

# El MAPI va a la playa: Una experiencia del Museo de Arte Precolombino e Indígena puertas afuera

*MAPI goes to the beach:*

*An outdoor experience of the Museum of Pre-Columbian and Indigenous Art*

Magdalena Muttoni\*

Facundo de Almeida\*\*

Palabras claves:  
Arqueología  
Interactividad  
Museos

Resumen: El proyecto tiene como objetivo principal popularizar el qué hacer de la Arqueología mediante la realización de un taller interactivo, dirigido a todo público, llevado a cabo en diversidad de playas de Uruguay, mediante la simulación de algunas de las etapas de la investigación arqueológica: prospección, excavación y laboratorio. Se busca que los participantes se aproximen a los fundamentos, la metodología y las técnicas que se aplican para la investigación de los restos materiales del pasado. Asimismo, promueve, no sólo que los participantes comprendan la relevancia de la labor del arqueólogo, sino también la importancia de valorar el patrimonio cultural, permitiendo de esta manera reflexionar sobre nuestro pasado, las permanencias culturales y la configuración de las identidades americanas, y fundamentalmente comprender que los sitios arqueológicos deben ser intervenidos por profesionales para evitar la pérdida o destrucción de materiales arqueológicos y sus contextos.

Keywords:  
Archaeology  
Interactivity  
Museums

Abstract: The main objective of the project is to popularize what is done in Archeology, by conducting an interactive workshop, aimed at all audiences, carried out on a diversity of beaches in Uruguay, by simulating some of the stages of archaeological research: prospecting, excavation and laboratory. During the course, it is intended that the participants approach the fundamentals, the methodology and the techniques that are applied for the investigation of the material remains of the past. Likewise, this workshop promotes, not only that the participants understand the relevance of the archaeologist's work, but also the importance of valuing cultural heritage, by allowing us to reflect on our past, cultural permanence and the configuration of American identities, and fundamentally understand that archaeological sites must be intervened by professionals to avoid the loss or destruction of archaeological materials and their contexts.

Recebido em 30 de novembro de 2020. Aprovado em 10 de março de 2021.

\* Coordinadora del Área de Servicios Educativos del MAPI. E-mail: [muttoni@mapi.uy](mailto:muttoni@mapi.uy).

\*\* Director del MAPI. E-mail: [almeida@mapi.uy](mailto:almeida@mapi.uy).

## Antecedentes

Desde su creación, hace 16 años, el MAPI (Museo de Arte Precolombino e Indígena) de Uruguay, se plantea como lugar de difusión de las culturas indígenas pasadas y presentes del continente americano. Su misión es estimular a las personas a descubrir, disfrutar y aprehender la vasta identidad cultural de América, dándole voz a las diversas expresiones indígenas.

Está concebido en su propuesta global y reconocido por el Consejo Nacional de Educación No Formal (CONENFOR), como un múltiple espacio de educación no formal, que oficia como puente entre la producción académica proveniente de las áreas de Antropología Social, Arqueología, Historia, y las áreas de la educación formal universitaria, secundaria y primaria, y amplios sectores de la sociedad.

Para lograr esto, el museo lleva adelante exposiciones permanentes, temporarias y una diversidad de actividades a través del Programa Educativo, el cual se lleva a cabo de forma permanente desde el año 2007 y es propuesto y coordinado por el Área de Servicios Educativos del MAPI.

El Programa Educativo ha sido uno de los pilares más importantes del museo, ya que quienes asisten a sus actividades, representan aproximadamente el 60% del público que visita la institución (por ejemplo, en 2019 participaron 35.752<sup>1</sup> personas de las actividades destinadas a instituciones educativas).

Mediante las acciones del Programa Educativo se busca aportar herramientas de información y valoración acerca de la diversidad cultural americana, los distintos procesos históricos-culturales sucedidos, con sus consiguientes cambios socioculturales, transformaciones económicas, la realidad indígena actual, cultura material e inmaterial, su valoración, conservación y preservación, entre otros. Para lograr esto, el Programa Educativo cuenta al día de hoy, con gran diversidad de actividades (como visitas guiadas y talleres) que se llevan a cabo dentro del museo.

Así mismo, el Programa busca dar a conocer las ciencias que se dedican a investigar el pasado y el presente indígena, ya que son las que nos

proporcionan la información que, desde las actividades educativas, divulgamos a los visitantes. Dentro de las disciplinas encargadas de la producción de este conocimiento, se encuentra la arqueología, ciencia que se encarga de estudiar “las sociedades del pasado, principalmente a través de sus restos materiales – las construcciones, útiles y demás artefactos – que constituyen lo que se conoce como la cultura material dejada por aquéllas” (RENFREW; BAHN, 2011, p. 12).

Consideramos que divulgar el proceso de investigación científica en arqueología es primordial ya que permite, entre otras cosas, comprender la importancia de preservar el patrimonio arqueológico. Es por esta razón que desde la apertura del museo en el año 2004 se realiza el taller En busca del Pasado, en el cual, los participantes se aproximan a los fundamentos principales de la arqueología, así como a su metodología y técnicas de trabajo.

En un comienzo, este taller se dictaba en una de las salas de educación del museo, en la cual también se desarrollaban otras actividades, razón por la cual la infraestructura del taller debía ser simple ya que se armaba y se desarmaba cada vez que se realizaba.

Dentro de ese contexto, como espacio de excavación se utilizaban cajones de 0,50 x 0,50 m. con arena, y no se contaba con espacios destinados a la exhibición de objetos arqueológicos provenientes de yacimientos del Uruguay que permitieran brindar la información sobre estos sitios, ni un ámbito que permitiera simular el trabajo de laboratorio, ni existía la posibilidad de profundizar en la difusión de las distintas etapas del proceso de investigación en arqueología.

Esto dificultaba, muchas veces, ofrecer el taller a todos los interesados y a los potenciales interesados, dada la superposición de actividades en una misma sala, pero a su vez, desde el punto de vista cualitativo, impedía desarrollar una propuesta interactiva donde se abordaran todos los aspectos de la investigación arqueológica, incluyendo la simulación de una excavación en escala 1:1.

Por esta razón el MAPI se presentó a una convocatoria de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) para proyectos destinados a la “Popularización de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación”. En este llamado se

presentó el proyecto: "Entrevista con el pasado" el cual consistía en la instalación de una sala dedicada a difundir a la Arqueología como ciencia.

La selección del proyecto del MAPI, por parte de la ANII, y los convenios que el museo ya mantenía con el Programa "Uruguay Trabaja" del Ministerio de Desarrollo Social y Programa Girasoles de la Intendencia de Montevideo –programas sociales destinados a capacitar personal de contexto crítico, y en el caso del MAPI a través de una Escuela Taller de Restauración Arquitectónica- permitieron instalar una sala de última generación, con una propuesta museográfica innovadora, que combina el trabajo manual de los participantes –e.g. excavación en arena, trabajo de "laboratorio"- con la utilización de recursos de realidad aumentada y video, y la exhibición de objetos arqueológicos originales.

Por tanto, esta sala cumple una doble función. Por un lado, la de realizar las actividades educativas destinadas a una mayor cantidad de participantes, y por otro la de tener una sala abierta al público, donde puedan conocer los fundamentos de la arqueología y los principales proyectos de investigación en el Uruguay, siendo la única y más actualizada sala donde puede apreciarse el trabajo de los arqueólogos del país en distintos tipos de sitios: subacuáticos, terrestres, históricos, prehistóricos, entre otros.

En esta sala, tanto los visitantes del museo, como los participantes de las actividades, pueden acercarse al qué hacer de la arqueología, así como al patrimonio cultural arqueológico de nuestro país, teniendo como prioridad promover la importancia de la preservación de los sitios arqueológicos en cualquier parte del mundo.

La utilización de esta sala ha mejorado sustancialmente la propuesta del MAPI, no obstante se limita a los niños, niñas y jóvenes que visitan el museo, que si bien son numerosos ya que en 2019 los visitantes de este segmento etario representaron el 25% de la población de entre 4 y 17 años del Área Metropolitana de Montevideo, aún había un público potencial al que consideramos oportuno llegar con nuestra propuesta durante el periodo de las vacaciones.

Pero, la tarea no parecía fácil, ya que el atractivo de la Rambla de Montevideo en particular y de las playas del Uruguay en general, eran un

impedimento para que el público se acercara masivamente al museo durante los meses de vacaciones de enero y febrero.

En este sentido, y considerando que el museo no solo tiene que trabajar puertas adentro, si no también puertas afuera, llevando sus contenidos a personas que de otra manera nunca lo hubieran visitado, es que surgió la propuesta del MAPI va a la Playa, que consistió en la realización talleres interactivos de arqueología –terrestre y subacuática- en las playas del Uruguay. Así pues y, en coordinación con el Programa "Uruguay a toda costa" del Ministerio de Turismo y Deporte, se pudo llegar con la propuesta del museo a los veraneantes uruguayos y extranjeros en la temporada estival que disfrutaban masivamente las playas del país, uno de sus principales atractivos turísticos.

## La Propuesta

Nuestra propuesta -dirigida principalmente a niños, niñas, adolescentes, y por medio de ellos a sus familias- fue pensada para difundir el quehacer científico de la arqueología, así como también para atraer nuevos públicos al MAPI. De manera tal que a través de ella aquellos participantes que fueran ajenos a los museos, puedan (re)pensar al museo no solo como un lugar en el cual ver objetos y aprender, si no también como un espacio de disfrute e interactividad.

Así pues bajo la concepción de que el "aprendizaje no tiene que resultar aburrido, sino que, por el contrario, puede poseer una dimensión lúdica y festiva que favorezca el interés y la implicación de los participantes" (Hernández Hernández 2010: 40), es que se pensó en una actividad que resulte atractiva, divertida y convocante.

Asimismo la implementación de esta actividad se concibió dentro de lo que Galvis Panqueva (1998, p. 175) concibe como ambientes interactivos los cuales "pueden asociarse a la existencia de micromundos, donde se aprende a partir de experiencia directa (interacción del sujeto sobre el objeto de conocimiento), donde el usuario está en control del proceso (él decide qué hacer con base en el reto que se le ha propuesto, en el estado

del sistema y tomando en cuenta las herramientas de que dispone), de modo que se comporta de acuerdo con las iniciativas del aprendiz, dentro de las reglas de juego propias del micromundo que se ha modelado”.

Por tanto y siguiendo estos conceptos es que se diseñó una actividad de corte teórico-práctico, en la cual los participantes, primero puedan conocer como es, a grandes rasgos, el proceso de investigación científica en arqueología, para que luego puedan, a través de la experiencia directa, dentro del micromundo modelado, obtener ese conocimiento.

Así pues, la primera etapa del taller consta de una introducción, en la cual los talleristas explican a los participantes el qué hacer de la arqueología, su por qué y para qué, así como las metodologías y técnicas empleadas durante la investigación.

Para que los participantes puedan visualizar lo

explicado, se armaron unos paneles transportables con imágenes que representan las diferentes etapas de la investigación en arqueología (e.g. búsqueda de antecedentes; prospección; excavación; laboratorio; exposición en museos; difusión en congresos).

En la segunda etapa, los participantes aplican los conceptos aprendidos al inicio de la actividad, jugando a ser arqueólogos. Para esto, se plantean cuatro excavaciones de 2 metros cuadrados cada una, las que están delimitadas por cordeles y estacas. Cada una de ellas representa un sitio arqueológico diferente -los cuales pueden ser sitios históricos y prehistóricos-. En cada una se han enterrado previamente replicas de objetos arqueológicos representativos de los sitios que se pretenden representar, por ejemplo, un sitio prehistórico puede representar una escena de caza, en donde los objetos enterrados son: punta de lanza, huesos de animales, cuchillos de piedra y raspadores.



**Imagen 1 – Carteles explicativos en playa de Maldonado.**

Foto: Archivo MAPI.



**Imagen 2 – Grupo de participantes excavando.**

Foto: Archivo MAPI.

Por tanto para comenzar, se divide a los participantes en cuatro grupos -de no más de 8 participantes cada uno-, con la intención de que cada grupo trabaje en una de las cuadrículas planteadas, para lo cual se le entrega a cada participante herramientas con las cuales podrán excavar (e.g. cucharines, espátulas y pinceles), y un cuaderno a modo de “diario de campo” para hacer anotaciones, así como un lápiz, una regla y una lupa.

De esta forma, y con la ayuda de los talleristas, a medida que los participantes van desenterrando objetos, estos los van identificando y anotando en el diario para luego, en función de todo lo hallado, poder interpretar la “actividad” que se pudo llevar a cabo en ese sitio. Esto abre las puertas para conversar y reflexionar acerca de la diversidad cultural y el paso del tiempo; siguiendo el ejemplo del sitio de caza, se puede conversar acerca de las distintas formas que tienen los humanos en cada cultura, espacio y tiempo, de obtener el alimento, y como cada una se adapta a sus necesidades con los recursos y conocimientos con los que cuenta.

Luego de la excavación en la arena se realiza una prospección en la orilla del mar, con el propósito de que los participantes pudieran conocer parte del trabajo del arqueólogo subacuático.



**Imagen 3 – Niño junto a su padre realizando prospección subacuática.**

Foto: Archivo MAPI.



**Imagen 4 – Realizando cierre de la actividad.**

Foto: Archivo MAPI.

Finalmente se realiza un cierre de la actividad con todos los participantes, en el cual cada grupo cuenta qué fue lo que encontró al excavar y da a conocer su interpretación sobre el “sitio arqueológico” que les tocó en la actividad. En esta puesta en común se busca reflexionar junto a todos los participantes sobre la importancia de la arqueología, tratando de valorizar la importancia de preservar los sitios arqueológicos reales; y se invita a continuar aprendiendo sobre el tema, en la sala de Arqueología del MAPI, en la cual podrán ahondar más en la temática.

## **El alcance**

El MAPI va a la Playa se viene realizando desde el año 2014 y durante los veranos de 2015, 2016, 2017 y 2020, en el mes de febrero de cada año,

llegando a tener una participación de más de 1500 participantes, entre niños, jóvenes y familias. Los talleres se realizaron en playas de distintos departamentos de Uruguay, como Montevideo, Canelones, Maldonado y Rocha. Se destaca también el trabajo conjunto con el Área de Discapacidad de la Intendencia de Montevideo, lo que permitió que todos los años participaran grupos de jóvenes y adultos con capacidades diferentes, como así también adultos mayores a través de acuerdos con casas de salud y centros de la tercera edad.

Por otra parte, estos talleres fueron el puntapié inicial para que la propuesta de El MAPI va a la Playa se ampliara con otras actividades: talleres de arte en arena con el artista navajo Bert Benally, campeonato de palín – juego tradicional mapuche –, organizado junto al Museo La Ligua de Chile, talleres de máscaras, de esculturas en arena, entre otras.

## Consideraciones finales

Mediante la implementación de la actividad hemos logrado cumplir en gran medida con los objetivos propuestos. Gracias a la difusión que se realizó previamente -a través de las redes del museo como Facebook, página web, y correo electrónico, y con los medios de comunicación como prensa escrita, radiofónica y audiovisual- se logró no sólo la participación de personas que estaban en la playa, sino grupos y personas que fueron especialmente a realizar la actividad, lo cual demostró el interés del público por realizar el taller.

Desde el comienzo de la propuesta hasta su última implementación, las devoluciones que hemos recibido han sido siempre positivas, razón por la cual, hasta el momento las modificaciones que hemos ido realizando fueron técnicas, como por ejemplo la incorporación de sombras para el lugar de excavación, así como los horarios y lugares donde se realiza la actividad.

Durante todos estos años las actividades llevadas a cabo en Montevideo se realizaron principalmente con el apoyo de recreadores y profesores del Programa Playas de la Intendencia de Montevideo. Esto facilitó la organización de los participantes, ya que en muchas ocasiones llegaron grupos pertenecientes a instituciones educativas o barriales y tenían que esperar para poder participar. Los participantes fueron principalmente niños, que estaban en la playa, o que asistieron con sus instituciones educativas, pero también por adultos que se animaron a excavar.

Los talleres recibieron todos los años una gran cobertura de prensa, a través de diarios y televisión, tales como El Observador, Canal VTV, Canal 10, Canal 4 y Televisión Nacional Uruguay. Asimismo, en el año 2014, las actividades se televisaron en vivo por el canal VERA+, de la compañía telecomunicaciones Antel. Esto no solo permitió difundir la realización de las actividades, sino los propios contenidos multiplicando el alcance de la propuesta.

En el departamento de Maldonado la situación fue distinta, ya que si bien hubo una gran presencia de público (sobre todo en la tarde), la afluencia se fue dando por momentos sin generar una concentración masiva. En esta playa hubo una

alta presencia de público extranjero (70% aproximadamente), quienes se entusiasmaron mucho con la propuesta, comentando que en sus países no habían conocido una experiencia similar. A su vez, en el año 2014 asistió una escuela rural (que posee un plan de funcionamiento de verano) de la localidad de Gregorio Aznárez, ubicada en el límite del departamento de Maldonado.

En el departamento de Rocha, las actividades se llevaron a cabo en la playa de La Paloma, y la Pedrera, en donde la participación de la gente se generó sin la necesidad de que se los convocara, aunque no había existido una invitación previa por parte de las autoridades locales (aspecto que los propios participantes destacaron como algo negativo).

En el departamento de Canelones se llevó a cabo en una playa de Parque del Plata, en donde asistió tanto público que se encontraba en la playa, como otras personas que se habían enterado de las actividades gracias a la difusión realizada por el museo, así como por autoridades departamentales y municipales.

Por tanto, consideramos que el taller de arqueología, fue una actividad que cautivó a muy diversos públicos, quienes desde distintos lugares y conocimientos previos, pudieron acercarse a la temática del museo y a la disciplina que se encarga de investigarlos, difundirlos y promocionarlos ante la sociedad entera.

Quienes participaron de las actividades, manifestaron su deseo de que el ciclo de actividades MAPI va a la playa se repita y amplíe; incluso aquellas personas que transitaban casualmente por la actividad sin una necesaria participación activa en los talleres.

Finalmente, la difusión de esta experiencia a nivel internacional motivó que museos de América Latina y Europa (particularmente de Islas Canarias) se contactaran con la MAPI para conocer la experiencia y poder replicarla en contextos de trabajo.

## Nota

1 En el 2019 visitaron el museo aproximadamente unas 60.000 personas.

## Referencias

GALVIS PANQUEVA, Alvaro Hernan. Educación para el siglo XXI apoyada en ambientes educativos interactivos, lúdicos, creativos y colaborativos. **ResearchGate**. v. 11, n. 2, p. 169-192, 1998.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. **Los museos arqueológicos y su museografía**. Ed. Trea: Asturias, 2010.

RENFREW, Colin; BAHN, Paul. **Arqueología, Teorías, Métodos y Prácticas**. Ed. Akal: Madrid, 2011.