según la región e intención, pero todos comparten un mismo objetivo divulgativo, y en ocasiones, colaborativo.

La actividad arqueológica se ha centrado tradicionalmente en investigación y proyectos alrededor del patrimonio, alrededor de “gestión del patrimonio, procesos de

---

<sup>13</sup> La primera práctica de arqueología pública fue en 1953 en Tsukinowa, Japón en la actividad colaborativa de excavaciones del túmulo funerario Tsukinowa, para esto la región participó simultáneamente con el equipo de arqueólogos y otorgó recursos para resolver y reconstruir su pasado histórico. El propósito del equipo de arqueólogos “era desentrañar el uso de los túmulos y la vida de la época, pero sin darse cuenta habían llevado a cabo la primera iniciativa de Arqueología Pública que tenemos documentada.” (Sánchez, 2011, p. 87) con una intención meramente cultural con la arqueología, Sánchez lo expresa como: “*No existía una relación laboral, sino cultural con la arqueología*” (*ibid.*, p.88) con un interés real por la arqueología.

identificación étnica, reconfiguración de identidades, participación activa en procesos de recuperación de memoria vinculados a las dictaduras latinoamericanas, desarrollo turístico, entre otros” (Olivera, 2014, p.12). Es por esto, que la intención de revisar otras formas de divulgación y praxis investigativa es fundamental en nuestro estudio.

## **2.1. La Arqueología Pública**

La arqueología pública es un enfoque que se encarga de involucrar “la práctica arqueológica y su relación con la comunidad” (*ibid.*, p.11). La ciencia pública es un término revisado en diferentes disciplinas; la etiqueta de *pública* se debe a su intención de atender a diferentes grupos de personas, como lo mencionaba un cartel durante la Marcha por la ciencia (*March for Science* en inglés) en la ciudad de Washington el 14 de abril del 2018:

“La clave aquí no es definir quién es el público. No es una entidad irreal o grupo de personas que se autoproclama “comunidad”, sino el colectivo de gente que está afectada por una decisión (que arriesgan algo en una decisión”) y que, por lo tanto, tiene que ser escuchada en el proceso de toma de decisiones” (Criado-Boado, 2018, p 115).

Surge como término en el año 1972 con la publicación de McGimsey del libro “*Public Archaeology*” en la difusión de los parques nacionales de Estados Unidos con las comunidades nativas y locales. La intención fue desarrollar programas de integración de comunidad-patrimonio, lo que posteriormente se llamaría Arqueología comunitaria y se conocería como la tradición americana de la arqueología pública (Liddle, 1985; Marshall, 2002). Después, se dio lugar a revisiones desde otros espacios y frente a otros públicos y enfoques a lo largo del mundo, dando paso a una nueva oleada de prácticas de arqueología pública en el hemisferio norte (Almansa, 2007; Ascherson, 2001; Matsuda, 2004; Merriman, 2004; Moshenska, 2009; Schadla-Hall, 1999), y desde Sudamérica (Criado-Boado, 2018; Funari y Carvalho, 2014; Mansilla, 2006; Pahl, 2006).

Se considera una práctica investigativo-pedagógica que incluye al investigador y la divulgación pública, en diversas propuestas como políticas arqueológicas, educación,

política, religión, etnicidad y arqueología (Ascherson, 2001; Kalazich, 2015; Salerno et al., 2016).

Este enfoque se ha incorporado en una serie de propuestas asociadas a la teoría Post-procesual, que implica la búsqueda de la dimensión social de la arqueología, se destina a disolver los límites estrictos elaborados entre las disciplinas científicas y propone que los contenidos se dirijan “a un público potencial constituido por la comunidad global de interesados en la ciencia y no por comunidades disciplinares concretas” (Corsin en Criado-Boado, 2018, p. 106). Difundiendo la información con diversas técnicas comunicativas que permitan a diferentes públicos conocer sobre diversos temas del patrimonio.

Además, responde a problemas generales de diversos espacios que manejan el patrimonio. Mansilla (2006), realizó una revisión de los conflictos que se han presentado en previos acercamientos de la divulgación arqueológica, y los ubica en situaciones que afectan al resultado del contenido que reciben los públicos. Los conflictos más notorios suelen ser: la falta de manejo de los contextos y sustento inadecuado; cambios formales de contenido; desconexión entre el patrimonio y las sociedades contemporáneas; presentación de un contenido poco significativo para los públicos; falta de evaluación y actualización del contenido expositivo; falta de asociación del pasado con la materialidad.

Las dificultades mencionadas se sugieren solucionar por medio de la arqueología pública, revisando “el paisaje” (el espacio o el contexto), los objetos arqueológicos, la experiencia en la visita y los materiales complementarios de mediación. En un proceso de preparación, implementación, seguimiento y monitoreo de los procesos y resultados. La arqueología pública responde a estos conflictos mediante la acción y la vinculación participativa de grupos humanos para la reconstrucción del pasado en el presente.

Estas ideas empatan junto a la rama de la *museología social* que busca la interacción entre la comunidad y el patrimonio, en forma de un diálogo, y, además, se encuentra fuera de la intencionalidad de observar como único fin la dicotomía de

objeto-colección, si no, que construyen vínculos horizontales entre el “museo, la comunidad y el patrimonio” (Navajas, 2012, p.247).

## 2.2. Museología

La tarea museológica tuvo una parte fundamental en la creación de conceptos desde investigaciones con el objetivo de establecer muestras y exhibiciones que enlacen los objetos con su trasfondo contextual o conceptual (Riviere, 1993).

Las teorías museológicas han ido evolucionando a lo largo del tiempo, hasta llegar a diversas prácticas museológicas contemporáneas, entre estas tenemos (en orden de aparición) las ramas de: *nueva museología* (1972); *museología crítica* (1980); *posmuseo* (2000); *museo participativo* (2010); *museología poscrítica* (2013). Ramas que, mediante la evolución conceptual e integración de diferentes agentes y conceptos conciben al museo como “una institución abierta y accesible al servicio de la sociedad que trasciende la idea del conocimiento en manos de unos hacia la experiencia de todos, más como cómplice que como autoridad” (Castellanos, 2016, p.8).

La nueva museología construyó nexos con los públicos, y así protagonizó el inicio de una práctica museológica que entendía al público como un ente que tiene ciertas necesidades, las mismas que resuelve durante el ejercicio de la mediación. Finalmente, cuando se genera el diálogo se localizan expectativas, cambios, soluciones y se afianzan los conceptos elaborados desde la investigación. Cuando esto se pone en marcha, logramos establecer vínculos identitarios del público con el patrimonio y los objetos que habitan un museo<sup>14</sup>. Estos vínculos son lo que conocemos como significación del visitante y están ligados a los métodos que usa un museo durante la visita (Silverman, 1995), y son los que definirán la experiencia significativa que tendrán los visitantes.

---

<sup>14</sup> Esto, adquiere muchas miradas, sobre todo en Latinoamérica donde la reproducción del “museo mestizo invita al reconocimiento de los procesos culturales, históricos, sociales y económicos propios de Latinoamérica para el armado de modelos museológicos que se sustenten en la lengua y el lenguaje, las prácticas culturales, las identidades, la memoria activa y la historia como una herramienta de múltiples posibilidades de interpretación” (Bermejo y Cortés, 2019, p.57).

## 2.2. Museología Social

Desde la época de los 70 en Chile se gestó la idea de la museología social, la misma que se fue adaptando a la realidad social bajo un contexto nacional dictatorial. Y que existía, paralelamente a la búsqueda de conocimiento del origen de los pueblos durante el conflicto social.

En países como Francia se conformaron grupos estudiantiles y reflexivos sobre la capacidad de los públicos de insertarse a la actividad museal; la importancia de que estos participen y sean no solamente “turista-visitante”, sino “turista-visitante-participante” (*ibid.*, pp.245-250). Estas reflexiones se amalgamaron con la construcción de espacios que involucran la acción de comunidad, sugiriendo que el trabajo museológico también tenía una inevitable “relación del ser humano con el patrimonio y el entorno” (Txeira, 2002). Así, se crearon otros conceptos como museos comunitarios y los eco-museos, donde las comunidades también se nutrían además de conocimientos con actividades económicas o de abastecimiento de cultivos y productos, creando una comunidad.<sup>15</sup>

La revisión de los públicos también es un gran pendiente a la manera en la que los jóvenes se aproximan a la historia, entendemos que existe una educación formal desde las instituciones educativas con respecto a la historia y que esta misma ha sido construida desde manuales generales. El propósito de la elaboración de contenidos que aproximen al público juvenil a la arqueología es una tarea importante, pues la comunicación de la arqueología también tiene una tarea pendiente con los que no pueden acceder a este conocimiento (Chaparro *et al*, 2013).

El estudio de los públicos será una parte fundamental en esta intencionalidad, pues, las lógicas de análisis de públicos insisten en considerar y comprender el entorno, necesidades, deseos y niveles de conocimientos de las personas a las que va dirigido el

---

<sup>15</sup> La concepción del eco museo incluía el uso de espacios que se vincularon con la creación de guiones, que motivaron y refuerzan el ejercicio museológico. Los museos al aire libre se impulsaron y aparecieron a finales del siglo XIX. Primero, los museos Escandinavos, dando lugar a otros lugares como Francia, donde George H. Riviére impulsó la creación de eco museos. En otras partes del mundo como Japón, se creó una extensa red de museos al aire libre, durante el contexto post guerra, el eco museo de Asahi (Japón) fue creado, en el año 1988. Navajas (2012).

contenido propuesto. Para entender esto, se deben considerar los intereses, realidades y pensamientos o construcciones imaginarias de los públicos que esperan en su espacio de recreación. La intención de estudiar a los públicos también nos permite conocer sobre cómo construir espacios que conduzcan a esta experiencia significativa antes mencionada, pues los espacios no siempre son los más idóneos para ciertas edades o capacidades que requieren otro tipo de estrategias de diferentes *tipos de accesibilidad*, de acuerdo a su condición física, visual, auditiva e intelectual, lo cual atendería a un público diverso, con capacidades o habilidades especiales.

La intención de presentar diversas formas de socialización del patrimonio no se cierra en la ejecución de las exhibiciones propuestas, sino también en el ejercicio de evaluación de los procesos antes, durante y después de la ejecución de nuestros proyectos. Esta metodología es importante para la implementación de estrategias de comunicación, lenguaje y contenidos precisos (Pérez, 2016, pp. 25-30).

### **2.3. Espacio Virtual y Museos**

Históricamente, los museos han sido espacios de custodia de bienes. Pero, la relación con las comunidades ha cambiado progresivamente, es así que durante la Ilustración (siglo XVIII), se comenzó la creación de museos contemporáneos, estos en un inicio, eran “patrimonio de unos privilegiados que detentan el poder económico y político, o de reducidos grupos de ilustrados afines a los primeros, con la llegada de los estados modernos a mediados del siglo XIX se hizo accesible a la comunidad de manera progresiva, hasta llegar a su universalización en el siglo XX” (Sabaté y Gorot, 2012, p.21). Esto con la época del 2000 y la inserción del internet a la vida cotidiana abrió una puerta a la información de oferta de museos en la web. Sabaté y Gorot mencionan que los accesos y privilegios también se mantenían, de acuerdo a las condiciones socioeconómicas de públicos que no tenían acceso a este tipo de navegación (acceso a internet desde casa).

Pero, en el mundo digital, herramientas como Páginas Web, Redes Sociales, (Facebook, Instagram, Twitter, Spotify, Flickr), Youtube, Pinterest, Google Arts and

Culture, entre otras han permitido a los museos crear recursos audiovisuales para los diferentes públicos alrededor del globo.

Durante la pandemia del 2020 se consolidó el uso de internet como una de las principales formas de difundir el patrimonio, por medio de las plataformas antes mencionadas, se buscó proponer participaciones públicas, acciones conjuntas, entrevistas, charlas, seminarios, espectáculos, exhibiciones y recorridos virtuales. Las actividades junto al visitante cambiaron el formato presencial a hacerlo frente a una cámara, limitando la interconectividad del visitante. Esto produjo un conjunto de reflexiones museológicas, motivando preguntas cómo ¿de qué manera entendemos desde ahora el contacto con el público? Y qué podemos ofrecer a las personas que “visitan” y participan en las actividades virtuales del museo.

De esta manera, se buscó definir objetivos para la intención con la que hacemos un proyecto virtual. Qué buscamos lograr y qué podemos conseguir durante la experiencia virtual con el público. Algunos de los resultados más representativos fueron: la acción de *compartir* con otras personas; la sensación de *Novedad* de nuevos conocimientos; la obtención de *información* de interrogantes o intereses; los desafíos que implican la *satisfacción* de un logro; crecer con el *aprendizaje*; la posibilidad de *viajar*, cambiando el espacio y la actividad; encontrar un espacio de reflexión y esparcimiento; *Identidad*, al sentirse identificados y vinculados al pasado o “encontrar lo familiar, aspectos de sus propias vidas, sus gustos y opiniones, sus recuerdos y deseos. Estas resonancias ayudan a entender y repensar la propia identidad y el lugar en el mundo.

Estas actividades además de la experiencia vivida, buscan ser resueltas con contenidos adecuados, que generen procesos de expectativa, sorpresa, intercambio, conversación, juego y creación.

## 2.4. Marco Conceptual

**Educación:** usaremos este término como un concepto multidominio, “que abarca no solo lo cognitivo sino también aspectos sociales, culturales, morales, emocionales. La educación se lleva a cabo mediante la convivencia, interacción cotidiana que establece las bases de un mejor aprendizaje sobre otros miembros de la familia y para la transmisión de valores, tradiciones y formas de ver el mundo, es decir, de la identidad sociocultural del individuo” (Pérez, 2016, p.260).

**Guion expositivo:** versión del guion museológico condensada para la divulgación con diversos grupos.

**Mediación:** Actividad de negociación entre dos individuos o entidades. La mediación en los museos consiste en la negociación de términos por una persona del museo hacia un público y viceversa.

**Museo:** es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público que adquiere, conserva, estudia, expone y transmite el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y de su medio ambiente con fines de educación y deleite (estatutos del ICOM, 2007).

**Patrimonio:** en la actualidad la conservación del patrimonio se divide en dos: inmaterial (prácticas, conocimientos ligados a memoria e identidad de sociedades) y material (en 1972 la UNESCO establece como patrimonio monumentos, sitios y estructuras arquitectónicas separándolas entre cultural y natural).

**Objeto (de museo) o musealia:** los musealia son objetos muebles diagnosticados como auténticos que, como testimonios irrefutables, muestran el desarrollo de la naturaleza o de la sociedad (ICOM, 2007).

**Taller:** Un taller es un proceso planificado y estructurado de aprendizaje, que implica a los participantes del grupo y que tiene una finalidad concreta.

### Capítulo 3. Metodología y Técnicas

Las propuestas de divulgación de arqueología que se exponen en esta tesis son creaciones desde la arqueología pública y la museología social en exhibiciones e intervenciones creadas para públicos infantiles y juveniles, estas formas de divulgación son complementadas con una serie de actividades interactivas desde la materialidad arqueológica, con temáticas elaboradas según los públicos receptores.

Mediante la arqueología pública buscamos encontrar “nuevos significados de los objetos y prácticas antiguas dentro de contextos nuevos, acompañado de la consciencia de los procesos históricos que los interpelan” (Pahl, 2006, p.28. traducción por la autora). La intención de unificar ambos métodos (junto a la museología social) es crear entornos participativos e inclusivos durante las intervenciones con diferentes públicos, lo que algunos autores han denominado como la acción de encontrarse “acompañando los procesos de democratización y popularización de la ciencia y la cultura” (Bialogorski y Reca, 2017, p.23).

Estas ideas, dentro de un museo, nos permiten entender a los visitantes como agentes participantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Burnham y Kai-Kee, 2012); por eso, la idea de diseñar propuestas de divulgación en un museo está íntimamente ligada a generar espacios donde los visitantes puedan adquirir una experiencia significativa que genere aprendizaje por medio de la participación.

El desarrollo de las actividades y talleres requiere estrategias con cierto uso de materiales y actividades que permitan al público expresarse y divertirse en una agenda lúdica y abierta para una experiencia inmersiva y significativa. De esta manera, el público en general puede reconocerse a sí mismo en el discurso arqueológico, “usando el pasado para crear textos alternativos para el presente” (Hall, 2001, p.182).

Nuestras propuestas comparten una misma metodología, a manera de proceso, que involucra tres momentos (o CAD): *crear el contenido* que vamos a presentar, considerar los públicos, o los grupos a los que vamos a expresar este contenido y sus capacidades, habilidades e intereses. La segunda parte, en donde reflexionamos cómo presentaremos nuestro contenido, este puede ser *adaptado* según las realidades y

capacidades físicas, emocionales o intelectuales de las personas que receptorán el contenido. Finalmente, la tercera parte, la *divulgación*, que podría ser por diversas vías, escritas, didácticas, audiovisuales interactivas o mediadas en espacios presenciales o virtuales.



Esta sección se transforma en una conjunción de prácticas multidisciplinarias, entre el ejercicio de la arqueología, museología, sociología, antropología, semiótica, comunicación y pedagogía (Bialogorski y Reca, 2017, p.24). Mencionamos a todas estas disciplinas, pues, se alimentan en técnicas, metodologías y saberes y en algunos casos funcionan como complementos metodológicos para la elaboración de nuestros procesos, es por eso que mucha de la bibliografía citada en este texto está relacionada a las disciplinas antes mencionadas.

A continuación, hablaremos sobre el proceso que se diseñó durante esta tesis para la realización de cada una de nuestras propuestas divulgativas en el MAW.

### **3.1. Crear Contenido**

El tema que proponemos, pregunta o problema que se busque resolver puede atender a diferentes propósitos e intereses del investigador, diferentes temáticas asociadas a paradigmas científicos o temas de interés comunitario y público. La investigación de este tema tiene múltiples ejes a desarrollar, atravesando ciertos pasos que deberán “orientarse a realidades observables, a partir de allí desarrollar y mejorar conceptos, modelos y teorías, relacionarlos con observaciones ulteriores y así someterlos continuamente a prueba” (Bauer *et al*, 2010, p.7).

Esta investigación implica como lo proponen Bauer, et. al. (2010): 1. Un planteamiento científico del problema y unos objetivos claramente definidos, 2. Un diseño de investigación transparente y realista, al cual pertenece de manera especial la selección de los métodos científicos, así como 3. un plan de trabajo y de utilización de

recursos, que debe incluir igualmente los productos esperados, tales como las publicaciones (*óp. cit.*, p. 9).<sup>16</sup>

Comenzaremos considerando que nos posicionamos en procesos de interacción entre interlocutores e instituciones que estarán en continuo contacto. En nuestro caso, tenemos la interlocución del investigador-museo, que creará productos para el público, los mismos que serán expresados por un mediador o facilitador, creando una segunda interacción entre mediador-público.

En el caso de las propuestas ya experimentadas con el MAW (Capítulo 6), éstas se sometieron a varias revisiones junto al equipo del Museo<sup>17</sup>: en un primer momento, para la revisión de la propuesta, después la emisión y revisión de borradores del contenido y finalmente ensayos de la implementación de los talleres. Todos estos pasos mencionados tuvieron su retroalimentación correspondiente previos a la ejecución. Estos eventos apoyaron a la realización experimental de nuestras propuestas con diferentes grupos de niños, jóvenes y familias.

Los puntos fundamentales que resaltaremos para realizar cada uno de nuestros proyectos de divulgación fueron los siguientes: 1. Formulación de propuesta; 2. Elaboración de la investigación, 3. Diseño de implementación, 4. Ejecución y 5. procesamiento de datos (los que profundizaremos a continuación en breves apartados que reseñan el proceso y lo que contempla cada momento).

### ***3.1.1. Formulación de la Propuesta***

Si partimos desde *una idea* que edificará nuestro proyecto, luego pasaremos a *definir un problema* concreto a investigar y *las preguntas que pretendemos solucionar* con nuestra investigación. Para esto, precisamos analizar el *estado del arte* del tema que nos proponemos a realizar y *definir los objetivos* que motivan y nos acompañaron de principio a fin (*ibid.*, pp. 13-21).

---

<sup>16</sup> Los autores antes mencionados proponen un diseño de investigación bastante ordenado que puede ser revisado para la realización de propuestas y consecución de investigaciones realistas de principio a fin.

<sup>17</sup> El Equipo que conforma al MAW (año 2020) está integrado por su director (Ricardo Gutiérrez), Investigadora (Alexia Ibarra) y Museógrafo/Restaurador (Mauricio Velastegui).

Estos elementos antes mencionados son los que nos ayudarán a realizar una propuesta inicial, con una organización concreta que contenga: título; objetivos; justificación; resumen o breve descripción; interesados y beneficiados; presupuesto; y finalmente un cronograma. Definir esto antes de empezar nos ayudará a consolidar el tiempo que requerimos para la elaboración y nos permitirá concretar nuestra propuesta de manera realista y previsible.

### **3.1.2. Elaboración de la Investigación**

Las propuestas presentadas durante esta tesis comparten una misma metodología y estrategias de análisis, la variación importante entre ellas, está ligada al cómo los públicos receptan nuestro contenido, pero, hemos partido de estas para manejar los datos como unidades de análisis y procesarlo; a pesar de tener diversas temáticas. Hemos recurrido a algunos pasos básicos estandarizados: la *operacionalización de las variables y conceptos* (los que pueden ser medibles, analizados y observados, según el caso); seguido de una *selección de estrategias de aplicación; establecer unidades de análisis* de la muestra y mecanismos para evaluarlas (*ibid.*, pp. 22- 30).

Finalmente, lo que produciremos será una investigación que desarrolle las unidades de análisis que proponemos. Este producto luego será adaptado para ser presentado en cualquiera de los métodos de divulgación que propongamos. Los que finalmente se convertirán en un guion que se podrá reproducir por diversos mediadores y en varias propuestas del museo a futuro.

#### **3.1.2.1. Diseño de Propuesta**

El diseño que elaboramos es relativo a la naturaleza del espacio al que estamos pretendiendo entrar; como nuestra propuesta se inserta en las actividades de un museo, responderá a los propósitos de un museo frente a una comunidad. Entonces, lo que haremos será determinar las estrategias que apoyarán a la ejecución, refiriéndonos a los recursos que necesitamos para la elaboración de nuestra propuesta; además del montaje

y organización espacial de los mismos para comunicar nuestro mensaje e investigación (estas acciones son ligadas al manejo del ejercicio curatorial y museográfico).<sup>18</sup>

Así mismo, como planteamos los recursos que se utilizarán, ahora, revisaremos cómo se los utilizará. Esta es una preparación o síntesis de los datos que usaremos durante la acción, por lo que, podemos segmentar en partes relevantes a nuestros datos, lo que permitirá a futuros mediadores/facilitadores a entender los lineamientos de la mediación educativa.

Debido a que nuestras propuestas tienen un componente interactivo y dinámico con el público hemos buscado formas de incentivar la participación del público. Es fundamental el ejercicio de entender al otro como un ente participante, pues nuestro objetivo final es que el contenido que preparamos no se quede en un papel o en palabras, sino que sea significativo para los participantes. Para esto se propone establecer estrategias para los públicos específicos con los que tratamos; desarrollando actividades que los involucren en las actividades, como elementos cinéticos con movimientos del cuerpo, de reflexión o interpretación personal durante y después de la presentación de los contenidos. Nuestro objetivo es actuar con respuestas inmediatas, pensando interrogantes como *¿qué es lo primero que veo en un objeto?* o *¿a qué me recuerda?*, a una activación inmediata reflexiva; pero, si le otorgamos al visitante las herramientas para entender los detalles, orígenes u otro tipo de información, lo que quedará en su mente será el propósito de nuestra producción.

Para lograr nuestro cometido hemos recurrido a revisar algunos tipos de material divulgativo, cómo hacerlos y la manera en que nuestros contenidos abordan la realidad histórica y social de nuestros participantes, generando el contenido y adaptándolo a la realidad, edad, condición y percepción de nuestros públicos (profundizado en el acápite 3.2.).

---

<sup>18</sup> Hemos de definir varios procesos para un montaje virtual y uno presencial, pues los elementos que generamos no se reciben de la misma manera desde el público al encontrarse tras una pantalla. Pensando en la manera en que se presentará (ver más adelante en la sección de formas de divulgación y mediación).

### **3.1.3. Ejecución**

El ejercicio de reproducir una o varias veces la expresión pública de nuestras propuestas está ligada a la creación de vínculos con los asistentes; para esto, los mediadores deberán conocer los elementos de la muestra y el guion creado.

Los mecanismos de ejecución de nuestras propuestas están enmarcados en una condición empática hacia el otro. Hemos de preguntarnos si este es un ejercicio extraño en la agencia del científico. Finalmente, la construcción de conceptos y la investigación de temas relevantes que resuelvan problemas y preguntas en distintos ámbitos científicos es en sí misma una práctica empática hacia el mundo. Vemos a un conjunto de gente con formación académica en distintas disciplinas o ciencias que están atendiendo a una necesidad de generar información, permitir conocer la realidad y los fenómenos que habitan al mundo. Entonces, no es tan irrisorio pensar en que si lo transformamos a un lenguaje simplificado estamos haciendo la misma acción, que claro, requiere una extensión de esfuerzos. Con esto, no nos referimos a la intención de todos conocer pedagogía o generar brechas entre los que se especializan en esta disciplina, sino, en brindar espacios importantes de participación científica y conexión entre distintas instituciones y personas.

### **3.2. Adaptación**

El ejercicio de adaptación podríamos entenderlo como una “traducción”, pues traducir no es solamente una tarea de trasladar algo de un idioma a otro (como podríamos pensarlo inmediatamente), también es el cambio del lenguaje en el que nos expresamos considerando al receptor.

Brevemente reflexionaremos sobre los públicos, que como agentes receptores tienen sus propias capacidades, habilidades y conocimientos diversos e importantes a considerar durante la divulgación. La tarea de dirigirse a diferentes públicos, es entendida dentro del marco de responsabilidad social del arqueólogo frente a diversas comunidades (Funari y Carvalho, 2014, p.194) y del museo en una agenda social por estar construido en un territorio, un contexto específico y una memoria local (Borja en Jiménez y Solbes, 2019, p.342). La divulgación del patrimonio responde a los diversos

públicos y entornos, además del estudio sistemático de las motivaciones que surgen en la gente para visitar o vincularse a un museo.

Los estudios de públicos nos han hecho reflexionar sobre la existencia de grupos con capacidades distintas que no se conectan con las propuestas museológicas tradicionales, es tan sencillo como pensar en que *“estas no estaban construidas para mí”*, *“no me genera interés”* y *“no me permite entenderlo”*, llevando esto a un espacio de museo, me genera la pregunta de *¿por qué asistir si no está hecho para mí?* Ante esto, desde la museología, se han planteado algunas respuestas para diferentes públicos, según sus realidades, condiciones corporales, cognitivas, sociales o económicas; además de sus intereses y afinidades.

Los públicos habitan múltiples esferas sociales que los definen y agrupan, para lo que, se ha concebido este como un trabajo que atiende las necesidades e intereses particulares de un grupo definido, definido por un rango etario infantil y juvenil, por lo que, se ha segmentado en dos grupos para trabajar en el museo de acuerdo a sus capacidades cognitivas y destrezas desarrolladas, considerando al **primer grupo** compuesto de niños con edades de *4 a 8 años* y el **segundo grupo** con edades de *8 a 16 años*. De acuerdo a estas edades, se han propuesto recursos y formas de divulgación que resuelven actividades lúdicas y experiencias de aprendizaje, permitiendo al sujeto sentirse dentro de un espacio de compañía, diversión, aprendizaje y esparcimiento.

Los espacios donde elaboramos nuestras propuestas serán talleres y eventos presenciales o virtuales. Comprendiendo la necesidad de la elaboración de recursos educativos planteados a entornos de familias e instituciones (como escuelas y colegios) en actividades colaborativas con familiares, docentes o amigos.

### **3.3. Divulgación**

Esta sección está destinada a la producción de los recursos y las formas de divulgación que consideremos necesarias para expresar nuestro contenido al público que hemos seccionado. En un primer momento, reflexionaremos sobre la importancia de ubicar a los elementos en un plano visual que permita relacionar el contenido con las imágenes. Para esto, hemos de usar recursos como la arqueología de la imagen y el

diseño arqueológico, que, precisan de las imágenes de los objetos para establecer discursos sobre la materialidad y las ideas de las personas del pasado.

### **3.3.1. Recursos**

Los objetos tienen un componente visual inmediato, lo que vemos es el primer estímulo que percibimos, por lo que, situarnos en imágenes es la forma más simple de expresar un objeto, el mismo que después es leído mediante diferentes técnicas. Pero, para un niño o un joven, lo que va a llamar más su atención serán las imágenes, no tanto los textos (en un primer momento); por el tipo de atención y el tiempo que deberá brindarle, lo primero que atraparé la atención es la forma cómo presentamos los objetos.

La arqueología de la imagen (Jones, 2004; Fahlander, 2008) es un enfoque que nos ayuda a comprender el significado de lo que vemos en objetos del pasado; el mismo que está ligado a la reflexión de: *no existen las imágenes sin objetos (Fiore, 2011)*. Lo visual en la arqueología ha sido interpretado “no solo como algo visible (una propiedad perceptible por el sentido de la vista en cualquier material arqueológico), sino como algo generalmente producido *para ser visto* (una propiedad no sólo perceptible por el sentido de la vista sino también diseñada para tal fin)” (*op. cit.* p.102).

La imagen y los elementos de este objeto finalmente se estudian como unidades que revelan propósitos, intenciones y reflexiones del pasado, que pueden ser revisadas desde diferentes perspectivas, incluyendo la agencia del sujeto que creó el objeto (Dobres, 2000). También debemos entender que los artefactos que hoy en día interpretamos son parte de un sistema de prácticas y probablemente de una “esfera de prácticas y relaciones sociales discretas e independientes” (Fiore, 2011, p.104) que reflejan y nos permiten leer parte de los imaginarios y lógicas creativas, técnicas y expresiones del pasado.

Los artefactos que mencionamos, son objetos que han sido creados tras el uso de varias tecnologías que modificaron la materia prima hasta obtener un objeto con varios elementos visuales inmediatos: forma, tamaño, color, espesor, detalles, que, así mismo tienen sus propios sub-elementos. Estos pueden ser analizados como categorías de análisis o componentes que abarcan múltiples elementos de estudio, que han sido

revisados desde la iconografía, semiótica, morfología, arqueometría, cromática o el estudio del arte.

Kallinikos et al. (2013) argumentan que los artefactos digitales adquieren ciertos beneficios: “1. Son editables; 2. Son interactivos; 3. Se pueden abrir y programar; 4. Son distribuibles” (*óp. cit.*, p.35. *Traducido por Calle*). Lo que genera un espacio de comunicación y manipulación para diferentes fines. Si bien estas prácticas tienen sus lógicas éticas, la implementación de estas herramientas permiten conceptualizar los contenidos visuales y formales con fines académicos y divulgativos.

Los recursos antes mencionados, son elementos que contribuyen a expresar nuestra intención de realizar actividades donde los públicos participen, que permitirán a la persona realizar una actividad didáctica, expresando creatividad y emociones que les permita involucrarse en la creación o transformación de algo.

### ***3.3.2. Formatos de expresión y aplicación***

El vínculo entre los objetos y los públicos es un paradigma, el pensar en qué y cómo, llega a ser indispensable en la tarea de gestión cultural. La intención de la coparticipación durante las intervenciones propuestas es la construcción de espacios en los cuales se puedan integrar los participantes, implementando la idea de un museo como un sitio donde se gestan ideas y saberes.

Para esto, desarrollaremos la idea del mediador, uno de los conceptos que ha ido evolucionando sobre la manera en que presentamos los conocimientos, es un término que ha sido asociado desde sus inicios en la tarea pedagógica y ámbitos de educación, se adaptó a entornos de museos (de arte inicialmente) a inicios del siglo XX (Burnham & Kai-Kee, 2012). En los años 60, con la nueva museología, las ofertas de exhibiciones cambiaron su naturaleza; incluyendo la imagen del guía tradicional, la que consistía en un museo con la formación de un personaje que mantuviera los guiones aprendidos bajo la norma, que pretendía atender "visitas guiadas tradicionales en las cuales docentes llevan en manada a los alumnos a través del museo sermoneando todo el camino" (Silver [1978] en Sabán, 2017, p. 74). El guía en ese momento era entendido como un personaje del museo que estaba incrustado en un sistema vertical de comunicación, en

donde el entrenamiento pedagógico era escaso. Esto cambió en la inserción de un personaje que construía diálogos y compartía un espacio participativo: el mediador.

La actividad participativa formula propuestas de pensamiento crítico, contemplando las respuestas del participante como parte fundamental del proceso. Lo que se podría conocer como el uso de la interpretación en donde se concibe un proceso de “indagación activa entre emisor y destinatario que construyen el significado y por ende producen conocimiento” (Barrett 2008 en Sabán, 2017, p.35). La formulación del conocimiento de los seres humanos es un paradigma, en este caso abordado desde la indagación dialógica, para entender al museo como un grupo de instituciones que aportan entornos participativos (Gurian, 2006; Hayde et al., 2013; ICOMOS, 2011).

La práctica de la mediación cultural en cuanto a la divulgación del patrimonio tiene un componente importante en la reflexión de los objetos que forman parte de nuestro pasado, pues, estos objetos crean un vínculo personal con los saberes, tradiciones y reflexiones propias de vivencias individuales y colectivas. La interpretación colectiva del patrimonio material conjuga además la relación “del mundo experiencial vivido, el reparto de lo sensible” (Sabán, 2017, p53) a través de la memoria, los objetos y el espacio. Situando la participación con la arqueología pública sucede un fenómeno llamado la co-modificación de la herencia cultural (Pahl, 2006) que trata del entendimiento de los eventos del pasado que nos brindan sentimiento de arraigo, conjugando los saberes tradicionales o empíricos con lo que la ciencia aporta, en un resultado constructivista participativo, que contribuye a un conjunto de saberes que se nutre en conjunto.

La utilización de la mediación dentro de un espacio convierte a este mismo en un espacio físico y simbólico donde los participantes reflexionan sus ideas, lo imaginario y las interpretaciones en instancias de diálogo, discusión y debate. El cómo pensamos en el público como generador de ideas y reflexiones, como seres que aportan conocimientos al museo crea un espacio politizado, contextualizado a los públicos que atienden a este lugar, convirtiéndolo en un sitio de vínculos entre lo público y lo privado en un tiempo político (Caune 2012 en *ibid.*, pp.53-54).

Finalmente, hemos de reflexionar un poco sobre el contenido en las *experiencias del aprendizaje mediado*, lo que Sabán (2017) recoge como componentes importantes: Intencionalidad y reciprocidad en el aprendizaje; la trascendencia de los contenidos; el significado de los anteriores; la competencia en el sentido de sentirse competente o capaz de involucrarse en una tarea; respuesta a diferentes conductas y respuestas; participación activa y compartida. En un diseño de actividades y una visita horizontal y complementaria (*op. cit.*, 54-58).

## Capítulo 4. Guion y Narrativa Actual

El MAW, cuenta con una exhibición permanente de seiscientos treinta y nueve objetos arqueológicos de diferente materialidad y filiación, recorriendo distintos momentos históricos de la prehistoria del Ecuador en una sala dividida en vitrinas, que desarrolla un guion general por la cronología propuesta por Meggers en el año 1996.

### 4.1. La Colección

La colección arqueológica del MAW está constituida por aproximadamente 6000 piezas arqueológicas hasta el momento, producto de varias donaciones realizadas a partir de la fundación del museo.

La colección de artefactos arqueológicos del Ecuador de los esposos Hilde y Eugene Weilbauer, motivados por su ávido interés por la arqueología ecuatoriana, fue el primer aporte al padre josefino Pedro Porras Garcés, en ese entonces profesor en la PUCE, quien abrió el museo, declarándose como institución en el año 1988.

El fondo actual de artefactos ha inventariado 3742 objetos<sup>19</sup>, los mismos que, poseen diversidad de materiales, como: objetos de cerámica, lítica (basalto, obsidiana, cuarzo, rocas varias), huesos (humanos y fáunicos), conchas, metales y madera (Anexo 1).

La exhibición circula en varios espacios separados por tres salas y pasillos, diseñados en conjunto con murales, vitrinas, pedestales, pantallas, cédulas y material informativo.

El recorrido actual inicia en el hall de acceso (primera sala), mostrando un mural con la referencia del cuadro de pisos bioclimáticos de los andes ecuatorianos (elaborado por Alexander Von Humbolt en 1805<sup>20</sup>), que ilustra la variabilidad de biomas en relación con la altura en espacios andinos. Este relato ilustrado, introducirá al visitante a anticiparse sobre el contenido general del museo, entendiendo al pasado del país como un espacio multidimensional, de varias regiones y formaciones culturales a lo largo de la historia.

---

<sup>19</sup> Registrados en el Sistema de Información del Patrimonio Cultural Ecuatoriano [SIPCE].

<sup>20</sup> Ensayo sobre la geografía de las plantas: acompañado de una tabla física de las regiones bioclimáticas. En París: Chez Levrault, Schoell y compañía, librerías, XIII - 1805. En: <http://botanicus.org/page/1061689#>.

## 4.2. Guion Actual del Museo

El guion actual (escrito en el 2017), narra la cronología que se maneja en la educación formal dentro de las unidades educativas del Ecuador<sup>21</sup>; la misma que, se encuentra elaborada en base a la propuesta de Meggers (1966). Esta sucesión cronológica fue diseñada según lo que se conocía hasta la época y en función a la teoría evolucionista cultural de Steward (1948) adaptada a nivel regional “para las altas culturas americanas” (Salazar,1994, p.8).

Dicho enfoque cronológico-histórico alberga objetos desde el Periodo Pre-cerámico hasta el Periodo de Integración, anteriores a la llegada de la presencia incaica en el Ecuador, y posteriormente al arribo de los españoles y la colonización en dichos territorios. El guion actual narra generalidades sobre el *Periodo Pre-cerámico* y las culturas que alberga la colección, que corresponden a los siguientes periodos.

Acerca del *Periodo Formativo*, el museo alberga piezas de la cultura Valdivia, Chorrera y Machalilla.

Del *Periodo de Desarrollo Regional* posee artefactos tanto para la región costa: de la cultura Bahía, Jama Coaque, Tolita y Guangala; para la región sierra, de los sitios Chilibulo y Chillogallo; en cuanto a la región amazónica, expone objetos de filiación Cosanga, la secuencia cultural del Alto Upano (fases Sangay, Upano y Guapula).

Finalmente, para el *Periodo de Integración*, de la región costa, se encuentran artefactos de las culturas Milagro-Quevedo y Manteño; para la región sierra, objetos pertenecientes a Capulí, Piartal, Tuza, Ángel y Puruhá; finalmente, sobre la región amazónica, se narran generalidades de la Fase Napo.

Al final del recorrido por pasillos elaborados con vitrinas, se accede a dos salas, la primera corresponde a la “Sala Táctil”, que contiene réplicas de artefactos de la musealia, elaboradas por artistas para que los visitantes se permitan sentir los objetos y los detalles de los mismos; la segunda sala contiene fotografías y el espacio correspondiente a exhibiciones temporales, es el caso de la última exhibición presencial, “Descubriendo la Amazonía” con la presentación de objetos y fotografías del Padre Porras en sus pesquisas por la región mencionada.

---

<sup>21</sup> Ministerio de Educación del Ecuador. Reforma del Acuerdo Ministerial 0041 de 11 de marzo de 2014. Currículo- Estudios Sociales 5.º (19320).

La secuencia cronológica antes mencionada, contribuyó a la ubicación regional temporal de ciertas sociedades. Y sin duda, maneja un claro corte unilineal, propio a la formulación evolucionista cultural que desarrolla; este enfoque ha tenido varias críticas y cuestionamientos sobre la naturaleza de recolección de datos hasta el momento de asignar la cronología general a nivel macro regional en medio de eventos independientes que ocurrieron en sociedades con probables desarrollos particulares (Salazar 1995). Algunas investigaciones, de diferentes autores, como Arroyo y Rivas (2019), Salazar (1995), Stothert (1988) o Valdez (2008, 2010) han permitido profundizar el cuestionamiento de la complejidad social de esta generalización periódica que han reducido las actividades socioeconómicas, tecnológicas y organizativas a un único proceso.

Los hallazgos arqueológicos más tempranos (desde el fin del pleistoceno e inicios del holoceno, a 11500 cal. años a.P.) conjugados con registros etnohistóricos, nos han permitido conocer las condiciones que ofrecía esta región andina en particular.

Encontramos eventos de crecimiento demográfico y aprovechamiento de recursos relativos a la microverticalidad (Oberem 1978, p.195), que corresponde a la presencia de varios biomas y características geográficas que permitieron y permiten a los habitantes del Ecuador abastecerse, consumir, distribuir y comerciar recursos de diferentes pisos climáticos en un mismo día, debido a la distancia que existe entre estos; permitiéndoles procurarse de refugio y poder, lo que les concedió significativo crecimiento social, tecnológico y económico. Las presentes investigaciones a distintos espacios arqueológicos contribuyen al conocimiento, modificando cómo entendemos el pasado; y, son los que nos permiten crear nuevos discursos y diferentes vías narrativas históricas (Cabrero, 2017; Guillaume-Gentil, 2013; Guinea et al., 1998; Salazar, 2015; Valdez, 2008, 2010, entre otros autores).

Es por esto, que asignar una única secuencia cronológica podría limitar el conocimiento que tenemos sobre los diferentes momentos históricos de nuestros antepasados, y por lo que, los procesos tecnológicos, sociales no se leen siempre en

términos evolutivos unilineales, y, ciertas localidades no están del todo asignados a un marco regional, sino, particular y levemente independiente<sup>22</sup>.

Durante este pequeño acápite ha sido importante mencionar este punto relevante para la consolidación de futuros guiones museológicos permanentes o temporales; pues, los espacios geográficos en el Ecuador presentan una variabilidad histórica importante, que complejiza la reconstrucción de la cronología general del País, y requeriría un esfuerzo de mayor alcance al de esta tesis de grado. Durante esta tesis, se ha considerado otro tipo de metodología que permita pensar en los públicos y cómo reciben esta información, por lo que, hemos hecho una revisión más accesible para etapas tempranas de esta cronología regional (Capítulo 5) y otras lecturas para la materialidad presente en la colección del museo (Capítulo 6).

### **4.3. Desarrollos Narrativos**

El museo está cargado de varios tipos de estímulos, los cuales percibimos mediante nuestros sentidos. Y he aquí dos áreas distintas a las que debemos llamar la atención sobre los estímulos que presentamos, una intelectual y otra física; en donde lo inmaterial y lo material conforman un discurso con motivaciones e intenciones específicas.

Partiendo con la carga intelectual, la materialidad tiene lecturas ilimitadas dependiendo de la persona que las interprete o lea; el aporte que la arqueología, sus técnicas de investigación y la metodología de análisis permite construir discursos en conjunto con los públicos. Es por eso, que se ha seleccionado a la museología social como pieza fundamental del enfoque teórico usado en las propuestas de esta tesis, pues, posterior a la creación de los conceptos a presentar, estos, son facilitados o mediados a los visitantes (Chaparro, 2013; Mancini, 2013), quienes se convierten en participantes y narradores, creando un discurso individual y colectivo, que adquiere nuevas capacidades adaptativas a diferentes entornos y elabora nuevos espacios funcionales para la lectura del guion.

---

<sup>22</sup> Sin duda esta disyuntiva de los que han creado cierta dificultad en la ubicación histórica de ciertas culturas como la ubicación mencionada de los complejos cerámicos del Carchi Capulí, Piartal y Tuza en un solo grupo, cuando mantienen diferencias cronológicas de estilos y técnicas (Buitrago *et al.*, 2014; López, 2014; Sotomayor Tribín, 2016); o la secuencia temporal del Alto Napo, que alberga distintos momentos históricos en la rivera del Napo, (Arellano, 2014; Arroyo-Kalin & Rivas Panduro, 2019; Evans & Meggers, 1968; Viteri Toledo, 2019).

Al entender el cómo los visitantes reciben la información, cuándo la están recibiendo y qué tanto saben ellos con anticipación sobre los temas planteados; anticiparnos a esto, nos permite aumentar el interés que los distintos públicos presentan hacia las propuestas del museo, posicionándolo como una opción de información, ocio, descubrimiento e investigación. Estas mismas características deben ser revisadas al momento de la creación de propuestas, pues la intencionalidad no es solo desarrollar temas, sino, construir enlaces que vinculan al participante con los objetos.

Pero, los objetos constituyen otro tema, entre lo que presentamos del museo, denotando la presencia de un contenido inmaterial frente a un material, ambos se conjugan en un discurso, los mismos que pueden ser dependientes y complementarios según la voluntad de la persona que construya la conceptualización, en diferentes formas, como: a partir de los objetos, en conjunto con los objetos o independiente de los objetos. La materialidad no se consolida solamente con respecto a los objetos arqueológicos, sino, también de acuerdo a los espacios donde se presentan las exhibiciones o actividades dentro del museo (Acad, 2017; Sarrazin, 2020).

Estos espacios, con sus lógicas luminarias, de ubicación y protección de los objetos presentan al museo como un espacio físico formal, planteado tradicionalmente como libre de irregularidades, algo que no es una convocatoria de aprendizaje y entretenimiento para los grupos que estamos planteando a revisar. Pues, los accesos físicos al conocimiento también mantienen una deuda con variedad de públicos, debido a que las alturas y los espacios están elaborados para cierto alcance de vista, excepto algunos murales, como el de la entrada y el cuadro de Humboldt que se encuentran plasmados en las paredes desde el suelo al techo.

Nuestro público se encuentra entre los rangos etarios de infantes y jóvenes. Para trabajar en el museo de acuerdo a sus capacidades cognitivas y destrezas desarrolladas, se sugiere la división en el espectro etario de público a trabajar, resultando en dos grupos: el **primer grupo** integrado por niños con edades de *4 a 8 años* y el **segundo grupo** con edades de *8 a 16 años*.

Las intervenciones propuestas, están creadas como estrategias lúdicas que buscan inmiscuir al visitante en la actividad y el proceso de aprendizaje. El permitir que

un visitante actúe durante la intervención museística permite al sujeto sentirse dentro de un espacio de compañía, diversión y esparcimiento.

Hay términos que pueden ser usados en diferentes espacios, como espacios hegemónicos del conocimiento, hablamos de la academia que requiere una rigurosidad metodológica y científica, pero, ¿cómo explicamos a una niña o niño tan jóvenes qué significa el patrimonio?, ¿es necesario decirle: *entendemos al Patrimonio como un conjunto de objetos, espacios, saberes y conocimiento común, con los cuales un grupo humano se asocia e identifica?* Tal vez este concepto brindado en capítulos anteriores sea muy complejo para un miembro del 1er grupo. Por lo que debemos partir de una primera premisa ¿cuál es nuestra intención? o ¿qué esperamos que ellos recepten? Tal vez el introducirlos en términos tan complejos los llegue a confundir y dediquen su atención a una palabra complicada en lugar de entender el todo y el fondo de lo que buscábamos explicar.

Por eso, nuestra intención de trabajar con los niños del primer grupo ha sido detenernos en un tema, reducirlo a la versión más simple y generar un espacio donde participen en primera persona. Adaptamos los contenidos a imágenes, y buscaremos características importantes de cada periodo de la historia del Ecuador (antes de la conquista Inca)<sup>23</sup>. Partiendo de la respuesta visual inmediata de las ilustraciones en láminas a preguntas simples, *¿qué veo?, ¿dónde estoy? ¿qué hay aquí?*.

El contenido dirigido a las edades del segundo grupo requerirá menos “traducción”, o adaptación, lo que incluye menos cambios. Debemos cambiar la tónica hacia un lenguaje más simple, pero, la construcción de narrativas y temas depende así mismo, de las ideas primarias que se requieran presentar mediante montajes interactivos; esto puede darse de dos maneras, en términos presenciales o virtuales.

Los eventos para cada grupo pueden ser múltiples, pero, mantenemos la revisión de que los más pequeños al requerir estar acompañados por alguien mayor, es necesario observarlos como un conjunto individual y colectivo, dentro de un grupo escolar o familiar. Estos entornos escolares poseen sus requerimientos de entretenimiento y

---

<sup>23</sup> Reconociendo dentro de un margen de conocimiento histórico crítico, en el que permitimos a los jóvenes conocer que la historia no es solamente la magnitud del Imperio Inca que arribó al Ecuador en épocas tardías, sino, para introducir a los conceptos también importantes de 11.000 años de historia. (Ver más en el capítulo 5).

educación no formal, así como la familia, que tiene sus espacios de esparcimiento preferidos, “continuamente están en busca de actividades para sus miembros de todas las edades, por lo que al museo se le recomienda ofrecer, además de las exposiciones temporales, talleres, demostraciones, viajes familiares, noches de familia, etc.” (Pérez, 2016, p.261).

Los requerimientos de los públicos (León, 2019; Pérez, 2016), permitiéndonos conocer el espectro de los intereses y espacios educativos que buscan los públicos de rangos etarios que manejamos. En el primero se integran solamente infancias tempranas, mientras, en la segunda infancia de 8 a 12 años y adolescentes, este manejo se extiende hacia otras edades (mayores, incluyendo a público universitario); contemplando básicamente a los grupos bajo rangos colectivos de conocimiento y cambios que comparten. Evidentemente, los recorridos pueden adaptar un vocabulario distinto para estos grandes grupos, sin embargo, localizamos nuestros esfuerzos bajo un área de conocimientos comunes.

Consideramos así mismo la premisa un cambio mencionado por la neurociencia, sucedido a los 13 años, en donde se encuentra un cambio a nivel cerebral, donde el cerebro se rediseña (Marina, 2015) y las juventudes comparten espacios de cambios en un rito de paso hacia la adultez. Lo que por ejemplo en el Museo Nacional de las Culturas en la Ciudad de México, Vallejo (1996) realizó un desarrollo experimental de los intereses de jóvenes entre 13 a 18 años de edad realizando convocatorias de corte antropológico, narrando formas de distintas sociedades del mundo para rituales de paso como la pubertad, sexualidad, noviazgo, el matrimonio, puerperio y familia.

La estructura de dichos eventos tiene, debido a su naturaleza, sus propias lógicas en aplicación, pero puede partir de un mismo contenido. La intención de la aplicación presencial en un museo tiene algunos puntos importantes a ser atendidos, Saban (2017) los menciona como eventos previos, durante y después de la visita de los participantes, que complementan la experiencia en el museo, así mismo, plantea etapas de formulación con la revisión de los objetivos de la visita, el rol del educador, recursos que se usarán, planteamiento de público visitante para la creación de talleres, duración media, para los que hay que revisar el perfil del mediador, el rol del maestro

acompañante (pensando en quién apoyará con actividades anteriores y posteriores a la visita, además de ofertas del museo para docentes) (*óp. cit.* p.15).

Esto se resolvió mediante la respuesta con recursos y mediación de diferentes temáticas que se desarrollarán en los capítulos 5 y 6. Los objetivos que se buscan lograr en un taller virtual frente al presencial siguen siendo los mismos, el concepto se mantiene. En nuestro caso, por medio de la virtualización en 2d y 3d de los objetos generamos un espacio donde el público puede conocer los objetos, su historia y realizar un producto final que tenga relación con los contenidos que desarrollamos durante el taller, además de generar un impacto significativo que permite recordar el evento. La práctica colaborativa conduce entonces, tres momentos de conocimiento: el antes, durante y después; planteando al visitante una contraposición entre lo que conocía, lo que se le presenta y los resultados luego de conocer lo que los demás asistentes piensan. Construyendo un espacio no solamente físico, sino, intelectual, donde los participantes han podido integrarse a una actividad, relacionar sus conocimientos, conocer nuevos desarrollos de investigaciones científicas durante un taller o actividad mediada y colectivizada, que generan en los participantes una experiencia que constituye nuevos conocimientos y permite vincularse a los objetos y al patrimonio

## **Capítulo 5. Cuento para Infancia Temprana: “Hace Mucho, Mucho Tiempo”, La Historia del Ecuador Precolombino**

Esta propuesta, quizás es la parte más sensible de esta tesis, pues, está pensada en función de los más pequeños y en cómo entienden ellos el mundo. Nuestro público corresponde a infancia temprana, integrado por niños de 4 a 8 años; que tienen respuestas inmediatas a contenidos simples, para ellos se ha seleccionado un sistema de aprendizaje participante, pensando en su reflexión y recepción inmediata de las figuras preparadas con el contenido de un pequeño cuento ilustrado, de poco texto y breves elementos que los ayudarán a interiorizar breves conceptos sobre el pasado del Ecuador y procesos históricos. El producto final es un cuento llamado “*Hace mucho, mucho tiempo...*”, que narra brevemente y permite reconocer de manera simple los elementos de cada periodo, lo que puede ser desarrollado con varias estrategias de lectura junto a mediadores, profesores o familia.

### **5.1. Contenido**

El contenido de nuestro cuento consiste en la narración de elementos de la prehistoria del Ecuador, para esto, anunciaremos generalidades de cada periodo, acompañado con la bibliografía correspondiente; los mismos que se convertirán en recursos investigativos útiles para contextualizar al guion general del museo, y, a los objetos que habitan este espacio.

La actual exhibición permanente del MAW está centrada en un enfoque cronológico histórico, sobre periodos prehispánicos del Ecuador: Precerámico, Formativo, Desarrollo Regional e Integración (no se expone materialidad inca). Por lo que, una revisión de los periodos y sus contenidos principales brindará claves sobre procesos tecnológicos, sociales y económicos de los grupos humanos que dejaron los vestigios que hoy conocemos como arqueológicos.

El proceso de adaptación y los recursos de divulgación sobre la historia general del Ecuador Prehispánico, consiste en la integración de algunos elementos hallados en el registro arqueológico para la creación de escenarios de un cuento. La idea fue crear un cuento ilustrado y con poco texto, elaborado para la difusión a públicos de infancia

temprana, con edades entre 4 a 8 años. Esta propuesta, inserta una versión simplificada bajo contenido visual sencillo, entendible y llamativo para las infancias tempranas. Llamado “Hace mucho, mucho tiempo...” (Ilustración 1 y 2).

Se ha dispuesto cada periodo con uso de elementos propios de escenarios específicos; elaborando láminas con elementos acorde a las ideas que queremos expresar sobre los periodos. Así, para el Periodo Pre-cerámico, se añadieron elementos asociados al registro arqueológico y los hallazgos que la literatura arqueológica nos ha permitido conocer acerca del pasado.

La procuración y selección de elementos visuales, narración, colores y escenarios, es la parte conceptual del proyecto. Para el montaje se buscó la colaboración de un diseñador<sup>24</sup> que pudiera replicar un diseño 2D en la tendencia de manejo de dibujos para infancia temprana, descrita por Pereira y López (2012), con características como: la sencillez de la figura y los paisajes, el uso de colores planos y una armonía cromática hecha por analogía; sumado al manejo de las formas orgánicas e irregulares (op cit. p.285, *traducido por Calle*).

Generando contenidos visuales llamativos y simples. Teniendo como resultado el manejo de una línea gráfica con elementos directos y de respuesta visual inmediata, o bajo el concepto de “entiendo lo que veo”.

El producto final consiste en un cuento llamado “*Hace mucho, mucho tiempo...*”, que se puede leer de diferentes maneras y según el lector lo desee, está elaborado de tal forma que los lectores pueden crear una historia narrando los elementos de cada lámina o leyendo el texto que la acompaña. El cuento consiste en un personaje que atraviesa el pasado, se viste con la ropa de cada época propia de la tecnología que manifiesta cada periodo. La lectura del cuento permite crear espacios de pensamiento crítico y empatía; generar conocimiento subjetivo y específico sobre el pasado; además de brindarles a los niños la oportunidad de sentirse inmersos en la historia que contamos a todos los visitantes del museo.

---

<sup>24</sup> La elaboración de las ilustraciones, técnica digital y diagramación ha sido realizada en colaboración con el Diseñador Ricardo Salazar.



Ilustración 1. (de izquierda a derecha) a. Portada del cuento "Hace mucho, mucho tiempo..."; b. Contraportada del cuento "Hace mucho, mucho tiempo".

El cuento está narrado por una lámina para cada periodo, cada una con ciertos elementos como texto, escenario, objetos, personajes, vestuario, animales y color que define cada lámina y la distingue frente a las otras. Los círculos sobre los personajes y los animales corresponden a solapas o pestañas que se pueden superponer o retirar para la lectura y el reconocimiento del niño en el proceso de lectura.

A continuación, narraremos los elementos que componen a cada lámina:

### **5.1.1. Periodo Pre-Cerámico**

Conocido también como "paleoindio". Posee los sitios de ocupación más tempranos datados entre el 11.000 y 10.000 a.P.<sup>25</sup>. Está caracterizado por sus actividades de subsistencia por cacería, recolección y en su etapa final, horticultura, describiendo el paso a la vida de aldeas nómadas y en algunos casos con asentamientos semipermanentes.

Los primeros pobladores elaboraron artefactos líticos para cazar la fauna de finales del pleistoceno y holoceno temprano.

<sup>25</sup> Sitios de Cubilán y fase Pre-Las Vegas (Sánchez y Sthotert, 2011, p. 82).

La materialidad expuesta en el MAW para este periodo, corresponde al sitio *El Inga*, ubicado al Sur oriente de la actual ciudad de Quito (Pichincha), a 3000 msnm., en donde se hallaron objetos líticos identificados con la actividad de la caza y algunos tipos de herramientas elaboradas de obsidiana y basalto), la más común de tipo Cola de Pescado y otras de pedúnculo encogido y de pedúnculo ancho. Además, se encontraron algunos artefactos utilitarios como raspadores, escotaduras, buriles, cuchillos y navajas (Bell, 1965; Carlucci 1963; Mayer-Oakes 1986; Salazar 1995). Se estima que pudieron ser adquiridos de depósitos primarios o afloramientos de obsidiana<sup>26</sup> que funcionaban como minas, en Quiscatola o Mullumica (Pichincha) (Salazar 1985; 1992).

Las herramientas de gran tamaño están asociadas a la fauna del tercer interglaciar o Puninense; “que incluye al caballo antiguo, un camélido grande, el mastodonte, perezosos gigantes, tigre dientes de sable, armadillo gigante, un cánido similar al actual “lobo de páramo”, un puma de gran tamaño, dos cérvidos, el venado de páramo y un venado grande extinguido” (Salazar, 1979, p.25).

Esta característica de manejo lítico y producción en pequeños talleres de manufactura se encontró en otros espacios como *Cubilán*, donde las puntas eran más grandes, llegando a medir hasta 9 cm de largo con forma de puntas foliáceas y pedunculadas, sin presencia de proyectiles ni buriles. Lo que llamó la atención del sitio descrito por Temme (1982) fue la presencia de espacios destinados a actividades cercanas al fuego o fogatas con herramientas a su alrededor, mencionado como “zonas de diferentes actividades, claramente separadas entre sí” (*óp. cit.*, p.149 en Sánchez y Stothert, 2011, p. 87).

*La Cueva Negra de Chobshi* es uno de los sitios de resguardo estacional que se halló en las faldas andinas. (Reinoso, 1970) Aquí se encontraron puntas de proyectil pequeñas, parecidas a las de El Inga, sin las puntas grandes de pedúnculo y Cola de Pescado (Lynch y Pollock, 1981). Existe un símbolo de intercambio temprano debido al hallazgo de puntas de obsidiana provenientes de Quiscatola, lo que Salazar (1994) describe como

---

<sup>26</sup> Según Salazar, la continua extracción de obsidiana comenzó en fuentes como Quiscatola durante el periodo pre cerámico desde el año 3447 a.C., mismo fenómeno que la fuente de Mullumica, donde se estima su extracción desde 2569 a.C. (Salazar, 1994, p. 19).

“la instancia más temprana de intercambio en el Ecuador aborigen” (óp. cit, 18), asociando estos entornos al intercambio más tardío de *Spondylus* a nivel regional.

El sitio precerámico de *Las Vegas* en Santa Elena, estudiado por Lanning (1964) y luego profundizado por Stothert (1988) es un complejo con subsistencia a base de pesca, caza y recolección de recursos marinos y terrestres<sup>27</sup>. Además de un área con indicios de sepulturas primarias y secundarias<sup>28</sup>, asociadas a espacios habitacionales (Stothert 1985); lo que nos permite cambiar el entendimiento de las sociedades precerámicas separadas por su método de subsistencia e incluir los asentamientos semi nómadas o semi permanentes a sitios de habitación y campamentos pequeños.

Las evidencias fósiles de hace 25000 años en la península de Santa Elena (Ecuador) y la región de Talara (Norte de Perú) nos presentan que esta zona tenía amplia cantidad de fauna y ecosistemas terrestres de abiertos pastizales con un litoral extendido a más de 100m de la actual línea costera, narrando el paleolitoral con 30 m de depresión del nivel del mar actual; debido al cambio climático ocurrido durante el Pleistoceno tardío y el Holoceno temprano, podemos comprender que estas sociedades vivían con temperaturas reducidas, asociadas a una tardía acción fría, del final de la edad de hielo. Los cambios asociados al fenómeno del niño (ENSO) comprendidos como eventos tropicales ocurrieron más frecuentemente hace 5000 años (Stothert *et. al*, 2003).

#### **5.1.1.1 Lámina**

Esta lámina presenta a nuestro personaje principal, que será la niña o el niño en compañía de su mascota y ciertos conjuntos de elementos texto, escenario, objetos, personajes, vestuario, animales y colores.

---

<sup>27</sup> Es importante la reflexión de la domesticación de plantas en zonas áridas como los ancestros de la Mandioca o Yuca (*Xanthosoma* sp.) (Harris, 1972). Y los objetos asociados a actividades de molienda y horticultura en el Holoceno temprano que apoyaron a la reflexión del comienzo de actividades de cultivos de raíces y cultígenos (Stothert *et al*, 2003, pp. 35-38).

<sup>28</sup> Los sitios OGSE 57 y OGSE 70 presentan cementerios y espacios funerarios propios a prácticas más especializadas de tratamientos mortuorios (Stothert, 2003).

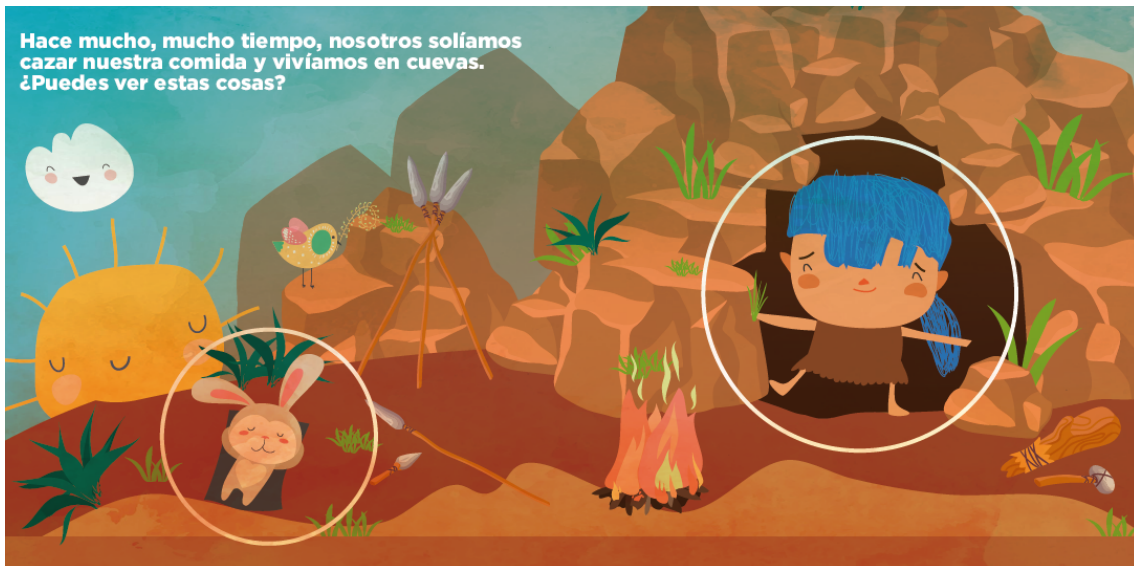


Ilustración 2. Lámina ilustrada del Periodo Pre-cerámico. “Hace mucho, mucho tiempo...”

*Texto: Hace mucho, mucho tiempo, nosotros solíamos cazar nuestra comida y vivíamos en cuevas. ¿Puedes ver estas cosas?*

*Escenario: El fondo está diseñado para que se observa vegetación arbustiva y el aprovechamiento de recursos naturales para vivienda y herramientas, como es la cueva, los objetos de madera, roca y fibras vegetales.*

*Objetos: Los objetos que se muestran son herramientas de piedra y madera probablemente usados para alguna actividad de caza o abastecimiento de recursos.*

*Personajes: En esta lámina se observan dos personajes, en las pestañas cambiantes. Ambos están saliendo de la cueva.*



Ilustración 3. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico. “Hace mucho, mucho tiempo...”

Vestuario: Ambos personajes se encuentran vestidos con piel de animal, su cuerpo está recubierto.

Animales: Aparecen animales de fondo que son parte del escenario y animales que se pueden intercambiar por medio de las pestañas. Siendo la fauna de pajonal: conejo y gato de monte.



*Ilustración 4. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico (conejo y gato montés). “Hace mucho, mucho tiempo...”*

Colores: la base de los colores de este periodo es café, por el aprovechamiento de la roca, y recursos naturales; por eso se ha producido un 70% del fondo con diferentes tonos de café.

### **5.1.2. Periodo Formativo**

Caracterizado por la introducción de la agricultura como el método de subsistencia, inicialmente a manera de huertas (3800-2600 a.C.), seguido de agricultura de vega o playa (2600 a.C.) con métodos de aprovechamiento del limo fertilizante en las llanuras aluviales de los ríos; posteriormente se crearían estructuras específicas para agricultura como albarradas, pozos de almacenamiento y campos de camellones (Salazar, 1994, p.15). La agricultura permitió el consumo regional de maíz, yuca, frijol, algodón, entre otros (Pearsall, 2016; Pearsall et al, 2020).

Los métodos para la obtención y elaboración de objetos más complejos se especializaron, tanto para almacenar, abastecerse y representar su religiosidad. Podemos encontrar la inserción paulatina de diversas materias primas como arcilla, concha, hueso, cuarzo y piedras semi-preciosas, que eran sometidas a diferentes técnicas en la elaboración de artefactos. Notamos la aparición de nuevos tipos de herramientas acorde a las actividades que realizaban, además de instrumentos musicales, textiles y cestería

(Bray *et al*, 2002; Estrada, 1956, 1961; Evans y Meggers, 1957; Mesía-Montenegro, 2017; Porras, 1975; Villalba, 1988).

En Ecuador se han encontrado varios sitios pertenecientes al periodo formativo en todas las regiones, narrando la ocupación de este periodo entre el 4500 a.C. hasta el 300 a.C.<sup>29</sup>.

### 5.1.2.1. Lámina



Ilustración 5. Lámina ilustrada del Periodo Formativo. "Hace mucho, mucho tiempo..."

**Texto:** *Hace mucho, mucho tiempo, conocimos la tierra, empezamos a sembrar y cosechar nuestros propios alimentos; creamos cerámicas de arcilla y construimos nuestras propias comunidades.*

**Escenario:** Este fondo está compuesto de pequeñas cabañas o malocas adaptadas, esparcidas por el territorio pequeño, lo que expresa la vida en aldeas. Todavía están presentes rocas, plantas y tierra en el espacio, que se conjugan con el fondo.

**Objetos:** Los elementos que caracterizan este periodo están sostenidos por los personajes del cuento. El personaje principal carga una cesta con maíz, mientras el

<sup>29</sup> Al igual que mencionamos durante el capítulo 4 en el apartado de cronología, algunas investigaciones nos han permitido conocer que las sociedades de las diferentes regiones del Ecuador aprovecharon los recursos y se abastecieron de sus entornos, sin embargo, el desarrollo estético, tecnológico y las relaciones cronológicas tienen variaciones para diferentes sitios (Bray *et al.*, 2002; Marcos & Obelicio, 2017; Meggers *et al.*, 1965; Mesía-Montenegro, 2017; Staller, 2001; Valdez, 2006, 2008; Zeidler, 2003).

personaje de fondo carga una vasija de cerámica. Hay cerámicas cerca de las casas, que indican su uso doméstico. Finalmente, observamos el uso de huertas expresando una actividad hortícola y la domesticación del maíz.

Personajes: En esta lámina se observan dos personajes en las pestañas cambiantes. Ambos están sosteniendo canastas o cestas con maíz.



Ilustración 6.. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Formativo. “Hace mucho, mucho tiempo...”

Vestuario: Las ropas de estos personajes son de tela, conocemos el uso del algodón y la especialización en textiles y tejidos. Tiene unas pequeñas botas de cuero reflejando la necesidad de adaptación a ciertos medios y nuevas actividades.

Animales: Aparece un animal de fondo que es parte del escenario (búho) y animales que se pueden intercambiar por medio de las pestañas. Los animales que aparecen en este periodo son el zorro y la zarigüeya, ambos aparecen en entornos de páramo y zonas arbustivas. La zarigüeya ha sido reconocida por algunos autores como el símil del animal lunar (Gutiérrez Usillos, 2011, pp. 361–364; 401 Ugalde, 2006, p. 399). En este caso, ambos animales representan una actitud asertiva a la presencia de los humanos, lo que no indica hostilidad ni consumo agresivo de la fauna local.



Ilustración 7. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Pre-cerámico (zorro y zarigüeya). “Hace mucho, mucho tiempo...”

Colores: El color que impera en esta lámina es el verde por el manejo artificial y humano de la tierra en la fertilización y manejo de técnicas agrícolas.

### **5.1.3. Periodo de Desarrollo Regional**

El periodo de Desarrollo Regional, comprendido entre los años 500 a.C. hasta el 500 d.C., está caracterizado por el comienzo de la organización urbana, intercambio a larga distancia de mayor cantidad de productos, incluyendo la inserción de la metalurgia, el avance tecnológico aumentó de tal manera que en sociedades como la Tolita se ha encontrado la aleación de metales a muy altas temperaturas como el Platino, elaborado a partir del año 270 a.C. (Barrendon et al., 2004; Valdez, 1987, p.68).

#### **5.1.3.1. Lámina**



Ilustración 8. Lámina ilustrada del periodo Desarrollo Regional. "Hace mucho, mucho tiempo..."

Texto: *Hace mucho, mucho tiempo, descubrimos minerales e hicimos metales para construir nuestras herramientas y decorar nuestra vida. Lo que conocíamos crecía y también nuestros amigos del mundo.*

Escenario: En esta lámina se pueden observar cazas o malocas con estructura más sólida, con columnas más grandes, estos eran sitios de vivienda. Además, se puede observar la actividad de procurar pepitas de oro del río, que es un tipo de minería artesanal de fuentes de materia prima.

Objetos: Los elementos que componen esta lámina son casas, cerámica, roca, metales. Hemos intentado representar el espacio donde de aprovisionamiento de materia prima (el río), también un espacio donde se lo procesa y otro donde reposa. El personaje de la izquierda se encuentra sosteniendo una aguja u objeto puntiagudo frente al río, dejamos este recurso abierto para pensar en qué actividad podría hacer este personaje.

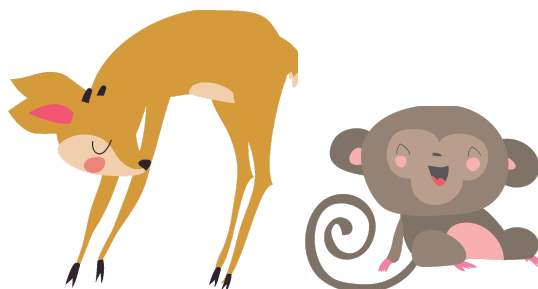
Personajes: En esta lámina se observan dos personajes en las pestañas cambiantes. Ambos están con adornos corporales, decoraciones en su piel y objetos de metal sobre su cuello, muñecas y cabeza.



*Ilustración 9. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo Desarrollo Regional. “Hace mucho, mucho tiempo...”*

Vestuario: El vestuario está hecho de textil; está complementado con las decoraciones corporales y los adornos hechos de metal.

Animales: Aparecen animales de fondo que son parte del escenario (ave e insecto) y animales que se pueden intercambiar por medio de las pestañas, encontrados en el registro arqueológico y representaciones en artefactos del pasado como son el ciervo y el mono.



*Ilustración 10. Animales de pestañas interactivas para el Periodo Desarrollo Regional (ciervo y mono). “Hace mucho, mucho tiempo...”*

Colores: En esta lámina hemos puesto el color amarillo como predominante sobre los demás debido al oro y el auge de la metalurgia en diferentes sociedades.

#### **5.1.4. Periodo de Integración**

El periodo de integración corresponde al espacio temporal previo a la incursión incaica, entre 500 d.C. – 1.532 d.C. (Athens, 1980; Meggers, 1966). Se caracteriza por la organización social como grandes centros urbanos, la intensificación, tecnificación de la agricultura y la heterarquía<sup>30</sup> de las sociedades (Ugalde y Landázuri, 2016). La organización política a nivel regional se encontraba creciendo al igual que la distribución demográfica de las sociedades complejas en territorios amplios, con grandes estructuras artificiales y complejos arquitectónicos atribuidos como centros de poder, como es el caso de la Sierra y los Pucarás, espacios monumentales como Cochascuquí, compuestos complejos estructurales, tolas o montículos (Bray y Echeverría 2014; Ugalde y Landázuri, 2016).

---

<sup>30</sup> Este consiste en un modelo entendido como “un conjunto de sociedades que comparten un territorio y una serie de elementos culturales (arquitectura, repertorio cerámico, idioma, etc.), pero entre las cuales no hay una que tenga autoridad y poder de decisión sobre las otras, [...]. Es necesario enfatizar que el modelo heterárquico no implica en absoluto que se trate de sociedades igualitarias; el modelo se refiere a la escala regional, y plantea una distribución no-centralizada del poder, pero que sin excluir la existencia de jerarquías en el interior de las unidades que componen el entramado” (Landázuri y Ugalde, 2011, p. 198).

### 5.1.4.1. Lámina



Ilustración 11. Lámina ilustrada del Periodo de Integración. "Hace mucho, mucho tiempo..."

**Texto:** *Hace mucho, mucho tiempo, hicimos nuevas construcciones, más grandes, de piedra. Construimos templos y empezamos a conocer sobre los astros y la ciencia.*

**Escenario:** El escenario de esta lámina está compuesta por varios elementos, algunos cerros a lo lejos, el paisaje ha sido modificado por la actividad humana, creando tolas que tenían actividades ceremoniales y religiosas.

**Objetos:** los objetos que componen la lámina son: tolas ceremoniales, hogueras, y un pucará al fondo. Otros objetos que se encuentran en el cielo son las constelaciones, narrando el conocimiento astral y el desarrollo científico y religioso de estas sociedades.

**Personajes:** En esta lámina se observan dos personajes en las pestañas cambiantes. Ambos se encuentran sobre una tola, su cuerpo está ataviado con ornamentos de metal, una pechera, un tocado, pendientes y nariguera que han sido encontrados en tumbas de personas de altos estratos sociales. El uso de estos metales también expresaba la extensión de interacción social con intercambio y comercio entre regiones.



Ilustración 12. Personajes de pestañas interactivas para el Periodo de Integración. “Hace mucho, mucho tiempo...”

Vestuario: El vestuario está compuesto de ropas compuestas con diseños tejidos y sus grandes decoraciones de metal representan un estatus elevado en su sociedad. Representando la presencia de Caciques o Sacerdotes.

Animales: En el fondo se observa un animal nocturno (el búho), y en las pestañas se observan animales pequeños como son el conejo y cuy.

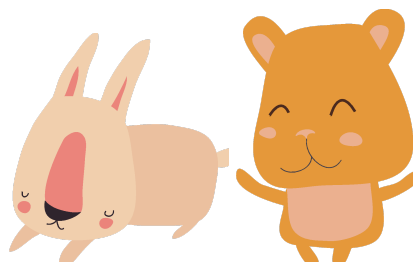


Ilustración 13. Animales de pestañas interactivas para el Periodo de Integración. “Hace mucho, mucho tiempo...”

Colores: El color predominante en esta lámina es el naranja. Hemos intentado poner naranja, símil a un atardecer o un final, pues es la última etapa de conformación local antes de la presencia incaica y posterior conquista española.

Esta ha sido la descripción del cuento, describiendo visualmente y brevemente en narración escrita los elementos inmediatos que buscamos reconocer desde lo visual. La adaptación que sugiere el proyecto, converge en la discusión de los espacios en donde el museo funge sus actividades; los espacios de difusión y diseño educativo de los museos constituyen algunas de las funciones que poseen los museos (véase Capítulo 1), por lo que, la tarea de impartir educación formal y no formal cuenta con la necesidad de

crear planes de “elaboración y transmisión de conocimientos y programas educativos y pedagógicos con otras instituciones, especialmente la escuela” (Alemán, 2017 en Delgado Pacheco. 2020, p. 289); creando una demanda de nuevos canales de divulgación en contenidos para los públicos de infancias menores.

Se ha escogido el formato cuento por ser un espacio de entretenimiento y comprensión dinámica con solapas para el adecuado acercamiento a estos públicos.

## **5.2. Lectura**

La lectura de este cuento puede ser rápida, de acuerdo al texto y a las imágenes. Está construida para tener una lectura directa por reconocimiento de las imágenes. El tiempo empleado para la lectura del cuento en su totalidad no supera los 10 minutos y puede ser complementada por otras actividades o propósitos.

Se propone la narración con preguntas simples como ¿qué ves aquí? ¿qué animal hay aquí?, ¿cómo está el cielo?, ¿qué objetos hay junto al niño?, ¿te imaginas vivir en este tiempo? o mini-juegos de cazadores, elaboración de cerámicas, adornos corporales, o ver las estrellas. Cada escenario del cuento tiene un diferente animal con el cuál jugar o interactuar, o como mencionábamos antes, la capacidad de ser narrado desde la vivencia, recuerdos o conocimientos del locutor.

Para la mediación y los grupos de enfoque que facilitan el aprendizaje familiar se han realizado estudios que proponen la integración de un mejor entorno de sensaciones, actitudes y percepciones, como son actividades que incluyan eventos: Multicara, Multiusuario, Accesibles, Multiresultado, Multimodo, Legible, Relevante (Dierking, 2018, p. 6-10; Pérez, 2016, p.256). Donde:

*Multicara* se refiere a la actividad de los participantes y la familia permitiendo agruparse alrededor de la exhibición, los objetos y las actividades; la característica de *Multiusuario*. La interacción permite “varios grupos de manos (o cuerpos)” (íbid). Integrando a los participantes en una creación colectiva; *Accesible* en cuanto a la facilidad de ser utilizada cómodamente por el público, en este caso, niños y mediadores; La idea del *Multirresultado*, se refiere a la utilidad de los contenidos, conocimientos y

reflexiones planteadas, que permiten como resultado la discusión y la interacción colectiva; *Multimodo* con respecto a los niveles de aprendizaje y los estilos propuestos para el mismo; *Legible*, en cuanto a que permita la comprensión adecuada de los términos planteados; por último, sus contenidos deben mantener un espacio *Relevante* frente a los ojos de los participantes, pues, brindará “enlaces cognitivos para el conocimiento existente y experiencia” (Pérez, 2016, p.256).

### 5.3. Divulgación

Este recurso está pensado para ser usado de acuerdo a las formas de lectura de cada instructor, mediador, docente o familiar, persona que se permita asistir a un niño en la lectura de un libro principalmente ilustrado.

La ejecución de cuentos para niños con ilustraciones sencillas, contenido sutil y directo permite crear entornos para los infantes. Esto se puede complementar con nuevos espacios donde se puedan hacer lecturas del pasado y la descripción de ciertos objetos del museo o réplicas. El contenido es un marco general de cada periodo, lo que permitiría contextualizar cualquier presentación y combinarse con algún taller del museo (adaptado para estos públicos), actividades complementarias como “Pintemos Con el Museo”, rompecabezas de piezas arqueológicas.

Podemos detenernos a pensar en los espacios de aplicación, reflexionar sobre cómo el *museo*, *la universidad*, *las aulas de una escuela* o *la casa* son espacios idóneos para la aplicación de esta propuesta.

Es necesario pensar en el museo creando espacios para diferentes públicos, como mencionamos en el capítulo 1, el museo tiene una sala táctil para permitir a las personas sentir la arcilla de piezas réplicas del museo. Esta sala **del museo**, puede ser un espacio ideal, pues, posee un espacio abierto para incluso sentarse en el suelo, poner cojines o para palpar y sentir las piezas arqueológicas durante una conversación. Hablamos de actividades presenciales, porque es necesario hablar también de los espacios que históricamente han sido cerrados para niños; la cantidad de energía que

poseen es un gran temor en museos de colecciones valiosas<sup>31</sup>, no tienen instalaciones hechas para niños<sup>32</sup>; además, poseen reglas y restricciones que responden a una institucionalización tradicional y propia del museo (Shalita, 2013).

Los Espacios construidos para adultos y de corte elitista tradicional de los museos suelen disgregar a estos públicos infantiles, generando segmentación y desinterés, por que recaemos nuevamente en el tema de que *no está pensado para ellos*.

Hay museos, sin embargo, hechos únicamente para niños, cada uno “trata de experiencias, no de objetos” (Hertz, 2015, p.1). Pero, ¿cómo conjugar ambos espacios?, ¿cómo brindar un entorno atractivo para un niño en medio de un museo? (es la verdadera incógnita). Es por esto, que las narraciones pueden estar complementadas en un museo o en el exterior de un área recreativa de la universidad a manera de picnic de lectura en la narración de los periodos del Ecuador, con la participación de piezas réplicas que aporten al discurso del cuento (En cuanto a escenarios, vestimenta, tecnología, animales y reflexiones del pasado varias).

Las **escuelas** son el siguiente espacio. “El museo va a la escuela” es una actividad que se realiza a lo largo del mundo.<sup>33</sup> Esta resolución implica dejar el espacio sacralizado del museo y realizar la misma lectura en otro lugar. Evidentemente y como comentamos en la sección de metodología, el movimiento de piezas originales implica un procedimiento que debe ser resuelto con la seguridad y protocolos correspondiente, por lo que, la creación de material complementario puede ayudar a los mediadores a

---

<sup>31</sup> Los requerimientos de seguridad, conservación e imagen de las salas están constituidos para la visita de adultos.

<sup>32</sup> Hablamos de los espacios pequeños, algunos museos tienen pasillos y salas pequeñas, vitrinas muy altas y poco acceso a miradas desde abajo. Muchos museos no están hechos para gente menuda, refiriéndonos también a los pequeños. En el caso del MAW, como se refiere a una colección universitaria, creemos que el principal y acertado público era el universitario, académico y algunos externos, por lo que las alturas, los espacios están elaborados para cierta altura, excepto algunos murales, como el de la entrada y el cuadro de Humboldt que se encuentran plasmados en las paredes desde el suelo al techo.

<sup>33</sup> En España, Andalucía, el museo arqueológico de Úbeda (<https://www.juntadeandalucia.es/cultura/agendaculturaldeandalucia/evento/el-museo-va-la-escuela-0>). Argentina, San Juan, El museo Frankinrawson (<https://www.museumoffranklinrawson.org/museo-va-la-escuela/>); Chile, el museo MAVI (<https://www.youtube.com/watch?v=yYLJuyORjDQ>); México, México D.F., el Museo Franz Mayer (<https://franzmayer.org.mx/programas-escolares/el-museo-va-a-tu-escuela/>)

prescindir de los objetos originales y usar piezas creadas en talleres o las réplicas que habitan el museo.

Finalmente, la **casa y las familias** son otro espacio que permite contar este cuento. Este cuento, se puede detener durante el margen de las escenas. Se ha propuesto varias lecturas previamente, y varias actividades complementarias para cada escena que permiten leerlo con juegos y narraciones independientes al texto original. El último espacio de aplicación permite una atención grupal (familia) de la actividad y la lectura tanto presencial como virtual. Se ha pensado en este concepto como un ámbito nuclear de relaciones integradas a nuevas realidades, donde el vínculo de las personas con las que se cohabita en un grupo multigeneracional, que se definan a sí mismos como familia (Dierking, 2018). Pues, las familias “no son estructuras estáticas: están en continuo proceso de cambio, de modo que la noción de familia requiere la comprensión de conceptos complejos y sutiles de la cultura: la clase social, la raza y el origen étnico son las principales fuerzas sociales estructurales sobre las que se constituye una familia” (Pérez, 2016, p.257). Lo mismo que genera discursos en red con relaciones vinculativas, de entendimiento y conocimiento.

Algunos recursos que se han usado también son las grabaciones, preparadas previamente para la retransmisión del cuento en cualquier momento o espacio (está última no es una opción tan interactiva y no la aplicamos en nuestras propuestas, pero, sin embargo, es una opción muy útil que otros espacios, como bibliotecas, usan en la actualidad<sup>34</sup>).

La intencionalidad de aplicación dentro de estos espacios, también amplía los lugares donde se puede reproducir la información que se propone para la arqueología pública. Y así como se busca ampliar los espacios, también a futuro sería positivo extender las premisas a lo que buscamos entender del pasado. Siendo las respuestas más simples, las más comprensibles y públicas.

Esta fórmula, se puede extender y complejizar, pero para nuestros fines, la reflexión de los objetos más simples resuelve nuestro acercamiento al público de rango

---

<sup>34</sup> Como la Biblioteca infantil BS de Oaxaca (<https://youtu.be/vgyDI0o02dw>). España, Fundación ONCE, (<https://www.youtube.com/watch?v=pHm3R-Uvj6A>).

etario más joven, acompañado con un mediador que conoce los términos presentados en el trasfondo investigativo y a su vez, narra de una manera sensible los contenidos.

## Capítulo 6. Otras Propuestas de Divulgación. Guiones Alternos y Actividades Participativas

Nuestras propuestas fueron creadas con una intencionalidad de atender a un público específico, no solamente responden a la necesidad de un grupo humano, sino, que es necesario reflexionar a los grupos o comunidades como entes independientes con sus características particulares, ya sean cognitiva, biológica, social, patológica, las cuales les convierta en parte de un grupo; reflexionando sobre realidades sociales específicas. La acción de dirigir propuestas hacia estos grupos, se implementa en acciones que presentan situaciones y espacios de inclusión y participación de diversidades.

Como mencionamos antes, algunas de estas diferencias que nos marcan y nos disgregan históricamente son remarcadas por espacios creados para distanciarnos o nos convierten en alteridades que son aceptadas y reforzadas por conceptos culturales. Construyendo al museo como un espacio de construcción individual, “basado en la experiencia previa como un proceso de inculturación por el que los individuos desarrollan un sentido de identidad, el cual abarca las normas sociales, las ideologías, el idioma y los valores. Desde este punto de vista, el dominio afectivo se considera tan importante como el cognitivo” (Pérez, 2016, p-262).

Gutiérrez Usillos (2017) al elaborar una intervención museológica en el Museo de América en Madrid, a propósito de la diversidad de identidades y roles de género en su Obra y Exhibición: *TRANS\**, menciona que este tipo de propuesta tiene un componente que acciona al museo frente a realidades sociales y grupos no integrados históricamente. Describe en la introducción del catálogo creado para la exhibición que este tipo de intervenciones:

“Responde a una actividad esencial de un museo, de este Museo, como es la creación de identidad o identidades. Los museos han servido para generar consensos en torno a lo que tiene valor en el contexto de una sociedad, y por lo tanto han servido también para definir la identidad cultural de una colectividad o de un país. Reconocer la identidad individual y la identidad de género como algo que se elige y que se construye voluntariamente, fuera del determinismo biológico o de las imposiciones sociales, es una manifestación más de esa capacidad del Museo para luchar contra ideas preconcebidas y crear valores.

En este caso, el Museo de América centra su atención en un colectivo especialmente vulnerable, las personas trans, intentando lograr un mejor conocimiento de su realidad y concienciar sobre su situación, sobre sus condiciones y circunstancias, para avanzar en su participación e integración en la sociedad, luchando, además, contra un fenómeno presente en nuestras calles y que es necesario erradicar: la transfobia.” (Gutiérrez Usillos, 2017, p.3).

Estas revisiones de diversidades de públicos son solamente una pequeña parte del probable universo de públicos a atender. Algunos de estos grupos podrían aunarse en términos de intereses sociales o políticos, las actividades de arqueología pública revisan estos espacios no atendidos, pues la historia y el patrimonio también puede ser divulgada para visibilizar situaciones o grupos humanos con ideas y pensamientos particulares.

De esta manera, se ha creado un conjunto de propuestas que cumplen con esta intención, revisan intereses y los atienden, además, posicionan al museo en un espacio de investigación y generación de conocimiento, entretenimiento y momentos significativos como resultado de la visita al lugar.

Al ubicarnos en un museo, la necesidad de considerar estas discusiones mencionadas, contribuye a que las comunidades donde se han realizado ciertas actividades de recuperación de objetos arqueológicos, también activen una puesta en valor de su pasado y la materialidad del mismo. Es el caso de los museos de sitio, espacios que han permitido en diferentes localidades la creación de un sistema de turismo y activación económica para diferentes actores, pues, permite superponer el conocimiento y la transmisión de saberes sobre prácticas de adquisición ilegal de bienes o saqueo de sitios arqueológicos.

Tanto en la arqueología pública, como en la museología social se promueve la reproducción del conocimiento a diferentes públicos. Para esto, se establece como objetivo el análisis de las necesidades y condiciones de diferentes grupos sociales, además de estrategias que les permita acceder fácilmente al conocimiento.

El MAW también tuvo sus actividades dentro de esta línea pública, pues integró en su espacio una muestra diseñada para sentir las piezas, por medio de una sala táctil con réplicas de objetos de su colección. Estas piezas están colocadas sobre pedestales y

expuestos para el acceso de los visitantes para sentir sus formas y elementos; la intención de esta sala es precisamente la aproximación a los materiales y detalles que no son observables, más bien palpables.

A continuación, narraremos algunas de las asignaciones de estrategias de divulgación de ciencia y arte para ciertos grupos que históricamente no han sido atendidos por la museología tradicional:

*La cultura sorda* es pensada como un grupo social que tiene sus propias prácticas y necesidades; las actividades que se plantean para este público, se han creado fomentando la comprensión por dos canales: el manejo de contenidos visuales y la lengua de señas, en un sentido de complementariedad y no de reemplazo de los sentidos. Algunos autores mencionan que los recursos deben estar contruidos según la forma en que los estímulos sensoriales creen puentes de entendimiento. Correa (2012) lo menciona como la acción de los sordos ante las narrativas, reflexionando que una persona con esta capacidad distinta “<escucha por sus ojos>, por medio de la lectura labial o el lenguaje de señas” (*op. cit.*, p. 301), concluyendo que las imágenes surgen como la respuesta al método narrativo requerido (Navarro, 2017, p.98).

Los sentidos de los seres humanos también tienen un componente cultural, si los entendemos como “órganos sociales”, “instrumentos culturales”, estos tienen impactos sociales y “consecuencias significativas en su actuar social y por tanto cultural” (Vigotsky en Correa, 2012, p. 301); lo que nos hace pensar sobre otros términos de participación, tal vez el componente cinético o las soluciones dinámicas motiven a estos públicos a ser partícipes y generar interés en propuestas en los museos como establecer respuestas y estrategias para la creación de materiales y propuestas táctiles-visuales insertadas en una búsqueda de complementariedad que requiere la carencia de un sentido.

Si bien los recursos visuales en diferentes estrategias son respuestas sustanciosas a las necesidades de otros públicos presenta algunos problemas al implementarse en ciertos grupos. Ante la pérdida de la vista y *el público no vidente*, nos aparece otro paradigma, que nos mueve a pensar en los demás sentidos como respuesta. Se han

hecho revisiones puntuales para estos públicos, frente a los programas que contienen únicamente imágenes, permitiéndonos cuestionarnos la característica óculo-centrista de la información que emitimos, en donde el sistema de imágenes universal alfabetizado espera que todos conozcan y entiendan los mismos mensajes.

Estos medios están centrados en un solo canal de comunicación. En un sistema de lecto-escritura caracterizado por un alfabeto o un lenguaje establecido, ¿qué pasa con las edades que no entienden ciertos símbolos (llámense letras), o las personas que no pueden leer o no pueden ver? Nos preguntamos cómo estas comunidades se relacionan con los objetos y las imágenes. Braslavsky (1999) revisa esta interrogante por medio de la mediación, que consiste en el uso de una persona intermediaria que da lectura a los objetos y narra las características de los mismos, como un instrumento de apoyo para ampliar la experiencia de la persona con capacidades visuales distintas, atendiendo así a diferentes canales de comunicación.

Al mencionar canales, nos referimos a la vía de comunicación de varios entornos sensoriales mediante la implementación de recursos táctiles, sonoros, visuales, olfativos y en algunos casos el gusto; que se complementen en un conjunto por medio de la narración o mediación. En cuanto a la respuesta sensorial al tacto (en esta tesis) lo reflexionaremos mediante la creación y la plástica que pueden usar los visitantes durante la acción dentro de un taller o de una intervención específica.

Las capacidades de los públicos también pueden verse reducidas de acuerdo a su *estado de salud*, son pocos los espacios que consideran crear contenido para personas de diferentes edades con problemas de salud congénitos o adquiridos; uno de los grupos con una enfermedad bastante extendida a nivel global son las personas, a manera de ejemplo, asmáticas, quienes en el 2016 sobrepasaba los 339 millones de habitantes a nivel global<sup>35</sup>. En Portugal se creó un programa de televisión específico para implementar actividades específicas con audiencias de niños de 6 a 7 años con asma, llamado “I want, I can, ¡I’ll do it!”. Se diseñó con el fin de explicar cómo minimizar y prevenir crisis, desmitificar problemas y estereotipos asociados a esta enfermedad, generar aceptación, aumentar su autoestima, la autoaceptación y empatía de otros niños

---

<sup>35</sup> En: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/asthma>

que ajenos a esta realidad la desconocían. Para su realización, primero, observaron cuánto tiempo los niños pasaban frente a un televisor en Portugal, resolviendo que era un espacio importante en el ocio de estas edades y reconociendo que la televisión era un ente “que influenciaba su mundo, sus elecciones de la mayoría de cosas, y la actividad transversal mayor que separaba grupos por edades y géneros, mujeres y hombres” (Pereira y López, 2012, p.285 *traducido por Calle*), por lo que utilizaron este medio audiovisual para la transmisión de una serie de capítulos que los niños pudieran ver durante su tiempo de ocio.

Los públicos también pueden variar en torno a ciertas *condiciones neurológicas* de los asistentes como el autismo, pues el sistema de comunicación debe tener una lógica particular, probablemente “el sistema de comunicación de imágenes es la forma más rápida y más eficaz de comunicación entre los niños autistas y personas que lo rodean” (Almeida, *et al*, 2012 p. 199). Bajo la aplicación de las teorías de Tetzcher Mzrtinsen ([2002] en Almeida *et. al.* (2012)), se ha podido observar que las respuestas ante algo que cambia una rutina fija o simplemente cambios ambientales pueden causar una reacción abrupta, creando conflictos en la manera en la que estos públicos reciben la información. Estos eventos implican planificar las estrategias, el lenguaje y los elementos simples que se emitirán para los participantes, la propuesta de los autores antes mencionados concluyó en un juego de tarjetas ilustradas con un sistema de comunicación que apoyaba actividades cotidianas de los niños, como aseo e higiene personal, todo bajo un sistema simple, directo y sintetizado “de formas básicas y colores planos” (*ibid.* p.200).

Otras aproximaciones se han realizado en cuanto a accesos de los públicos según sus *condiciones socioeconómicas*, y tal vez esta sea una tarea más bien antigua que evocó a la creación de museologías contemporáneas más participativas e inclusivas. Respecto a esto, situándonos en el año 1962 (Francia), desde la sociología se hacía un análisis de los accesos de distintas clases sociales al conocimiento brindado por un museo, encontrando que los museos eran un espacio que condiciona la experiencia de la visita de acuerdo a “la relación de los visitantes y la clase social, arribando a conclusiones acerca de la apropiación desigual en la experiencia de la visita” (Bourdieu

y Darbel en Bialogorski y Reza, 2017, pp. 25-26), concordando que existe una atención desigual a diversas comunidades, según sus realidades sociales o económicas.

Las siguientes propuestas que presentaremos son formulas experimentales, realizadas en grupos de diferentes edades durante el 2020 en el MAW, creadas con la motivación de elaborar dinámicas distintas con diferentes temáticas, probando la idea discutida durante el capítulo 4, de la ilimitada posibilidad de actividades a realizarse con una materialidad específica para sostener una actividad colectiva y participativa con participantes que asuman una actitud de interés en el museo.

### **6.1. Tatuajes y Decoración Corporal en Arqueología. Talleres de Decoración Corporal**

La motivación fundamental para elaborar este capítulo radica en la idea de revisar al cuerpo como un espacio identificado bajo lógicas personales, usando la piel como un lugar donde se plasman mensajes y se concibe como un canal de comunicación personal y colectivo tanto en el pasado, como en el presente. Se ha seleccionado como un tópico a relatar y de interés por el espacio de significación inmediato y propicio para la lectura personal del mismo.

La propuesta se desarrolla a partir de la investigación de cuerpos de figurinas antropomorfas de culturas Bahía, Guangala y Tolita con estilizaciones en sus cuerpos, revisándolas como espacios de comunicación; para esto, se realizó una selección de piezas dentro de la colección, revisando su morfología, contenido estilístico, técnicas y motivos decorativos presentes en su cuerpo.

Para la divulgación, se realizó un documento impreso con el contenido de la exhibición<sup>36</sup> y la implementación de dos talleres participativos, con diferentes tipos de actividad: una de decoración corporal en casa y otra de un taller de bordado con estilizaciones mostradas en los objetos arqueológicos.

---

<sup>36</sup> (Calle, 2020a. Archivado en: [https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY\\_yk2chzIU](https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY_yk2chzIU)).

### **6.1.1. Contenido**

El contenido general de nuestra propuesta fue consolidado como el guion de la exhibición virtual temporal llamada “Tatuaje y decoración corporal en la arqueología” presentada el mes de agosto del 2020; investigación realizada por la autora, complementando la investigación de corto alcance previa en la ponencia “Tatuajes, cuerpos, identidades y símbolos precolombinos”<sup>37</sup>, que revisaba en términos generales a los cuerpos, entendidos como escenarios muestran las ideas sobre el mundo y uno mismo, en un sistema comunicacional de entrega de mensajes. Manifestando que, lo que se expresa en la piel tiene una intencionalidad o funcionalidad.

Para esta exhibición temporal, se realizó una breve revisión de prácticas decorativas corporales de grupos nativos del Ecuador contemporáneos, como los Shuar, Tsáchila, Waorani y Chachi o Cayapas, quienes mantienen estas prácticas con el uso de pigmentos naturales como el achiote y el wituk; los Shuar, conservan el uso del shiripik o resina de copal aplicado bajo un método subdérmico, delatando dos acciones distintas entre lo permanente y lo temporal, lo que está sobre y debajo de la piel.

El “tatuaje” se conoce como la acción de plasmar en la piel a través de golpeteos que permiten introducir pigmentos a nivel subdérmico, actividad que se ha visto registrada en cuerpos momificados alrededor del mundo. La exhibición relata algunos lugares como Los Alpes, Perú, Chile y Egipto que han preservado cuerpos con dicha práctica y revelado los motivos curativos, utilitarios, ceremoniales y estéticos que motivaban su realización.

El uso y manifestación de estas prácticas nos permite abrir una discusión sobre los diseños, motivaciones y comprensión de los diseños plasmados sobre el cuerpo de piezas arqueológicas antropomorfas, las zonas decoradas y los estilos de decoración usados (inciso o pintura superficial).

---

<sup>37</sup>Ponencia presentada por la autora para el I Congreso Nacional de Jóvenes Investigadores (2019). PUCC. Cuenca - Ecuador.

La muestra seleccionada consta de ocho piezas arqueológicas antropomorfas sin designación de género específica, todas con decoración corporal y diseños compuestos de elementos y motivos diferentes.

### **6.1.2. Adaptación**

El guion presentado en el anterior acápite constituye una guía conceptual para el uso de diversas actividades del museo, las mismas que, se construyeron en función a los públicos del segundo grupo etario de infancia (9-16 años) y público en general.

El tiempo, horarios y la franja etaria son las premisas que Flores *et al.* (2019) lo localizaron como la problemática principal en el sistema de demanda de entretenimiento e intereses requerido por la comunidad de la PUCE, universidad donde se encuentra el MAW. Hasta el 2019, no había logrado generar un flujo de ofertas de interés; esto, no es debido a la carencia de la imagen del museo, de hecho existe una “opinión popular generalizada sobre los museos como actividad de entretenimiento/ocio satisfactoria, es positiva” (ibid, 8) sumado a visitas por interés académico o de curiosidad, sin embargo, la principal inconformidad que los autores antes mencionados localizaron, fue la “falta de atención publicitaria de la propia institución sobre su oferta en espacios de consumo cultural.” (ibid), señalando requerimientos de lógicas interactivas, curriculares e intereses atendidos.

La carga de flujo de conocimiento, se encuentra promovida por medios digitales y bibliotecas, pero, las preferencias y usos de tiempo libre en una universidad académica atienden a una vida cotidiana, intereses lúdicos, sociales, políticos, genéricos; en múltiples niveles, personal (intereses, motivaciones e inquietudes); contexto social (contacto con otros usuarios y personal del museo); contacto físico (con el espacio y los objetos) (Chaparro, 2013, p.56).

Es por eso, que la selección de estrategias para trabajar con estos públicos se motivó en base a la realización de actividades acordes a sus posibles intereses, en una dinámica que contribuya a un enfoque constructivista dentro del museo.

Las adiciones de objetos sobre el cuerpo y de pigmentos han ido evolucionando de acuerdo a la especialización en la producción de ciertos pigmentos para tatuajes, máquinas (en cuanto a los tatuajes); o pigmentos para maquillaje y decoración personal cotidiana. Así mismo, la industria de la metalurgia ha generado objetos de menor oxidación aptos para la aplicación de perforaciones sin infecciones y daños al usuario.

Es interesante considerar que algunas de las técnicas del pasado se han conjugado con las del presente; no solamente evolucionan en las aplicaciones, sino que se conjugan y representan intención de uso por parte del individuo, en la manera en la que usa su cuerpo y lo que escoge representar sobre él, reflejando un espacio de uso y de apropiación.

### **6.3. Divulgación**

Para esta propuesta, se presentó tres opciones de divulgación: un artículo de divulgación<sup>38</sup>, una exhibición virtual con microclips<sup>39</sup> en base a dichos textos; y un ciclo de mediaciones virtuales de la exhibición complementados con dos talleres: “Taller: Diseños en la piel y pintura corporal”<sup>40</sup> y “Taller de bordado-podrás unir la arqueología y el bordado?”<sup>41</sup>.

Para ambos talleres se realizó un esquema particular que condujera la presentación ante jóvenes y familias, se prepararon recursos, elaborando una introducción al tema, seguido del desarrollo del tópico, un espacio de taller, otro de socialización y finalmente el cierre. El segundo taller de arqueología y bordado fue elaborado en colaboración con la artesana Estefanía Suarez, quién, junto a la autora de esta tesis desarrolló el contenido teórico y dirigió la parte práctica del taller.

---

<sup>38</sup> Archivado en: [https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY\\_yk2chzIU](https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY_yk2chzIU).

<sup>39</sup> En: <https://fb.watch/3tgTKgAgzJ/>

<sup>40</sup> EN:

[https://www.facebook.com/events/631801010774010/?acontext=%7B%22event\\_action\\_history%22%3A\[%7B%22mechanism%22%3A%22search\\_results%22%2C%22surface%22%3A%22search%22%7D\]%7D](https://www.facebook.com/events/631801010774010/?acontext=%7B%22event_action_history%22%3A[%7B%22mechanism%22%3A%22search_results%22%2C%22surface%22%3A%22search%22%7D]%7D)

<sup>41</sup> En:

[https://www.facebook.com/events/2815598702052236/?acontext=%7B%22event\\_action\\_history%22%3A\[%7B%22mechanism%22%3A%22search\\_results%22%2C%22surface%22%3A%22search%22%7D\]%7D](https://www.facebook.com/events/2815598702052236/?acontext=%7B%22event_action_history%22%3A[%7B%22mechanism%22%3A%22search_results%22%2C%22surface%22%3A%22search%22%7D]%7D)

### 6.1.2.1. Talleres

**Taller De Diseños En La Piel Y Pintura Corporal.** El documento presentado en el apartado 5.1. de contenido, fue editado para ser presentado en un documento ilustrado de divulgación<sup>42</sup>, el mismo que sirvió como referencia y apoyo para futuras mediaciones de la exhibición y material complementario para actividades futuras.

El presente taller se preparó con un esquema de *preparación, introducción; mediación y acción*; y finalmente *cierre*.

*Preparación* del taller, con unas semanas antes de la aplicación del taller, pudimos realizar una anticipada convocatoria, inscripción y datos generales para información del contenido y actividades a desarrollarse durante el taller. Esta información, estuvo acompañada de la apropiada mención de pigmentos requeridos para la decoración corporal casera.

Durante la *introducción*, se desarrolló la apertura y mención de temas que abordaríamos, narrando y describiendo las actividades de los talleristas y del museo en conjunto.

La siguiente parte fue la *acción*, donde desarrollamos las actividades con una charla sobre la decoración corporal, apoyada con la narración de la investigación y el uso de imágenes de sociedades del mundo con prácticas de decoración corporal. Introducción de cada grupo familiar, (cada grupo pensará qué diseño se elaborarán en conjunto). La presentación inicial, narraba sobre la historia de la humanidad, el uso de la piel, a veces por necesidad y otras para exteriorizar nuestros pensamientos o representar lo que es representativo y que nos rodea. Durante este taller hablamos de algunos lugares y razones donde la gente del pasado se decoró el cuerpo; pero además jugamos juntos a realizar una decoración corporal en familia con materiales caseros. Y, así, comenzamos con la negociación de los objetivos, declarando que lo que buscábamos era conocer juntos actividades de pintura corporal del pasado; este proceso mientras íbamos realizando nuestra narración, tuvo su particularidad, el mediador comentaba el

---

<sup>42</sup> Documento de divulgación editado en colaboración con el equipo MAW, maquetado y diagramado por la autora de esta tesis.

contenido, mientras los presentes se vinculan con las preguntas que se realizaban. La respuesta durante la participación iba dirigida a ciertas edades, según su complejidad, así se elaboraron preguntas para Niños: ¿qué animal ven aquí?; Jóvenes y Adultos: ¿conocen a esta sociedad?; Todos: ¿qué pintura piensan que utilizaron? También se crearon preguntas más generales como: ¿qué pueden ver en esta figurina? ¿encuentran algún animal?, permitiéndoles a los participantes narrar los elementos incisivos de las figurinas, que intencionalmente la arqueóloga había señalado. La *fig.27.*, por ejemplo, para el uso de esta pieza, se fotografió al objeto cerámico en 360°,<sup>43</sup> obteniendo un *gif* interactivo (Anexo 2) que se podía acercar, alejar y girar a voluntad del mediador, lo que permitía al público decir dónde se encontraba cada elemento que podía reconocer.

Una vez terminada la sección de información general y la interacción con las piezas, pasamos a la actividad plástica, realizando una pintura corporal con materiales caseros, durante la reflexión del contenido presentado. Para esto, la mediadora también realizó una decoración corporal, con una figura cerámica ornitomorfa, lo que permitió que algunos niños siguieran los pasos con la tallerista durante la aplicación de la pintura corporal.

El siguiente paso consistía en compartir juntos los resultados de nuestra práctica. Los presentes evidenciamos nuestras decoraciones y las compartimos entre todos, evidenciando así, los productos del taller (conocer sobre técnicas del pasado para decoración corporal y reflexionando en conjunto sobre imágenes qué y cómo los otros las reconocen).

Durante el cierre, presentamos los productos, el resumen de lo que desarrollamos, durante la participación de todos en una trivial preparada por el director del museo, quién acompañó la transmisión de inicio a fin, esto permitió demostrar la interiorización de los contenidos. Acto seguido, presentamos la agenda del museo en futuros eventos, junto a un link para evaluación de los resultados y expectativas del taller.

---

<sup>43</sup> La producción de los archivos gif estuvo a cargo del Museógrafo del MAW (M. Velastegui), quien fotografió y montó las fotografías en un archivo interactivo. Sin duda, el ejercicio de museografía de la exhibición virtual tuvo una temática bastante similar a la presencial, con un ligero cambio en los medios.

Este taller se llevó a cabo tres veces, en donde pudimos observar que los participantes habían sido convocados por redes sociales (Facebook), correo personal e institucional de la PUCE y WhatsApp.

**Taller De Bordados.** Simulando la estructura anterior, se realizó un diseño de introducción, acción y cierre. En donde, se combinaron los conocimientos de la especialista en arqueología y la artesana en bordado, Estefanía Suárez. Presentamos dos momentos de interacción, una introducción por parte de M. Calle y continuando con la intervención de E. Suarez, narrando sobre la historia del textil y el bordado, para abrir el marco de participación de los presentes, realizando en conjunto un bordado mientras Suarez presentaba técnicas iniciales de bordado; finalmente el cierre.

Al igual que en la anterior propuesta de talleres, esta iniciativa tuvo una preparación de los recursos para los talleres, siendo: las imágenes de la exhibición virtual; tutoriales para los participantes sobre preparar un bastidor con la imagen<sup>44</sup>; y los materiales que requerirían<sup>45</sup>.

Durante la introducción, luego de una presentación de los talleristas, se preparó a los presentes para los contenidos que revisaríamos y se solicitó que todos tengan sus bastidores preparados al momento de comenzar con la actividad.

Las talleristas presentaron un poco de la historia del bordado y los textiles en la antigüedad, revisando algunas piezas del museo de hueso y metal. Las agujas que se encuentran en el museo fueron herramientas que tuvieron posiblemente algunos usos, Calle describió los objetos, su materialidad y los contextos de abastecimiento, elaboración y usos de estos. Seguido de la presentación histórica (Suarez) de otros espacios occidentales y más tardíos, donde se conoce el uso del bordado, hasta llegar al bordado moderno industrial. Terminando este breve desarrollo de contenidos, Suarez describió las tres técnicas seleccionadas para aplicar sobre el bastidor preparado, técnicas de puntada manual como: hilván, cadeneta y pespunte. Junto a los presentes se respondió a las preguntas que iban surgiendo mientras elaboraban en conjunto el bordado.

---

<sup>44</sup> Tutorial en: <https://fb.watch/3tgNcrd0Vn/>

<sup>45</sup> Información en: <https://fb.watch/3tgRL1lkoz/>

El taller se cerró presentando los resultados de los participantes, pero, se mantuvo abierto durante 30 minutos adicionales, para los que deseaban quedarse en el espacio de zoom hasta terminar la sesión, durante ese momento de mero acompañamiento, surgió un fenómeno bastante peculiar, con las participantes que contaban a manera de charla su experiencia con el bordado y los momentos en los que bordaron durante su vida.

### **6.1.2.2. Resultados**

Sin lugar a dudas, la motivación de la participación aumentó por la creación de los tópicos, durante los comentarios de los participantes mencionan situaciones personales como el gusto por cierto animal para decorar su cuerpo, o la relación profunda entre su historia personal y un tatuaje ya elaborado.

En cuanto a la actividad del bordado, así mismo, mencionaron que habían tenido este conocimiento de pequeños, sin embargo, había sido olvidado y que, durante la compañía de la tallerista, recordaban el proceso de aprendizaje y por ende disfrutaban el taller. Incluso, se realizó un círculo de bordado, en el cual, algunos participantes mantuvieron contacto con la tallerista vía Instagram y mensajes sobre técnicas y futuras reuniones de bordado colectivo.

Los recursos fueron creados para que los participantes realizarán de manera simple una actividad, que no exigiera mucha técnica ni reviese frustraciones o falencias, más bien, se buscó un pasaje vincutivo de los saberes ya conocidos con la actividad propuesta que enlazaba el pasado con el presente creando espacios de compañía, valoración y complicidad con una persona que realizaba la misma actividad. Mediante una encuesta elaborada por la dirección del MAW se pudo percatar que el grado de aceptación fue alto y los participantes no solamente habían disfrutado la actividad, sino, aprendido un poco sobre detalles que se interiorizaron durante el proceso de explicación y mediación. Comprendiendo que el hecho de mover los agentes comunicacionales puede ser próspero para nuestra intencionalidad, provocando que los receptores se conviertan en emisores y que el flujo de conocimiento no solo se mantenga sobre la

discusión, sino, que aumenta, decrece, se intensifique por medio del cambio de emisor a voluntad dentro de un espacio que se ha generado como ideal.

Los resultados de ambos talleres fueron positivos, definitivamente, el centro de la actividad fue la elaboración de la estructura definiendo un espacio abierto para conversar y contar sus experiencias fue el punto cumbre, permitiendo a los participantes involucrarse mediante la elaboración de un producto individual y colectivo; además, les permitió reaccionar afirmativamente a los resultados generales. A pesar de manejar grupos de 20 a 50 personas, el hecho de realizar una actividad individual y reflexionar sobre sus conocimientos previos y recientemente adquiridos, crearon un espacio donde los participantes se pudieron involucrar y envolver en los contenidos que plantean los talleristas junto a los objetos del museo.

Esto sin duda, es lo que la museología social busca resolver; se ha considerado que los programas que se realizan en los museos tienden a ser generales y se conciben desde la tradición museística de un emisor de información en una posición de poder y control del conocimiento, lo que se ha buscado mermar o diluir con las actividades lúdicas interactivas propuestas con un contenido traducido a un lenguaje simple. Podemos plantearlo como la acción de traducir el contenido investigativo-académico que precisa una comprensión compleja a contenidos más simples. Como decía Gimeno (2008): “Esta no es una llamada a la frivolidad y abandonar el rigor en el pensamiento; es por el contrario un recordatorio de que si queremos realmente jugar el papel que podríamos (y deberíamos) en la construcción del mundo contemporáneo deberíamos responsablemente distribuir nuestro conocimiento de manera distinta, no limitándonos al pequeño mundo académico” (*óp. cit.* p. 248). Así, encontramos una tarea importante en la elaboración de una narración que se pueda comprender desde diferentes públicos, considerando según sus rangos etarios y los conocimientos que pueden aportar entre ellos.

Por otra parte, la reflexión al elaborar un objeto, como puede ser una decoración corporal o un bordado (existiendo infinitas probabilidades de aplicación), permiten al participante conocer el proceso que antes se realizaba, el esfuerzo, conocimiento y empleo de técnica que estas actividades requerían y requieren. Todo esto, revisado a

manera de juego, medios visuales y productos digitales, permite al individuo reconocerse en el pasado y el presente por medio del patrimonio descrito y observado, activando memorias y construyendo recuerdos de la actividad y el espacio, en este caso el museo.

## **6.2. Arqueología de la Muerte. Reflexiones en Torno a Prácticas Memorales**

Para diferentes sociedades, el tema de la muerte ha sido considerado imprescindible, pues, comunica la relación de las personas con los que se han ido. Muchos de los elementos que conforman los espacios funerarios representan quién fue esta persona y permiten a los arqueólogos describir su vida y diferentes procesos tecnológicos, sociales y económicos.

El estudio de las prácticas funerarias del pasado, se ha conocido como arqueología de la muerte, que, a motivo del *Día de los difuntos*<sup>46</sup>, se insertó en el marco de actividades del museo. Para esto, se utilizó dos formatos de divulgación, oral y escrita sobre prácticas funerarias del Ecuador en colaboración con Paula Torres Peña, para una exposición temporal del MAW llamada “Arqueología de la Muerte. Prácticas funerarias del pasado”. Sin embargo, y pese a las condiciones propias de la pandemia, la exhibición se convirtió en una revisión webinar<sup>47</sup> del tema y la publicación de un documento de divulgación<sup>48</sup>.

A continuación, se narrará los métodos utilizados y el desarrollo del proceso de creación de contenidos. Pues, para la correcta elaboración de la propuesta, se realizó una preselección de temas, objetos y vinculación con el entorno social y fenómeno de la pandemia por la que se estaba atravesando durante el año 2020. En primer lugar, partimos de una idea, coherente al tema del Día de los difuntos, en el que se aglutinan realidades alternas pues, debido a la pandemia por el COVID-19, para el 30 de octubre del 2020 se presentaban cerca de 12.632 muertos (decesos posibles y confirmados) en territorio ecuatoriano<sup>49</sup> y 1.181.075 a nivel global<sup>50</sup>. La idea, tenía que ser gestada desde

---

<sup>46</sup> Celebración de Ecuador para el 2 de noviembre.

<sup>47</sup> Activo en la página oficial Museo Weilbauer (Facebook): <https://fb.watch/4gDSNqDdR5/>

<sup>48</sup> (Torres y Calle, 2020. Archivado en: <https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDhLIR2DCJ6vaSrY>).

<sup>49</sup> (Universo, 2020).

<sup>50</sup> (CNN, 2020).

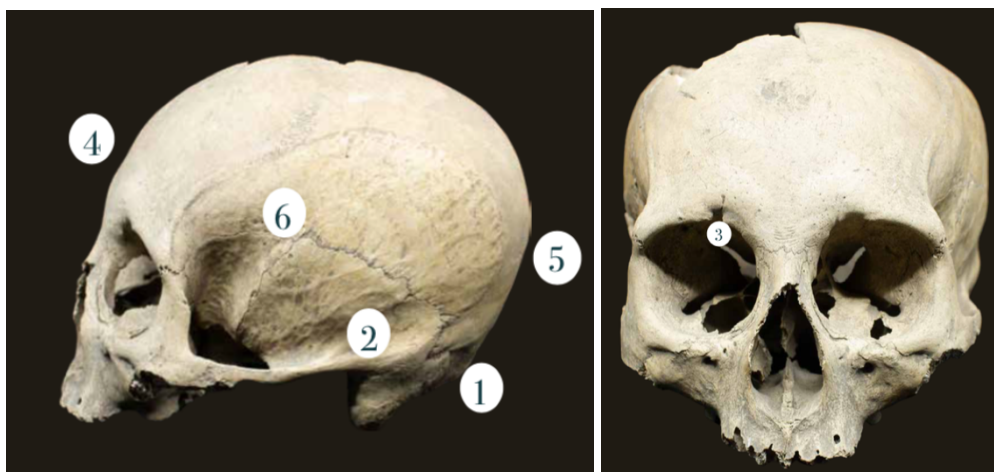
los conocimientos de la arqueología, pero, así mismo, tratado con la consideración del caso en una época sensible para los familiares de los fallecidos. Es por esto que, realizamos un webinar de exhibición temporal, y así, procurar transmitir conocimiento durante la mediación de las investigadoras a través de una transmisión continua y grabada.

### **6.2.1. Contenido**

La selección de los temas, se centró en entender: primero, qué espacio de la arqueología estudia la muerte; segundo, cómo los métodos de la antropología física han sido usados como metodología para explicar diferentes fenómenos sociales alrededor del evento natural de la muerte, y, que atravesado por un conjunto de prácticas se convertía en un hecho social y memorial; tercero, la descripción de espacios funerarios de gran interés científico en América, Asia, Europa; finalmente, desarrollamos cuáles espacios funerarios y prácticas más comunes encontramos extendidas a gran escala dentro del actual territorio de Ecuador.

Para ilustrar esto, Torres (en Torres y Calle, 2020, pp.10-11) realizó la revisión de los elementos morfológicos del cráneo (fig. 30) que se encuentra en la muestra permanente del MAW, el mismo que carecía de contexto e identificación hasta ese momento.

*Ilustración 14. Vista lateral izquierda y frontal de cráneo..*



*Fuente: Colección Weillbauer, Cod. IM4-489-87. Detalle de los números: [1] la apófisis mastoideas prominente; [2] Apófisis cigomática del hueso*

*temporal; [3] Borde supra-orbital grueso y rectangular, forma de las órbitas cuadradas. [4] El hueso frontal es bajo e inclinado. [5] La cresta con abultamiento y prominente. “Los rasgos descritos anteriormente sugieren que el individuo es posiblemente masculino. En cuanto a la edad, el orificio ubicado entre los huesos frontal y parietal derecho e izquierdo imposibilita examinar todas [6] las suturas craneales y así obtener una estimación de edad con mayor índice de certeza. Sin embargo, ya que la mayoría de suturas se encuentran todavía abiertas es posible que el individuo tuviera una edad aproximada de 30 años edad, sin poder establecer un cierre de rango de edad”. [Tomado de Torres y Calle, 2020, p.10]. Fotografía: Mauricio Velastegui.*

Una vez localizados los rasgos morfológicos del cráneo, se reconoció preliminarmente al individuo como masculino y de una edad sobre los 30 años (*ibid*).

Para continuar los espacios de análisis se hizo la revisión de diferentes sitios funerarios alrededor del mundo, conociendo nociones generales de estas sociedades a partir de los contextos funerarios con algunas de sus prácticas más relevantes que acompañaban a los individuos en vida y después de la misma. Los elementos mencionados fueron recintos funerarios de gran magnitud que incluían enterramientos individuales, colectivos, sacrificios humanos, momificación, ajuares sencillos y ajuares insólitos. Entre estos, se mencionó al Señor de Sipán, personaje de filiación mochica (Perú), la Dama del Cao (Perú), el Rey Pacal (México) y la Reina Roja (México). Los anteriormente mencionados formaban parte de diferentes rituales alrededor de la muerte, prácticas sacrificiales, incluso en torno a la honra y alimento a los dioses y muertos, sobre esto, en la actual ciudad de México, antigua ciudad de Tenochtitlan se han encontrado los conocidos como *Tzompantlis* o muros elaborados con cráneos humanos.

En otros espacios del mundo, también encontramos diferentes prácticas asociadas a su conocimiento tecnológico y el gran poder adquisitivo que tuvieron los individuos poderosos del pasado. Es el caso de China, donde las tumbas reales de la dinastía Shang mantienen objetos de jade, bronce, marfil, hueso y sacrificios de humanos y animales, incluyendo carruajes con sus animales intactos (*ibid*, p.15).

Ciertas zonas de Europa, durante la Edad de Bronce, mantuvieron la práctica estructural lítica para elaborar tumbas se convirtió en un evento extendido, como los dólmenes que incluso fueron reocupadas por nuevos individuos con el paso del tiempo (*ibid.*, 16).

Pero sin duda, las prácticas de manipular los restos se extendieron en diferentes espacios alrededor del mundo, algunos para reubicar a los muertos y otros para la preservación artificial de los restos (momificación), como es bien conocido en los espacios egipcios; sin embargo, también se ha encontrado su presencia en lugares más antiguos, como Sudamérica hace más de 8000 años (Chinchorro) (ibid., 17).

Para el territorio conocido en la actualidad como Ecuador, hicimos el mismo ejercicio, abordando el tema de patrones funerarios en términos generales; en primer lugar, centrándonos en localizar patrones y tipos específicos de entierros o prácticas funerarias que se repiten en diversos espacios funerarios. De esta manera, localizamos que, en el Ecuador hay múltiples sitios de enterramientos con sus características particulares, posturas mixtas, colocación del individuo, ubicación de los objetos de ajuar acorde a la industria tecnológica de cada sociedad.

Estos conocimientos, profundizados en el texto antes mencionado, son algunas de las contribuciones a la literatura académica que han brindado científicos para el conocimiento de diferentes tipos de entierros, contextos y estructuras. Lo que permitió conocer además detalles más profundos de la vida de estos habitantes, dieta, actividad física y bélica; espacios que ocupaban en su sociedad con respecto a su edad, género y condiciones biológicas.

### ***6.2.2. Adaptación y Divulgación***

Sin duda, este tipo de contenidos no ha sido presentado bajo formato de divulgación para el territorio del Ecuador. Pues, se siguen realizando labores de investigación sobre muchos de los espacios con restos óseos encontrados, varios de estos han quedado recopilados brevemente en informes, otros en publicaciones y algunos en tesis. Justamente, el mayor problema para recopilar la información de los sitios arqueológicos fue el espacio de registro no accesible durante el periodo de pandemia, el cual reducía la procuración de archivos e ingresar a espacios de resguardo de informes y tesis.

La deuda con convertir este contenido en divulgativo era imperante, medido bajo la intención de lo necesario que es, el presentar una propuesta que menciona a breves

rasgos los espacios funerarios del pasado. Para esto, primero, elaboramos un documento de divulgación con formato de revista, para la lectura y reconocimiento de imágenes, en un lenguaje que incluía gráficos y texto, alcanzable al inmediato entendimiento. La diagramación de la revista se realizó previo a la exhibición, y, durante la misma, se la divulgó mediante los canales de redes sociales del museo.

El otro espacio, el oral, correspondió a la creación de un webinar en Facebook live, por la red del museo. Un Webinar es entendido como un espacio virtual de uso del sistema de videoconferencia al momento en un portal o plataforma<sup>51</sup> en línea; que comprende el uso del formato “seminar” antecedido de la palabra “web” (*parafraseando a Gupta y Sengupta, 2021, p. 2*). De esta manera, la motivación de incluir este tipo de eventos online en agendas investigativas o educativas, permite desarrollar cierto tipo de información usando métodos tecnológicos para el aprovechamiento dinámico de transmisión de conocimiento.

La integración del uso de redes sociales en museografía crea varias ventajas y conflictos por la naturaleza indirecta de las redes sociales. Los proyectos que se han brindado en instituciones por ámbitos virtuales han sido abordados como un espacio promocional, “cuyo objetivo consiste en redirigir a los visitantes virtuales al museo físico” (Del Río Castro, 2011, p. 113). Y que por supuesto, representa un paradigma en la forma de acercarse a cierto público, en este caso a los mayores usuarios de esta red social, usuarios mayores de 13 años<sup>52</sup>. Frente a la pandemia del COVID-19, los museos entraron en crisis, pues debieron cerrar sus visitas físicas, lo que creó un espacio irregular de atención a los visitantes o interesados en los tópicos planteados. Así, comenzaron nuevas categorías de redes de comunicación, de pronto, como mencionamos antes, el uso de redes sociales, cambió del entorno promocional al educativo, cambiando y fusionando las herramientas que habían mantenido una forma de uso hasta el momento. La UNESCO corroboró que el momento de la pandemia, “el 90% de los aproximadamente 60 000 museos que existen en el mundo han cerrado total

---

<sup>51</sup> Durante la realización de esta tesis y según Gupta y Sengupta (2021), las plataformas más utilizadas para este formato son Zoom, Google Hangouts and Meet, TeamLink, Webex, Go ToMeeting

<sup>52</sup> De acuerdo a las normas de Facebook, la edad mínima para la creación de un usuario es de 13 años. La infracción de esta normativa, conlleva la eliminación de perfiles reportados (revisado en [https://www.facebook.com/help/157793540954833/?helpref=search&query=menor%20de%20edad&search\\_session\\_id=1de9a5bdafe0beb29739db5824ebc78b&sr=1](https://www.facebook.com/help/157793540954833/?helpref=search&query=menor%20de%20edad&search_session_id=1de9a5bdafe0beb29739db5824ebc78b&sr=1))

o parcialmente debido a la COVID-19” (Delgado Pacheco, 2020, p. 287), pero, las instituciones que optaron por albergar su material museográfico, educativo y colecciones al espacio virtual aumentaron en gran medida sus visitas virtuales, como es el caso del Museo del Prado, donde para marzo del 2020 sus visitas aumentaron 258% al mes anterior en jornadas presenciales (Museo del Prado, 2020). Convirtiendo al museo en un espacio de investigación, divulgación y educación virtual, esta última, imprescindible en la vida de confinamiento por la pandemia.

El manejo de las redes sociales además tiene un condicionante para su extensión de acogida, es decir, la limitación de los públicos puede depender de varios factores, la continua comunicación de los eventos que se realizarán a manera periódica y por diferentes canales. Esto, estuvo a cargo del Museo y su equipo de comunicación, creando publicaciones de Facebook, whatsapp, correo electrónico personal e institucional anunciando la fecha, tema y ponentes para la adecuada expresión de lo que verían y cuándo lo verían.

De acuerdo al espacio, la presentación abarcó varios momentos que involucraron diapositivas con mínimo texto y con gran influjo de imágenes para ilustrar nuestro desarrollo teórico. Sin duda, el crear un video en directo en Facebook segmenta las intervenciones del público y puede mantener las interacciones para un momento concreto. Lo que produce un manejo de tiempo y contenidos fijo y preciso. A diferencia de los espacios de divulgación anteriormente mencionados, donde la creación fue colectiva, este espacio mantuvo dos lecturas distintas de un mismo tema, resolviendo temas teóricos y profundizando incógnitas al final de la discusión. De esta manera, también se genera expectativa al atender a los públicos y mencionar que sus incógnitas serán atendidas al final, lo que permite que los interesados en el tema asistan a toda la charla y puedan mantenerse participando y escuchando.

El reconocimiento óseo durante la transmisión nos permitió junto al público observar los detalles de la lectura morfológica del cráneo de la colección del museo. Mientras, el reconocimiento de los espacios funerarios constituyó un momento de creación de incógnitas y preguntas. Proponiendo una pregunta a esta discusión, ¿el contenido no es claro o el interés por estos temas establece nuevas interrogantes?,

resolviendo que, las preguntas pueden tener naturalezas directas o indirectas, y de acuerdo a la naturaleza de las preguntas puede analizarse si se entendió y busca información adicional. Una de las preguntas que se dieron durante la charla, fue: *en este caso, ¿cuáles son los indicadores más importantes que se toman en cuenta al momento de analizar los restos óseos para interpretar la vida cotidiana de estas personas? las prácticas funerarias también formarían parte de su cotidianidad*, la misma que nos adviene al cuestionamiento y a la necesidad de información requerida del receptor. Sin embargo, por encontrarnos con un documento abierto al público que complementa la charla con los mismos gráficos y la misma información, los usuarios pueden resolver sus preguntas antes, durante y después de la intervención oral de los investigadores.

Probablemente la reflexión por este tipo de canal casi unidireccional (webinar) no se alimenta del todo de la participación y se remite a comentarios y aportes puntuales de los que están presenciando el evento en línea o lo revisan a posteriori en un medio virtual. Sin embargo, al ser uno de los muchos métodos de divulgación que usan estos entornos ha sido integrado a estas propuestas, pues su finalidad tiene una índole de diálogo entre un público y profesionales que estudian contextos específicos, en este caso, el análisis óseo.

### **6.3. Representaciones Femeninas en la Arqueología, Divulgación y Mediación Crítica**

El presente capítulo narra sobre la exhibición llamada “Representaciones femeninas en la Arqueología” llevada a cabo el 11 de marzo del 2021, en donde se mantuvo nuestra metodología de Creación, adaptación y divulgación para la difusión de investigaciones realizadas ya con anterioridad en el ámbito académico y divulgativo con respecto al espacio donde se reconoce a las mujeres y su actuación en el registro arqueológico, esto, se ha sostenido en una discusión de museología crítica sobre las lecturas de roles de género modernas, estética y plasticidad cerámica. La divulgación se desarrolló vía virtual, por medio de una reunión zoom para una teleruta interactiva de la exhibición con público activo y transmitida por medio de Facebook live en la cuenta oficial del MAW.

La siguiente y última propuesta de esta tesis consiste en la creación de una revisión igualmente motivada y asumida por una fecha internacional en la agenda social, como es el día internacional de la mujer, fue creada para marzo del 2020 y esperada a ser lanzada a manera de intervención presencial, pero de acuerdo al contexto antes mencionado (pandemia del COVID-19). Se llevó a exposición virtual en Marzo del 2021, cerrando así nuestras interacciones con públicos y las dinámicas de arqueología pública tratadas durante esta tesis.

La materialidad que maneja la arqueología es inmensa; los objetos que son conseguidos en yacimientos son analizados para reconstruir parte de la vida de las personas que habitaron estos espacios en el pasado. Esta exhibición presenta figuras femeninas dentro de la colección del Museo Arqueológico Weilbauer (MAW), la selección de los objetos se realizó entendiéndolos como la representación de mujeres que habitaban en las realidades de los alfareros que las plasmaron mediante diferentes técnicas.

El propósito de esta exhibición es permitirnos realizar con el público algunas revisiones de la actividad humana en la que estas mujeres (representadas en retratos cerámicos y de metal) estaban envueltas. Todo esto, considerando sus elementos en una propuesta de mediación crítica que invite a pensar al público las relaciones que estas mujeres tenían con su entorno y dentro de la sociedad a la que pertenecían.

### **6.3.1. Contenido**

El análisis de las 21 piezas que componen esta exhibición propone la identificación de los elementos que constituyen la morfología de representaciones tridimensionales cerámicas asignadas al género femenino, observando los atributos *primarios* de las piezas (anatomía y rasgos físicos biológicos asociados a su sexualidad: caderas, pechos, cintura), además de los atributos *secundarios*<sup>53</sup> (posturas, indumentaria, parafernalia, diseños, tamaños, fabricación y cromáticas).

---

<sup>53</sup>Esta propuesta ha sido usada por Moncayo 2017 para revisar ciertos tocados y elementos de representaciones femeninas en figurinas Bahía y Tolita

Nuestro propósito es conocer los “patrones ideológicos” del individuo como un agente político y social dentro de su entorno (Ugalde, 2009). La aproximación que nos brinda este tipo de metodología a realidades del pasado será la que nos permitirá introducirnos en algunos de los imaginarios de estas sociedades sobre las actividades y presencia de las mujeres del pasado en diferentes espacios y actividades, con respecto a las representaciones de los atributos secundarios de las piezas, además de su escenificación de las mismas que nos permite conocer su relación con el ambiente y sus actividades de acuerdo a los elementos adicionales a su cuerpo.

El manejo de la iconografía ha ido tomando fuerza en los últimos 20 años, varios autores han desarrollado este abordaje iconográfico para la interpretación de objetos cerámicos y líticos en el Ecuador, de piezas *antropomorfas* (Di Capua, 2002; Gutiérrez Usillos, 2014, 2016, 2017; Moncayo, 2017; Patiño, 2017; Solórzano, 2010; Ugalde, 2009, 2017, 2019; Viteri, 2019; Zambrano, 2014) y *zoomorfas* (Di Capua, 2002; Gutiérrez Usillos, 1998; Quelal, 2014; Uribe, 2013); quienes han denotado la importancia de la revisión de la estética entendida como acciones culturales y pensamientos que conformaban los patrones ideológicos del pasado.

Constanza Di Capua realizó uno de los primeros usos del análisis iconográfico en el Ecuador; para el año 2002 presentó el libro *De la imagen al ícono. Estudios de arqueología e historia en el Ecuador*, donde desarrolla desde los conceptos visuales un acercamiento a eventos rituales, simbólicos y de paso, que sucedían entre sociedades del pasado como La Tolita, Jama Coaque, Chorrera, y Valdivia. De estos, caben resaltar sus análisis de las cabezas trofeos de La Tolita, situaciones jerárquicas de shamanes y animales (como el jaguar) incorporados a las representaciones en cerámica, entre otras. Sin embargo, la que más nos llamará la atención como primera exploración de nuestro interés es la de los figurines Valdivia, de los que hace una revisión sobre su composición estética ligada a rituales de paso de la pubertad a la madurez por medio de visualizar la plástica de la morfología de sus cuerpos (sus atributos primarios) para evidenciar estados de desarrollo fisiológico y gestación.

Desde la iconografía se intentó buscar atributos de los hombres y mujeres del pasado, como asegura Gutiérrez Usillos (2017), la revisión de la tercera ola de

feminismo recompuso el pensamiento de la diferenciación entre “el sexo biológico y un género psicosocial” (p.28), nombrando a algunas autoras como Garber o Butler, reconocidas por sus propuestas de revisión de roles de género, además de romper este binomio de “cuerpo/sexo” dando paso a un conjunto de reflexiones que ofrecen las actividades del presente / pasado en sociedades no occidentales. Gutiérrez Usillos incluye en su reflexión a la necesidad de observar otro tipo de realidades no occidentales como los Incas, la antigua Grecia, Norteamérica, Filipinas o la milenaria China, en donde la representación de los géneros dista de la binariedad moderna, incluyendo otras conformaciones genéricas, roles aceptados y propios de dichas sociedades (ibid, p.27-107). Esta noción de género psicosocial es la que nos deriva a una naturaleza polisémica del símbolo y los posibles significantes a los que se adscribe un objeto. Siendo la interacción entre sus elementos la forma más objetiva de llegar a una interpretación de las formas de pensamiento antiguas, que no precisamente corresponden a las nuestras.

Los elementos conformantes de los objetos, por medio de la mediación crítica motivan a crear esta propuesta, quitándonos los lentes que nos brinda la sociedad [entendida como] moderna y permitiéndonos añadir diferentes perspectivas a las acciones y roles de los individuos representados, observando: actividades, indumentaria, posturas de los elementos que conforman una representación humana “femenina” del pasado.

Nuestra exhibición está conformada por objetos arqueológicos cerámicos y metalúrgicos de Valdivia, Jama Coaque y La Tolita pertenecientes a la colección Weilbauer; optando por una presentación en dos partes: 1. *Según sus posturas, ornamentos, formas*; y 2. *Según sus rostros representados*.

Las piezas de esta sección han sido seleccionadas para invitar al público a reflexionar sobre las actividades que las mujeres realizaban y por qué estas fueron representadas con ciertas posturas, ornamentos o formas de relacionarse entre las personas y el medio, pensando en la perspectiva de la mujer en el pasado con respecto a lo que podemos percibir de las piezas; entendiendo que nuestra realidad no es única y que nuestros antepasados pudieron tener otras formas de pensamiento y de integración de roles de género.

Además de la revisión morfológica de piezas arqueológicas según el contenido de sus elementos, esta exposición propone hacer una segunda revisión, un poco más integradora con la estética de los rostros, el observar cómo los rostros de las mujeres eran personificados también nos invita a apartarnos del estereotipo de belleza actual y conocer cuáles eran algunas de las características de las mujeres de esa época, que como mencionamos antes, eran sujetos importantes en la vida de estas sociedades.

Siguiendo con la propuesta de la revisión de los elementos que componen las piezas, revisaremos a los objetos en cuanto a sus atributos, sin embargo, esta parte de la propuesta consiste en la postura reflexiva del visitante y el observar rasgos que se asocian con la actitud que se representa en las actividades de las mujeres plasmadas en cerámica y metal. Al momento de escenificar a un personaje también es importante representar sus expresiones; y en nuestra lectura, no solo observaremos los atributos del objeto, sino la manera de representar a la persona.

### **6.3.2. Adaptación y Divulgación**

Este abordaje es una de las múltiples posibilidades de cómo la iconografía nos permite entender a los objetos configurados como espacios de comunicación (Di Capua, 2002; Gutiérrez Usillos, 2011, 2016, 2017; Moncayo, 2017; Ugalde, 2016; Ugalde y Benavides, 2019). Como hemos dicho antes, la revisión de los elementos que conforman a las piezas arqueológicas nos ayuda a mirar desde diferentes perspectivas las formas en que las mujeres fueron retratadas en el pasado.

La iconografía utilizada para el análisis de arte y derivado al arte precolombino, en imágenes en 2D, y posteriormente en objetos 3D ha contribuido a observar diferentes actividades realizadas por distintos géneros desde la materialidad prehispánica, desligando a la mujer a de un protagonismo reducido a su capacidad reproductiva y sexualidad en su grupo, como es el caso de la representación de shamanas, sacerdotisas o guerreras (mujeres que asumen posiciones de poder y status social elevado en estas sociedades). Así, “se llegó a proponer nuevas teorías para la explicación de su participación en la historia y del concepto de desigualdad y cambio social.” (Falcó, 2003, p.32). El ingreso de la mujer en la política como actor es una propuesta de

“repensar lo político desde otras perspectivas, o lo que es lo mismo, una historia política renovada, supone incorporar a ella a las mujeres en calidad de actores reales.” (ibid., p.111).

Un personaje que ha sido mencionado en los anteriores acápite es la sacerdotisa guerrera “La Dama del Cao” en la costa norte de Perú, es un ejemplo próximo a las realidades geográficas que plantea la exhibición; esta mujer del pasado tuvo un rol bélico en la guerra ritual Mochica<sup>54</sup>, una de las distintas actividades que posiblemente realizaba la mujer en el pasado, además de sacerdotisa, partera, curandera y guerrera. (Alvarado, 2015; Bray, 2007; Castillo, 2006). Lo que nos permite observar la conexión de la mujer entre el mundo sagrado y el terrenal, espacios que formaban parte importante de las sociedades del pasado.

La lectura que históricamente se ha brindado a la representación de la mujer del pasado ha sido casi una oda a la capacidad reproductiva, observando que sus sociedades partían de un sistema agrícola incipiente que dependía de la fertilidad, pero, este probablemente [así como en nuestros tiempos] es solo uno de los espacios que las mujeres ocuparon. Esta vez, se ha recurrido a la revisión iconográfica para observar los distintos roles y actividades, desde la agencia política de las mujeres escenificadas en representaciones en cerámica y metal. El cómo se las representaba fue importante, por que participaron en una agenda política y ritual de sus sociedades.

Los elementos en los que descompusimos a las piezas nos han permitido observar a los objetos como transmisores de mensajes codificados del pasado, de cómo vieron el mundo y cómo observaban a sus personajes, si estaban ataviados o no. La propuesta de la mediación crítica nos refiere a preguntarnos ¿Qué tan trascendental es la actividad de cuidado y juego que la representaron sentada sobre una silla sonriendo y sosteniendo un infante? Se nos abren infinitas posibilidades de lecturas a partir de la iconografía en el análisis de piezas de museos, que nos invita desde la visualización a observar distintas actividades, figuras y espacios de acción de personajes del pasado.

---

<sup>54</sup> Este ha sido un tema recorrido desde la etnohistoria y análisis multidisciplinarios, pues su momia y el ajuar preservado, permitió reconstruir su vida como una mujer de posición política importante, incluida dentro de los cuatro personajes importantes de la iconografía mochica. (Donnan y Castillo, 1994).

Como observamos antes, la actividad descriptiva alrededor de los objetos es indispensable, en este caso del uso de la iconografía como metodología para crear discursos desde los elementos morfo-estéticos de las piezas arqueológicas. En este caso, los conocimientos y las descripciones pueden ser muy técnicos en la interpretación arqueológica, por lo que, la propuesta de este acápite se encuentra en la combinación de la perspectiva iconográfica por una mediadora o mediador junto a la lectura visual de rasgos inmediatos de los participantes durante una teleruta virtual.

Esta perspectiva donde el protagonismo es direccionado a la dinámica participativa de visitantes y la perspectiva individual y colectiva, lo llamamos museología crítica (Aldana, 2018; Alonso, 2011; Crespo, 2006), en un espacio donde se generan “conexiones para abrir la reflexión y debate a partir de aquellos elementos con historia, reflejo de la sociedad que fue y, por ende, clave para la construcción de su futuro” (Aldana, 2018, p.30).

La presente mediación de nuestra exhibición, ha intentado enfocarse en un espacio donde la interpretación forma parte de una práctica constructivista colectiva, contrastando al pensamiento moderno con “lo que podemos ver” vs “lo que compone al objeto” para replantearnos el rol de la mujer en la antigüedad.

La teleruta virtual se realizó con el uso, al igual que en el capítulo 6, de imágenes interactivas, para aproximarnos bajo nuestra voluntad a los elementos que narramos y describimos en conjunto. Así mismo, se utilizó como recurso la imagen interactiva (Anexo 3).

La discusión se desarrolló alrededor de la figura participativa de la mujer en diferentes espacios del pasado y del presente. Este es el primer postulado que abordaremos, pues, la vinculación del público durante el abordaje de la temática con las mujeres del presente es inevitable. Nos ayuda a construir un cuerpo expositivo bilateral en donde la persona que visita la ruta expositiva, puede 1. Conocer detalles de las piezas y 2. Pensar en las múltiples posibilidades de inserción del género femenino en sociedades del pasado. Construye nexos objetivos y subjetivos con una temática que se

ha ido apoyando en críticas políticas sobre roles, espacios y vulneraciones de derechos actualmente.

Partiendo de esta intencionalidad de narrar los detalles de los objetos, podemos dirigir nuestra lectura a los tópicos propuestos por la investigación previa. Pero, el enlace de los cuerpos y la lectura de los gestos y emociones de los individuos es la que nos permite construir espacios distintos en la lectura de piezas arqueológicas, espacios comunes donde las personas interesadas por el pasado se identifican o empatizan con objetos inanimados.

Y sin duda, la criticidad de este apartado es la parte sustancial de la exhibición, pues, la mediadora, en este caso, la autora de esta tesis, es la que crea un vínculo e invita a pensar a los participantes en la construcción de nexos entre posturas políticas y afectivas. ¿A qué nos referimos con posturas políticas?, nosotros como sujetos sociales, tenemos una carga de subjetividades, los vínculos afectivos son inmediatos y absolutamente tempranos, el espacio afectivo es innegable en las relaciones primarias de las madres hacia los niños. Pero, los espacios de construcción de relaciones y acciones cambian, los modelos sociales en las actividades varían de acuerdo a la organización social y distribución de roles en las comunidades. Partiendo de esto, de varios modos de producción que narran las actividades de producción vinculadas a géneros, o las actividades de poder anexadas a categorías específicas. La primera narración es leer qué nos dicen los objetos sobre los roles, narrar espacios como la maternidad, el poder, la religiosidad, el parto, sacerdocio y ritualidad.

Si bien la historia de los objetos nos permite evidenciar que los personajes representados mediante la cerámica y metal poseen *posturas, expresiones y parafernalia específica sobre su cuerpo*. Aquí, mencionamos evidentemente que esta es una puerta hacia diferentes investigaciones que se han hecho previamente sobre representaciones de vestimenta, ritualidad, poder, guerra y religiosidad. El cuestionar en conjunto la forma en la que los individuos posan, sostienen objetos en sus manos, levantan sus brazos o están sentados, narra los diferentes sentidos de representaciones y elaboraciones plásticas de sus realidades.

La impresión más subjetiva sin duda es la forma en la que estos objetos que configuran la posición y su rol, se vinculan con sus expresiones. Nos llama la atención el pensar, cómo estos personajes son representados durante la actividad, esto propondrá preguntas e invitará a las personas a pensar sobre las personas representadas y no solamente observándolos como objetos.

Cuestionar los diferentes *espacios de acción femenina*, se convierte en una especie de juego de creación colectiva, el pensar en ¿por qué todos estos personajes que hemos presentado son femeninos?, si consideramos que la lectura de femenino primordialmente se da desde la perspectiva biológica-anatómica, nos invita a pensar en porqué, los alfareros Valdivia elaboraron representaciones de diferentes espacios de la vida femenina, en donde se involucraron infantes, púberes, adolescentes y adultos. No todas las representaciones tenían las características físico-anatómicas femeninas directas, sino que, los espacios de lectura de los personajes muy ataviados se han vinculado a roles más bien masculinos. Pero, los espacios de acción femenina en el pasado y presente son leídos desde cierta predisposición moderna, que no es la misma cosmovisión ni manera de pensar que la ontología occidental moderna, ubicada en un sistema económico, político y social actual.

Los *gestos, los afectos y la emocionalidad* es una revisión más reciente, algo construido desde perspectivas ontológicas contemporáneas como el sentipensar (Escobar, 2014), el entender las lógicas relacionales que han sido abordadas en algunos casos en las relaciones que se representan entre distintos personajes, en relaciones que se pueden discernir en diferentes ámbitos, en aspectos de familia, pasionales, amistades, laborales, entre otras, incluyendo personajes no humanos y la tierra. El cómo las afectividades, los gestos y las emociones varían de acuerdo a los entornos en donde los individuos actúan y nos permiten observar las múltiples probabilidades de accionar, sentir y vivir de las personas relacionándose entre ellos en sentidos paralelos, complementarios, pares, hieráticos y probablemente existan otros espacios de interacción humana no pensados aún. Estos diálogos marcan un cruce hacia discusiones que desvelan otro tipo de realidades y marcos de acción de las colectividades, como la exposición “Traidoras de la patria” (Chile, Museo de la Solidaridad Salvador Allende)

en donde Berger revisa “prácticas artísticas femeninas que cuestionan y tensionan las ideas de frontera, nación, raza, género y clase como categorías normativas inherentemente impugnables” (Bermejo y Cortés, 2019, p.60)

Existen algunos espacios de reflexiones que estos diálogos nos permiten desarrollar, que en espacios con diferentes procesos sociales pueden enmarcarse dentro de sus contextos, como son “historias de abuso, marginación y resistencia, así como la crítica al capitalismo” (ibid.). Pues, las realidades de las participantes no se pueden asumir, sin embargo, la narrativa histórica y la presencia de las mujeres ha tenido un cambio de diálogo en cuanto a su origen, etnia, realidad socioeconómica, etc., la misma que, al permitirse contribuir a una reflexión sobre representaciones de mujeres del pasado, permite construir diferentes interpretaciones colectivas de cómo podemos observar a los personajes representados en el pasado, así como sus acciones y espacios.

Los abordajes, antes mencionados permiten construir varias líneas ejes de mediación crítica, revitalizando al museo “como espacio abierto y crítico para el público, teniendo como premisa la comunicación junto a la participación ciudadana” (Aldana, 2018, p.30) por medio de un ejercicio de interpretación en donde el pensamiento vincula a las personas a plantearse respuestas propias y reflexiones a partir de los conocimientos presentados desde las investigaciones previas.

El museo en la modernidad va cambiando el sentido de atracción que generaba tradicionalmente, lo que ahora no tiene presencia significativa en espacios de presupuesto público, “en Estados Unidos, por ejemplo, la taquilla no alcanza para solventar las necesidades del museo, con lo cual todo espacio resulta alquilable” (ibid.) desquebrajando el acceso a recursos y precarizando los productos ofertados en dichos espacios; en Latinoamérica, la falta de disponibilidad presupuestaria por parte de los gobiernos, o la inexistencia de voluntad política para solventar los museos, pareciera una parte constituyente de nuestra historia” (ibid.).

## Capítulo 7. Conclusiones

La arqueología pública es entendida como un término originado en la década de los 70's, refiriéndose a la acción científica pública de esta disciplina; esta, permite la creación de efectos positivos sobre las poblaciones en las que el desarrollo de conocimiento persuade a mantener una agenda comunitaria y colaborativa con un propósito de construcción de espacios de educación no formal y aprendizaje colectivo.

Durante esta tesis hemos buscado hacer un grupo de propuestas experimentales sobre algunos de los espacios de acción de la arqueología pública en un museo, a manera de ejemplo y aproximación a diferentes temáticas, públicos y reflexiones bajo uso de una metodología basada en un enfoque de museología social. Planteando inicialmente cómo lograr que la ciencia llegue al público, sin duda, la estandarización del proceso permitió que el sistema Creación, Adaptación y Divulgación, pueda replicarse múltiples veces y permitarnos así elaborar diferentes exhibiciones en un rango de tiempo cerrado, metódicamente elaborado y vinculativo con comunidades de grupos etarios infantiles y juveniles.

Los conceptos básicos que manejamos partieron de la creación de una investigación profunda sobre un tema de interés y que invita además a la visita del museo. Elaborando así vínculos museológicos amplios y sintetizados para que el conocimiento científico se difunde en diversos espacios como familia, escuela, colegio, universidad y atiende a los espacios de búsqueda, lectura y conocimiento de dichas edades. Los estudios de públicos nos han permitido conocer qué elementos las familias buscan al momento de participar en entornos de aprendizaje con sus hijos, pero sin duda, la oferta variada de tópicos y actividades es más llamativa al momento de contrastar los conocimientos de los visitantes, pues, la práctica colaborativa viene de la mano de tres momentos de conocimiento: el antes, durante y después; planteando al visitante una contraposición entre lo que conocía, lo que se le presenta y los resultados luego de conocer lo que los demás piensan.

Durante el capítulo 5 narramos la necesidad de que los espacios museísticos creen lugares de atención para el público de infancia primaria, pues, los museos han

sido diseñados para la elaboración de muestras formales sobre las colecciones que albergan. Todas estas piezas cargan contenidos e interpretaciones teóricas que no son accesibles para los públicos infantiles y juveniles, no precisamente debido a la falta de interés de estos, sino, a la falta de comprensión del lenguaje y el método científico que comprende corroborar hipótesis de interpretaciones de múltiples sentidos que cargan estos objetos y los elementos que los componen. La primera premisa que realizamos fue esa, crear un sistema divulgativo para que los espacios de educación no formal se integren al MAW, un sistema sujeto a cambios, pero que contempla necesidades no atendidas y crea programas de divulgación activa a diferentes participantes.

Las temáticas pueden ser infinitas, pues, los tópicos abordados por investigadores ecuatorianos y ecuatorianistas son ilimitados, a lo largo del tiempo los resultados de investigaciones han quedado en informes, tesis de grado o posgrado, artículos científicos o libros. Son pocos los espacios que se han encargado de hacer entregas divulgativas abiertas a diferentes públicos; lo que nos permite además reconfigurar nuestro método, pues, los alcances de adaptación pueden cambiar, tanto en lenguaje y recursos. La adaptación y divulgación ha estado unida en el mismo acápite, pues, durante esta tesis, han estado intersecadas y condicionadas la una junto a la otra.

Pero, durante el proceso, hemos atendido a procesos de divulgación científica empáticos (Capítulos 5 y 6) y contemporáneos con prácticas modernas y tradicionales (Capítulo 6). Que nos han permitido acercarnos a los públicos propuestos en los dos rangos de edades planteados, de 4 a 8 años y de 8 a 16 años, pero que, además, ha sido abierto al público en general. Atendiendo y discutiendo los procesos de divulgación de la ciencia y por qué las colecciones de los museos tienen un componente material denso en el valor patrimonial nacional, pero en ciertas ocasiones carentes de contexto; observando también que el contexto y la descripción no es el único espacio a desarrollar en los objetos, pues, existen otros espacios específicos y particulares que nos vinculan a la materialidad y crean vínculos y lecturas desde la arqueología.

Los recursos son tan importantes para la lectura como la construcción de estos contenidos investigados por un especialista, pues, la actividad de adaptación tiene su éxito en la lectura del público al que se quiere comunicar un mensaje, lo que expresa un

esfuerzo adicional comunicacional, y tal vez antropológico; al definir la forma en la que se expresa un contenido para que sea adecuadamente receptado. Por lo que, nosotros durante esta tesis hemos visto la necesidad de involucrar al público en las dinámicas y lecturas de los elementos del pasado que narran una historia, un guion museológico

El vínculo cognitivo es variable, pues intentamos hacer participar a un infante temprano en el conocimiento, la solución que dimos fue lo simple, reducir a lo más sencillo el proceso de aprendizaje, por medio de ilustraciones y narraciones sencillas; finalmente, la lectura del cuento infantil es una mediación, en donde el guía es el acompañante que lee el cuento. En públicos mayores, el contenido no requirió tanto cambio, pero sí ser sometido a la introducción de múltiples imágenes que ilustraban el contenido y que además invitaban a los participantes a generar cuestionamientos e involucrarse en la interpretación de elementos o recordar conocimientos antes adquiridos en escuelas o vivencias.

Este, probablemente sea el espacio más común y profundo de la museología social, en donde los espacios de museos se convierten en sistemas que se alimentan de los públicos, interpretaciones y vivencias. Y además los objetos no son solamente materialidad museal, sino que vinculan a los individuos con su presente y el pasado colectivo; o lo que podría ser llamado, el manejo del patrimonio creando otras lecturas del mismo. Pues, el patrimonio es algo que nos pertenece a todos, pero ¿cuándo sentimos que realmente nos pertenece?; el conocimiento existe históricamente en un mundo con limitaciones, espaciales, cognitivas, relacionales, económicas, políticas, etc.

La mediación como recurso ha acogido una lectura de cómo los museos abren espacios de actividades críticas e inclusivas hacia diferentes tópicos y narrativas de los objetos. Al encontrarnos en un contexto de pandemia, hemos podido acceder mediante espacios virtuales, para, desde casa, convertir al museo en un espacio de educación no formal con la divulgación de investigaciones, métodos y técnicas; y además a la construcción y crítica a temas tabú de las sociedades modernas, como lo hemos presentado en el desarrollo de las exhibiciones de tatuaje o roles de género (Capítulo 6), que, sin duda, integra algunos intereses de públicos. Como lo dijimos al inicio, los

tópicos a revisar sobre la materialidad son ilimitados, sobre todo, cuando se construyen nexos en comunidades, comprendiendo sus necesidades, intereses y voluntades.

Todos estos espacios, construyen al museo como un espacio de colectividad, construcción y generación de conocimiento. Las formas de divulgación pueden cambiar y tener diferentes tipos de interacción de acuerdo a las fechas conmemorativas o los momentos históricos que vivimos, pues el museo se convierte en un espacio de reunión, educación y revisión para entender el pensamiento del pasado.

## Recomendaciones

- Esta tesis ha buscado desarrollar dinámicas alrededor de tópicos específicos, que han sido interpretados de acuerdo a la realidad que el MAW atiende, contemplando al museo como institución, bajo un espacio físico específico; por ende, un territorio que está acogido en un espacio urbano y normado por premisas tradicionales de los museos. Es importante también transportar a otras realidades los tipos de adaptación de los recursos a diseñar y los espacios a utilizar, pues, no es lo mismo discutir sobre un museo comunitario, otro de barrio o uno rural, las mecánicas que puede desarrollar también son modificables y se requiere ser analizadas según un análisis independiente para el entorno.
- La creación de los recursos que hemos presentado tuvo apoyos interdisciplinarios, por lo que, es necesario reconocer la necesidad de un reforzamiento en algunas dimensiones imprescindibles para la extensión de la capacidad comunicacional y tecnológica del museo; refiriéndonos a que, queda pendiente la elaboración y diseño de múltiples programas interdisciplinarios que contribuyan a la expansión del alcance de visitas, acogida y grado de generación interés del museo.
- El esfuerzo de investigación de estas propuestas ha sido profundizar los tópicos planteados y conocer el avance de previos investigadores en dichas temáticas. Sin embargo, los alcances a largo plazo de diseños de investigación pueden tener mayores resultados con mayores presupuestos, becas de investigación e inclusiones transdisciplinarias en el museo, lo que permitiría consolidar al museo como una institución de investigación con el público y para el público, pues los espacios académicos, de acuerdo a sus edades, intereses, bagajes contribuirían significativamente al conocimiento general sobre patrimonio material e inmaterial.
- Las lógicas teóricas del estudio de objetos son muy variadas y pueden cambiar de acuerdo al enfoque y diferentes intereses de los investigadores, aportando múltiples perspectivas y motivaciones museológicas para la divulgación de conocimiento. Por lo que la aplicación de otros diseños metodológicos como actividades educativas específicas para atención a nuestros grupos no solo etarios, sino con necesidades de estimulación de capacidades como terapia de lenguaje, psicomotricidad, relaciones interpersonales, etc.

## Anexos

*Anexo 1. Tabla de materiales (cantidad y porcentaje correspondiente) de artefactos arqueológicos dentro de la colección MAW.*

MATERIAL	CANTIDAD	%
CERÁMICA	2645	70.70
LÍTICA	882	23.58
HUESO	22	0.59
CONCHA	98	2.62
METAL	87	2.33
CUERNO ANIMAL	4	0.11
MADERA	1	0.03
VARIOS	1	0.03
NO DEFINIDO	1	0.03

Elaborado por: Calle, 2021, en base a Inventario general MAW (2019).

*Anexo 2. Imágenes interactivas de piezas arqueológicas de la colección Weilbauer para la mediación virtual de "Tatuajes y decoración corporal en la arqueología":*

<b>Código:</b>	<b>Link de imagen interactiva:</b>
IM4-851-87	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204602">https://spinzam.com/shot/?idx=204602</a>
MW-2094-03	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204608">https://spinzam.com/shot/?idx=204608</a>
MW-1744-99	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204606">https://spinzam.com/shot/?idx=204606</a>
MW-371-98	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204605">https://spinzam.com/shot/?idx=204605</a>
MW-2193-08	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204609">https://spinzam.com/shot/?idx=204609</a>
IM4-373-87	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204601">https://spinzam.com/shot/?idx=204601</a>
IM4-1333-97	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204603">https://spinzam.com/shot/?idx=204603</a>
MW-365-98	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204604">https://spinzam.com/shot/?idx=204604</a>

*Anexo 3. Imágenes interactivas de piezas arqueológicas de la colección Weilbauer para la mediación virtual de "Representaciones femeninas en la Arqueología".*

<b>Código:</b>	<b>Link de imagen interactiva:</b>
MW-232-98.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265903">https://spinzam.com/shot/?idx=265903</a>
MW-766-98.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265905">https://spinzam.com/shot/?idx=265905</a>
MW-344-98.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265907">https://spinzam.com/shot/?idx=265907</a>
MW-6-97.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265923">https://spinzam.com/shot/?idx=265923</a>
MW-1118-98.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=204361">https://spinzam.com/shot/?idx=204361</a>
MW-2116-06.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265915">https://spinzam.com/shot/?idx=265915</a>
IM4-1279-87.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265927">https://spinzam.com/shot/?idx=265927</a>
IM4-1019-87	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265917">https://spinzam.com/shot/?idx=265917</a>
IM4-1281-87	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265919">https://spinzam.com/shot/?idx=265919</a>
MW-2115-06.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=266207">https://spinzam.com/shot/?idx=266207</a>
IM4-1302-87.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265920">https://spinzam.com/shot/?idx=265920</a>
MW-392-98.	<a href="https://spinzam.com/shot/?idx=265909">https://spinzam.com/shot/?idx=265909</a>

## Bibliografía

- Acad, P. (2017). Museográfica y museológica para el Museo de Sullana Jazmín Ruiz-Ávila. Tesis de grado. Universidad de Piura.
- Aldana, J. (2018). Guion museístico: una re-significación del museo. Tesis de Licenciatura. Programa de Ciencias Sociales. Universidad La Gran Colombia.
- Almansa, J. (2007). Arqueología Pública. De los modelos actuales a la sociedad. V Certamen Nacional Arquímedes de Introducción a la Investigación. Córdoba. Ministerio de Educación y Ciencia.
- Almeida, A., Tavares, P. Y Marques, J. (2012). Sistemas de comunicación por imágenes para niños autistas en el comienzo de la trayectoria: análisis y re-diseño de un sistema. En: Barbosa, H. y Quental, J. (eds), 2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Universidade de Aveiro. 1(1). pp. 198-201.
- Alonso, H. N. E. (2011). Un museo para todos: el diseño museográfico en función de los visitantes. Facultad de Estudios Superiores Aragón. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Alvarado, A. (2015). Sacerdotisas, curanderas, parteras y guerreras: Mujeres de élite en la costa norte del Perú Antiguo. Americania. Sevilla: Revista de Estudios Latinoamericanos. Nueva Época, n. 2, pp.4-38,
- Arellano, A. J. (2014). Territorios prehispánicos en las regiones interfluviales, norte de la Amazonía del Ecuador. Bulletin de l'Institut Français d'études Andines, 43(43 (1)). pp. 111–132.
- Arroyo, M., y Rivas, S. (2019). La arqueología del río Napo: noticias recientes y desafíos futuros. Revista Del Museo de La Plata, 4(2). pp.331–352.
- Ascherson, N. (2001). Public Archaeology. Public Archaeology, vol.1.
- Barrandon, J., Valdez, F., y Estevez, P. (2004). Identificación mineralógica de las fuentes del oro precolombino en la metalurgia prehispánica del Ecuador. En: Alicia Perea, Ignacio Montero y Oscar García Vuelta (eds)., Tecnología del Oro Antiguo: Europa y América. Anejos de AESPA XXXII. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de Historia, Madrid. pp. 403-416.
- Bauer, W., Bleck-Neuhaus, J., y Dombois, R. (2010). Desarrollo de proyectos de investigación. Guía para un seminario. Traducido por Ricardo Lucio. Bremen.
- Bell, R. (1965) Investigaciones arqueológicas en el sitio de El Inga, Ecuador. Casa de la Cultura Ecuatoriana. Quito.
- Bermejo, T. y Cortés G. (2019). Museos híbridos, feministas, descolonizados. CAIANA # 14. pp.56-62.
- Bialogorski, M. y Reza, M.M. (2017). Museos y visitantes: ensayos sobre estudios de público en Argentina. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ICOM Argentina.
- Braslavsky, B. (1999) El ciego en la teoría de Vigostky. En Revista Discapacidad Visual Hoy, No 7. pp.17-24.

- Bray, T. (2007). Las Dimensiones Simbólicas del Poder dentro del Imperio Inca, en González, Paola y Bray, Tamara, (eds.). *Lenguajes Visuales de los Incas*, Oxford: British Archaeological Reports.
- Bray, T., Raymond, J. S., & Burger, R. L. (2002). Archaeology of Formative Ecuador. *Journal of Field Archaeology*, 29(1/2), 228.
- Bray, T. y Echeverría, J. (2014). Al final del Imperio: el sitio arqueológico Inca-Caranqui en la Sierra Septentrional del Ecuador. *Antropología. Cuadernos de Investigación*. No.13 Quito: PUCE. pp: 127-150.
- Buitrago, J. C., Guzmán, A., & Pinilla, G. (2014). Pre-Columbian Asceticism: the Tuza-Piartal morphological expectation from its ocarina CRIA-269. *Design Frontiers: Territories, Concepts, Technologies [ICDHS 2012 - 8th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies]*. pp. 511–515. <https://doi.org/10.5151/design-icdhs-113>
- Burnham, R., y Kai-Kee, E. (2012). La enseñanza en el museo de arte. México: INBA, CONACULTA, Museo Nacional de San Carlos.
- Cabrero, F. (2017). Archaeology - 2017 - Arqueología amazónica en Ecuador Avances en una zona poco explorada. *SATHIRI: Sembrador*, 12(1). pp. 197–211.
- Calle, M. A. (2020). Tatuaje y decoración corporal en la Arqueología. Quito: MAW. Catálogo y textos, artículo de divulgación. [https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY\\_yk2chzIU](https://1drv.ms/b/s!AmsiSCcNNPBqjDfruxY_yk2chzIU)
- Carluci, M.A. (1963). Puntas de proyectil. Tipos de técnica y áreas de distribución en el Ecuador Andino. En: *Separata de Humanitas. Boletín Ecuatoriano de Antropología IV:1*. Quito: Editorial Universitaria. Pp. 5-56.
- Castillo, L. (2006). Las Señoras de San José del Moro: Rituales de mujeres de élite en la costa norte del Perú. Lima: *Revista Electrónica de Arqueología PUCP*, Vol. 1, 3.
- Castellanos, L. (2016). Estudios de públicos. Definición, áreas de aplicación y escalas. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Pp. 20-45.
- Chaparro, M. G., Borgo, M., Degele, P., y Vergara, D. (2013). Los estudios de público escolar y la comunicación de la arqueología. La Plata: *Revista del Museo de La Plata. Sección Antropología*, 13.
- Correa, M. (2012). La cultura visual al alcance de los niños con ceguera. En: Barbosa, H. y Quental, J. (eds.). *2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. Universidade de Aveiro. 1(1). pp. 299-304.
- Crespo, M. (2006). La museología crítica y los estudios de público en los museos de arte contemporáneo: caso del museo de arte contemporáneo del museo de Castilla y León, MUSAC. España: *Revista de historia del arte*, ISSN 1696-0319, N° 5, 2006, pp. 231-243.
- Criado-Boado, F. (2018). Ciencia pública y patrimonio: más allá de la ciencia normal y de la ciencia comunitaria. Andalucía: Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. *Revista PH, IAPH*, nº 95 especial 25 años, sep-dic 2018. Pp. 100-117.

Del Río Castro, J. N. (2011). Museos y redes sociales, más allá de la promoción. *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, 03(07). Pp.111–123. <https://doi.org/10.17979/redma.2011.03.07.4741>

Delgado Pacheco, S. (2020). Los retos en investigación, comunicación y educación de los museos de Lima en el marco de la COVID-19. Una discusión sobre los desafíos del futuro a partir de su situación actual y de las experiencias del MALI y el MUCEN. *Desde El Sur*, 12(1). <https://doi.org/10.21142/des-1201-2020-0017>

Di Capua (2002). *De la imagen al ícono. Estudios de arqueología e historia en el Ecuador*. Quito: Abya-Yala.

Dierking, L. D. (2018), *Engage Families, A guide to family engagement in exhibits and programs*. Boston, MA: USS Constitution Museum.

Dobres, M. A., (2000). *Technology and Social Agency: Outlining Practice Theory for Archaeology*. Malden, MA: Blackwell Publishers.

Donnan, C. y Castillo, L. (1994). Excavaciones de Tumbas de Sacerdotisas Moche en San José del Moro, Jequetepeque. En Uceda, Santiago y Mujica, Elías. ed., *Moche: propuestas y perspectivas*. Lima: Actas del Primer coloquio sobre la cultura Moche (Trujillo, 12 al 16 de Abril de 1993).

Escobar, Arturo, 2014, *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Universidad Autónoma Latinoamericana UNAULA.

Estrada, E. (1956), *Valdivia, un sitio arqueológico formativo en la costa de la Provincia del Guayas, Ecuador*.

(1961). *Nuevos elementos en la Cultura Valdivia - sus posibles contactos transpacíficos*. Guayaquil: Sub-Comité ecuatoriano de Antropología, dependiente del Instituto Panamericano de Geografía e Historia.

Evans, C. y Meggers, B. (1957) *Formative Period Cultures in the Guayas Basin, Coastal Ecuador*. Salt Lake City: *American Antiquity*, Vol. XXII, No. 3. Pp. 235-247.

(1966). *Transpacific origin of Valdivia Phase Pottery on Coastal Ecuador*. Sevilla: Actas del XXXVI° Congreso Internacional de Americanistas, España 1964, Vol. I. pp. 63-67.

(1968) *Archaeological investigations on the Río Napo, Eastern Ecuador*. Washington D.C.: *Smithsonian Contributions to Anthropology*, Vol. 6

Fahlander, F., (2008). Differences that matter. Materialities, material culture and social practice. En: H. Glorstand & L. Hedeager (eds.). *On the materiality of society and culture*. Lindome: Bricoleur Press. Pp. 127-154.

Falcó, R. (2003). *La arqueología del género: Espacios de mujeres, mujeres con espacio*. Alicante: Centro de Estudios sobre la Mujer Primera planta Aulario II.

Fiore, D. (2011). *Materialidad visual y arqueología de la imagen: perspectivas conceptuales y propuestas metodológicas desde el sur de Sudamérica*. Santiago de Chile: *Boletín Museo Chileno de Arte Precolombino*. vol.16, n.2, pp.101-119.

Flores, D., Galarza, D. y Guzmán, C. (2019). Estudio de uso de tiempo libre y consumo cultural de la comunidad universitaria de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Informe no divulgado. Quito: MAW.

Funari, P. y Carvalho, A. (2014). Inclusión en la arqueología pública brasileña: apuntes sobre prácticas colaborativas. En María Clara Rivolta ... [et al.] (eds.). *Multivocalidad y activaciones patrimoniales en arqueología: perspectivas desde Sudamérica*. Buenos Aires: FHN, Fundación de Historia Natural Félix de Azara.

Gimeno, J.C. (2008). Antropología(s) de orientación pública: asomarse unos centímetros más allá del borde, ahí donde la perspectiva se amplía ligeramente. En: Jabardo, M., Monreal, P. Y P. Palenzuela (eds.). *Antropología de orientación pública: visibilización y compromiso de la antropología*. Donostia: Ankulegi Antropologia Elkarte. Pp. 247-275.

Guillaume-Gentil, N. (2013). Cinco mil años de historia al pie de los volcanes. *Implantación, población y cronología en Ecuador*.

Guinea, M., Marcos, J. y Bouchard, J.F. *comp.* (1998). *El área septentrional andina: arqueología y etnohistoria*. Quito: Abya-Yala

Gupta, S. y Sengupta, N. (2021). *Webinar as the Future Educational Tool in Higher Education of India: A Survey-Based Study*. Technology, Knowledge and Learning.

Gurian, E. H. (2006). *Civilizing the museum: The collected writings of Elaine Heumann Gurian*. Londres y Nueva York: Routledge.

Gutiérrez Usillos, A. (1998). *Interrelación hombre-fauna en el Ecuador prehispánico*. Tesis de doctorado de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Geografía e Historia, Departamento de América II (Antropología de América).

(2011). *El Eje del Universo. Chamanes, sacerdotes en la cultura Jama Coaque del Ecuador Prehispánico*. Madrid: Ministerio de Cultura España, Ministerio de Cultura Ecuador.

(2014). *Análisis e interpretación iconográfica de las representaciones antropomorfas de la cultura Jama Coaque*. Quito: *Antropología: Cuadernos de investigación*, N° 13. Pp. 13-25.

(2016): *Así me siento. Posturas, objetos y significados del descanso en América*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

(2017). *TRANS\* Diversidad de identidades y roles de género*. Madrid: Museo de América.

Hall, M. (2001). *Social archaeology and the theatres of memory*. In: *Journal of Social Archaeology* vol 1 (1). Pp. 50-61.

- Harris, D. (1972). The origins of agriculture in the tropics. *American Scientist* 60. pp. 180–193.
- Hayde, D., Korn, R., & Counts, C. M. (2013). Progressive Museum Practice: John Dewey and Democracy. *Museums & Social Issues*, 8(1–2).
- ICOM. (2007). Estatutos ICOM. ICOM.
- ICOMOS. (2011). Illustrated Glossary on Stone Deterioration Patterns Glosario ilustrado de formas de deterioro de la piedra. *Monumentos y Sitios XV*, 1(1), 82.
- Jiménez, S., y Solbes, C. (2019). El espacio expositivo como lugar de encuentro. Los procesos de mediación en Bombas Gens Centre d'Art. *Anales De Historia Del Arte*, 29. Pp-. 341-352.
- Jones, A. (2004). Archaeometry and materiality: materials-based analysis in theory and practice. *Archaeometry* 46 (3). Pp. 327-338.
- Kalazich, F. (2015). Memory as Archaeology: An Experience of Public Archaeology in the Atacama Desert. *Public Archaeology* 14(1). Pp. 44-65.
- Kallinikos, J., Aaltonen, A., Marton, A. (2013). The ambivalent ontology of digital artifacts. *MIS Q*.37. pp. 357–370
- Lanning, E. P. (1970). Pleistocene Man in South America. *World Archaeology* 2 (1). Pp. 90-111.
- Liddle, P. (1985): *Community archaeology: a fieldworker's handbook of organization and techniques*. Leicester: Publication 61. Leicestershire museums.
- López, G. (2014). El lenguaje de las imágenes: un análisis pre-iconográfico de la cerámica precolombina del Carchi. *Antropología Cuadernos de Investigación*, 13. Pp. 77-101.
- Lynch, T. y Pollock, S. (1981). La Arqueología de la Cueva Negra de Chobshi. *Miscelánea Antropológica Ecuatoriana I*. Guayaquil: Museo del Banco Central del Ecuador. Pp: 92-119.
- Mancini, F. (2013). Hacia una museología participativa: Análisis de experiencias participativas basadas en las TIC aplicadas a los museos. Tesis de Doctorado. Universitat Oberta de Catalunya. Internet Interdisciplinary Institute (IN3)
- Mansilla, A. (2006). A divulgação do patrimônio arqueológico em castilla y león (espanha):o desafio dos espaços divulgativos. São Paulo: Revista Arqueologia Pública, no 1. Pp. 7-18.
- Marshall, Y. (2002). What is community archaeology?. *World Archaeology* 34(2). Pp. 211-219.
- Marina, J. A. (2015), La adolescencia es una etapa privilegiada: el cerebro se rediseña por completo, documento electrónico disponible en<<http://www.abc.es/familia-padres-hijos/20150111/abci-adolescentes-marina-familia-201501091644.html>>.
- Matsuda, A. (2004): The concept of “the Public” and the aims of Public Archaeology. *Papers from the Institute of Archaeology* 15. Pp. 66-76.

MAW, página de facebook: <https://www.facebook.com/museoweilbauer>. Revisado el 10 de julio del 2020.

MAW. (S.f.). Reseña museo Arqueológico Weilbauer para revista. (Documento interno no divulgado).

Mayer-Oakes, W. J. (1986). El Inga: A Paleo-Indian Site in the Sierra of Northern Ecuador, *Transactions of the American Philosophical Society* 76, part 4. Philadelphia: The American Philosophical Society.

McGimsey, Ch. (1972): *Public Archeology*. New York: Seminar Press.

Meggers, B. (1966). Ecuador. *Ancient Peoples and Places*. Londres: Thames & Hudson.

Merriman, N. (2004). *Public Archaeology*. Londres: Routledge.

Mesia-Montenegro, C. (2017). El Periodo Formativo En Los Andes Septentrionales Y Sus Relaciones Con Los Andes Centrales. *Arqueología y Sociedad*, 0(27). Pp. 111–130.

Ministerio de Cultura [MCA]. (2020). *Contenidos digitales y museos. Experiencias, reflexiones y herramientas en tiempos de distanciamiento social*. Buenos Aires: Museos y Patrimonio Nación.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Reforma del Acuerdo Ministerial 0041 de 11 de marzo de 2014. Currículo- Estudios Sociales 5.º (19320)*.

Moncayo, Erikka. (2017). *Análisis iconográfico de la sexualidad en las sociedades la Tolita y Bahía*. Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Facultad de Ciencias Humanas.

Moshenska, G. (2009). *What is Public Archaeology? Present Pasts* 1.

Navajas, O. (2012). *La museología social como herramienta del cambio en los museos de Japón*. Series de Investigación Iberoamericana de Museología. Volumen 4.. 15

Navarro, A. (2012). *Cultura visual y cultura sorda: recursos visuales en programas de enseñanza de lenguas para sordos (xvii-xx)* En: Barbosa, H. y Quental, J. (eds), *2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. Universidade de Aveiro. 1(1). pp. 98-102.

Oberem, U. (1978). *El acceso a recursos naturales de diferentes ecologías en la sierra ecuatoriana (siglo XVI)*. Congreso Internacional de Americanistas.

Pahl, D. (2006). *Arqueologia, público e commodificação da herança cultural: o caso da cultura Marajoara*. São Paulo: *Revista Arqueologia Pública*, no 1, pp. 31-48.

Patiño, D. (2017). *Tumaco-Tolita: cultura, arte y poder en la costa pacífica*. *Antropología Cuadernos de Investigación*, núm. 18, enero-junio 2017, pp. 40-54.

Pearsall, D. (2016). *The Phytoliths in the Flora of Ecuador project: Perspectives on phytolith classification, identification, and establishing regional phytolith databases*. *Journal of Archaeological Science*, 68.

Pearsall, D., Duncan, N., Chandler-Ezell, K., Ubelaker, D. y Zeidler, J. (2020). Food and Society at Real Alto, an Early Formative Community in Southwest Coastal Ecuador. *Latin American Antiquity* 31 (1).

Pérez, L. (2016). Estudios sobre públicos y museos. México: Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía del Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Pereira, J. y Lopes, C. (2012). "I want, I can, I'll do it!": proposal of a 2D animated television series for asthmatic children. En: Barbosa, H. y Quental, J. (eds), 2nd International Conference Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Universidade de Aveiro. 1(1). Pp. 283-287.

Porras, P. (1975). El Formativo en el valle amazónico del Ecuador: Fase Pastaza. En: Revista de la Universidad Católica, Número monográfico de Arqueología, Año III, No. 10: pp.74-134.

(1977). Hallase un poblado del formativo en Cotocollao, en las goteras de Quito. En: Revista de la Universidad Católica, Número monográfico de arqueología, Año V, No. 17. Pp.269-271.

Quelal, P. (2014). Representaciones de aves en la iconografía de la cultura Jama-Coaque. *Antropología Cuadernos de Investigación*. Vol. 13. Pp. 27-42.

Reinoso, G. 1970, Horizonte precerámico de Chopshi. *Revista de Antropología* 2. pp.232-251.

Riviere, G. (1993). *La Museología*. Madrid: editorial Akal.

Sabán, J. (2017). Estrategias de mediación en museos de arte (Tesis Doctoral). Universidad de Murcia,

Sabaté, M. Y Gorot, R. (2012). Museo y comunidad, un museo para todos los públicos. Gijón: TREA.

Salazar, E. (1979). El hombre temprano en la región de Ilaló, Sierra del Ecuador. Departamento de Difusión Cultural, Universidad de Cuenca.

(1985). Investigaciones arqueológicas en Mullumica (provincia de Pichincha). *Miscelánea Antropológica ecuatoriana* 5. Pp: 129-160.

(1992). El intercambio de obsidiana en el Ecuador precolombino: perspectivas teórico-metodológicas. En *Arqueología en América latina hoy*, Gustavo Politis, ed., pp. 116-131, Bogotá: Fondo de Promoción de la Cultura, Banco Popular.

(1994). La Arqueología Contemporánea del Ecuador (1970-1993). En *ProcesoS*, Revista Ecuatoriana de historia, No. 5. Quito: Corporación Editora Nacional. Pp: 5-27.

(1995). Entre Mitos y Fábulas: el Ecuador aborigen. *Biblioteca General de Cultura* 4.

(2015). La arqueología contemporánea del Ecuador (1970-1993). Procesos. Revista Ecuatoriana de Historia, 1(5), 5. <https://doi.org/10.29078/rp.v1i5.453>

Salerno, V. M., Picoy, M. C., Tello, M., Pinochet, H. C., Lavecchia, C., & Moscovici Vernieri, G. (2016). Lo "Público" En La Arqueología Argentina. Arica: Chungará.

Sánchez, A. y Stothert, K. E. (2011). Culturas del Pleistoceno Final y el Holoceno Temprano en el Ecuador. Lima: Boletín de arqueología PUCP. No 15. Pp 81-119.

Sánchez, J. (2011). Arqueología para todos los públicos. Hacia una definición de la arqueología pública «a la española». ArqueoWeb, 13, 2011. Pp. 87-107. En: Arqueoweb: Revista sobre Arqueología en Internet.

Sarrazin, J. P. (2020). La espiritualización del objeto arqueológico. Análisis de las narrativas contemporáneas sobre lo indígena y la diversidad en dos museos colombianos. Arica: Chungará.

Schadla-hall, T. (1999). Editorial: Public Archaeology. European Journal of Archaeology 2(2). Pp. 147-158.

Shalita, R. (2013) Dialogue with Contemporary Art. Tel Aviv: Mofet Institute Print.

Silverman, L. H. (1995), Visitor meaning-making in museums for a new age Curator. The Museum Journal, 38 (3). pp. 161-170.

Solorzano, M. S. (2010). La Venus de Capucuy. Apachita Vol 16. PUCE

Sotomayor Tribín, H. A. (2016). Pensamiento analógico mítico en la interpretación del arte prehispánico de interés para la arqueomedicina y la paleopatología. Repertorio de Medicina y Cirugía, 25(1).

Staller, J. E. (2001). Reassessing the developmental and chronological relationships of the formative of Coastal Ecuador. Journal of World Prehistory, 15(2). Pp. 193–256.

Stothert, K.E., (1985). The preceramic Las Vegas culture of coastal Ecuador. American Antiquity 50,. Pp. 613–637.

(1988). La prehistoria temprana de la península de Santa Elena, Ecuador: cultura Las Vegas, con contribuciones de T. Chase, D. Piperno, E. Wing y D. Ubelaker, Miscelánea Antropológica Ecuatoriana, Serie Monográfica 10, Guayaquil: Museo del Banco Central del Ecuador.

(2003), Los primeros pueblos. En Guayaquil, al vaivén del río. Quito: Ediciones Libri Mundi Enrique Grosse-Luemern.

Piperno, D. y Andres, T. (2003). Elsevier Ltd and INQUA, Quaternary International 109–110. pp. 23–43

Temme, M., (1982). Excavaciones en el Sitio Precerámico de Cubilán (Ecuador). Miscelánea Antropológica Ecuatoriana 2. Guayaquil: Museo del Banco Central del Ecuador. Pp. 135–164.

Torres, P. N y Calle, M.A. (2020). Arqueología de la muerte y prácticas funerarias. Guión de exposición temporal. Artículo de divulgación MAW.

Teixeira, M. (2002). Reflexões museológicas: caminhos de vida. Cuaderno de Sociomuseología no 18. Portugal: Universidad Lusófona.

Uribe, S. (2013). La representación zoomorfa en la cultura Guangala : un análisis pre-iconográfico en el período de desarrollo regional del Costa Central Ecuatoriana. Tesis de Maestría. FLACSO Sede Ecuador, Quito.

Ugalde, M. F. (2006). IFEA Difusión en el periodo de Desarrollo. 35(3), 397–407.

(2009). Iconografía de la cultura Tolita. Lecturas del discurso ideológico en las representaciones figurativas del Desarrollo Regional. Weisbaden: Reichert Verlag.

(2017). De siamesas y matrimonios: tras la simbología del género y la identidad sexual en la iconografía de las culturas precolombinas de la costa ecuatoriana. En A. Gutierrez, Trans, Diversidad de Identidades y Roles de Género, 108-118. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Ugalde, M.F. y Benavides, H. (2019). DIVERS[JS]: facetas del género en el Ecuador prehispánico. Quito: Museo Nacional del Ecuador.

Ugalde, M. F. y Landázuri, C. (2016). Sociedades heterárquicas en el Ecuador preincaico: estudio diacrónico de la organización política caranqui. En: Revista Española de Antropología Americana, vol. 46. Pp:197-218.

Valdez, F. (1987). Proyecto Arqueológico La Tolita (1983-86). Quito: Museo del Banco Central del Ecuador.

(2008). Mayo Chinchipe El otro Formativo. Quito: IRD/INPC.

(2010). La investigación arqueológica en el Ecuador. Reflexiones para un debate. INPC Revista de Patrimonio Cultural Del Ecuador, 2 (Enero). Pp. 6–23.

Vallejo, M. (1996), “Museos: adolescentes y sexualidad. ¿Cómo atraer a un público difícil”, Gaceta de Museos,4, diciembre, México, INAH-CNME.

Villalba, M. 1988, Cotocollao: una aldea Formativa del Valle de Quito, Museos del Banco Central del Ecuador, Quito.

Viteri, T. (2019). Análisis de la pintura corporal de las urnas funerarias de la Fase Napo: una aproximación iconográfica y etnoarqueológica. (Tesis de Pregrado). Quito: Repositorio de Tesis PUCE.

Zambrano, A. (2013). La religiosidad en la cultura Bahía, una perspectiva arqueológica (Tesis de Pregrado). Quito: Repositorio de Tesis PUCE.

Zeidler, J. (2003). “Formative period Chronology for the coast and western low lands of Ecuador”, en: Raymond, S. y Burger, R. (eds.). Archaeology of Formative Ecuador. Washington: Dumbarton Oaks, Appendix Ax. Pp. 487-527.

