

308923
56.
24.
UNIVERSIDAD PANAMERICANA

FACULTAD DE PEDAGOGIA
INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



**FUNDAMENTACION PEDAGOGICA DE LA LUDOTECA COMO
ALTERNATIVA EDUCATIVA DENTRO DEL MUSEO**

TESIS PROFESIONAL
QUE PRESENTAN:
URSULA LOECKEN COGHLAN
DORA LUZ LINARES MARTINEZ
PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. LUCINA MORENO VALLE SUAREZ

MEXICO, D. F.

1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi madre por su impulso constante a seguir adelante, por su confianza, apoyo y profundo amor.

A mi padre por su entrega, amor y apoyo incondicional en mis años de estudio.

A aquellos profesores que admiro y que, durante mi carrera, fueron la mirada amable y la mano amiga.

A Ursula por su amistad y a su familia por compartir conmigo su hogar.

Dora Luz Linares Martínez

A mis padres Patricia y Gerhard por su ejemplo, apoyo, amor y confianza a lo largo de mi carrera.

A Ernesto por su amor y comprensión.

A mis hermanos Ingrid, Andreas y Sebastián.

A mi amiga Dora Luz por haber compartido conmigo la ilusión y realización de este reto.

A mis amigos y a todos ellos que hicieron posible la elaboración de esta tesis.

Ursula Loecken Coghlan

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: EL HOMBRE EN LA SOCIEDAD.....	7
1.1 Pedagogía y sociología.....	7
1.2 La cultura y la educación.....	15
1.3 Identidad.....	20
1.3.1 Crisis de identidad en México.....	23
CAPÍTULO II: EL MUSEO, UNA INSTITUCIÓN AL SERVICIO DE LA SOCIEDAD	27
2.1 Importancia y origen.....	27
2.1.1 Historia del museo	27
2.1.2 ¿Qué es el museo?.....	32
2.1.3 ¿Por qué es importante el museo?.....	34
2.2 Teoría y práctica.....	36
2.2.1 Funciones convencionales del museo.....	36
2.2.2 Museonomía	47
2.2.3 Museología	48
2.2.4 Museografía	51
2.2.5 Museopedagogía	54
2.3 Organigrama del museo.....	58
2.4 Tipología museística	61

CAPÍTULO III: EL NIÑO QUE JUEGA.....	65
3.1 Generalidades del juego	66
3.2 Características del juego.....	67
3.3 ¿Quiénes juegan?	68
3.4 El niño de 6 a 9 años.....	70
3.4.1 Desarrollo físico	72
3.4.2 Desarrollo psicomotriz.....	73
3.4.3 Desarrollo afectivo social.....	74
3.4.4 Desarrollo cognoscitivo.....	78
3.5 Importancia del juego.....	81
3.5.1 Valor social.....	82
3.5.2 Desarrollo de capacidades.....	84
3.6 La disciplina del juego.....	87
3.6.1 La regla y el orden	88
3.6.2 Los obstáculos a la disciplina.....	91
3.7 Clasificación de los juegos.....	96
CAPÍTULO IV: LA LUDOTECA, UN ESPACIO PARA JUGAR.....	101
4.1 Origen e importancia de las ludotecas infantiles.....	101
4.2 ¿Qué es la ludoteca?.....	104
4.3 Objetivos de la ludoteca.....	106
4.4 Funciones de la ludoteca	109
4.4.1 Funciones para con los niños.....	110
4.4.2 Funciones para con los padres.....	112
4.5 Características físicas de una ludoteca.....	114

4.5.1 Distribución	115
4.5.2 Instalaciones técnicas.....	117
4.5.3 Mobiliario.....	118
4.6 Juguetes para la ludoteca.....	119
4.6.1 Origen y significado de los juguetes.....	119
4.6.2 Tipos de juguetes.....	120
4.6.3 Elección de los juguetes para la ludoteca.....	121
4.6.3.1 Criterios de exclusión	122
4.6.3.2 Criterios de inclusión	125
4.6.4 Clasificación de los juguetes de una ludoteca.....	129
4.6.5 Preparación de los juguetes para la ludoteca.....	132
4.7 Normas de funcionamiento de las ludotecas.....	134

CAPÍTULO V: IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS DE LA LUDOTECA DE LOS MUSEOS DE HISTORIA Y ARTE.....	137
5.1 Definición.....	138
5.2 Objetivos	139
5.3 Organización administrativa.....	140
5.4 Características físicas.....	146
5.5 Los juguetes.....	147
5.6 Las actividades.....	150
5.7 Diagnóstico inicial para evaluar la factibilidad de la creación de una ludoteca en un museo.....	151
CONCLUSIONES.....	157
BIBLIOGRAFÍA.....	166

**"Los museos son universidades
abiertas que no exigen título
académico alguno, ni una edad o nivel
social determinado para adentrarse a
ellas. Por el contrario, cumplen una
función importante en la educación, la
difusión de la cultura, la ciencia y el
conocimiento de los pueblos".**

Daniel Rubín de la Borbolla

INTRODUCCIÓN

A partir de nuestra inquietud de incursionar en la educación a través de los museos, hemos decidido el tema de esta tesis, pues estamos convencidas de que el potencial educativo de estas instituciones es inmenso y el patrimonio cultural que contienen de incalculable valor.

La labor del pedagogo en el museo, es evidente al comprobar que aunque el simple contacto del espectador con el objeto hace posible un conocimiento, éste sólo será significativo, en la medida de que el visitante del museo lo relacione con otros conocimientos, lo reflexione y lo interiorice, haciéndolo propio y perfeccionándose a sí mismo; actividades que a través de la didáctica el pedagogo logra que se lleven a cabo, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La educación tiene como fin el desarrollo de las potencialidades humanas y es integral, es decir cubre todos los aspectos que conforman al ser humano.

Los museos de arte e historia desarrollan la sensibilidad artística y la creatividad del espectador, así como lo identifican con

los sentimientos que el artista quiere expresar en su obra, descubriéndose a sí mismo.

Los museos de historia sitúan al visitante en un espacio y en un tiempo cronológico determinado, llevándole a comprender el pasado para explicar su presente y proyectar su futuro. Los museos de arte e historia en México, son una valiosa herramienta para aumentar la cultura de los mexicanos, para que se cuestionen acerca de su origen, su significado y sus costumbres y se respondan a esas preguntas, aumentando su cultura personal y valorando a la que pertenecen.

Los museos en México fortalecen la identidad de los mexicanos, identificándose unos con otros, sabiéndose originarios del mismo pasado y copartícipes de un mismo presente, y construyendo un futuro común, no sólo como ciudadanos de una misma nación, sino como parte de la cultura universal.

Si bien el potencial educativo del museo es inmenso, nos hemos dado cuenta, y es de experiencia común, que en México no existe una cultura de museos, es decir, la gente no está acostumbrada a visitarlos. A este problema se aúna que en los planes de estudio de educación básica no está contemplado (salvo de alguna visita opcional) que los niños aprendan a visitar un museo

y disfruten con esta actividad. En caso de que los alumnos asistan a un museo, lo hacen de forma obligatoria, teniendo que copiar un gran cúmulo de información, o en el mejor de los casos oír una exhaustiva explicación de cada pieza del museo. Con lo anterior llegan a tener una imagen de estas instituciones como lugares lúgubres, mudos y aburridos a los que se asiste sólo por obligación.

El museo tiene que resolver esta problemática al ofrecer su labor museográfica, museológica y museopedagógica en canales de comunicación que se adecuen a las necesidades del pueblo mexicano, y ante la falta de creatividad, hacer cambios que hagan del museo una institución viva.

Considerando que para los problemas antes mencionados hay muchas soluciones educativas que el pedagogo puede tratar, y al ser conscientes de nuestras limitaciones de no poder abarcarlo todo, pensamos que una solución desde y dentro del museo obtendría mejores resultados. Es así como surgió la idea de la implementación de una ludoteca dentro del museo para apoyarlo en su función educativa.

Se ha elegido a la ludoteca que es un espacio para que el niño juegue, porque hemos percibido que es un recurso con un sinnúmero de posibilidades educativas el cual aún no ha sido estudiado con

profundidad, además de que en México resulta casi una novedad.

El modo natural del desarrollo del niño es mediante el juego, y que mejor que familiarizarlo con los contenidos del museo a través de él. En la ludoteca, el niño interactúa con compañeros de la edad y aprende, tanto a convivir, como a trabajar en equipo y a cuidar las cosas que pertenecen a todos. El valor social de la ludoteca se compagina armoniosamente con el fortalecimiento de la identidad nacional que favorece el museo, dando la posibilidad al niño de identificarse con sus compañeros compatriotas como miembros de un mismo país y copartícipes de su construcción en el futuro.

En este trabajo se han desarrollado cinco capítulos, cuatro teóricos, que fundamentarán el quinto, el cual es la propuesta de la ludoteca del museo.

En el primer capítulo se aclara porqué esta investigación tiene una fundamentación sociopedagógica, así como los significados de cultura e identidad nacional y su referencia al museo.

En el segundo capítulo se profundiza en el museo, su origen, significado, funciones, teoría y práctica, para que más adelante se pueda ubicar a la ludoteca dentro de él.

En el tercer capítulo se explica el significado del juego, su importancia y características, haciendo referencia al niño de seis a nueve años, edad cronológica en que mejor se conjugan el desarrollo a través del juego y la adquisición y relación de conocimientos nuevos relacionándose con la noción temporo-espacial. En este capítulo, además, se busca aclarar los tipos de juegos que son más adecuados para implementar en una ludoteca.

El cuarto capítulo se refiere a la ludoteca, su origen, significado, funciones y características, así como el tipo de juguetes necesarios para estos espacios de juego.

CAPÍTULO I

EL HOMBRE EN LA SOCIEDAD

Uno de los ámbitos de acción del pedagogo es la comunidad, en donde se atiende al desarrollo del hombre en la sociedad. En este capítulo se pretende justificar el enfoque sociopedagógico de la tesis y ahondar en los conceptos de educación, sociedad y cultura.

1.1 Pedagogía y sociología

En la conjunción de dos ciencias esencialmente humanísticas, la pedagogía y la sociología, se encuentra la fundamentación de este trabajo de tesis, que, como ya se ha leído en el título de la misma, será con un enfoque sociopedagógico. Una investigación con este carácter es indispensable cuando lo que se persigue es dar solución a un problema social de índole educativo.

La sociología y la pedagogía tienen en común la razón fundamental de su existencia: el hombre. El hombre es pues, principio básico de un estudio sociopedagógico, y es imprescindible clarificar el concepto que de él se tiene para poder edificar sobre éste la propuesta final de la tesis.

En el tercer capítulo se explica el significado del juego, su importancia y características, haciendo referencia al niño de seis a nueve años, edad cronológica en que mejor se conjugan el desarrollo a través del juego y la adquisición y relación de conocimientos nuevos relacionándose con la noción temporo-espacial. En este capítulo, además, se busca aclarar los tipos de juegos que son más adecuados para implementar en una ludoteca.

El cuarto capítulo se refiere a la ludoteca, su origen, significado, funciones y características, así como el tipo de juguetes necesarios para estos espacios de juego.

CAPÍTULO I

EL HOMBRE EN LA SOCIEDAD

Uno de los ámbitos de acción del pedagogo es la comunidad, en donde se atiende al desarrollo del hombre en la sociedad. En este capítulo se pretende justificar el enfoque sociopedagógico de la tesis y ahondar en los conceptos de educación, sociedad y cultura.

1.1 Pedagogía y sociología

En la conjunción de dos ciencias esencialmente humanísticas, la pedagogía y la sociología, se encuentra la fundamentación de este trabajo de tesis, que, como ya se ha leído en el título de la misma, será con un enfoque sociopedagógico. Una investigación con este carácter es indispensable cuando lo que se persigue es dar solución a un problema social de índole educativo.

La sociología y la pedagogía tienen en común la razón fundamental de su existencia: el hombre. El hombre es pues, principio básico de un estudio sociopedagógico, y es imprescindible clarificar el concepto que de él se tiene para poder edificar sobre éste la propuesta final de la tesis.

De este modo, se considera que el "hombre es un cuerpo animado por un alma espiritual"¹, es una unidad plurifacética en la que se encuentran aspectos biológicos, psicológicos, sociales y espirituales, con potencialidades que tienden naturalmente a desarrollarse en busca de su perfeccionamiento. Esta naturaleza de perfectibilidad que envuelve al hombre constituye el objeto formal de la pedagogía, y lo hace el único ser educable.

Las facultades superiores propias del ser humano que permiten este desarrollo de sus potencialidades, son la inteligencia y la voluntad, gracias a ellas es un ser libre. Estas facultades deben de acercar al hombre a su fin último, la felicidad.

La inteligencia y la voluntad del hombre tienen finalidades distintas: la primera busca la verdad y la segunda el bien; sin embargo, ambas actúan de forma conjunta. A veces, la inteligencia elige los bienes que la voluntad le presenta; otras, la inteligencia presenta los bienes a la voluntad para que ésta los quiera. De una forma u otra, cada decisión que es tomada por el ser humano lo perfecciona o degrada; si el bien elegido lo acerca al fin último, se perfecciona, pero, si sucede al contrario, y éste lo aleja de su fin último, se degrada.

El hombre por naturaleza, tiende hacia el fin último que le

¹ VERNEAUX, Roger., Filosofía del hombre, p. 237

perfecciona y que es capaz de alcanzar por infinidad de medios. El ser humano, mediante su libertad es capaz de participar activa e intencionalmente en su educación para lograr sus objetivos, por ello, la intencionalidad es característica fundamental de la educación.

Así bien, por educación se entiende "el perfeccionamiento intencional de las potencialidades específicamente humanas"², siendo la pedagogía la ciencia de la educación, cuyo fin es la consecución de la perfección del hombre.

"Dado el carácter práctico de la Pedagogía, es muy corriente definirla no sólo como ciencia, sino también como arte de la educación"³. Conviene decir entonces que la pedagogía es ambas. Es ciencia por ser un conocimiento cierto y sistemático del fenómeno educativo por sus causas y principios con validez objetiva; es arte por ser un conjunto de disposiciones puestas por la razón para ejecutar bien la actividad educativa, y porque se aplica de modo particular en cada caso, ya que su objeto material es precisamente el hombre.

Uno de los mayores retos de la pedagogía es educar al hombre de forma integral, contemplando en sus objetivos la totalidad humana. Por ello, se ha hecho hincapié en la educación de los valores, pues éstos son los intereses que adopta el hombre para alcanzar sus fines.

² GARCÍA HOZ, Víctor., Principios de pedagogía sistemática, p. 25

³ ibidem, p. 52

Existe una multiplicidad de valores, los cuales tienen validez en sí mismos, pero depende de la valoración personal de cada individuo para apreciarlos y jerarquizarlos de uno u otro modo. En este sentido los valores corresponden a intereses que producen una satisfacción personal en cada individuo, por esto es conveniente que el pedagogo fomente el cultivo de múltiples intereses en los educandos, para que el contacto con la realidad no sea indiferente y pueda aprender a través de sus experiencias. El pedagogo debe promover aquellos valores que perfeccionen al educando.

Ya que el tratamiento de esta tesis se enfoca a los museos de historia y arte, se destacan sobre todo los valores estéticos y sociales.

Los valores estéticos tienen relación con lo bello, y procuran el desarrollo del gusto estético que madura al individuo para poder percibir de modo adecuado la perfección. Los valores estéticos ennoblecen la vida y dan libertad a la mente.⁴

Se entiende por estética la disciplina que trata de lo bello y los diferentes modos de aprehensión y creación de las realidades bellas⁵.

⁴ Basave Fernández menciona que José Vasconcelos propone a la estética como camino que deben seguir los mexicanos y los latinoamericanos "sin excluir al resto de los humanos", por donde se llega al mundo divino de los procesos desinteresados.

⁵ BUENO, Miguel; Principios de estética; p. 9

Los valores sociales radican en un aspecto esencial del ser humano: la sociabilidad. Centran su atención en la relación de los hombres entre sí, procurando una convivencia armónica.

La naturaleza social del hombre se explica principalmente porque no es capaz de satisfacer todas sus necesidades en soledad, "su fin es lograr la meta de toda la vida humana: la felicidad. El hombre —que es por naturaleza, un ser indigente, incompleto y necesitado— busca con la ayuda de otros una forma de enriquecerse, completarse y satisfacerse"⁶.

Así como el hombre recibe de la sociedad, también el hombre tiene mucho que aportar a la sociedad; de manera que es un juego en el que las indigencias de unos se satisfacen con las excelencias de otros, procurando el bien común.

La sociedad es toda agrupación de personas formada naturalmente o de forma planeada, constituyendo una unidad distinta de cada uno de sus individuos, que como ya se ha dicho se unen con el fin de cumplir mediante la mutua colaboración, todos o algunos de los fines de la vida.

Aunque la sociedad está formada por hombres, generalmente,

⁶ CARREÑO, Pablo., Fundamentos de sociología, p. 116

cuando un hombre nace, lo hace en una sociedad ya constituida, que permanecerá aún después de su muerte.

Cada sociedad actúa sobre el hombre modelándolo a su imagen, y poniéndole de una manera inconsciente, casi siempre, "su sello". Es así como se explica que cada sociedad tenga características peculiares que permiten hablar, por ejemplo, de una psicología del mexicano, del pueblo alemán o de oriente. La sociedad ejerce "una influencia profunda sobre la vida material intelectual y moral del ser humano"⁷.

Analizando los hechos sociales y educativos de todas las sociedades, desde las más rudimentarias hasta las más complejas, se puede deducir que su acción fundamental es la transmisión de los mandos de vida (sic) y tipos de cultura que caracterizan a cada grupo humano, de una generación a otra⁸.

Esta transmisión de las generaciones adultas a las generaciones jóvenes puede darse en infinidad de formas "y las instituciones que se organizan en el interior de cada sociedad, variables con su estructura y destinados a cumplir la función de formar al hombre de cierto tiempo o lugar determinado"⁹, revela la constancia del fenómeno sociológico de la educación que, en

⁷ AZEVEDO, Fernando de., Sociología de la educación, p. 50

⁸ cfr. ibidem., p. 27-28

⁹ idem.

esencia, se repite de manera idéntica en el tiempo y en el espacio, y es por ésto que es esencial a las sociedades humanas. Esta transmisión también manifiesta¹⁰ "la estrecha dependencia de sus formas e instituciones pedagógicas en relación con los sistemas sociales generales"¹¹. Es decir, "si la educación es una "cosa social"(sic), como la religión, el lenguaje, las ideas morales y las costumbres, las instituciones jurídicas y económicas, otros de los productos sociales u obras colectivas, existe materia suficiente para un estudio sociológico de la educación"¹². Se debe entender a la educación como un fenómeno que se da en todos los grupos sociales de diferentes formas, como una realidad susceptible de observación científica.

"Todo el grupo de ciencias que tienen al hombre o a su obra en el punto de mira de su visión investigadora, reciben el calificativo de ciencias sociales o ciencias humanas"¹³. Cada una de estas ciencias observa, reflexiona, describe y predice al objeto de su trabajo desde un enfoque concreto y específico, como por ejemplo, a la pedagogía le atrae del hombre su capacidad de aprender y perfeccionarse junto con aquellos métodos y útiles de todo tipo que emplea para lograrlo; a la sociología le atraen "las tendencias o decisiones por las que se organiza el ser humano para satisfacer sus necesidades de todo tipo".¹⁴

¹⁰ *cfr. idem.*

¹¹ *idem.*

¹² *idem.*

¹³ CARREÑO, Pablo., *op. cit.*, p. 25

¹⁴ *ibidem.* p. 24

Estas dos ciencias, ciencias humanísticas se plantean y tratan de dar respuesta a las cuestiones centrales del hombre buscando comprenderlo y encontrar su valor absoluto. La pedagogía y la sociología están estrechamente relacionadas. Durkheim dice que la educación es cosa eminentemente social, lo mismo por sus orígenes que por sus funciones y, por tanto, que la pedagogía depende de la sociología más estrechamente que de cualquier otra ciencia, ya que es poco fácil estudiar una situación educativa sin hacer referencia a las características de la sociedad en que la educación se desenvuelve¹⁵, mostrando la relación que existe entre pedagogía.

"La vinculación del proceso educativo con la sociedad ha hecho surgir una ciencia pedagógica, la sociología de la educación, que puede ser definida como el estudio científico de los factores sociales de la educación"¹⁶. El objeto de estudio de la sociología de la educación son las instituciones y hechos educativos, cuya naturaleza social es obvia.

"La institución ha nacido como respuesta inteligente del hombre al reto que constituye sus necesidades fundamentales"¹⁷. Las instituciones centran su actividad en la satisfacción de una actividad determinada y promueven la realización de los valores. Aunque existen instituciones familiares, económicas, educativas, políticas, religiosas y recreativas; la investigación de este trabajo se centrará

¹⁵ GARCÍA HOZ, Víctor., *op.cit.*, p. 195

¹⁶ *ibidem*, p. 193

¹⁷ CARREÑO, Pablo., *op.cit.*, p. 229

en el estudio de una institución educativa en particular, que es el museo.

Según Joseph Fichter una institución educativa es el proceso sistematizado de socialización de la cultura; que en la familia y en el cuadro general de la sociedad es informal, y formal en todo el complejo sistema escolar. El ciclo escolar está integrado por los ciclos académicos y escolares, métodos de prueba, magisterio, normas jurídico educativas y otras.

Es preciso señalar que dentro de las instituciones educativas además de la educación formal e informal, existe la educación no-formal, que es la que se da en el museo, y la cual se explicará en el segundo capítulo.

1.2 La cultura y la educación

La cultura es la expresión del hombre, es la confirmación de la humanidad. El hombre la crea y, mediante ella, el hombre se crea a sí mismo. Se crea a sí mismo con el esfuerzo interior del espíritu, del pensamiento, de la voluntad, del corazón, y, al mismo tiempo, crea la cultura en comunión de los otros. La cultura es la expresión del comunicar, del pensar juntos y del colaborar juntos los hombres. Nace del servicio al bien común y se convierte en esencial de las comunidades humanas¹⁸.

¹⁸ Juan Pablo II, Discurso a los jóvenes, Polonia 1991,

Desde el inicio de su existencia, el hombre ha procurado someter al mundo que le rodea con su conocimiento y su trabajo. A través del tiempo, ha formulado, comunicado y conservado aspiraciones, para que sirvan de provecho a los demás¹⁹.

La cultura no sólo se limita a lo que el hombre ha podido transformar partiendo de la materia bruta, haciendo herramientas, máquinas, utensilios, etc., sino que también es todo lo que resulta como producto social del trabajo colectivo, como el lenguaje, maneras de pensar y de sentir, creencias, ideales comunes, etc.²⁰. Cultura, entre otras cosas es el estilo común de vida que caracteriza a un determinado pueblo²¹

La cultura abarca entonces los elementos espirituales y materiales fruto de la actividad del hombre. La cultura hace referencia al espíritu²², ya que el hombre es el único ser de la naturaleza que tiene conciencia de sí mismo en el entorno y de las circunstancias en las que vive; es capaz de conocer y gobernar al mundo y de relacionarse con los otros no sólo en cuanto medios, sino en cuanto

¹⁹ cfr., Documentos del Concilio Vaticano II, p. 480

²⁰ cfr., GARCÍA DE HOZ, Victor., op.cit., p. 195

²¹ cfr. Juan Pablo II, Discurso a los universitarios de Oporto el 15 de mayo de 1982.

²² Agustín Basave Fernández del Valle escribe al respecto en su libro "Vocación y estilo de México" que "cultura se opone a natura. La naturaleza es tal como es desde su origen. La cultura se desarrolla a golpes de inteligencia y la voluntad. Abarca variados territorios y se desarrolla en los más diversos pueblos a lo largo de la historia. Pero siempre lleva la huella de lo específicamente humano: inteligencia, voluntad, sentimientos superiores", (página 387).

fines²³.

Los elementos de la cultura son compartidos por una pluralidad de personas que los constituyen en una colectividad particular y distinta, en una sociedad específica, que tiene a su disposición valores y métodos que ayudan a sus miembros a adaptarse al mundo circundante, pues "la cultura tiene como uno de sus fines instrumentales aliviar al hombre de la necesidad de inventar a cada paso soluciones nuevas y de encarar sus riesgos"²⁴.

Así pues, cada persona nace inmersa en una sociedad con una cultura propia que recibe en herencia y que si se conserva, es la garantía de que la sociedad continúe, facilitando su marcha ascendente en la historia, su permanencia y su mejora.

El hombre actúa directamente en la cultura, transformándola, sustituyendo ante lo obsoleto, elementos nuevos que satisfagan mejor sus necesidades. Por eso se dice que el hombre es agente de cambio. Además modifica la naturaleza y la perfecciona, enriqueciéndose a sí mismo interiormente con sus actos y dando como resultado "producciones culturales" que quedan presentes en la historia.²⁵

²³ cfr., ASPE DE CORTINA, Virginia., Reflexiones filosóficas en torno a la renovación cultural de México, p. 7

²⁴ CARREÑO, Pablo.. op.cit., p. 252

²⁵ Agustín Basave Fernández del Valle en su libro "Vocación y estilo de México" dice que "la cultura responde a un anhelo fundamnetal de la naturaleza humana, pero es obra del espíritu y de la libertad, agregando a

Si se entiende por cultura no un fenómeno puramente intelectual, sino más bien una actividad o situación que abarca a todas las manifestaciones espirituales del hombre, decir que la educación es actualización de la cultura viene a significar lo mismo que afirmar que la educación es la perfección de todas las manifestaciones de la naturaleza humana²⁶.

"La causa eficiente de la cultura reside totalmente en el espíritu encarnado. En cuanto acrecienta o perfecciona al hombre o a las cosas exteriores, la cultura crea algo nuevo"²⁷. Así, aplicando esto a los diversos grupos humanos, resulta fácil entender que ninguna cultura es igual a otra, ya que las circunstancias y los hombres que las forman son diferentes, dando origen a manifestaciones y costumbres distintas unas de otras.

Los componentes de la cultura son la religión, las costumbres, el derecho, la ciencia, el arte, la organización ciudadana, la economía, la técnica y el lenguaje²⁸. Ahora bien, a los elementos de la cultura mencionados anteriormente, Virginia Aspe agrega el de apertura, que se refiere a "la capacidad de las personas y de los pueblos de hacer propio lo extraño. Un poder de adaptación de lo otro tal que lo hace suyo en tanto que es otro, es decir, sin que por

sus esfuerzos al de la naturaleza. Cultura es plenitud de vital específicamente humana... Si por una parte el hombre crea la cultura, por la otra, la cultura lo va configurando a él", (página 388).

²⁶ GARCÍA HOZ, Víctor., *op.cit.*, p. 29

²⁷ BASAVE FERNÁNDEZ DEL V., Agustín., *Vocación y estilo de México*, p. 370

²⁸ GARCÍA HOZ., *ibidem*, p. 28

ello pierda su propia identidad"²⁹.

Todas las manifestaciones que son producto de la cultura de un pueblo y que perduran en los libros, los edificios, las esculturas, los museos, etc., forman parte de su patrimonio cultural. Aunque el patrimonio cultural es un testimonio de lo que ha existido, no hay que olvidar que la cultura es dinámica, y el hombre a su paso va creando cultura. Cultura significa cultivo, y en el caso concreto de cada hombre, un hombre cultivado significaría un ser humano que ha hecho lo posible por obtener las máximas posibilidades de su existencia. De este modo, una persona no es culta por el hecho de haber nacido en un pueblo con una cultura determinada, sino en la medida en que ponga su propio empeño en desarrollarse o culturizarse.

Según Armando Rugaría³⁰, el cultivo personal se logra a través del aprendizaje reflexivo que enriquezca la propia forma de vida, por lo que en este aspecto, es labor del pedagogo enseñar a pensar y enseñar a vivir a la gente.

De esta manera, la cultura se entiende como interacción entre el hombre y el cosmos, a través del cual el hombre da un sentido humano al universo y adquiere al mismo tiempo una conciencia

²⁹ ASPE DE CORTINA, Virginia., *op.cit.*, p. 8

³⁰ Director general académico de la Universidad Iberoamericana, unidad Santa Fe, en el artículo Los cubiertos para la cultura publicado por "Paradoja", publicación cultural universitaria, agosto de 1991 (página 3).

cósmica de su existencia concreta, de su naturaleza, de su vivir y de su fin.

"El hombre más culto no es el que sabe más datos, ese es sólo un erudito, sino el que es más humano"³¹.

Según Allan Bloom, "el hombre no puede conformarse con lo que le da su propia cultura si es que pretende alcanzar su plenitud como hombre. Al estudiar otras culturas cuenta con más elementos para evaluarse y así alcanzar su meta"³².

Los museos de arte e historia favorecerán el cultivo personal de sus espectadores, siempre y cuando éstos interioricen y reflexionen los contenidos que observen en ellos, haciéndolos propios y perfeccionándose a sí mismo.

1.3 Identidad

"La identidad es ser uno mismo", con la conciencia de que ese mismo yo permanece a través del tiempo y de diversas situaciones. La identidad nacional, es la toma de conciencia de un grupo compuesto por un "nosotros" que es distinto a los demás grupos,

³¹ Palabras de M. A. José Ignacio Rivero, doctor en filosofía y profesor de antropología filosófica en la Universidad La Salle y la Universidad Anahuac.

³² OUTON, Ma. Teresa., La apertura del poder cuando los incendiarios se enlistaron entre los bomberos, artículo publicado por "Paradoja", publicación cultural universitaria, agosto de 1991, (página 6).

pero cuyos cosocietarios son iguales entre sí³³.

Para los mexicanos, "la búsqueda de la identidad nacional nos ha llevado a «cierto modo de ser humano», a determinado «ser colectivo, típico y singular», que llamaríamos la mexicanidad... La mexicanidad no es cosa sino *estilo* cultural, modo de ser en lo colectivo"³⁴.

La identidad nacional mexicana, como cualquier otra, significa un proceso que, permite finalmente reconocerse como parte de un grupo. En el caso de México, Basave Fernández señala que decir que "soy mexicano, es decir, existo como mexicano, eso dice mi conciencia, eso mismo me repite la experiencia, eso me confirman mis connacionales y los extranjeros, eso comprueba la razón"³⁵.

El proceso de la identidad nacional presenta una doble fase, la fase intersubjetiva y la fase objetiva.

La fase intersubjetiva se da, cuando los miembros de un grupo toman conciencia de que comparten un pasado común y la fase objetiva es "la nominación y el lugar que ocupa en la sociedad global"³⁶.

³³ cfr., JIMÉNEZ-OTALENGO, Regina., et al., Sociología de la educación, p. identidad.

³⁴ BASAVE FERNÁNDEZ DEL V., Agustín., op.cit., p. 134

³⁵ ibidem, p. 142

³⁶ JIMÉNEZ-OTALENGO, Regina., et al., op.cit., p. identidad

Según Jiménez-Otalengo y Moreno Valle, en México existe una desigualdad de la identidad nacional. En la fase intersubjetiva, esta desigualdad se debe a las múltiples concepciones que de lo mexicano se tiene en los diversos estratos sociales, en las distintas etnias y en las diferentes regiones geopolíticas del país.

En la fase objetiva de la identidad nacional, referente a la nominación, se da una falta de identidad cuando la gente se diferencia de los habitantes del mismo país, pero de distinta región, zona o etnia, y cuando hay un desconocimiento o desvalorización de la propia lengua³⁷.

Hay dos posturas negativas ante la identidad que dificultan el progreso de una nación. La primera se da cuando un grupo se aferra tanto a sus propios elementos culturales constituyéndolos como su único modo de adaptación al mundo, que se cierra herméticamente ante cualquier influencia de otras culturas. Ésto limita su desarrollo ya que pudiera aprovechar elementos culturales del exterior para adaptarlos a su propia realidad, enriqueciendo su modo de vida sin que ésto signifique que pierda su propia identidad. La segunda es la crisis de identidad que aparece cuando se cuestionan los propios cánones frente a los de otros países, dudando así de la propia identidad.

³⁷ *cfr. ibidem.*, p. 2

1.3.1 Crisis de identidad en México.

Al ser México una país tercermundista, es una nación dependiente tanto científica como tecnológicamente de países más desarrollados. Esto genera en los mexicanos un sentimiento de admiración por ellos y fomenta la adopción de modelos externos, propiciando que no se aprovechen adecuadamente los propios recursos materiales y culturales.

De esta actitud emana el riesgo de que surjan conflictos como la anomia (transgresión de las reglas por el hecho de transgredirlas), la confusión de identidad (polarización de lo indígena o de lo español) y la despersonalización, provocando que el grupo pierda las energías y la lealtad de sus miembros, alejando al país de la vía del progreso³⁸.

Ante estos problemas es necesario que la educación tome en cuenta la crisis de identidad nacional³⁹ para que ésta sea recuperada. Para lograrlo, Jiménez-Otalengo y Moreno Valle proponen lo siguiente:

1. Incidir en el rescate, la promoción y la difusión de aquellas tradiciones que permitan el enriquecimiento de la sociedad global.

³⁸ *cfr.*, *ibidem.*, p.

³⁹ Agustín Basave Fernández del Valle habla acerca de la mengua de la mexicanidad en su libro "Vocación y estilo de México" (página 20).

2. Propiciar la autoreflexión a través de la investigación humanística y técnico-científica, que de una idea clara de las necesidades que se tienen, los recursos de que se dispone y la satisfacción que se pretende.
3. Conducir a la toma de conciencia del compromiso social de cada uno de los individuos que conforman la sociedad.
4. Orientar la acción participativa de sus miembros.

"Origen es destino" reza un sabio refrán mexicano, y "para que el mexicano sepa como nación cuáles son sus posibilidades reales cara al futuro ha de conocer aquello de lo que ha sido capaz en el pasado"⁴⁰.

El museo es un gran apoyo para reafirmar la identidad nacional, ya que a través de él el visitante conoce sus raíces y se identifica a sí mismo como parte de un grupo con un pasado común. Al conocer su historia, se podrá explicar su presente y proyectar su futuro. Al acercarse a las manifestaciones culturales de sus compatriotas, encontrará la expresión de muchos de sus sentimientos, valorando a su cultura por lo que es, sin tener que recurrir a cánones extranjeros.

⁴⁰ ASPE DE CORTINA, Virginia., *op.cit.*, p. 10

El museo puede propiciar el interés por la cultura y la reflexión de la historia, rescatando las tradiciones perdidas, y dando conciencia del compromiso social que debe tener cada individuo hacia su país para sacarlo adelante. De esta manera, se logrará el conocimiento de los diferentes grupos que conformen el país, y los intereses, los objetivos, las necesidades y las aspiraciones de la sociedad global mexicana.

El aprovechar las raíces culturales de México favorece a que, sin rupturas al pasado, se logre la modernidad. Hay que recordar que además del propio pasado es necesaria la apertura a las manifestaciones culturales del ayer y el hoy de otros países, situación en la que el museo también contribuye para lograr la adaptación de México a los nuevos tiempos. "Adaptarse a los nuevos tiempos exige del mexicano una profunda renovación cultural porque México hoy más que nunca debe ser mexicano, a la vez que internacionalizarse"⁴¹.

Es por eso, que este trabajo de tesis está enfocado al museo para que se aproveche su gran potencial educativo, ya que contiene una gran parte del acervo cultural mexicano.

⁴¹ *ibidem.*, p. 25

CAPÍTULO II

EL MUSEO,

UNA INSTITUCIÓN AL SERVICIO DE LA SOCIEDAD

En este capítulo se estudiará de forma global al museo, analizando su importancia, origen, teoría y práctica y sus tipologías, con la intención de conocer mejor al objeto de estudio de esta tesis, y así advertir las numerosas posibilidades de acción educativa que tiene esta institución.

2.1 Importancia y origen

En esta parte del capítulo se explicará la trayectoria del museo a través de la historia hasta llegar a ser la institución que es en la actualidad y se aclarará la importancia que tiene para la sociedad.

2.1.1 Historia del museo

La historia y evolución del museo está ligada a la misma historia humana. Su origen se encuentra, principalmente en la necesidad que tiene el hombre de coleccionar los más diversos objetos y preservarlos para el futuro, necesidad que ha sido

constante en el hombre de todos los tiempos y culturas, y que se debe, cuando no a la subsistencia del hombre, a su curiosidad y admiración por lo raro, lo bello o lo misterioso. Sin embargo, fueron los griegos los que más afán pusieron en acumular en los templos y edificios objetos valiosos y artísticos, convirtiendo esta práctica, casi en obsesión sagrada. De esta manera, el fenómeno del coleccionismo ha sido en todas las culturas "el germen de los museos"⁴².

La palabra museo, proviene del griego *mouseion*, que significa casa de las musas, ya que se consideraba este un lugar dedicado a las musas, donde se ocupaba del disfrute y el estudio de cada una de las nobles disciplinas.

Estrabón describe hace veinte siglos el museo de Ptolomeo Filadelfo en sus palacios reales de Alejandría, que incluía además de las colecciones, salas de trabajo y estudio, una biblioteca, un observatorio astronómico, un jardín botánico, una colección zoológica y un anfiteatro. Y aunque el museo no era lo que es en la actualidad, desde ese entonces, el museo era ya un centro interdisciplinario de la cultura y de lo que ahora se llama patrimonio cultural.

El museo como institución pública que da acceso a visitantes de toda clase, es un fenómeno reciente, pues hasta fines del S. XVIII,

⁴² cfr. ALONSO FERNÁNDEZ, Luis., *Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo*, p. 48-54

gran parte del patrimonio histórico y artístico que la humanidad había producido hasta entonces, se encontraba guardado en templos y palacios. No obstante, ya desde los griegos, Platón tiene la visión, de "facilitar la contemplación de las obras maestras provenientes de la inspiración de las musas (...) prevé, junto a los templos, instalaciones provistas de un personal atento para recibir a los turistas que hacen una peregrinación artística"⁴³. Gracias a Herodoto, padre de la historia, se sabe que en la mayoría de los templos griegos, se ofrecían a la admiración pública las reliquias artísticas del pasado, y los artistas contemporáneos mostraban sus obras esperando la crítica de los espectadores.

Más adelante los romanos heredaron de los griegos el gusto por las colecciones, sin embargo, éstas tenían entre la gente pudiente un significado de poder e influencia social para quien las poseía además de distinción personal y ornato. Así fue como se incrementó considerablemente el comercio de arte y por consiguiente su producción. A pesar de que tenían un carácter privado, algunas colecciones fueron donadas para que pudieran ser apreciadas públicamente. En Roma se dio además otro tipo de coleccionismo: el de los botines de guerra, que después de la victoria eran exhibidos en lugares populares.

Aún antes de la cultura griega y de la romana, las antiguas

⁴³ *ibidem*, p. 49

civilizaciones orientales practicaron la actividad coleccionista debido a la preocupación que tenían por el más allá. También el culto al pasado y a los personajes famosos, condujo en países de oriente a la formación de colecciones de objetos, y en los pueblos islámicos se formaron colecciones de reliquias de las tumbas de los mártires, impulsados por la idea de Mahoma del *waaf*. El *waaf* es la idea musulmana de que todas las cosas pertenecen a la humanidad y por lo tanto la propiedad debe ser entregada para el bien público y para fines religiosos.

Como se mencionó anteriormente, antes del siglo XVIII, las riquezas culturales y artísticas no estuvieron al alcance de toda la gente. En la Alta Edad Media (S. XII - S. XIII), época teocéntrica, se creó arte solamente para el uso litúrgico y religioso, almacenándose en iglesias y monasterios, sin embargo en la Baja Edad Media (fines del S. XIII), con el desarrollo de las ciudades, resurgió la estima por los objetos bellos que contribuían a un mayor bienestar de la vida, formándose en Europa (además de las de la Iglesia) grandes colecciones de señores feudales, aristócratas y príncipes, que pudieron enriquecerse gracias a los adelantos de la navegación, a pesar que la "teocrática medieval consideraba la vida humana y todas sus manifestaciones como algo secundario"⁴⁴.

En el renacimiento, las obras y antigüedades expuestas,

⁴⁴ *ibidem.*, p. 62

adquirieron un valor ejemplar tanto para los coleccionistas como para los artistas. Las cortes europeas se dieron a la ocupación de recuperar el pasado y llenar sus palacios, se dio lo que se llama "coleccionismo erudito del renacimiento, consecuencia de una conciencia histórica de la civilización pasada y de una conciencia crítica del presente"⁴⁵.

Según Hugues de Varine-Bohan, el origen y transformación de los museos ha sido la siguiente: Primero existieron los tesoros de la iglesia, cuando la Iglesia era la custodia del saber y del conocimiento humano. Después los tesoros reales, cuando las cortes eran consideradas centros de relaciones internacionales, y por último los tesoros llamados "gabinetes de curiosidades", propiedad de los burgueses "cultos", que poseían el privilegio de transmitir los conocimientos y la cultura, creándose de este modo los museos institucionales de nuestros días⁴⁶.

De la forma como se conoce hoy, el museo es un invento nacido de las "élites ilustradas" del S. XVIII, y gracias al espíritu enciclopedista de la época, fue creado como un instrumento moderno de culturización para el público. Más tarde fue impuesto por la revolución francesa, ya que si el arte era creación del pueblo, su disfrute no podía ser privilegio únicamente de las clases potentadas.

⁴⁵ *ibidem.*, p. 65

⁴⁶ *cfr. ibidem.*, p. 63

En este, siglo de las luces, aparece un cambio con respecto al coleccionismo, que en vez de ser un elemento de ostentación y prestigio para su propietario, exalta los valores de la historia nacional de cada país. Por este motivo empieza a ser cada vez más común, la exhibición de obras de arte al pueblo, y en Francia en 1778, se piensa la creación de un museo de escultura y pintura que contenga obras de las diferentes corrientes artísticas en el palacio de Louvre.

Esta tendencia, de convertir las colecciones reales en museos públicos se desarrolla en toda Europa. A partir de esto, los museos públicos y didácticos se empiezan a extender por todo el mundo, evolucionando rápidamente y apareciendo nuevos tipos de museos que exhibirán elementos del pasado más reciente conscientes de su importancia sociocultural. En la actualidad se concibe al museo como vivo y dinámico, modernizado tecnológicamente y socioculturalmente y que está al servicio de la comunidad.

2.1.2 ¿Qué es el museo?

Después de haber estudiado el origen y la evolución histórica que han tenido los museos hasta llegar a ser lo que son en la actualidad, se procederá a su definición.

A lo largo de la historia y debido a su evolución, han existido

numerosas definiciones que tratan de explicar lo que es el museo. En este trabajo se utilizará la definición del Consejo Internacional de Museos (ICOM), organismo internacional perteneciente a la UNESCO⁴⁷, por ser la más aceptada en el mundo.

La definición contenida en los estatutos del ICOM fue formulada en 1968 y posteriormente ha sido modificada en algunas ocasiones. Luis Alonso Fernández recoge la modificación más reciente del ICOM en su libro de museología en 1993, en el cual define al museo como "una institución permanente, sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierto al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno"⁴⁸.

En los museos es depositada una gran parte de los testimonios más valiosos de la creación humana a través de los siglos. Los objetos que se encuentran en los museos, son fundamentales tanto para el conocimiento de los períodos a los que pertenecen, como para el desarrollo del mundo moderno.

Como ya se ha dicho en el primer capítulo, las instituciones surgen para satisfacer las necesidades de la sociedad, y entre más

⁴⁷ cfr., MADRID, Miguel A., Glosario de términos museísticos, p. 63

⁴⁸ op.cit., ALONSO FERNÁNDEZ, Luis., p. 31

simple sea una sociedad, más simples serán sus instituciones, y entre más compleja sea la sociedad, sus instituciones serán más complejas. El museo es una institución compleja con funciones definidas que se mencionarán más adelante.

2.1.3 ¿Por qué es importante el museo?

Debido al enfoque social y al carácter educativo de esta investigación, es necesario que se fundamente porqué es importante la existencia del museo en la sociedad y porqué interesa su estudio desde un enfoque pedagógico.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el museo ha sufrido transformaciones hasta llegar a ser lo que es hasta nuestros días. sin embargo, debido a las diferencias socioculturales que existen entre los diferentes países, esta institución ha ido evolucionando según el grado de desarrollo de cada país. En la actualidad, el museo se caracteriza mundialmente por la especialización de sus contenidos y por el crecimiento de la demanda del público. En las últimas décadas de este siglo han aparecido numerosas instituciones y organismos dedicados a revisar la función y el papel de los museos en sociedad, sugiriendo cambios para que éstos den una mejor atención a sus visitantes.

El museo es entre otras muchas cosas, el certificado de

antigüedad de los países; algo así como el acta notarial que testifica la existencia del inconsciente colectivo de un pueblo a lo largo de su historia, ya que a través del patrimonio cultural que conserva como un tesoro de valor incalculable, es capaz de desentrañar las raíces e idiosincrasia de los pueblos, permitiendo la interpretación del hecho histórico-cultural en su propio contexto y la afirmación de la propia identidad⁴⁹.

El museo es un entorno cognitivo cultural que atesora, preserva y recrea el pasado, para conocerlo y así poder explicar el presente. Bazin decía que el hombre se consuela de su presente por lo que fue su pasado. Al conocer su origen, la persona se identifica con él y comprende lo que ella es, consigue además, un conocimiento del desarrollo global de la humanidad. En el museo, el hombre interactúa con su historia, su realidad cotidiana así como con su porvenir. Aumenta su autoestima, adquiere identidad, seguridad y posibilidades de acción para el futuro.

El patrimonio cultural es imprescindible para conocer e interpretar la realidad evolutiva de la humanidad pues todo lo que se conoce sobre la realidad humana actual proviene del pasado, y lo que se conoce verdaderamente del pasado es aquello que ha sobrevivido en el presente. "La exégesis del patrimonio es al propio tiempo la explicación de la vida integral del hombre sobre la tierra a

⁴⁹ cfr., GARCÍA BLANCO, Ángela., La didáctica del museo, p. 6

través de los hechos y objetos por él producidos a lo largo de los tiempos y conservados de generación tras generación hasta nuestros días"⁵⁰.

La investigación histórica, documental, técnica y científica del patrimonio se impone por la necesidad de un mayor conocimiento del hombre y de su entorno. A través del patrimonio se puede tener "la visión equilibrada que exige la realidad humana y su proyección futura, además de su evolución pasada"⁵¹.

2.2 Teoría y práctica

A continuación se especificarán las funciones que realiza el museo para cumplir con su misión en la sociedad, y se tratarán las diferentes disciplinas y las ciencias que abarcan las cuestiones relacionadas con el museo.

2.2.1 Funciones convencionales del museo

Son múltiples las actividades que puede desempeñar el museo, y en las últimas décadas, éstas han ido aumentando tanto en número como en complejidad conformando el museo moderno. Estas funciones van desde la especialización de los contenidos, hasta las mejoras formales y técnicas que se refieren a la acogida y

⁵⁰ ALONSO FERNÁNDEZ, Luis., *op.cit.*, p. 31

⁵¹ *ibidem.*, p. 125

conservación de los objetos, hasta la presentación, investigación y difusión de sus colecciones. Además de éstas funciones convencionales, existen las funciones de estructura, organización, arquitectura, administración y programación del museo, que se refieren a la museografía y a la museología de éste.

Para este trabajo se investigaron varias clasificaciones de las funciones del museo, como la de Miguel A. Madrid, las mencionadas por Luis Alonso Fernández y la del ICOM.

En este trabajo se utilizará la clasificación de Douglas A. Allan⁵² que se basa en la propuesta elaborada por el ICOM y que señala a la colección, identificación, registro, investigación, preservación, exhibición, educación y público como funciones convencionales del museo, que se explicarán a continuación.

Coleccionar

El museo colecciona objetos significativos, representativos y muchas veces insustituibles para ser exhibidos. Además, para que una pieza sea museable⁵³, debe de ser expresión de las manifestaciones humanas, ser parte integrante del patrimonio de la humanidad, y además tener un valor educativo y/o estético, que sea capaz de explicar periodos o momentos reveladores del desarrollo de

⁵² *ibidem.*, p. 190

⁵³ Término utilizado por Luis Alonso Fernández en su libro "Museología, introducción a la teoría y práctica del museo" editado en 1993,(página 192).

la civilización humana.

Las colecciones se adquieren por compra o donación y siempre tienen la posibilidad de seguir creciendo. Sin embargo, para que un museo tenga buenas colecciones, debe de planearlas, es decir, es necesario que defina qué es lo que va a coleccionar, ya que no podrá abarcarlo todo.

Identificar

La identificación, datación y autenticación de las obras de un museo, es una tarea laboriosa y delicada que requiere del trabajo de expertos en la materia, ya que de la autenticidad de una colección, dependerá su valor. Para poder identificar una pieza, los especialistas se apoyan en libros de referencia que generalmente se encuentran en los mismos museos. Si queda alguna duda de la autenticidad de algún ejemplar, o de la época de su procedencia, se busca la ayuda de expertos de otro museo o de universidades.

Existe siempre el riesgo de que un museo adquiera en su colección una falsificación, es por eso, que además de estar respaldado en las conclusiones de los especialistas, se apoya en los trabajos de laboratorio y en recursos públicos.

Documentar

La documentación de las obras de un museo incluye las funciones de registro, inventario y catalogación.

Registrar

Todas las piezas que entran en un museo, después de ser identificadas, son inscritas en un registro con un número de orden que controla la entrada y salida de las piezas.

Si las piezas entran al museo en régimen de propiedad, pueden hacerlo por adquisición o compra; por donación; o por recolección o hallazgo. Si las piezas ingresan en régimen de custodia, puede ser que lo hagan como depósito, temporal o definido, o como préstamo, que siempre será temporal y definido.

En el libro de registro aparecen la fecha de ingreso, el autor o procedencia del ejemplar, descripción, naturaleza y título, dimensiones, lugar, clase y documentación de la pieza, y otros datos y documentos que sean pertinentes.

Inventariar

El inventario de las piezas del museo se hace con el objeto de tener un control de los ejemplares que entran y salen del museo, así

como los que son cambiados de lugar, independientemente de la significación artística o científica que tengan las colecciones. Actualmente esta función se facilita gracias a la ayuda de computadoras ordenadoras, que sirven también como bancos de datos para la sociedad actual.

Investigar

El museo como centro de investigación, proyección sociocultural y banco de datos, debe de tener como uno de sus principales compromisos, la investigación y el conocimiento científico de las obras que posee, para poder catalogarlas correctamente y así difundirlas con seguridad y garantía al público.

Cuando se trata de museos de arte y/o historia, la investigación debe de ser enfocada a una triple metodología. Primero la que le proporciona el medio histórico-estético y crítico; segundo, los métodos ópticos y físico-químicos, indispensables para el análisis estructural y compositivo de la naturaleza de las piezas, y por último, la aplicación de medios tecnológicos avanzados para responder con seguridad a ciertas dudas planteadas por la constitución, los materiales, las técnicas o la época de la obra.

La investigación configura catálogos mediante la división de los datos en subdivisiones comprensibles bajo diversos criterios, como

son la catalogación por datos cronológicos; según la cultura o movimiento artístico al que pertenecen las obras; sección o estética; serie o época u otros.

Preservar y conservar

La función de conservar los bienes culturales, es uno de los compromisos más complejos del museo configurado según la definición del ICOM mencionada anteriormente. El museo concebido de esa manera, es un medio que la sociedad ha dispuesto para salvaguardar el patrimonio y así poder transmitirlo a las generaciones venideras.

La conservación del patrimonio de los museos comprende tres áreas que son la preservación, la restauración y la conservación.

La preservación se refiere a la protección de las piezas ante las condiciones del ambiente físico y material que pudieran dañarlas. Dentro de esta, entran los estudios del clima: temperatura, ambiente y humedad relativa, los efectos de la iluminación: natural y artificial, la ventilación, y la eliminación del polvo, humos, bacterias, etc.

La conservación a su vez, puede ser preventiva y patrimonial. La preventiva son los medios para evitar el deterioro material de los objetos del museo, y la patrimonial es la conservación integral de los

objetos en su dimensión sociocultural. Aquí se atienden además, aspectos como la protección y seguridad de las obras del museo, y medidas de control contra robo, incendio y vandalismo.

Por último, la restauración es la intervención que se hace para recuperar, restituir o para detener el deterioro de una obra. Sólo debe realizarse en casos de rigurosa necesidad, y bajo el principio de absoluto respeto a la situación original de la obra.

Más adelante se verá la estrecha relación de esta función con la museología⁵⁴.

Exhibir

Como ya se dijo en este mismo capítulo, colecciones han existido desde la antigüedad, y su presentación y exhibición ha variado en cada época. Así, se puede ver que hasta mediados de este siglo, el carácter estético ha predominado incluso en la presentación de los objetos que no pertenecían al área artística. Después de la Segunda Guerra Mundial, con el desarrollo de la museología y la museografía se ha buscado en las exposiciones, que las piezas tengan una relación con las demás.

Desde el punto de vista de los contenidos, existen tres formas de presentación que coinciden con los tres tipos principales de

⁵⁴ vid infra, 2.2.3

museos: presentación estética, que corresponde generalmente a los museos de arte; presentación histórica, que es compleja y se da en los museos de historia, arqueología, antropología y etnología; y presentación ecológica, que se da en algunos museos de ciencia⁵⁵.

La función de exhibir⁵⁶ la lleva a cabo en el museo el museógrafo⁵⁷.

Educación y atención al público

"Los museos son universidades abiertas que no exigen título académico alguno, ni una edad o nivel social determinado para adentrarse a ellas. Por el contrario, cumplen una función importante en la educación, la difusión de la cultura, la ciencia y el conocimiento de los pueblos"⁵⁸.

La misión educativa que deben tener los museos ha sido uno de los factores más analizados y resaltados en el último tercio de siglo, sin embargo, existen testimonios históricos que han demostrado como estas instituciones pueden ser utilizadas

⁵⁵ *cf.* *ibidem*, p. 238

⁵⁶ Para Gene Waddell en su manual "Collecting, Preserving, Exhibiting. A Theory of Museum Work", página 1, las más clásicas realidades y funciones del museo son las de la colección, conservación y exhibición, las cuales considera que están interrelacionadas y tienen la misma importancia. Manual editado en Easley, South Carolina (USA) por el Southern Historical Press, en 1984.

⁵⁷ *vid infra*, 2.2.4

⁵⁸ RUBÍN DE LA BORBOLLA, Daniel., El museo, auténtica universidad, p. 13

políticamente al servicio de ideologías determinadas, como sucedió en la Alemania nazi y en la Italia fascista donde los museos nacionalistas se convirtieron en un instrumento de manifestación de superioridad de éstos países sobre los demás. a través de los objetos que exponían que daban un mayor conocimiento y estima de su raza, clave para mantener la unidad en el futuro. Asimismo, en Rusia, después de la revolución de 1917, los museos fueron aprovechados para la instrucción ideológica del pueblo en el marxismo⁵⁹.

La historia nacional es la plataforma a partir de la cual los pueblos hacen consciente su propia identidad. "Si los pueblos presentan como hechos pasados de su historia, situaciones falsas, la voluntad tenderá hacia un bien aparente y no real"⁶⁰, pretendiendo lograr un futuro que nunca alcanzará.

De lo anterior, se deduce, que aunque el potencial educativo del museo es inmenso, no bastan las piezas de su colección para lograr su función educativa, y aunque es un banco de datos, un museo será educativo en la medida en que la museología de éste se enfoque a esta labor que enriquece y perfecciona al ser humano, presentándole realidades que no lo manipulan ni lo apartan de aquello que conviene a su naturaleza en contra de su libertad.

El contacto directo entre el espectador y la obra que se expone,

⁵⁹ cfr., ALONSO FERNÁNDEZ, Luis., *op.cit.*, p. 99-100

⁶⁰ ASPE DE CORTINA, Virginia., *op.cit.*, p. 23

es de suma importancia ya que es bien conocido entre los educadores, que no hay nada mejor que el aprendizaje se dé a través de la aproximación del educando a la realidad, y como ya se ha dicho es deber del museo representar y exponer a la realidad de la mejor forma posible.

Todavía no se han agotado las investigaciones y propuestas referentes a la acción educativa del museo ya que las posibilidades que existen son innumerables⁶¹. Para que éstas sean más eficaces, es recomendable que se lleven a cabo en unión con otras instituciones educativas y culturales, y que los profesionales dedicados a esta labor, hagan un trabajo interdisciplinario en el que intervengan educadores, sociólogos, psicólogos, historiadores, etc., manteniendo una estrecha relación con el personal que labora en los diferentes departamentos del museo.

Si la educación en el museo quiere ser plenamente eficaz, debe de establecer un intercambio permanente de puntos de vista entre el educador escolar y el educador del museo, para apreciar la naturaleza de la contribución del museo a la educación en general y a la enseñanza escolar en particular.

Al ser el museo factor del desarrollo de la sociedad, este debe transformarse de acuerdo a los cambios y el progreso que esta tiene,

⁶¹ *cfr.*, GARCÍA BLANCO, Ángela., *op.cit.*, p. 35

evolucionando su acción educativa y métodos para lograr una educación en la que "la adquisición de los conocimientos y la formación de la sensibilidad, sirva al enriquecimiento del visitante, cualquiera que sea su nivel social y cultural, su edad y su origen"⁶². Los soportes de la acción cultural y educativa del museo son la recolección, el estudio, la conservación y la presentación de los elementos del patrimonio natural y cultural.

"Al enfatizar el término educar, se deduce que la pedagogía tiene la posibilidad de avalar al museo como una institución educativa, como un instrumento didáctico y como un sistema de comunicación educativa, y con ello se establece al museo como objeto de estudio para el pedagogo"⁶³. La acción educativa se ejerce en el museo y en su exterior. De ella se desprenden los programas que se realizan para el público en función de sus necesidades y que deben de adaptarse a su nivel escolar, psicología, edad, etc.

El educador del museo debe conocer aquellos aspectos, que de tomarse en cuenta, facilitan la percepción de las piezas, como son la facultad y el grado de atención y comprensión de los diferentes grados de edad, el valor relativo de la palabra escrita, hablada o registrada para estimular la vista, exponer un adecuado lenguaje museográfico y ayudar a la comprensión. Tomando en cuenta lo anterior, en este trabajo se dedica un capítulo a las características

⁶² ALONSO FERNÁNDEZ, Luis., *op.cit.*, p. 300

⁶³ GARCÍA URRUTIA, Enna María., Perspectivas museopedagógicas. p.10

biopsicosociales del niño de 6 a 9 años, estudio que puede servir como modelo para el análisis de otras etapas evolutivas.

Los programas educativos del museo se apoyan en diferentes metodologías adecuadas según el caso, que ensambladas constituyen la verdadera pedagogía del museo.

Con el fin de que la función educativa del museo sea más completa, es recomendable que se haga uso de las nuevas técnicas de enseñanza para lograr la participación activa de los visitantes que asistan, tanto solos como en grupo, así como el uso de los diferentes medios audiovisuales que día con día se van perfeccionando. Estos facilitan la comprensión del museo al público, además de que incitan a niños y a adultos a asistir al museo.

2.2.2 Museonomía

La palabra museonomía es de origen reciente, su creador es el museólogo argentino Miguel A. Madrid, quien expuso el término en abril de 1971, durante unos cursos del Instituto Argentino de Museología, diciendo que museonomía es "la metodología pedagógica que estudia y describe el conjunto de conocimientos teórico-prácticos de que se ocupa la museología y la museografía, de las que se extrae las características propias para su examen,

evaluación y comentario⁶⁴.

A sabiendas de la reciente aparición de dicha palabra, aún se busca ahondar en ella y otras terminologías referentes al museo que también se encuentran en proceso de perfeccionamiento. En este sentido también se ha hablado del término: museopedagogía, que al ser investigada junto con la museología y la museografía, se ha encontrado la necesidad de definir o aplicar con más propiedad esos terrenos comunes, sobre todo cuando tienen que ser expuestos conjuntamente. La museonomía se trata pues, "de una visión global de la teoría y prácticas que configuran la actividad común de los museos"⁶⁵.

Por lo tanto, se entiende por museónomo el profesional que ejerce las actividades propias de la museonomía, principalmente en el ámbito de la investigación museológica aplicada a la docencia.

2.2.3 Museología

La museología es la ciencia que trata de las normas para el ordenamiento de los museos. Su campo es la investigación teórica y la resolución científica de problemas de los museos, y su aparición es reciente en el campo de las ciencias.

⁶⁴ MADRID, Miguel A., Glosario de términos museológicos, p. 85

⁶⁵ idem.

Según el ICOM la museología es la "ciencia de los museos, estudia la historia, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de investigación de conservación, de educación y de organización, las relaciones con el medio físico (ecología) la tipología"⁶⁶.

El museólogo es entonces, el profesional que ejerce las actividades propias de investigación y desarrollo teórico, descritas en el vocablo "museología"⁶⁷.

Es muy importante la labor de un museólogo, pues a su cargo está la coordinación del trabajo interdisciplinario del museo, el cual no hay que perder de vista, pues la actividad del museo es una armonía de diversas especialidades que basándose en teorías, muchas veces propias, logran en la práctica el cumplimiento de los objetivos de la institución y el óptimo ejercicio de las funciones museísticas.

Una de las actividades más importantes del museólogo en donde se aprecia este trabajo interdisciplinario, es en la realización del guión museológico.

"Guión en museología se refiere al estudio previo de antecedentes y documentación y el desarrollo ordenado de secuencias de objetos y colecciones para el montaje o armado de

⁶⁶ *ibidem.*, p. 83

⁶⁷ *cfr. ibidem.*, p.84

una exposición⁶⁸.

El guión puede ser de dos clases: científico o museológico y técnico o museográfico. Por el momento se hará referencia al primero y posteriormente, cuando se defina museografía, se continuará con el otro término.

El guión científico o museológico "reúne la información teórica y documental que permite, con posterioridad, evaluar las características de las piezas y colecciones necesarias para el montaje de la exposición"⁶⁹. Este guión se presenta de manera escrita.

El museólogo al ser el coordinador de las actividades museísticas en su esfera más alta, dirige sobre todo la instalación de una exposición, que es finalmente lo que el público verá, desconociendo el trabajo científico y técnico que se esconde detrás de ella. Para este fin existe un programa de actividades que consta de nueve etapas, las cuales son:

- a) Espacio arquitectónico
- b) Administración
- c) Guiones
- d) Proyectos y diseño museográficos

⁶⁸ *ibidem.*, p.60

⁶⁹ *idem.*

- e) Producción
- f) Difusión
- g) Inauguración
- h) Operación de la exposición
- i) Actividades paralelas

Se entiende que al ser el museólogo el coordinador de este programa de actividades tiene a su cargo un gran número de especialistas, técnicos y trabajadores en general que se encuentran casi siempre por debajo de él en el organigrama del museo, o bien, acuden en forma de *staff*.

2.2.4 Museografía

Una vez teniendo el antecedente del término museología, se puede definir la museografía como el arte de exhibir objetos, o la "descripción y aplicación de las técnicas relacionadas con el diseño, producción y montaje de las exposiciones en los museos. Es el brazo y la mano de la museología"⁷⁰. El ICOM añade que estas técnicas y operaciones prácticas se deducen de la museología, y el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) señala que es una disciplina con fines especialmente didácticos, culturales, estéticos y recreativos⁷¹.

⁷⁰ MADRID, Miguel A., *Breve vocabulario de museología*, p. 10

⁷¹ cfr., MADRID, Miguel., *Glosario de términos museológicos*, p. 82

El museógrafo es un "técnico capacitado para organizar, coordinar, dirigir y realizar la actividad museográfica, cubriendo los aspectos que se indican a continuación: mantenimiento, montaje diseño y producción de elementos complementarios, planeación. El dominio de uno de los aspectos señalados implica del que antecede"⁷².

Se dice también que el museógrafo no es solamente un técnico, pues para poder llevar a la práctica sus conocimientos, necesita de una base teórica sólida fundamentada en diversas ciencias, artes y disciplinas. Y como se dijo anteriormente de la museología, también la museografía actúa con ayuda y coordinación de otros profesionales y trabajadores del museo.

Es preciso señalar la actividad de planeación de la labor museográfica, inmersa en el guión museográfico, el cual se crea una vez que se ha determinado el guión museológico. El guión museográfico "determina la clase de piezas o colecciones, así como los accesorios y el apoyo técnico necesario para plasmar la idea generalizada de la exposición"⁷³. Este guión se presenta de manera escrita y en tercera dimensión.

Para la aplicación de las técnicas museográficas no existe un patrón escrito, el museógrafo debe tener creatividad y visión para

⁷² *idem. apud.*, LARRAUI, Iker

⁷³ *ibidem.*, p. 60

promover la libertad a través de un guión, de un orden.

Dentro del programa de actividades para la realización de una exposición, anteriormente mencionado, el museógrafo participa en todas las etapas en mayor o menor grado, centrandó su actividad en tres etapas: a) Guiones, b) Proyectos y diseño museográficos, y c) Producción.

Museísticamente se tiene que facilitar la apreciación de los objetos y colecciones expuestas en el museo, utilizando diversas técnicas para crear una buena ambientación.

La relación entre museología y museografía es estrecha, dependiendo o participando la segunda de la primera. Uno de los problemas más comunes que se presentan cuando no hay la comunión requerida entre estas dos actividades, es la descontextualización. "El problema se presenta cuando, como a veces ocurre en los museos, los objetos ingresan en ellos descontextualizados. Con bastante frecuencia no se sabe de ellos su procedencia ni en qué circunstancias fueron hallados"⁷⁴. Pero, a pesar de ésto el contexto de cada objeto se puede averiguar a partir de él mismo, labor que le corresponde a los especialistas, quienes establecen las características y similitudes de ese objeto con otro similar en la historia, ubicándolo en el espacio y en el tiempo. Esta

⁷⁴ GARCÍA BLANCO, Ángela., *op.cit.*, p. 12

labor también está coordinada, como todas las demás por la museología, y es menester de la museografía que, una vez deducida la cultura de origen, funcionalidad y significado de la pieza, se procure una organización, diseño de espacio e instalación para ambientar adecuadamente el nuevo objeto.

2.2.5 Museopedagogía

En el subtema referente a las funciones del museo, se habló de la educación como uno de los principales objetivos del museo, y aludiendo a la pedagogía como la ciencia y arte de educar, no resulta difícil vislumbrar el significado de: museopedagogía.

Dicho término se empezó a utilizar en Alemania, y últimamente empieza a cobrar valor entre los estudiosos del museo en México.

La licenciada en pedagogía Enna María García, define a la museopedagogía como "la disciplina que conjuga a las ciencias de la museología y de la pedagogía; su objeto es el estudio de la relación sujeto-objeto, sujeto-educación y sujeto-esparcimiento en el contexto museístico"⁷⁵.

La museopedagogía de este modo se encuentra también, como la museografía, en estrecha relación con la museología, centrandose su

⁷⁵ GARCÍA URRUTIA, Enna María. *op.cit.*, p. 13

atención en los procesos de enseñanza-aprendizaje que surgen a través de las diversas formas de comunicación dentro del museo. La manera en la que educa el museo no es sistemática, y debe ser muy amena, sutil y hasta divertida, pues el museo es también un lugar de recreación. Por ésto se deben cuidar los tiempos, descansos, espacios, reflexión y creatividad.

En cuanto al programa de actividades para la realización de una exposición, la museopedagogía participa en mayor o menor grado en todas las etapas de manera auxiliar, de acuerdo al carácter interdisciplinario de labor museística; sin embargo, su intervención es más directa dentro del programa de actividades de instalación en la elaboración de guiones, la operación de la exposición y en las actividades paralelas, entre las que se encuentra la ludoteca.

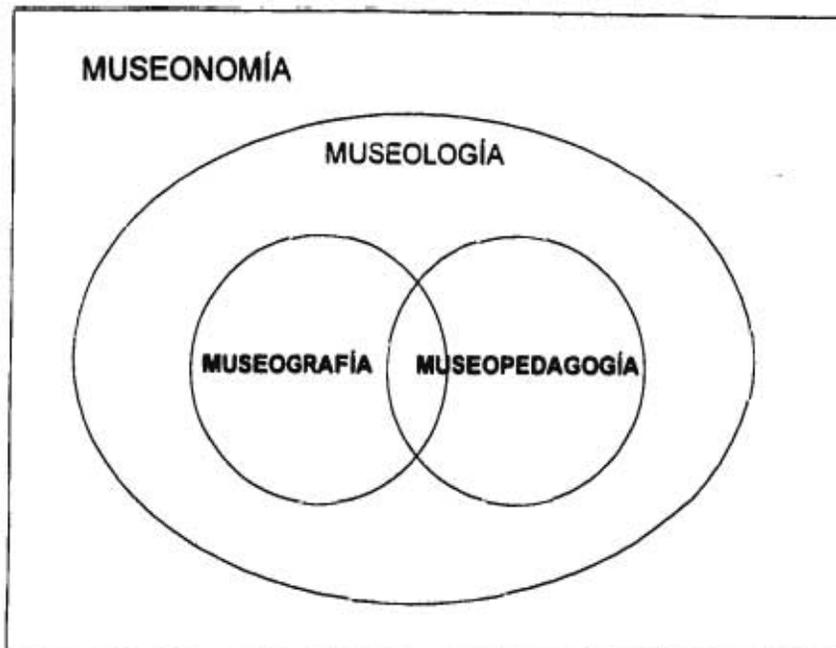
La pedagogía como ciencia ofrece a la museopedagogía la posibilidad de tener una fundamentación teórica extensa que puede llevar a la práctica adecuándola a las necesidades que se le presenten.

El campo de acción de ésta disciplina es extenso, pues actúa desde el reclutamiento, selección y capacitación del personal, hasta los servicios educativos que ofrezca el museo, de acuerdo a su

capacidad, entre muchas otras posibilidades de acción. La museopedagogía tiene muchos retos en la actualidad, unos de ellos son: lograr que el museo cumpla con su función educadora, que a través de ella se despierte el interés por el museo y una vez logrado acercar al público, educarlo en la "lectura cultural", o apreciación; la apreciación supone sensibilización, observación, análisis y empatía con el autor para poder entender el objeto.

En relación a la museología, entre otras cosas, la museopedagogía adecúa el contenido del guión museológico a un lenguaje didácticamente aceptable en relación al público que se espera en la exposición. Una vez realizada esta labor, la información pasa a manos de los museógrafos que la transportarán a las cédulas, folletos y guías didácticas para el público.

Ahora que se tienen claros algunos de los términos que aluden a la teoría y práctica del museo, se puede entender la relación de unos con otros. Tratando de sintetizar la actividad museística, se puede decir que la museología es la reflexión, la museografía es la inspiración, y la museopedagogía es la función educativa.



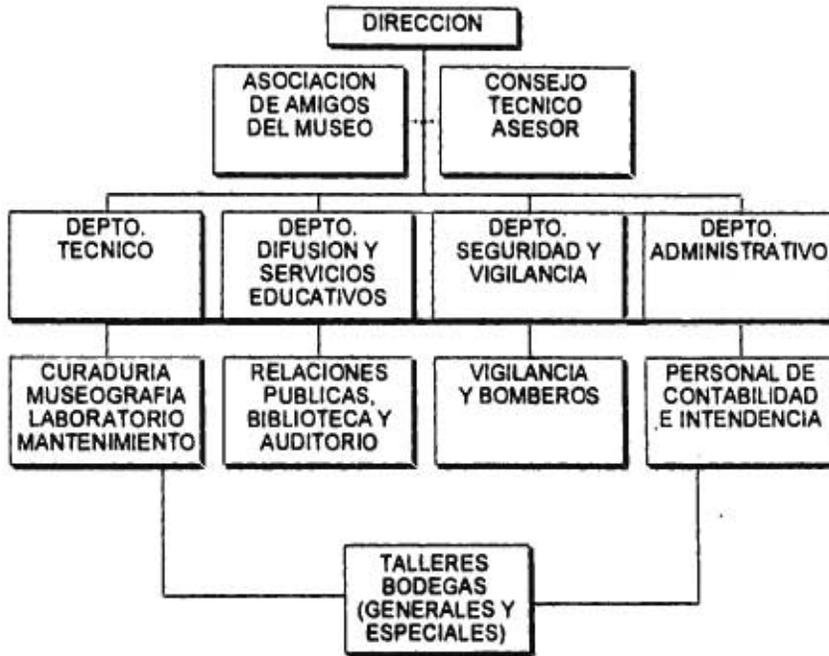
La museopedagogía y la museografía tienen en común la exposición del museo, cada una atendiendo a su objeto para lograr el equilibrio de la misma.

De esta forma la museología responde a la pregunta museística de: *¿qué?* sobre un objeto, la museografía al: *¿cómo?* en cuanto a la función de exponer y la museopedagogía al: *¿a quién?*, *¿qué?* y *¿cómo?* en cuanto a la función de educar.

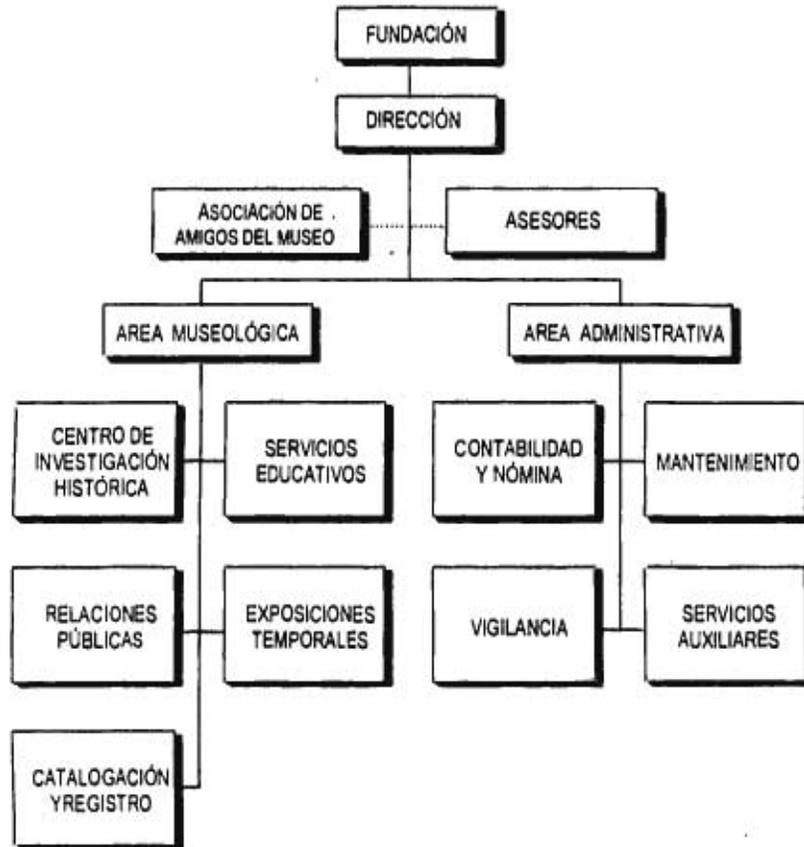
2.3 Organigrama del museo

Cada museo diseña su propio organigrama de acuerdo a las características estructurales de cada uno. A continuación se presentan dos organigramas de museos. El primero es un modelo teórico propuesto por Miguel A. Madrid, el cual se considera suficientemente completo para tomarse como base para la creación de los organigramas que se utilizarán en otros museos. El segundo es el del museo Amparo de Puebla, que se incluye en este trabajo por ser un ejemplo del organigrama de un museo de arte e historia, clasificación que interesa en este estudio.

Modelo de organizacion tipo



Organigrama del Museo Amparo



Dentro del "modelo de organización tipo" el pedagogo ejerce su labor principalmente en dos lugares, dentro del departamento de difusión y servicios educativos y en el consejo técnico asesor, en el cual interviene a manera de *staff* en diversas áreas del organigrama, como en el departamento técnico ayudando concretamente en las exposiciones, o en reclutamiento y capacitación de los recursos humanos dentro del departamento administrativo.

Asimismo, en el organigrama del Museo Amparo, el pedagogo también se puede ubicar a manera de *staff* como asesor en las actividades museísticas en las que intervenga algún momento educativo, o dentro de las áreas museológica, ejerciendo la museopedagogía y la administrativa, considerando al museo como una empresa que también necesita de la educación para la administración de sus recursos humanos.

2.4 Tipologías museísticas

El sistema de clasificación de museos que actualmente utiliza el Consejo Internacional de Museos (ICOM) atiende a la naturaleza de las colecciones, agrupándolos del modo siguiente:

1. Museos de arte.

2. Museos de historia natural.
3. Museos de etnografía y folklore.
4. Museos históricos.
5. Museos de la ciencias y de las tecnologías.
6. Museos de ciencias sociales y servicios sociales.
7. Museos de comercio y de las comunicaciones.
8. Museos de agricultura y de los productos del suelo agrícola.

Para efecto de la derivación práctica de esta tesis se explicarán los museos de arte e historia en concreto.

Museos de arte

Los museos de arte pueden ser de pintura, escultura, grabado, artes gráficas, arqueología y antigüedades, artes decorativas y aplicadas, arte religioso, música, arte dramática, teatro y danza, y cualquier cosa que manifieste la expresión del alma humana.

Museos históricos

Los museos de historia pueden ser bibliográficos, referidos tanto a individuos como a grupos; conmemorativos recordando a un acontecimiento; arqueológicos; de colecciones de objetos y recuerdos de una época determinada; de la historia de una ciudad, de guerra, del ejército y de la marina, etc.

Se pueden considerar museos de historia aquellos cuyas colecciones han sido concebidas y presentadas para documentar de modo cronológico un proceso o conjunto representativo de un momento en un modelo de evolución.

Aunque en muchas tipologías de museos los museos de arte e historia corresponden a apartados diferentes, Consuelo Sanz Pastor, siguiendo las pautas del ICOM, establece otra clasificación en la que aparece el museo de "arte e historia" como una de sus categorías.

No se puede dar fin a este capítulo sin reiterar el gran valor cultural del museo y las innumerables bondades que puede tener para el ser humano, aún sabiendo que es considerado por muchos como una institución exclusivista.

Esta consideración se puede ratificar sin mucho esfuerzo al ver la situación actual del museo respecto a su afluencia de visitantes, los cuales son muy pocos en relación a la población potencial. Sin embargo, es evidente que los que asisten al museo lo hacen por el interés hacia él y no porque las puertas del museo estén abiertas sólo a un grupo exclusivo de personas. El museo esencialmente no hace discriminaciones de ningún tipo, ya que es una institución al servicio de la sociedad.

El museo puede ser atractivo para niños, jóvenes y adultos; las alternativas pedagógicas para lograrlo son innumerables y como ya se mencionó en la introducción, "el que mucho abarca poco aprieta", se considera que centrar los esfuerzos de este estudio a una sola etapa evolutiva, reportará mayores frutos.

Siempre se ha considerado a la niñez como la promesa de un mundo mejor en el mañana, y este trabajo no siendo la excepción, siembra sus esfuerzos y esperanzas en los niños.

CAPÍTULO III

EL NIÑO QUE JUEGA

Generalmente los niños son los que se sienten menos atraídos por el museo, sin embargo, los alcances que esta institución puede llegar a tener para atraer a este tipo de público, son múltiples.

Puesto que una de las formas más naturales de aprender que tiene el niño es a través del juego, y una de las funciones del museo es la educación, se considera viable la propuesta de una ludoteca dentro del museo para apoyar su labor y motivar la asistencia y el interés de los niños.

Por lo anterior, en este capítulo se analizará al juego como un medio educativo e indispensable para el desarrollo integral del niño de 6 a 9 años, sentando así, las bases para justificar la existencia de la ludoteca como alternativa pedagógica dentro del museo.

Aunque las ludotecas pueden estar abiertas a pequeños de todas las edades, por fines prácticos, este trabajo se enfocará a un periodo cronológico específico del niño, para así poder profundizar más en sus características.

Para esta investigación se ha elegido al niño de 6 a 9 años, que es la edad en la que cursa la primaria inferior⁷⁶, y ya tiene la noción temporoespacial más desarrollada.

3.1 Generalidades del juego

Cuando se piensa en la presencia o en la figura de un niño, es casi imposible no imaginárselo en una actitud de juego. El juego ocupa gran parte de la actividad infantil y juvenil, y aunque pase el tiempo y vaya teniendo nuevos intereses, siempre existirá la necesidad de jugar, aún en el adulto. El juego es una experiencia que vive normalmente cualquier persona.

Aunque según Erick H. Erikson, fenómenos como la disposición al juego y el juego mismo se distinguen por el hecho de no poderse definir totalmente⁷⁷, se puede entender al juego como una actividad lúdica⁷⁸ que comporta un fin en sí misma, independientemente de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco. Se considera también al juego como una actividad muscular, sensorial, mental o bien una combinación de éstas realizadas espontáneamente por la satisfacción inherente a ella.

⁷⁶ Primero, segundo y tercero de primaria.

⁷⁷ ERIKSON, Erick., *Juego y actualidad*, p. 127

⁷⁸ Según Elena Voldan quien realizó la traducción al castellano del libro "Psicología de los juegos infantiles" de Jean Chateau, en español se dice *lúdico* (del Latín *ludicr, ludicrus*) y no *lúdico*, como suele leerse en algunas obras pedagógicas. *Lúdico* es un galicismo, copia del Francés *ludicre*, voz que se deriva del Latín *ludus*.

Etimológicamente, el vocablo juego deriva del latino *iocus* que significa broma o pasatiempo y que engloba la idea de satisfacción o deleite (de aquí las palabras jocoso y jocundo). Sin embargo el sentido castellano de juego, viene del griego *ludus* cuya raíz es *ludere* y que quiere decir diversión, broma, pasatiempo, escuela.

Según Huizinga, se advierte en *ludere* un primitivo significado de movimiento rápido, que denota lo caprichoso, lo improductivo, el simulacro, y sobre todo, el tomar apariencia de algo⁷⁹.

3.2 Características del juego

El juego tiene tres características específicas que lo definen como actividad lúdica y son:

- Actividad,
- independencia de fines externos a ella misma y
- experimentación de placer por el sujeto que la realiza.

Aún cuando el juego sea libre, tiene límites debido a las reglas, estructura, tiempo y lugar que se dan en cada caso.

En el niño, el juego debe responder a las necesidades de desarrollo, a sus intereses, habilidades, entorno cultural, y estar

⁷⁹ cfr. *Gran Enciclopedia Rialp*, T. XIII., p. 631

acorde con las actividades y estímulos que requiere en cada etapa.

El contenido del juego difiere de un niño a otro, de un grupo a otro, de una familia a otra y de una cultura a otra, por lo que las actividades lúdicas más comunes varían de acuerdo con las diferentes condiciones sociales, económicas y administrativas.

Al ser el juego una actividad libre, se habla entonces de que es un acto humano. Como todo acto humano es moral, se puede decir que el juego también es moral, y sólo será educativo en la medida en que perfeccione al hombre.

3.3 ¿Quiénes juegan?

Schiller escribió que "el hombre no está completo sino hasta que juega"⁸⁰. Como ya se ha dicho anteriormente, el juego es una actividad humana que se realiza en todas las etapas de la vida aunque sus manifestaciones son diferentes en cada edad.

"Arte, ciencia y hasta religión son a menudo juegos serios. Se juega a pintar o a rimar como se juega al ajedrez; y no pocas obras que han encantado a generaciones no fueron para sus autores más que espléndidos juegos"⁸¹.

⁸⁰ CHATEAU, Jean., Psicología de los juegos infantiles, p. 3

⁸¹ idem.

Una visita a un museo, mientras no se haga por motivos profesionales, constituye una actividad lúdica para el adulto, es decir, de entretenimiento. Es en el nivel de la personalidad humana donde se sitúan las vivencias emocionales y pasajeras en las que se dan la diversión, la emoción de la vitalidad y la vivencia placentera del desarrollo de las funciones corporales o sensitivas.

En palabras de Lersch la diversión se experimenta al satisfacer el impulso al juego o tendencia lúdica, en el que se integra el impulso a la actividad y el aprecio de cosas externas que responden a las propias necesidades, lo que sucede cuando una persona visita un museo en su tiempo libre.

"En el adulto el juego es un remedio contra el aburrimiento o el cansancio"⁶², tiene frecuentemente como fuente la búsqueda de descanso. El juego alivia la fatiga psíquica que se origina con el fastidio y el entorpecimiento del trabajo y la necesidad de variar de actividad, que elimina mediante la acción placentera y sensible y por lo tanto restablecedora. La actividad sensible puede ser sensorial, imaginativa, memorística y observadora, y se puede poner en práctica cuando se visita un museo.

Por lo general, la operación intelectual en el juego corresponde a la inteligencia práctica que se propone fines, selecciona la vía para

⁶² *ibidem*, p. 27

obtenerlos y dirige la ejecución, como la elección de un museo determinado y el aprendizaje específico, voluntario o no que esto conlleva.

Si bien el adulto se dedica al juego de modo esporádico, cuando no se halla ocupado por sus obligaciones, la vida del niño se caracteriza por el juego.

Al inicio de este trabajo, se mencionó una falta de "cultura de museo" en México y se dijo que aunque las posibles soluciones son múltiples, en esta tesis se trataría de proponer una alternativa que partiera del museo mismo y que se dirigiera a los niños, ya que la problemática en cuestión viene de generaciones atrás.

De este modo, puesto que el museo puede ser un entretenimiento atractivo para los adultos, se pretende lograr que también lo sea para los niños. Esto se puede lograr a través de la ludoteca, donde podrá jugar y acercarse más a la cultura, aprovechando algunas de las numerosas potencialidades educativas que tiene el museo.

3.4 El niño de 6 a 9 años

Hasta aquí se ha visto el significado del juego y sus

características, material que servirá de fundamento para el desarrollo del tema de la ludoteca en el siguiente capítulo.

Una ludoteca es un espacio recreativo y cultural para que los niños jueguen y se desenvuelvan.

El mundo del niño de 6 a 9 años es fascinante, y quien haya tenido la oportunidad de convivir con ellos lo puede constatar. Aún sin ser considerado un "niño grande", ha dejado de ser un "bebé", y su constante curiosidad por el medio circundante lo hace una persona en continuo movimiento. "El crecimiento constante del niño, en fuerza física y en habilidades motoras, durante la infancia media, aunado a un crecimiento similar en la actividad cognoscitiva, le abre mundos nuevos y excitantes, tanto en el aspecto físico como en el social y en el intelectual"⁸³.

El conocimiento del desarrollo ha sufrido cambios a medida que los estudios en este campo revelan nueva información. Hay autores que resaltan ciertos aspectos más que otros en sus estudios, pero "se ha alcanzado hoy en día una etapa de consideración de las influencias ambientales en un contexto que también toma en cuenta los componentes genéticos del temperamento y las habilidades

⁸³ MUSSEN, Paul Henry., Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño, p. 203

cognoscitivas, en un formato neurobiológico⁸⁴. En nuestros días el desarrollo se estudia contemplando la interacción de estas fuerzas, de tal manera que no se le da más importancia a ningún factor aislado.

No se debe perder de vista la individualidad de cada niño, la cual influye también en su desarrollo. La velocidad del de desarrollo es variable en cada niño y aún así, se puede hablar de aspectos fundamentales del desarrollo general del "niño promedio" de 6 a 9 años, para dar una idea general al lector. La división comprende los siguientes temas 4 de estudio:

1. Desarrollo físico
2. Desarrollo psicomotriz
3. Desarrollo cognoscitivo
4. Desarrollo afectivo-social

3.4.1 Desarrollo físico

El crecimiento físico en el niño de 6 a 9 años, que hasta entonces ha tenido un ritmo veloz, ahora comienza a ser más lento. A partir de esta edad, las proporciones corporales del infante se parecen mucho más a las de un adulto que a las de un bebé.

⁸⁴ JENSSEN HAGERMAN, Randi, MD., Crecimiento y desarrollo, incluido en HATHAWAY, William E., et al., Diagnóstico y tratamiento pediátricos, p. 77

Alrededor de los seis años la corteza cerebral se remodela, disminuyendo su grosor total e incrementando el número de células nerviosas en las diferentes capas. Éste desarrollo representa una notable madurez en sus habilidades de coordinación sensorio motora. Las habilidades cognoscitivas en algunos niños de 6 años aún se encuentran en su etapa preoperacional, ésto quiere decir, los niños contemplan una variable en un problema a la vez⁸⁵, evolucionando después a la etapa de operaciones complejas que se inicia después de los seis años, de la cual se hablará más a fondo en este capítulo en el desarrollo cognoscitivo.

En este período cronológico los niños necesitan comer más que antes, ya que de su alimentación dependerá su sano desarrollo y la reserva de energía que necesita para su continua actividad.

Su cuerpo es flexible y sensible, y por la fuerza que va adquiriendo por la edad, es más propenso a juegos bruscos y desordenados.

3.4.2 Desarrollo psicomotriz

A esta edad el niño hace un progreso constante en las habilidades motoras. Al mejorar la coordinación sensorio motora se

⁸⁵ cfr. *idem*.

le facilita más el uso de lápiz y papel y la participación en deportes, ambos como parte de la experiencia que se obtiene en la escuela. De los 6 a los 7 años empiezan a establecerse las normas adultas para correr y ya es capaz de atrapar una pelota; el niño también es capaz de copiar un triángulo y de usar el lápiz para escribir su nombre. De los 7 a los 8 años puede dibujar diferentes figuras geométricas con nitidez, copiar un rombo y formar la mayoría de las letras; también puede anudarse los cordones los zapatos. De los 8 a los 9 años sus dibujos presentan gran destreza.

El niño de 6 a 9 años está lleno de energías y le sobra la actividad que se expresa de muchas formas por sus intereses prácticos: afición a la caza, a la jardinería, a la fabricación, a los juegos técnicos y a todos los trabajos manuales. El niño, por su necesidad de movimiento, es dado a la combatividad, al deseo de la proeza física y a la aventura.

El infante experimenta gran satisfacción al realizar con sus manos lo que su espíritu ha concebido⁸⁶. Según Stanley Hall nunca está la mano tan cerca del cerebro como lo está a esta edad.

3.4.3 Desarrollo cognoscitivo

En el desarrollo cognoscitivo, a los 6 años, sin ser un bebé, el

⁸⁶ cfr., DEBESSE, Maurice., Las etapas de la educación, p. 74

niño tiene todavía mucho por aprender y experimentar. El niño mejora su articulación en el lenguaje y hace progresos enormes en el uso de los conceptos. Esto quiere decir que entiende el significado de las palabras de una forma cada vez más objetiva y común a lo que los demás entienden por la misma idea, además de que ya es capaz de utilizarlos en distintas situaciones y forman parte de su pensamiento.

De los 6 a los 9 años, se da un desarrollo considerable en los procesos que intervienen en la cognición, que son la percepción, la memoria, el razonamiento, la reflexión y el discernimiento. El desarrollo de estos procesos está interrelacionado. Conforme mejora la percepción, mejora la memoria. Por otra parte, a medida que mejora la memoria y el niño desarrolla una base más rica de conocimientos almacenados, su percepción inicial mejorará, ya que los objetos tendrán más significado; el niño sabrá más y por eso será capaz de percibir de manera más exacta.

"La percepción es el proceso mediante el cual el individuo detecta, reconoce e interpreta la información que proviene de los estímulos físicos que lo rodean"⁸⁷. A esta edad, como el niño tiene más nociones acerca del mundo, ya es apto de realizar una búsqueda más específica de lo que quiere o puede percibir. Al aumentar su capacidad de memoria, mejora su habilidad para recordar información.

⁸⁷ *ibidem.*, p. 205

En la primaria inferior, el infante ya es capaz de utilizar su proceso de razonamiento para categorizar conceptos e ideas nuevas, es decir, de distinguir aspectos críticos y esenciales que diferencian los objetos.

Hacia el primer grado escolar, hay más presión en el niño para que domine labores académicas, incluyendo la identificación de números, letras o palabras y la habilidad para escribir. Piaget describe la etapa de operaciones complejas que se inicia después de los seis años, cuando el niño es capaz de llevar a cabo operaciones mentales sobre objetos concretos que incluyen la manipulación de más de una variable. El niño es capaz de ordenar, numerar y clasificar, porque estas actividades se relacionan con objetos concretos en el ambiente y se refuerzan en los primeros años escolares⁸⁸.

Según Mussen⁸⁹, el niño de esta etapa ya es capaz de:

1. Reconocer la naturaleza y la dificultad del problema y sus requerimientos y ajustar el propio esfuerzo para afrontar la dificultad de la tarea;
2. descartar hipótesis de solución ineficiente y hacer una búsqueda sistemática de otras mejores;
3. activar las estrategias de resolución de problemas (por

⁸⁸ *cfr.*, JENSSEN HAGERMAN, Randi, MD., *op.cit.*, p. 77

⁸⁹ *cfr.*, DEBESSE, Maurice., p. 217

- ejemplo, organización, repetición);
4. procesar información con más rapidez; y
 5. controlar la distracción y la ansiedad.

En esta etapa se sigue desarrollando la noción de espacio concreto, visual, táctil y locomotor. El niño tiene idea del lugar de los objetos, de la extensión, de la distancia.

La noción de tiempo está ligada a la de espacio, pero su evolución psicológica en el niño es mucho más lenta. El niño empieza a adquirir conciencia del presente y el pasado claramente de los 6 a los 9 años. Sin embargo se dice que el niño está en edad de las historias, no en la edad de la historia.

El pensamiento mágico disminuye mucho en esta época y se comprende mejor la realidad, las relaciones causa y efecto. La fantasía y la imaginación aún son fuertes y se reflejan en los temas de juego.

Académicamente el niño progresa dependiendo de los métodos didácticos empleados y las capacidades y habilidades que él mismo presente, pero para dar una idea de un "niño promedio", se puede hablar de ciertas actividades que deben observarse en general de los niños de entre 6 y 9 años. Por ejemplo, el niño de 6 a

7 años sabe ya si es de mañana o de tarde, dibuja un hombre con 12 detalles y lee varios monosílabos escritos. De los 7 a los 8 años puede contar de dos en dos y de cinco en cinco, sabe qué día de la semana es, aunque ignora la fecha y el año; puede sumar y restar con números de una sola cifra y dibujar un hombre con 16 detalles. De los 8 a los 9 años está aprendiendo los procesos de "pedir prestado" y "llevar", en la suma y en la resta⁹⁰.

3.4.4 Desarrollo afectivo-social

A los 6 años, los niños saben muy poco de ellos mismos, no se dan cuenta de que tan talentosos son o que tan atractivos, tampoco tienen una idea clara del rango que ocupan entre sus compañeros, sin embargo, esto se empezará a desarrollar poco a poco, ya que la influencia de los coetáneos será cada vez mayor.

La interacción con los compañeros es única, le ofrece al niño lo que ninguna relación entre adulto y niño le brinda: la oportunidad de interactuar con camaradas de la misma edad, cómo relacionarse con un líder y cómo tratar con la hostilidad y el dominio.

Gran parte del ritual de los años infantiles se transmite a través de los coetáneos, no de los padres. Es posible que todos los niños de distintas épocas hayan jugado a lo mismo, sin que sus padres les

⁹⁰ *cfr.* JENSSEN HAGERMAN, Randi, MD., *op.cit.*, p. 95

hayan enseñado este juego.

Los valores y actitudes del grupo le ayudan al pequeño a formar su personalidad y al desarrollo del concepto de sí mismo. Los niños son propensos a imitar lo que hacen sus compañeros, los modelos de los coetáneos también pueden ayudar a reducir la timidez y las respuestas de temor del niño, y a promover una mayor participación en las actividades sociales.

Para Erick Erikson, la tarea central de la etapa en la que se comprende de los 6 a los 9 años, es la del desarrollo de un sentido de laboriosidad o diligencia. A los 6 años, el niño tiene una enorme curiosidad de aprender y de conocer. "Al enfrentarse con un artefacto nuevo, el niño quiere saber cómo funciona. Al poseer mayores habilidades cognoscitivas, el niño de esta edad no se contenta con observar cómo hacen cosas las otras personas (...) El niño quiere probar a otros y a sí mismo que él puede hacerlo"⁹¹. Esta curiosidad tiene como principio la cualidad de juego.

La atracción por el "mayor" (hermanos o niños más grandes) y el condicionamiento que éste ejerce en los juegos del niño, es notable. "Los niños de 6 a 9 años dejan poco a poco el culto de los adultos para contentarse con el culto de los grandes"⁹². Esta edad escolar es esencialmente la del juego reglamentado y en equipo, el

⁹¹ DEBESSE, Maurice., *op. cit.*, p. 262

⁹² CHATEAU, Jean., *op. cit.*, p. 72

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

juego social.

El habla es la mejor manera de comunicación para las personas que tienen la capacidad de generarlo y de recibirlo, constituyendo la herramienta principal de las relaciones humanas. A medida que el niño crece y se desarrolla, adquiere más dominio del lenguaje y de su articulación. A los 6 años el niño habla bien articulando aproximadamente 2,560 palabras construyendo frases u oraciones con 6 ó 7 palabras inteligibles. Posteriormente, en un desarrollo normal del habla y del lenguaje, el niño de entre 7 y 8 años ya habla con pericia de adulto.

El progreso en el habla se puede notar cuando se observa como los niños de 6 a 7 años pueden definir las palabras por su uso, por ejemplo: ¿Qué es una manzana? —Para comer. Después, de los 7 a los 8 años ya no substituyen un sonido por el otro al hablar (l por r, por ejemplo). Y más adelante, de los 8 a los 9 años ya definen palabras si referirse sólo a su uso, por ejemplo: ¿Qué es una manzana? —Una fruta. También pueden dar una respuesta apropiada a una de las siguientes preguntas: ¿Qué debes hacer si... - has roto algo que es de otra persona? o - un compañero de tu escuela te pega sin querer cuando están jugando⁹³?

⁹³ JENSSEN HAGERMAN, Randi, MD., *op.cit.*, p. 77

3.5 Importancia del juego

Pocos temas han sido estudiados con tanto interés en las investigaciones psicopedagógicas como el juego, debido a su gran alcance educativo. Todo hombre necesita del juego, sin embargo el juego a pesar de tener un fin en si mismo, puede considerarse como uno de los medios más eficaces que hay para educar al niño.

Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta al juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua. No se debería decir de un niño solamente que "crece", habría que decir que "se desarrolla por el juego"⁹⁴.

El niño aprende casi todo jugando, experimenta en el mundo que le rodea, lo descubre y se descubre a sí mismo. Los juegos representan un reto a sus capacidades, y muchas veces ellos son un buen medio para enfrentar y resolver sus problemas.

Los mecanismos de comunicación y las relaciones sociales también deben mucho de su desarrollo a la actividad lúdica. El juego es pues trascendente en el desarrollo de todo ser humano.

⁹⁴ CHATEAU, Jean., *op.cit.*, p. 4

Uno de los valores del juego, muy importante en la infancia, es la posibilidad que brinda para descargar en él las fantasías. Esta cualidad es muy utilizada por los psicólogos que se valen de la terapia de juego para corregir problemas conductuales en los niños. El juego es sin duda un medio de autoproyección. A través de él se realizan también analogías entre los medios de representación del mismo juego y sus sueños, o deseos. El niño desarrolla sus juegos muchas veces en un equilibrio entre la fantasía y la realidad.

En el juego se observan muchas riquezas, pero se destacan dos principalmente, por constituir unos de los principios esenciales en la actividad lúdica que se ejerce en la ludoteca: el valor social y el desarrollo de las capacidades del niño a través del juego.

3.5.1 Valor social

Algunos autores señalan que el juego en la vida del niño es una etapa de preparación para la vida, no sólo como base de su construcción física y mental, sino como experimentación de diversos roles sociales que lo alistan para integrarse cada vez más a la vida social.

"El hombre es un ser social, de infancia prolongada, y eso permite a nuestros pequeños hacer en una sociedad infantil el

aprendizaje de la sociedad adulta en la cual participarán más tarde⁹⁵.

Desde el punto de vista sociológico el juego es un agente que va evolucionando poco a poco de la siguiente manera: primero el juego está centrado en el individuo, después en pequeños grupos, más tarde el juego es gregario, hasta llegar al juego por equipos. Los niños de 6 a 9 años se agrupan sobretodo de forma gregaria.

Las relaciones sociales se empiezan aprender desde el nacimiento, cuando el bebé interactúa con la madre, y van desarrollándose y volviéndose más complejas de acuerdo al crecimiento cronológico. Al niño le gusta jugar con adultos, coetáneos, niños pequeños y mayores, situaciones que ejercen un impacto diferente tanto en el niño como en las otras personas, por la conducta que adopta cada una de ellas durante el juego.

El niño necesita que se interesen por sus cosas, que lo acompañen de manera participativa, de esta manera también se siente amado; el adulto cuando juega con el niño se enriquece a sí mismo y fortalece los lazos de comunicación con el pequeño. Sin embargo, la participación de los adultos no debe ser de forma suplente, sino en término de iguales, inclusive dejándose enseñar por el más pequeño, pues esto da seguridad al niño y brinda la

⁹⁵ *ibidem*, p. 44

oportunidad de compartir sus fantasías. En su actividad lúdica el niño busca afirmar su personalidad y asombrar con su poder a los mayores o a otros niños.

El juego también anima al desarrollo de cualidades valiosas en las relaciones sociales, como la solidaridad, el autocontrol, la reflexión, el sentido común, el espíritu de equipo, la subsidiariedad, honestidad y el logro del bien común, entre otros.

Jugar, dependiendo de las actividades, puede representar la oportunidad de compartir experiencias, de respetar la autoridad, de obedecer reglas y otros valores sociales.

3.5.2 Desarrollo de capacidades

A través del juego se adquieren diversas habilidades y experiencias que desarrollan las capacidades del ser humano, las cuales son distintas y específicas en cada uno. Este desarrollo tiende a alcanzar un equilibrio y una madurez desde el nacimiento, e irá conformando la personalidad de cada individuo. El juego es sin duda una invitación natural a descubrir y utilizar de manera individual la inteligencia, la experiencia y el cuerpo.

Piaget en uno de sus estudios con niños, mostró que éstos

adquieren experiencia a través del juego, comprenden relaciones de causalidad, desarrollan la percepción y asimilan conceptos.

Por medio de la actividad lúdica el niño se vuelve más expresivo y más creativo, aunque hay que hacer la aclaración de que no todos los juegos proveen este desarrollo, sobre todo si en el juego se implica un juguete que impide o entorpece el desarrollo natural de las capacidades infantiles, como sucede muy a menudo con los juguetes modernos que automatizan la actividad lúdica.

El juego tiene sin duda un valor educativo que se debe promover en la casa, la escuela y en lugares de aprendizaje y recreación, como es el caso del museo. Uno de los primeros educadores que utilizó al juego como base en su sistema educativo fue Federico Fröbel.

El niño de 6 a 9 años se encuentra en una etapa escolar en la que empieza a hacer una distinción entre el trabajo y el juego como dos tipos diferentes de actividad. A medida que se avanza en la escuela se va cediendo más importancia al trabajo que al juego, y los juegos van evolucionando también, pero sin perder completamente sus componentes esenciales.

El juego permite una libertad de acción, una naturalidad y

placer que hay que aprovechar como motivador en la ludoteca, ya que no siempre se ofrecen en las actividades académicas.

El juego educativo es una actividad en la que se juega y aprende, así pues, se hace con gusto, con un interés que parte del jugador mismo, que es a la vez el educando.

Ovidio Decroly señala que los juegos educativos no son un fin en sí⁹⁶, sino una etapa dentro del conjunto de procedimientos de la pedagogía activa; junto con Monchamp, expone ciertas características de los juegos educativos, algunas de las cuales son⁹⁷:

- a) Ofrecen al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de sus funciones mentales.
- b) Lo acercan a nuevos conocimientos.
- c) Favorecen su atención, retención y comprensión.
- d) En general se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

Se puede agregar que los juegos educativos suelen realizarse en un interior y de forma sentada. Estos varían de acuerdo a su empleo y principalmente⁹⁸:

⁹⁶ Consideramos a los juegos educativos como una actividad realizada por un motivo extrínseco, el cual los convierte en un medio para alcanzar un fin diferente a la mera actividad lúdica. *vid supra* 3.2

⁹⁷ *cfr.*, DECROLY, Ovidio, et al., El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz, p. 33

⁹⁸ *idem*.

- a) Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
- b) Por la edad de los niños.
- c) Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.
- d) Por la técnica de ejecución y de corrección.

El juego debe aportar elementos constructivos a la personalidad, como la adquisición de cierta familiaridad con el éxito, la cual desarrolla un sentimiento de seguridad y aptitud; el pensamiento creativo y la inventiva; la formación del carácter; conseguir la solución de sus problemas para sentirse autosuficiente, evitando la ansiedad y dando oportunidad al talento creador de manifestarse. El juego es, entonces, una actividad de suma importancia para el niño en su desarrollo armónico, valioso por:

- a) El interés, y la alegría o desánimo (a veces inevitable) que despierta en su ejercicio.
- b) Las oportunidades de desarrollo físico, motriz, cognoscitivo, simbólico, social, moral y afectivo.

3.6 La disciplina del juego

Para el adulto el juego es un fin en sí mismo, para el niño es un

principio de algo nuevo por descubrir o dominar que llama su atención. El juego es un acto voluntario ya que si se hace por obligación, deja de serlo. Y aunque aparentemente este hecho luzca como un acto anárquico, no es así, el niño sabe que si bien juega espontáneamente, también existen ciertas normas implícitas en los juegos organizados.

Dentro del fenómeno de la disciplina en el juego existen factores que influyen en su concepción y desarrollo. Estos factores actúan de diferente manera según la edad, el sexo y en general de la personalidad del individuo. Entre los más importantes están la regla y el orden, los obstáculos la disciplina, el objeto y el grupo.

3.6.1 La regla y el orden

El niño sigue las reglas, y aún en este momento tratade afirmar su Yo. "Lejos de que los dos principios sean antitéticos, la sumisión a la regla social es uno de los medios que puede utilizar para su realización la afirmación del Yo. La regla es el instrumento de la personalidad"⁹⁹.

El niño sigue las reglas con un fundamento, sin el cual el razonamiento, el método y la moral no tienen ninguna consistencia. María Montessori¹⁰⁰ señaló que el niño tiene una necesidad de orden

⁹⁹ CHATEAU, Jean., *op.cit.*, p. 59

¹⁰⁰ *cfr.*, MONTESSORI, María., *El niño*, p. 54

y se piensa que éste es la fuente más importante de la regla y de la mayoría de las actividades superiores del hombre.

Desde los primeros meses de vida el ser humano repite una secuencia de movimientos con cierto orden, y a medida que crece estas actividades varían y son más complejas. El juego de los niños mayores está regido por el gusto del ritmo y la repetición, esta última se puede observar también en los dibujos infantiles, en los cuales aparecen objetos repetidos muchas veces.

La actividad infantil además de repetición, puede estar también regulada por un orden más elevado, por un orden matemático. A los niños les gustan los números, forman parte de sus juegos y a veces sus juegos consisten sólo en enumerar objetos. "El orden, dice la doctora Montessori, es una de esas necesidades que corresponden a una verdadera alegría de la vida"¹⁰¹.

El objeto ordenado es un objeto que se puede reconocer fácilmente, y con el cual se sabe cómo actuar. "El orden facilita, pues, la acción por la cual el Yo se expresa y se afirma. Por él, no solamente reconozco los objetos, sino que también y sobre todo «me reconozco en ellos»"¹⁰². El niño se empieza a ver a sí mismo como alguien dentro del mundo, siendo capaz de modificar su realidad

¹⁰¹ *ibidem.*, p. 55

¹⁰² CHATEAU, Jean., *op.cit.*, p. 67

implantando un orden personal, y a su vez se alinea al orden preestablecido de su medio ambiente.

La consecuencia más importante de este gusto por el orden es el gusto por la regla. La regla se manifiesta en el orden de nuestros actos. En el juego existe un orden subjetivo en los actos y pensamientos que facilita el mismo. Y no hay varios órdenes sino distintos niveles del mismo; la regla pertenece a uno de estos niveles. Hay reglas arbitrarias y sociales; las arbitrarias las crea el propio individuo, y las sociales provienen del exterior, son las que corresponden a los juegos organizados.

En el niño de 6 a 9 años existen reglas arbitrarias en el juego, como cuando se camina al borde de una acera, o cuando se arrulla a un bebé imaginario representado a veces ni siquiera por una muñeca. Esta es una característica de la edad. Jean Chateau dice que la sucesión de conductas de juego hacia los 6 ó 7 años atestigua una marcha del niño a nociones no concretas, a la formación de sistemas de reglas abstractas¹⁰³.

La regla arbitraria concuerda con la afirmación del Yo, que se ha considerado como el motor de la infancia. Al regular una conducta se ordena, se domina. Por ejemplo, al seguir el borde de la acera caminando, se manifiesta la propia voluntad por la permanencia del

¹⁰³ cfr. *ibidem.*, p. 71

acto: seguir la acera. El individuo se afirma a sí mismo por un acto suyo.

Se ha de cuidar que la libertad de la propia formulación de los actos, no caiga en la creencia de la total autonomía. Hay que tomar en cuenta que las reglas arbitrarias de los juegos que inventa el niño no pueden ser muy prolongados, ya que estos juegos son rápidamente inventados y rápidamente olvidados, además de ser generalmente solitarios.

Conforme la atracción por el "mayor" toma más fuerza, los juegos varían y se perfilan más a los juegos de competición (más sociales) y otros juegos imitados de los tradicionales. Es aquí donde la regla social adquiere más fuerza.

3.6.2 Los obstáculos a la disciplina

Para el niño la regla social es superior a la regla prescrita por él mismo, pues proviene de los mayores; ésta actúa por su atractivo y no por imposición. "El niño tiene mucha más conciencia de agrandarse obedeciendo a esa regla tradicional que inventando reglas arbitrarias. Distingue entre el «verdadero juego»... y las variantes que él puede inventar ocasionalmente"¹⁰⁴. Para el niño valen más las reglas de los juegos verdaderos que las otras que no

¹⁰⁴ *ibidem.*, p. 73

son más que convenciones pasajeras.

La disciplina en el juego supone una colaboración entre los miembros del grupo, aunque esta colaboración no siempre es fácil.

A continuación se analizan los obstáculos que, según Jean Chateau, impiden por una parte la estricta disciplina del juego y por otra la formación de una sociedad infantil.

Dentro de los factores secundarios están:

- a) **La atracción a la cosa percibida** que impulsa a dirigirse hacia ella. Hay objetos o hechos en el juego que ejercen tal fascinación en los niños que hasta incitan a avanzar, aún cuando la disciplina del juego no acepte el movimiento.
- b) **La inestabilidad.** Los niños pasan con gran facilidad de un juego a otro, sobre todo se puede observar esto en los juegos de los niños pequeños con los grandes. Los psicólogos han tratado de medir esta inestabilidad.

Bertrand y la señora Coret encuentran que la persistencia de un niño en un juego que ha elegido va de un promedio de 10 minutos para los niños de 3 a 4 años, a 26 minutos para los

niños de 6 años. Ch. Bühler, para las mismas edades, llega a promedios aplicables también a juegos particulares (de 24 a 48 minutos para los juegos de construcción; de 15 a 78 minutos para los juegos de clasificación). Según la misma autora, el número de distracciones en el transcurso de un mismo juego pasaría de 12,4 de promedio entre los 3 y 4 años a 6,4 entre los 5 y 6 años. Se comprende que tal inestabilidad puede ser un gran obstáculo para la organización del juego en grupo donde cada uno debe tener un lugar determinado. El juego de conjunto sólo puede progresar lentamente, a medida que decrece la inestabilidad¹⁰⁵.

c) **La incapacidad fisiológica.** Ésta impide a los niños practicar muchos juegos tradicionales, a veces por el sexo, otras por la edad, la fuerza, etc.

Dentro de los obstáculos esenciales a la disciplina están:

a) **El egocentrismo.** El niño aprecia al mundo sólo desde su perspectiva personal, sin considerar como lo conocen otros. El niño es incapaz de ponerse en el lugar de otro, de ahí su crueldad no intencionada, la cual se aprecia bien en sus juegos con animales. Esta actitud proviene de la rigidez de sus sistemas intelectuales, todavía muy jóvenes. El egocentrismo en los juegos representa un problema en el sentido de colaboración y de solidaridad; sin embargo la "cooperación egocéntrica" es posible, pues "no siempre es

¹⁰⁵ *ibidem.*, p. 75

necesario penetrar en las intenciones de otro para poder cooperar con él. Hay dos clases de cooperación, una pasiva y una activa. La primera aparece a finales de la tercera infancia y la segunda aparece poco a poco y no se desarrolla verdaderamente sino con la adolescencia"¹⁰⁶.

b) **El arrebató** es una especie de comportamiento en el que el niño se excita a sí mismo. La cólera, los llantos y la risa son buenos ejemplos de arrebató, el cual toma fuerza especial en los niños de 6 a 9 años, por la timidez y la vanidad propias de la tercera infancia. La manera en que se manifiesta es dando a los ademanes más rapidez, violencia y rigidez, llegando al cansancio y a poner después los músculos en orden otra vez. Como el arrebató siempre es torpe y sin mesura, constituye un obstáculo a la disciplina del juego desorganizándolo, perturbando su disposición y sometiendo a los conductores del mismo a duras pruebas.

Hasta aquí los principales obstáculos que impiden el establecimiento precoz de una sociedad de juego según las reglas tradicionales, que, si bien pueden variar de niño a niño y de edad a edad, están siempre presentes en la tercera infancia. Dentro del juego organizado, "para que el juego sea disciplinado, es menester que el grupo sea limitado y que el juego practicado sea uno de esos juegos tranquilos que impiden todo arrebató"¹⁰⁷; es importante

¹⁰⁶ cfr. *ibidem.*, p. 80

¹⁰⁷ *ibidem.*, p. 82

también escoger los juegos de acuerdo a la madurez fisiológica y conductual de los niños, no sólo para lograr la disciplina que desea el adulto, sino para que los niños disfruten del juego y no se vean tensionados por órdenes y reglas que no puede o no quiere seguir.

Ahora bien, esos fueron aspectos que provienen de dentro del niño, pero no se deben desatender los factores externos que influyen también en la disciplina del juego, éstos son:

a) **El objeto.** Existen ocasiones en que el objeto exterior es tan importante que nuestros actos parecen ser regidos por él; un ejemplo de esto es el juego de saltar la cuerda, en donde si no se gira la misma a cierto ritmo y altura, no se puede jugar.

b) **El grupo.** Este factor es social pues es el grupo organizado el que impone su disciplina. Se puede apreciar claramente en los juegos tradicionales, los que suelen ser "extremadamente estrictos, y su disciplina tiende a la rigidez de las reglas, rigidez que hace respetar la autoridad del grupo"¹⁰⁸. El juego del niño de los 5 a los 12 años se va sometiendo cada vez a un mayor número de prescripciones rituales o formalismos que se respetan religiosamente por los participantes, sabiendo que es así como el juego adquiere seriedad, importancia y sentido social más explícito.

¹⁰⁸ *ibidem*, p. 86

3.7 Clasificaciones de los juegos

Cuando el niño juega, lo puede hacer libremente o a través de juegos propiamente dichos. El juego libre es espontáneo, no está sujeto a reglas y durante su desarrollo sufre modificaciones e improvisaciones frecuentes según los intereses del momento y estados de ánimo de los participantes. Jugar a la casita, trepar árboles o jugar en un arenero son algunos ejemplos del juego libre.

Los juegos organizados son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales en donde los participantes, individualmente o como miembros de un equipo, intentan por habilidad o por suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego¹⁰⁹

Según Roger Caillos¹¹⁰, el juego organizado tiene las siguientes peculiaridades:

- a) Organización, pues presupone algunas reglas prefijadas y obedecidas.
- b) Evolución, es común que su duración se fije de antemano y se culmine con la victoria de la habilidad, la velocidad, la fuerza, etc.

¹⁰⁹ MEDEIROS, Bauzer Ethel., Los juegos de recreación, p. 18

¹¹⁰ cfr., CAILLOS, Roger., Los juegos y los hombres

- c) **Conciencia de los objetivos a perseguir.**
- d) **Competición y participación activa.**
- e) **Es una actividad que se disfruta y que satisface.**
- f) **Se realiza por el placer que produce, se satisface en sí misma. El placer del juego está formado por el placer mismo de jugar.**
- g) **El jugador se entrega al juego espontáneamente.**
- h) **Se relaciona con otras actividades como solución de problemas, representación de roles de la realidad, etc.**
- i) **Es voluntario, ya que cuando se está obligado a participar, deja de ser juego.**

Existen muchas clasificaciones de los juegos, atendiendo a el ejercicio físico, su grado de complejidad mental, su estructura, sus elementos, sus circunstancias, su regulación o espontaneidad, etc. Sin embargo, se han escogido cuatro clasificaciones por su apego a la actividad en la ludoteca.

a) **Stern** hace una clasificación de los juegos de acuerdo al grado de complejidad mental:

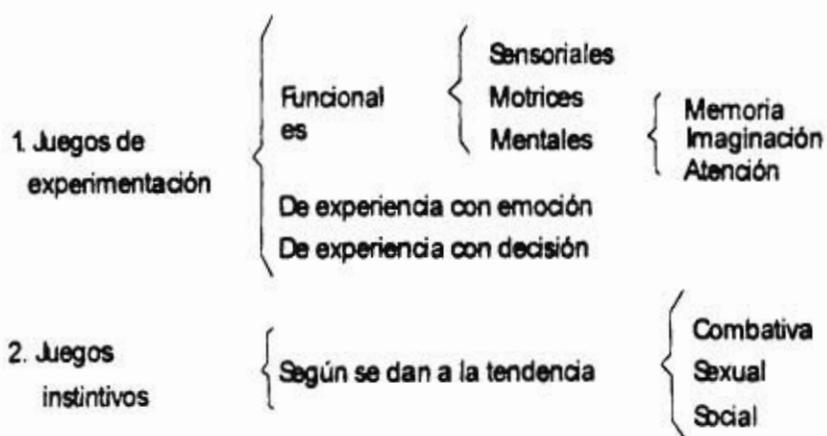
1. **Juegos individuales: con 3 categorías de complejidad**
 - **Conquista del cuerpo: juegos con el cuerpo como instrumento.**

- Conquista de las cosas: juegos de construcción y destrucción.
 - Juegos de papeles: cambio de personas y de cosas.
2. Juegos sociales:
- Imitación simple.
 - Juegos de papeles complementarios: el maestro con los alumnos, etc.
 - Juegos combativos.

b) Bühler hace una clasificación estructural:

1. Juegos funcionales: son movimientos simples como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, producir sonidos.
2. Juegos de ficción o de ilusión: interviene una interpretación más compleja, en ellos se encuentran juegos como las muñecas, montar en un caballo de palo, etc.
3. Juegos receptivos: se observa, escucha, toca, huele y hasta saborea el medio que rodea al individuo en un afán de percibir y comprender.
4. Juegos de construcción o de elaboración: se hacen combinaciones, se agrupan, se modifican e incluso se crean objetos nuevos.
5. Juegos colectivos.

c) **Groos** realizó una clasificación de los juegos de acuerdo al rendimiento vital, la cual fue aceptada por Decroly:



e) **Jean Chateau** hace una clasificación de las variaciones de los juegos a través de las edades¹¹¹:

¹¹¹ cfr. *ibidem*, p. 136

CAPÍTULO IV

LA LUDOTECA,

UN ESPACIO PARA JUGAR

4.1 Importancia y origen

El concepto de ludoteca es para muchos nuevo e impreciso, ésto se debe quizá a su reciente aparición. Su origen se puede enmarcar dentro de una idea general, la de "favorecer los intercambios culturales para el mayor número de niños y relacionarla con el éxito que a nivel mundial tuvieron durante la primera mitad del siglo XX las bibliotecas populares y el préstamo de libros"¹¹².

La ludoteca es una institución social, por medio de la cual la sociedad ofrece a los niños condiciones favorables para el desempeño de su actividad lúdica.

Según las referencias que María Borja ha podido obtener, la primera ludoteca fue fundada en 1943 en la ciudad de Los Ángeles, California, por una ciudadana de origen danés, la señora Infield.

Desde 1960, la UNESCO lanzó la idea de la ludoteca a nivel

¹¹² BORJA SOLÉ, María de., El juego infantil. Organización de las ludotecas. p. 35

internacional. En Francia, la aparición de las ludotecas coincidió con el movimiento que agitó a Europa en los años de 1965 a 1970 provocado por el fuerte aumento de las actividades económicas y a la entrada irremediable en la sociedad de consumo. A partir de esa época han ido surgiendo diferentes iniciativas en la mayoría de países europeos, algunos de América, Asia y Oceanía¹¹³, y en México, concretamente, ha aumentado en los últimos años el interés de los educadores por el juego infantil y su desarrollo en un espacio como la ludoteca.

Actualmente existen más de treinta ludotecas en Francia, y en la Ciudad de México se ha conseguido información para este trabajo de tesis, de la existencia de una en el Centro Ferrocarrilero y otra de propiedad privada en la zona de San Ángel. Además en el MUNAL y el Colegio de San Idelfonso han creado pequeños espacios de juego como apoyo a algunas exposiciones itinerantes.

Si bien la existencia de las ludotecas data de más de medio siglo, existe muy poca literatura al respecto, por lo que este trabajo ha resultado poco fácil y de mucha labor de investigación.

La ludoteca es uno de los principales recursos de la sociedad para subsanar en cierta medida algunos de los problemas y carencias que la comunidad misma enfrenta ante el desempeño

¹¹³ *cfr. ibidem.*, p. 114

lúdico del niño, y cuyas magnitudes y profundidades sobrepasan a la posibilidad de las soluciones familiares. Algunos de estos problemas son¹¹⁴:

- Los niños generalmente no tienen en sus casa el espacio suficiente que exige el diálogo niño-juguete.
- La familia no tiene muchas veces la posibilidad de crear espacios de juegos.
- No hay organismos que formen a los padres de familia en materia del juego infantil.
- No todos los padres juegan con sus hijos y se preocupan por el adecuado abastecimiento de juguetes.
- La adquisición de juguetes representa un fuerte gasto.
- El gasto en juguetes es a veces despilfarro considerando el corto tiempo en que los niños los utilizan.
- Los juguetes inutilizados en algunas casa, son precisamente los necesarios en otras.
- La frustración de algunos niños, por la imposibilidad de jugar con determinado juguete, ya sea por problemas económicos, familiares, personales, o por la novedad del mismo.
- Los hijos únicos no encuentran con facilidad compañeros de juego fuera de la escuela.

¹¹⁴ cfr. *ibidem*.

4.2 ¿Qué es la ludoteca?

Odile Périno dice que no hay duda de que la ludoteca encierra en sí un silogismo:

- la ludoteca es etimológicamente el lugar donde se unen los juegos y los juguetes;
- los juegos y los juguetes son por esencia los objetos de mediación;
- por lo tanto la ludoteca es el lugar donde se organizan los encuentros entre los jugadores, los adultos y los niños y los instrumentos de sus juegos, los juguetes.

Entonces se puede decir que sin jugadores no hay ludoteca, sino un lugar de exposición, un museo; sin juguetes no hay ludoteca, sino un centro de entretenimiento¹¹⁵.

Existen varias definiciones de ludoteca, una de ellas es:

"Lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil"¹¹⁶.

Otra definición es esta, con la que entendemos a las ludotecas

¹¹⁵ *cfr.*, PÉRINO, Odile., *La ludothèque* incluido en *Le jouet*, p. 113

¹¹⁶ BORJA SOLÉ, María de., *op.cit.*, p. 113

infantiles como:

...aquellas instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad del niño a través principalmente del juego y del juguete. Para ello posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil, ofreciendo a los niños tanto los elementos materiales necesarios -juguetes, material lúdico y espacios de juegos cerrados y abiertos- como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego¹¹⁷.

Como la misma María de Borja señala, esta definición es la de una ludoteca ideal, en la que se aprovechan todas las posibilidades que un espacio así ofrece, pero no es una realidad factible en todos los contextos en los que se desenvuelven las ludotecas, ésta depende, como todas las instituciones, de sus facilidades económicas, de espacio físico, de personal adecuado, etc.

Así, pues, las ludotecas pueden ser independientes o depender de otras instituciones, como escuelas, bibliotecas, casas de cultura, centros de animación, o museos, en donde tendrán que contribuir al conseguimiento de los objetivos de la institución a la que pertenecen.

Es frecuente encontrar el término "ludotecario" en textos

¹¹⁷ *ibidem.*, p. 36

especializados, el cual se refiere a un educador especializado en juego y juguetes que está en contacto directo con el ámbito familiar. Éste es un campo de acción ideal para el pedagogo, en el que puede poner en práctica de manera creativa y muy satisfactoria, sus conocimientos en todas las áreas de la pedagogía.

4.3 Objetivos de la ludoteca

La ludoteca infantil es un centro de juegos en el que los niños aprenden a conocerse y a hacer amigos, y es también un centro en donde se prestan juguetes para que se los lleven a sus casas, si las condiciones de la institución lo permiten. Esta institución tiene objetivos específicos, María de Borja Solé los sitúa en el marco del desarrollo comunitario y menciona los siguientes:

1. Prestar a los niños aquellos juguetes que ellos mismos eligen en función de sus gustos y aptitudes.
2. Practicar el juego en grupo con compañeros de edades similares.
3. Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto en general y de los hijos con sus padres en particular.
4. Orientar a los padres en la compra de los juguetes más convenientes para sus hijos.

5. Proporcionar material lúdico adecuado a los niños disminuidos cualquiera que sea su enfermedad o defecto físico.
6. Arreglar los juguetes que se han estropeado.
7. Idear y confeccionar juguetes sencillos.
8. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
9. Testar juguetes estudiando su bondad material y las relaciones de los niños ante ellos.
10. Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.

Este es un criterio en el planteamiento de objetivos, sin embargo se considera que no es el único y que los objetivos pueden aumentar o disminuir en función de las necesidades de los niños de la comunidad, y considerando los recursos con los que la ludoteca cuenta.

Estos objetivos fomentan de manera directa actitudes positivas, el desarrollo de habilidades y la consecuente madurez.

Las relaciones sociales que se establecen en el lugar al momento de elección y prueba del juguete son muy importantes, y la ocasión de participar en actividades organizadas enriquecen

personalmente y contribuyen al aprendizaje por medio de la convivencia lúdica. La ludoteca puede ser un sitio en donde se hacen nuevas amistades, en donde se aumenta y mejoran los lazos de comunicación entre niños y adultos en general. Es importante señalar que los objetivos de la ludoteca son diferentes a los de la guardería, pues esta última no presta juguetes y se le llevan los niños a pesar de su voluntad. A la ludoteca el niño debe acudir libremente y por el placer de jugar, pedir juguetes o encontrarse con amigos.

La ludoteca provee en ocasiones los elementos necesarios para componer los juguetes averiados, tratando de formar al niño en la solución de problemas, dándole técnicas y enseñándole a cuidar los juguetes propios y los de los demás. Hay ludotecas que cuentan no sólo con talleres de reparación de juguetes para uso infantil, sino que también ofrecen la posibilidad de confeccionar juguetes propios que luego se exhibirán. La fabricación de un juguete implica reflexión, realización y observación del objeto con el que se puede jugar. Hay que notar que no es lo mismo hacer reflexionar sobre los juguetes que jugar¹¹⁸. Estas situaciones son muy valiosas para el niño y ambas son factibles en la ludoteca.

Cuando se realizan actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete, se encuentra una gama de posibilidades para integrar actividades lúdicas con los objetivos particulares de la institución de la que depende la ludoteca

¹¹⁸ *cfr.*, HETZER, Hildegard., El juego y los juguetes

(si este es el caso), así las posibilidades admiten representaciones teatrales, danza, juegos organizados, talleres de artes plásticas, narraciones, etc.

La ludoteca también ofrece un servicio para padres de familia, fabricantes de juguetes, estudiosos de la niñez y el juego, y la institución de la cual depende.

Así, pues, se puede ahora hablar de las distintas funciones de la ludoteca.

4.4 Funciones de la ludoteca

La ludoteca puede realizar muchas funciones, sin embargo se ha elegido la clasificación que de ellas hace María de Borja Solé, quien dispone dos grandes rubros que a la vez subdivide del siguiente modo¹¹⁹:

1. Funciones para con los niños
 - a) Función pedagógica
 - b) Función social
 - c) Función comunitaria
 - d) Función de comunicación familiar
 - e) Función de animación en el barrio
2. Funciones para con los padres

¹¹⁹ cfr. BORJA SOLÉ, María de., *op.cit.*, p. 43-51

- a) Función formadora
- b) Función social
- c) Función de orientación en la compra

4.4.1 Funciones para con los niños

Función pedagógica

La ludoteca es un espacio idóneo para el desarrollo de la capacidad creadora infantil y de la imaginación, así como para el ejercicio de la actividad lúdica de la cual, como ya se ha dicho, no se puede prescindir. La ludoteca educa a través del juego en muchos aspectos de la personalidad humana, afirmando el yo y dándole identidad.

La ludoteca implica juguetes, y no se puede hablar hoy en día del juguete sin preguntarse la relación que tiene éste con la educación. Todo buen juguete será siempre fuente de nuevas experiencias que ayudan al niño a descubrir su entorno y sus propias capacidades frente a éste. La ludoteca es la gran unión entre la educación y el juguete en la sociedad, es aquí donde el juego infantil toma una nueva forma¹²⁰.

Función social

Hay juguetes que por su precio son inaccesibles para todos los niños, viéndose afectados sobre todo los niños de familias de

¹²⁰ *cf.*, BROUGÈRE, Guilles., *Le jouet*, p. 11

escasos recursos. En este sentido las ludotecas ejercen su función social ofreciendo la posibilidad de igualar oportunidades, de atenuar diferencias socioeconómicas. Además, la ludoteca es el lugar en donde el niño encuentra compañeros con quienes jugar.

Función comunitaria

En la ludoteca el niño aprende a cuidar los juguetes porque otros niños los utilizarán después. Ésta una enseñanza de respeto por el derecho ajeno y el compartir un bien común. El niño experimenta y aprecia el respeto como un valor indispensable para la buena convivencia entre los seres humanos.

Función de comunicación familiar

El juego puede ser el mejor medio para que padres e hijos interactúen. Hay algunos juguetes que se prestan para ser jugados en familia, los cuales pueden aumentar y mejorar las relaciones de padres e hijos, principalmente, dándose un canal de comunicación fresco y lleno de participación que beneficia a ambos.

Función de animación en la comunidad

La ludoteca es un lugar ideal para que los niños encuentren amigos y en donde los padres podrán aprender más acerca de sus hijos a través del personal especializado y la convivencia con otros padres. La ludoteca puede convertirse en punto de reunión infantil,

juvenil y familiar, y si ésta forma parte de otra institución, como por ejemplo, centros culturales o museos, la acogida será mucho más extensa, presentando más posibilidades de formación y recreación.

4.4.2 Funciones para con los padres

Función formadora

Iniciando la ludoteca con un interés en la formación de los hijos, los padres se acercan cada vez más y quizá se interesen poco a poco en su propia formación en la difícil tarea de ser padres.

Habrán actividades en que se solicite la participación activa de los padres, los cuales encontrarán en ello satisfacciones personales y un medio para aprender no sólo acerca de los mejores juguetes para sus hijos, sino también acerca de los problemas de socialización y escolaridad de su hijos, por ejemplo.

Función social

La ludoteca ahorra a los padres el gasto excesivo que implican los juguetes, sobre todo por la rapidez que estos son olvidados después.

Esta posibilidad de jugar con el juguete anhelado en calidad de préstamo, libera de frustraciones y complejos de inferioridad desarrollados en los niños por la misma situación, inclusive acaba

con los posibles sentimientos de culpabilidad de algunos padres.

Función de orientación en la compra

Cuando se le compra un juguete nuevo al niño, éste demuestra sorpresa, afectividad y alegría momentánea, pero, pasando este primer momento de ilusión, es cuando realmente es posible darse cuenta si el juguete realiza su función o no. Si el juguete se olvida rápidamente, crea actitudes agresivas o no se utiliza mucho, el regalo no ha sido un acierto; pero si al contrario, el niño juega con él y obtiene experiencias positivas, el regalo ha sido un éxito.

De este modo la ludoteca puede ayudar a los padres a examinar las reacciones de los niños ante los nuevos juguetes u otros que ellos mismos elijan, y así saber de antemano las preferencias individuales de sus hijos para tomarlas en cuenta el la compra de sus juguetes. Si un juguete que se ha pedido prestado de la ludoteca no le gusta al niño, todo se resuelve devolviéndolo, situación que no es posible para los padres cuando ellos han comprado el juguete, además de ser decepcionante.

La ludoteca da también información sobre los mejores juguetes para cada niño dependiendo de su etapa maduracional, y puede proveer de información crítica a los padres acerca de los nuevos juguetes en el mercado.

4.5 Características físicas de una ludoteca

Lo ideal es que la ludoteca esté situada cerca de sus usuarios, en un lugar de fácil acceso; sin embargo, por la inversión económica que representa, muchas veces ésta depende de organismos o instituciones ya establecidas en un lugar, que quizá no sea el mejor.

Respecto a los locales en sí, sabemos que éstos condicionan el desarrollo de toda actividad humana, favoreciendo o desfavoreciéndola por su ambiente y espacio físico. Se pueden distinguir dos tipos de locales destinados a ludoteca:

- Ludoteca *standard*: local adaptado para este fin, cuya propósitos inicial no fue el mismo.
- Ludoteca *exprofesa*: construida especialmente con este uso específico.

A pesar de la capacidades de abstracción de los niños durante su juego, no se puede dejar pasar por alto la adaptación de los locales con condiciones mínimas para ludotecas, la cual necesita sobre todo de imaginación. Esta adecuación se refiere al tamaño, la distribución, la decoración e instalaciones que contenga.

En este trabajo de tesis se hará hincapié en la ludoteca

standard.

4.5.1 Distribución

Existen varios tipos de descripciones de locales. En base a la descripción que da María de Borja Solé¹²¹, se presenta sólo la del modelo *standard* para ludotecas de tamaño medio:

- a) Un vestíbulo provisto de:
 - Perchas o armarios para ropa.
 - Lavabos.
 - Una mesa para devolución y comprobación de los juguetes, que pueden realizar conjuntamente el ludotecario y el niño.
 - Una mesa para responder cuestionarios sobre los juguetes.

- b) Sala de exposición de juguetes:
 - Debe ser espaciosa para que los juguetes se vean bien y puedan ser elegidos por los propios niños. A un lado de la sala puede instalarse la mesa del ludotecario y los ficheros de los juguetes y de los usuarios.

- c) Espacio de prueba de los juguetes propiamente dicho, a diversos niveles y con un revestimiento adecuado en el suelo para jugar, también en las paredes para amortiguar ruido. Este

¹²¹ *cfr.*, BORJA SOLÉ, María de., *op.cit.*, p. 64-66

espacio debe ser muy acogedor, pues en él se jugará en grupo, se harán concursos, se leerán cuentos y se harán otras actividades de animación. También se tiene que pensar en un área para los adultos que no quieran jugar con los niños.

- d) Taller de reparación y de fabricación de juguetes:
 - El taller debe tener instrumentos de calidad y precisión, pero de pequeña medida para que puedan ser utilizados por los niños.
 - El taller permite rehacer los juguetes, repararlos e inclusive confeccionar algunos para la ludoteca. En esta actividad pueden participar niños, adultos y ancianos de la comunidad.

- e) Almacén de juguetes en el que se guardarán provisionalmente aquellos que aún no estén registrados, fichados o preparados para el préstamo y los que por su deterioro no pueden seguir circulando, pero pueden servir de material de refacción o confección para otros juguetes.

- f) Un espacio al aire libre puede ser el complemento ideal, pues permite los juegos al aire libre y la prueba de los juguetes en el exterior.

Fundamentalmente una ludoteca tiene una "sala", es decir un

espacio cerrado o abierto, pero delimitado por barreras o paredes, pero es recomendable que éste esté techado. La sala común debe ocupar aproximadamente un 80% del total de la superficie. En ésta se conjuntan la exposición y prueba de los juguetes, y el espacio propio para el juego. A pesar de todas estas características, no todas las ludotecas tienen las mismas posibilidades y sin embargo, ejercer sus funciones de manera conveniente, pues aunque las condiciones materiales son importantes, el trabajo interno, la organización y la creatividad de los encargados es más importante.

4.5.2 Instalaciones técnicas

En la ludoteca se debe de prestar especial atención a la iluminación, la ventilación y la calefacción, pues contribuyen de manera especial a la creación del medio ambiente dentro de la ludoteca. A grandes rasgos se mencionan algunas de las características que deben observar las instalaciones.

- a) Iluminación: es importante dejar entrar suficiente luz natural que alegre la habitación. La luz artificial es necesaria, inclusive en el día para evitar esfuerzos en la visión, sobre todo en las actividades de detalle y trabajos manuales.
- b) Ventilación: si un local no está bien ventilado el ambiente puede

ser húmedo y dañar los juguetes. Además, si se siente bochorno, los niños se fatigan rápidamente, así que se recomiendan ventanas y ventilas al exterior, y si no fueran suficientes, será necesario recurrir a extractores o aire acondicionado.

- c) Calefacción: éste es un aspecto a considerar en lugares fríos, ya por situación geográfica o condiciones arquitectónicas particulares. La temperatura recomendable es de 20 a 21 °C, por tratarse de actividades sedentarias.

4.5.3 Mobiliario

La sensación agradable de un local depende mucho de la decoración y mobiliario que tenga. Ambos deben de ser escogidos con gusto y adecuados a las necesidades específicas. Para una ludoteca la decoración y el mobiliario debe ser sobre todo alegre y funcional.

Es importante integrar siempre los objetivos de la institución a la que pertenece la ludoteca con los de la misma, inclusive en este aspecto del mobiliario. También los motivos decorativos pueden estar relacionados con la temática de la institución.

4.6 Juguetes para la Ludoteca

En una ludoteca hay juguetes, sin embargo, éstos deben de tener unas características específicas para que su aprovechamiento sea óptimo. A continuación se verá qué son los juguetes, cuántos tipos de éstos hay y cuáles son las particularidades principales de los juguetes de las ludotecas.

4.6.1 Origen y significado de los juguetes

Existe una estrecha relación entre el juego del niño y el material lúdico que utiliza. Se puede jugar con múltiples objetos, desde cosas tan naturales como el agua, la tierra, las piedras y las hojas, hasta con objetos especialmente confeccionados a los que se les denomina juguetes¹²².

Los juguetes han existido desde la antigüedad, siendo su fabricación casera. Sólo hasta antes del S. XV, se tienen datos de talleres de muñecas en Alemania. En la actualidad, la industria del juguete constituye un importante factor económico en todo el mundo desde que se descubrió su virtud educadora en Francia, dando tranquilidad a los padres y legitimidad a los fabricantes.

Según Gilles Brougère, el juguete es uno de los reveladores de

¹²² *ibidem*, BORJA SOLÉ, María., p. 21

la cultura que obedece a la lógica de la época actual, objeto de consumismo, y un medio de descubrir el mundo de la técnica¹²³.

En palabras de Hildegard Hetzer y refiriéndose al niño, "cualquier cosa que le parezca adecuada, para el pequeño se convierte en juguete"¹²⁴, independientemente de la opinión que el adulto tenga sobre él.

Se puede afirmar, que el juguete es el punto de unión entre el niño y la realidad, ya que el niño aborda al mundo por medio del juego. El vocablo juguete está reservado a un objeto que posee dos características¹²⁵:

- 1) Está reservado al niño y,
- 2) es un objeto abierto que no predetermina su uso, sino que se puede jugar con él de mil formas diferentes.

4.6.2 Tipos de juguetes

A pesar de que cualquier cosa puede convertirse en un juguete si se le utiliza para jugar, se pueden clasificar los juguetes en durables y en ocasionales.

Los primeros son una clase de juguetes de los que se espera

¹²³ BROUGÈRE, Guilles et al., *op.cit.*, p. 10

¹²⁴ HETZER, Hildegard., *op.cit.*, p. 12

¹²⁵ *cfr.*, HETZER, Hildegard., *op.cit.*, p. 37

que duren mucho tiempo y que puedan ser bien aprovechados por los niños. Un triciclo, una pelota, una muñeca, un cochecito, son ejemplos de éstos.

Los juguetes ocasionales son importantes debido a que la necesidad del niño cambia constantemente, y como su nombre lo dice, pueden desecharse una vez cumplida su función. Un globo, un papalote, un barquito de corteza de árbol o una muñeca de papel, son ejemplos de juguetes ocasionales que pueden ser contruidos con las propias manos para las necesidades del momento. Este tipo de juguetes, ejerce una atracción particular sobre el niño, y el hecho de que una persona sea capaz de producir algo con su propio esfuerzo genera en el niño una vivencia muy intensa y estimula su creatividad.

La ludoteca contiene principalmente juegos durables, ya que los ocasionales los elabora el propio niño y se los lleva.

4.6.3 Elección de los juguetes para la ludoteca

La elección de los juguetes de una ludoteca dependerá, en primer lugar, del objetivo que ésta tenga, de la zona donde esté situada, de las características de los niños que acudan a ella, y del medio socioeconómico y cultural de su entorno. Para su mejor

desempeño, la ludoteca debe de tener para jugar, sólo aquellos objetos que se califiquen como "buenos juguetes".

Diversos organismos internacionales han aportado pautas para que los juguetes sean realmente buenos, es decir, que sean más seguros, más resistentes y más educativos, adecuándose a las características y necesidades de los niños a los que van dirigidos. Entre estos organismos están la Sección de Evaluación de Textos Escolares y Juguetes Educativos Venezolana, la Unión Internacional de Protección de la Infancia (UIPE), con sede en Ginebra; el Comité para la Promoción del Juguete Adecuado, en Alemania; la Normativa Española en Busca de la Seguridad en el Diseño del Juguete, el Instituto Internacional para la Promoción del Buen Juguete y la UNESCO misma.

A continuación se verán algunos criterios para que la colección de juguetes de una ludoteca sea adecuada.

4.6.3.1 Criterios de exclusión

La selección de juguetes para las ludotecas debe hacerse teniendo en cuenta tanto aspectos psicológicos, como técnicos y prácticos.

En el aspecto psicológico, hay que tener en cuenta el impacto emocional que un juguete prestado puede tener en el niño. Por esto, no son aconsejables los juguetes blandos y rellenos, y en general aquellos a los que el niño puede tomar gran afecto, para que el niño no sufra emocionalmente al tener que devolverlos.

Además, deben ser excluidos aquellos juguetes que encierren un peligro psíquico afectando a la sana formación de la personalidad del niño. Entre estos se clasifican los que fomentan la violencia, la competencia indiscriminada, el triunfo del más fuerte y del más rico.

Se puede considerar que la violencia a través de los juguetes se estimula de dos formas, una es la del juguete de carácter bélico que provoca que el niño desarrolle su imaginación en términos de destrucción y la otra es la del juguete que por ser demasiado elaborado no permite la participación y no ofrece oportunidad de juego, ya que el juguete lo hace todo.

Cuando el niño no halla la forma de añadir algo nuevo, de ejercitar su inventiva, casi siempre llega al extremo de destruir el juguete para tratar de extraer un poco de novedad. El niño destruye estos juguetes como única salida a su necesidad de participación, acción e imaginación¹²⁶.

¹²⁶ *cfr.*, BORJA SOLÉ, María de., *op.cit.*, p. 80

En cuanto a los aspectos técnicos y prácticos, deben rechazarse para la ludoteca aquellos que sean poco resistentes o contengan elementos que deban reponerse porque se hayan gastado, como las pilas o las pinturas. También hay que excluir de la ludoteca, aquellos juguetes que sean peligrosos a nivel físico, entre los que se encuentran:

- Los juguetes que desprenden colores o sustancias tóxicas.
- Los que contengan en los materiales sólidos de relleno elementos peligrosos como clavos, astillas, alambres, etc.
- Los que estén hechos con materiales inflamables.
- Los que pudiendo ser peligrosos si se usan incorrectamente, no tengan instrucciones de uso precisas en el idioma del lugar.
- Los que por ser demasiado pequeños, el niño pueda tragar con facilidad.
- Los que producen ruido detonante y peligroso para el niño en una habitación cerrada.
- Los que tengan aristas cortantes u otro elemento que revistiera peligrosidad.

Además, se deben excluir de la ludoteca:

- Aquellos juegos o juguetes que no divierten a la mayoría de

los niños.

- Los juegos y juguetes bélicos que inciten a la violencia por la violencia misma.
- Los juegos y juguetes que provoquen miedo.

4.6.3.2 Criterios de inclusión

Los juguetes que posean las siguientes características son adecuados para una ludoteca. Para seguir un mayor orden, se dividirán los criterios en varios incisos.

Criterio creativo y pedagógico

Un juguete es educativo si contribuye al perfeccionamiento integral del niño. En el aspecto creativo, un juguete será bueno si permite emplear sin límites la imaginación, y en la medida de las posibilidades de juego que ofrezca.

En general, todos los juguetes que no presenten un peligro psíquico para el niño, que sean acordes a su edad, a su nivel madurativo, a sus posibilidades, experiencias y que satisfagan las necesidades de su mundo interior, pueden considerarse educativos.

Se considera que todos los "buenos" juguetes son juguetes educativos, ya que cumpliendo las características mencionadas,

enriquecen de alguna manera al niño que juega con ellos.

Criterio recreativo y psicológico

"El crecimiento de la personalidad incluye el sentido del humor, la capacidad para gozar y también para sentirse fascinado por las cosas"¹²⁷. El niño juega porque le gusta, porque se recrea. Es fundamental que el juguete divierta, porque si es aburrido, no cumple su misión. En el aspecto psicológico es muy importante para el niño el sentimiento de éxito que el juego genera, porque es la base de confianza en sí mismo, tan necesaria para su equilibrio. El éxito en la resolución de problemas en los juegos, preparará al niño en la resolución de los problemas en la vida.

Los juegos dirigidos hacia el éxito son racionales, y el jugador persigue su objetivo con plena conciencia de su libertad lúdica. El niño no sólo busca el éxito a través del manejo y la configuración del material, sino a través de la actividad mental, donde experimenta con los objetos y adquiere conocimientos¹²⁸.

Criterio estético

La apariencia agradable es otra de las condiciones que debe reunir el juguete. Es necesario que éste despierte un placer estético en el niño y contribuya a formar su gusto o que por lo menos no lo deforme.

¹²⁷ NEWSON, John y Elizabeth., Juguetes y objetos para jugar, p. 12

¹²⁸ cfr., HETZER, Hildegard., op.cit., p.59

Si se pretende fomentar en el niño el gusto por lo bello, hay que elegir para la ludoteca, juguetes de formas armónicas, colores bonitos y tacto agradable. Los colores vivos, brillantes y luminosos son los que más atraen a los niños, sin embargo, para Hildegard Hetzer, actualmente se sobre estima la necesidad del niño con respecto al colorido, ya que a través de algunos experimentos ha llegado a la conclusión de que a los niños también les atraen los grabados en blanco y negro y las siluetas de un solo color.

"Las formas claras y definidas facilitan al niño su aprehensión y distinción, mientras que los adornos innecesarios se las impiden"¹²⁹.

Criterio práctico

Según María de Borja Solé, un juguete apto para una ludoteca debe ser fácil de ordenar y controlar. Hay que descartar aquellos juguetes que sólo pueden utilizarse una sola vez, y también los que tengan elementos que se puedan perder fácilmente, como son las perlas, adornos, lana y piezas muy pequeñas.

Criterio de solidez

Este criterio se refiere exclusivamente a los juguetes durables antes mencionados. El juguete es un objeto construido para uso prolongado y no se debe desgastar demasiado rápido. Según H.

¹²⁹ *ibidem.*, p. 46

Hetzer, la obligación de cuidar continuamente la integridad del juguete no debe restringir la libertad que el niño debe tener en su juego, de manera que le sirva de distracción¹³⁰. Ya que cuando juegan, los niños se concentran exclusivamente en el enfrentamiento del juego al cual dirige toda su atención, los juguetes deberían ser resistentes como para no deteriorarse con el uso normal que les dan los niños.

Muchas veces se pasa por alto el deseo que los niños sienten de conocer íntimamente sus juguetes, y con frecuencia éstos no resisten a la curiosidad infantil. Algunas veces, los niños desarmen un juguete para investigar las cualidades o la función de las partes que la componen, otras el juguete es destruido por ignorancia. Cuando el niño se muestra muy interesado en saber y despliega gran creatividad, es mayor el peligro de destrucción.

De este modo se concluye, que cualquier material que se estropee si no es tratado estrictamente de acuerdo con las indicaciones que se dan para su uso, no sirve como elemento de juego, y mucho menos en una ludoteca en la que el juguete tendrá que ser compartido por muchos niños.

Criterio de higiene

Es conveniente que los juguetes que se utilicen sean

¹³⁰ *ibidem.*, p. 42

completamente lavables para evitar enfermedades. Si los juguetes no pueden lavarse regularmente, deben ser desinfectados, rociando el producto adecuado en aerosol. La ludoteca puede disponer de una bomba desinfectante o de lámparas germicidas.

Es importante que los padres den aviso a los ludotecarios en caso de que su hijo haya padecido alguna enfermedad contagiosa en el tiempo que el juguete estuvo en su casa.

Si se realizan trabajos manuales en la ludoteca, hay que proporcionar a los niños tijeras con punta redondeada y nunca puntiaguda; hay que cuidar que las pinturas con las que pinten no sean tóxicas, ya que muchas veces entran en contacto con la boca.

Además, es recomendable un cuidado especial para los ojos. Son poco recomendables las imágenes poco claras o borrosas de algunos textos, así como el trabajo con perlas pequeñas de vidrio o de otro material. También hay que recordar a los niños la importancia que tiene el trabajar con una buena luz.

4.6.4 Clasificación de los juguetes de una ludoteca

El Centro Pedagógico del Juguete, establecido en Lyon, Francia¹³¹, ha realizado una clasificación de los juguetes para las

¹³¹ 26, place Bellecour, 69002 Lyon, Francia

ludotecas por edades, según observaciones realizadas a los niños que acuden a una de éstas, creada en el propio centro.

A continuación se enumerarán los juguetes recomendados para niños hasta de 9 años, ya que este trabajo se dirige a la edad de 6 a 9 años.

Para los niños de 3 a 5 años se recomiendan:

- Cubos y elementos para encajar y construir (de dimensiones y formas diversas).
- Muñecas y vestidos (de 30 a 40 cm) fáciles de vestir y lavables.
- Cunas, camas y literas para muñecas.
- Bañeras y accesorios de baño.
- Cazuelas y cubiertos de material resistente, de medida adaptada al niño.
- Coches de 10 a 13 cm para jugar a garajes.
- Teléfonos que suenen.
- Juguetes desmontables.
- Instrumentos para jugar a médicos.
- Pelotas de 30 cm de diámetro.
- Bolas de 10 cm de diámetro.
- Si hay arenero, juguetes para la arena: cubos, palas, rastrillos.

- **Objetos para arrastrar.**

Para los niños de 5 a 7 años se recomiendan los mismos del otro grupo, más:

- Juguetes de construcción.
- Lotes de imágenes.
- Mosaicos.
- Marionetas.
- Bolos.
- Garajes.
- Cajas de herramientas sólidas, que puedan utilizarse para un trabajo.
- Trastes de la casa en material resistente.
- Casas desmontables.
- Instrumentos de percusión.

Para los niños de 7 a 9 años, además de los anteriores, se recomiendan:

- Teléfonos (dos aparatos), con una longitud de hilo que permita ir de una habitación a otra.
- Juegos de sociedad, como el juego de la oca, dominós clásicos, juegos de familias, juegos alfabéticos.

- Trenes mecánicos.
- Circuitos automovilísticos y accesorios.
- Futbolines, billares.

Si hay posibilidad de realizar juegos en el exterior:

- Bicicletas.
- Cuerdas para saltar.
- Bolos.
- Bolas.
- Aros.
- Tiendas de campaña.
- Arcos y flechas.
- Herramientas de albañil.
- Herramientas de jardinero.
- Patines.

4.6.5 Preparación de los juguetes para la ludoteca

Los juguetes que venden los fabricantes no están concebidos para una ludoteca ni para el préstamo. La fragilidad de su embalaje está más bien pensada para atraer al comprador que para proteger el objeto. Es un trabajo importante de los ludotecarios resolver adecuadamente el problema de la protección de los juguetes. Es

recomendable enmascarar las instrucciones, forrar y reforzar las cajas, y en el caso de que éstas sean muy frágiles, reemplazarlas por otras más resistentes. En algunas situaciones es conveniente proteger el juguete con barniz, pinturas lavables y transparentes o aerosoles de silicón.

Asimismo, María Borja recomienda como precaución, numerar las piezas de cada juguete para que éstos puedan ser mejor ordenados, y en caso de olvido, completados. Si existen varios juguetes repetidos, se puede hacer lo anterior con diferentes colores.

Con los juguetes que se guarden en una posición determinada y las instrucciones no incluyan un dibujo de la posición de los elementos, es muy útil pegar una fotografía en un lugar visible de la caja. Algunas ludotecas utilizan bolsas de plástico resistente de varias medidas, para facilitar el transporte y la protección de los juguetes prestados¹³².

En caso de que la ludoteca tenga unos objetivos específicos y que requiera de juguetes que no se encuentren en el mercado, será necesaria la fabricación de éstos. Éste es el caso de la ludoteca dentro del museo.

¹³² *cf.*, BORJA SOLÉ, María de., *op.cit.*, p. 87

4.7 Normas de funcionamiento de las ludotecas

Los sistemas organizativos internos que se presentan a continuación¹³³ permiten que los elementos materiales de la ludoteca, es decir los juguetes y los locales, funcionen de manera adecuada en relación a los usuarios. Estos son:

- **Horarios:** varían según los objetivos de cada ludoteca y los servicios que pueda ofrecer.
- **Cuotas de préstamo:** cuota de membresía de la ludoteca y cuota de préstamo por juguete recogido, también se considera la posibilidad de la penalización por retardo en la entrega o juguetes estropeados.
- **Duración del préstamo:** se recomienda un plazo medio de 15 días, recalcando la puntualidad de la entrega.
- **Edad de los usuarios:** como límite inferior se proponen los 3 años de edad por razones de higiene y psicológicas, y el límite superior lo dan los juguetes y las actividades de propia ludoteca.
- **Ficheros:** fundamental para la buena organización de localización y control tanto de los objetos a prestar como de las personas que reciben este préstamo.
- **Preparación de los juguetes.**
- **Transporte y control de los juguetes.**

¹³³ cfr. *ibidem.*, p. 89

- **Reglamento:** la ludoteca debe redactar una normativa que rija el funcionamiento de la misma.
- **Instrumentos de evaluación general:** éstos deben evaluar el funcionamiento de la ludoteca con todos sus recursos y aspectos materiales, humanos y organizativos.

CAPÍTULO V

IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS DE LA LUDOTECA DE LOS MUSEOS DE HISTORIA Y ARTE

En este capítulo concretaremos acciones prácticas para la creación y el desarrollo de una ludoteca dentro de un museo de historia y/o arte.

Hemos decidido realizar la derivación práctica de esta tesis por medio por la definición de una serie de implicaciones prácticas, útiles desde el punto de vista educativo y aplicables al ejercicio profesional, puesto que de esta forma, nuestra propuesta será más universal, aportando los lineamientos básicos de la creación de una ludoteca a cualquier museo de historia y/o arte de la República Mexicana. Estos lineamientos servirán de apoyo para que cada museo, atendiendo a sus necesidades y condiciones, los adapte para instalar en él una ludoteca.

Así mismo se anexan unos instrumentos aplicables al público y al museo para conocer la factibilidad y las características específicas que deberá de tener la ludoteca.

5.1 Definición

La ludoteca del museo es un espacio recreativo-cultural ubicado dentro de las instalaciones de éste y destinado principalmente para los niños, cuyo objetivo es acercar a los infantes al acervo cultural del museo, para reafirmar su identidad y desarrollar su personalidad a través del juego y del juguete.

La ludoteca contribuye de este modo a la función de educación y atención al público. Cabe señalar que aunque algunos autores consideran característica fundamental de la ludoteca el préstamo de juguetes, nosotros consideramos que debido al tipo de juguetes que contiene una ludoteca de museo y atendiendo al presupuesto general de los museos de México, es preferible que el uso de los juguetes se restrinja al espacio de la ludoteca.

5.2 Objetivos

- Acercar al niño al entorno del museo para que se familiarice con la historia y/o el arte.
- Fortalecer el gusto del niño por la cultura universal.
- Incidir en el rescate, la promoción y la difusión de aquellas tradiciones que permiten el enriquecimiento de la sociedad global, en especial de las que exaltan la identidad nacional, a

través de las actividades de la ludoteca.

- Prestar al niño aquellos juguetes que ellos mismos eligen en función de sus gustos y aptitudes.
- Fomentar el juego en grupo con compañeros de edades similares promoviendo la convivencia armónica.
- Enseñar al niño a utilizar respetuosamente objetos que no le pertenecen para que otros niños los usen posteriormente, creando una conciencia social.
- Idear y confeccionar juguetes relacionados con la temática del museo.
- Proporcionar el material lúdico adecuado a los niños según su edad.

Estos objetivos pueden aumentar o disminuir en función de los recursos y características del museo.

5.3 Organización administrativa

1. Financiamiento

Los gastos instalación de la ludoteca pueden solventarse mediante los donativos obtenidos por un patronato especial, la asociación de amigos del museo, o de ser factible, con los propios recursos de la institución.

Los gastos de mantenimiento pueden ser solventados de la forma mencionada anteriormente y/o mediante el cobro de un módico donativo por la entrada a la ludoteca.

Si existiera un taller dedicado a la confección de juguetes especiales para la ludoteca, éstos se pueden vender al público obteniendo algunas ganancias para ayudar a cubrir los gastos de mantenimiento de la ludoteca.

2. Organigrama

Dentro del organigrama general del museo, la ludoteca depende directamente del área o departamento de servicios educativos.

Los recursos económicos y humanos con los que cuente serán administrados por esta área.

El personal de la ludoteca del museo puede compartir actividades con las demás áreas del museo o dedicarse exclusivamente a este espacio. Dicho personal comprende:

- Director general de la ludoteca
- Ludotecario
- Asistentes

Ubicados de la siguiente manera en el organigrama:



3. Descripción de los puestos

- **Director de la ludoteca:** es el encargado de la planeación y programación de las actividades; coordina al personal de la ludoteca; administra los recursos materiales; selecciona los juguetes; capacita al ludotecario y los auxiliares; diseña la organización física de la ludoteca; evalúa el desempeño de las tareas realizadas en relación a los objetivos; facilita la información obtenida respecto a los juguetes a los fabricantes que lo soliciten; responde al director de servicios educativos.

- **Ludotecario:** es el encargado de la realización de los programas de la ludoteca; organiza y controla los juguetes y materiales destinados a las actividades; coordina la preparación de los juguetes¹³⁴ y las actividades; atiende directamente a los padres de familia; tiene a su mando a los auxiliares; aplica los instrumentos de evaluación de actividades y juguetes; detecta e informa necesidades y problemas a resolver; responde al director de la ludoteca.

- **Asistente:** es el encargado de la realización de las actividades; proporciona los juguetes y materiales a los niños; atiende directamente las inquietudes de los niños; prepara los juguetes y selecciona los que necesiten mantenimiento o reemplazo; vigila el cumplimiento del reglamento interno; responde al ludotecario.

- **Juguetero:** es el encargado de la confección de la mayoría de los juguetes; participa en el diseño de los juguetes; da mantenimiento y reparación a los juguetes que lo necesiten; responde al director de la ludoteca; trabaja en forma de *staff*.

El personal de intendencia y vigilancia puede o no depender directamente de la ludoteca.

¹³⁴ *vid infra*: p. 153

4. Perfil de puestos

- **Director de la ludoteca:** sugerimos a un pedagogo interesado en la temática del museo, damos prioridad a esta carrera por los conocimientos didácticos y de la infancia que tiene. El puesto requiere de preferencia de experiencia previa con niños y participación activa dentro del museo. Las aptitudes recomendables para la persona que lo ocupe son: orden, capacidad de síntesis, liderazgo, creatividad, entusiasmo, deseos de superación, interés en la cultura y la educación de la infancia. Consideramos necesarios conocimientos en el contenido específico del museo en el que se llevará a cabo la ludoteca.
- **Ludotecario:** creemos apto para desempeñar esta función a un licenciado o pasante de las siguientes carreras: pedagogía, psicología, educación normal, educación especial, ciencias humanísticas, artes plásticas o de aquellas carreras que se puedan relacionar con el niño y el museo. Es recomendable experiencia de trabajo en cualquier áreas. Consideramos necesarios conocimientos en el contenido específico del museo en el que se llevará a cabo la ludoteca, así como del niño, el juego y el juguete. Las aptitudes de la persona para este puesto son: responsabilidad, orden, capacidad de organización,

capacidad de establecer buenas relaciones interpersonales, entusiasmo, creatividad, e interés en la educación infantil.

- **Asistentes:** este puesto requiere jóvenes con preparatoria concluida, entusiastas, con sentido del humor, con gusto por los niños, actitud de servicio y capacidad de aprendizaje.
- **Jugueteros:** no es necesaria ninguna preparación especial; las aptitudes necesarias son: gran creatividad, facilidad en trabajos manuales y conocimiento de las técnicas que se utilicen en la confección de los juguetes.

5. Políticas

Las políticas de la ludoteca del museo deben de ir acordes con las políticas generales del museo al que pertenece, pero consideramos adecuadas ciertos lineamientos generales para la ludoteca en específico.

- El departamento de servicios educativos es el encargado de ver por el desarrollo profesional y bienestar del personal de la ludoteca, procurando la capacitación del mismo.
- La ludoteca estará a la vanguardia de investigaciones y confeccionamiento de nuevos juguetes afines a los objetivos del museo y la ludoteca.

- La ludoteca aceptará a niños de entre 3 y 12 años.
- La ludoteca determinará el cupo límite de personas que tendrán acceso al mismo tiempo a ella, de acuerdo al espacio físico con el que cuente.
- Los padres de familia y abuelos pueden participar en algunas actividades de la ludoteca.
- La ludoteca abrirá de 2 a 3 horas, en días determinados, dentro del horario del museo al que pertenece, (de acuerdo a la demanda con que cuente).
- La ludoteca establecerá las medidas pertinentes para evitar el deterioro de los juguetes.
- Ante todo se cuidará la seguridad y salud de los niños
- Etcétera.

6. Reglamento

Aunque uno de los objetivos principales de la ludoteca es que el niño juegue libremente, consideramos que la presencia de un reglamento en ella es necesario para convivencia armónica entre sus usuarios. A manera de ejemplo se citan algunas normas a seguir:

- Para que los niños permanezcan dentro de la ludoteca sin la supervisión de sus padres, es indispensable que éstos dejen en depósito alguna identificación personal (licencia de conducir,

credencial de elector, pasaporte, etc.).

- Queda prohibido entrar a la ludoteca con alimentos y bebidas.
- Una vez que se ha terminado de usar el juguete, éste debe ser devuelto a su lugar correspondiente.
- Se utilizará un juguete a la vez.
- Se participa de las actividades grupales voluntariamente.
- Las actividades grupales se desarrollarán en un área específica de la ludoteca y en un horario determinado.
- Queda prohibido maltratar físicamente o hacer un uso inadecuado de los juguetes.
- Si se rompe algún juguete se avisa a algún asistente de la ludoteca.
- Se debe respetar el espacio de juego del compañero.
- Si hay alguna duda respecto al funcionamiento de algún juguete, hay que pedir ayuda a los asistente de la ludoteca.
- Los niños que requieran ayuda para ir al baño, deben de comunicarlo a algún asistente.

5.4 Características físicas

Generalmente la ludoteca del museo es una ludoteca adaptada, la cual debe estar bien señalizada para que el público usuario la localice fácilmente.

La adaptación de un espacio del museo para fines de una ludoteca, se hará de acuerdo a las características citadas en el punto 4.5 del capítulo IV¹³⁵, tomando en cuenta que, aunque no todas son indispensables, entre más se parezca, mejor funcionará.

5.5 Los juguetes

La colección de juguetes de la ludoteca puede ser formada tanto por juguetes comerciales, como de juguetes elaboradas en los talleres de la misma ludoteca, en ambos casos la característica esencial de éstos debe ser su carácter educativo. Consideramos como juguete educativo a aquel que mediante su recto uso puede ayudar al niño a desarrollar sus potencialidades.

Para seleccionar los juguetes de la ludoteca se excluirán todos los que encierren un peligro psíquico para el niño, los que fomenten la violencia y la competencia indiscriminada, los que no desarrollen su imaginación, los que sean poco resistentes y los que sean peligrosos a nivel físicos¹³⁶.

Los criterios de inclusión como el creativo, el recreativo, el estético, el práctico, el de solidez y el de higiene, mencionados en el punto 4.6.3.2 en el capítulo IV¹³⁷, deben de tomarse en cuenta; sin

¹³⁵ vid infra., p. 128

¹³⁶ vid infra., p. 142

¹³⁷ vid infra., p. 143 - 149

embargo, la ludoteca del museo requiere que sus juguetes ayuden a cumplir con los objetivos de la misma, de modo que es importante que los juguetes guarden relación con el contenido del museo.

No podemos olvidar el gran potencial didáctico que en programas interactivos ofrece la tecnología cibernética, y si el museo cuenta con los recursos suficientes para adquirir y diseñar programas de este tipo, que mejor que aprovecharlos.

Por ejemplo, si uno de los objetivos específicos de la ludoteca es introducir al niño al conocimiento de la arquitectura de determinada época, se pueden utilizar los siguientes juguetes:

- Edificios armables de cartón en tercera dimensión.
- Sellos de goma con improntas de elementos arquitectónicos como ventanas, columnas, frisos, frontones, rosetones, cúpulas, puertas, etc., para diseñar fachadas.
- Rompecabezas de algún edificio importante.
- Piezas de madera de diferentes formas para copiar diseños de pisos de mosaicos.
- Material para realizar escenografías que resalten características arquitectónicas de algún edificio o estilo en especial, que posteriormente podrá ser utilizado para una actividad teatral.

Si se trata de inculcar al niño la apreciación artística de las obras pictóricas del museo, sugerimos los siguientes juguetes:

- Dibujos en blanco y negro de un cuadro en especial para iluminar.
- Rompecabezas de alguna pintura en especial.
- Juego de memoria de las pinturas del museo.
- Juguete de materiales diversos que representen los elementos principales de la composición de una pintura para que el niño juegue con ellas dando su propia interpretación.

Respecto a la intención de introducir al niño al conocimiento de costumbres de un pueblo en específico en una época determinada, los juguetes pueden ser como los siguientes:

- Módulos en miniatura que representan en tercera dimensión una situación cotidiana de la época.
- Espacios destinados a reproducir situaciones específicas en las que el niño sea el protagonista con los elementos necesarios para ello, por ejemplo, un mercado precolombino.
- Muñecos de cartón con diferentes trajes de papel representando los vestidos de una época determinada.
- Juegos de mesa adaptados al contenido histórico del museo.
- Utensilios del hogar de diferentes épocas.

- Cuentos para iluminar con escenas de épocas determinadas.

5.6 Las actividades

Las actividades de la ludoteca del museo pueden ser tan variadas como la creatividad lo permita. Estas actividades son grupales y coordinada por los asistentes. El número de participantes en las actividades se limitará según los requerimientos de cada una. La participación de los niños en ellas debe ser libre.

Consideramos conveniente que ciertas actividades tengan continuidad a lo largo de un determinado número de sesiones, el cual puede coincidir con alguna exposición itinerante. Sugerimos que las actividades se realicen en horarios preestablecidos que se darán a conocer al público para que éste organice sus visitas al museo. Cada actividad estará dirigida a un público determinado, considerando las características específicas de cada etapa evolutiva.

Para la planeación de las actividades de la ludoteca del museo recomendamos tomar en cuenta a la pintura, escultura, arquitectura, danza, literatura, música, al cine y al teatro, todas ellas bellas artes, ya que enriquecen de manera especial la personalidad del niño y contribuyen a su vez, la consecución de los objetivos de la ludoteca.

Dentro de las actividades de la ludoteca también se encuentran los juegos organizados, los cuales pueden o no estar relacionados con la temática del museo, puesto que su función primordial es fomentar la interacción armónica de los niños.

5.7 Diagnóstico inicial para evaluar la factibilidad de la creación de una ludoteca en un museo

Con el fin de ayudar a los encargados del museo a tomar decisiones respecto a la creación de una ludoteca en sus instalaciones, presentamos a continuación una serie de puntos a considerar para establecer que tan factible es la realización del proyecto.

- **Educación y atención al público.** Las autoridades del museo deben de revisar en qué medida se está logrando el objetivo fundamental del museo de educar y atender a su público. Cualquiera que sea la situación del museo en lo que respecta a esto, se puede plantear la posibilidad de acrecentar esta labor mediante la instalación de una ludoteca que atienda y eduque a los niños que lo visitan. Es importante recordar que la ludoteca es también un medio de difusión y atracción que puede incrementar el número adultos y niños que asistan a él.

- **Espacio físico.** Recomendamos hacer un análisis arquitectónico de las instalaciones del museo para contemplar todas las posibilidades de crear o adaptar un espacio destinado a la ludoteca. Este factor es indispensable, ya que si no se cuenta con un lugar apto para este uso, no es factible que el proyecto se realice.

- **Público infantil.** Sugerimos hacer un análisis de lo siguiente:
 - 1) Promedio de niños que asisten mensualmente. Si este número es elevado, es importante considerar la existencia de la ludoteca como un servicio más dedicado especialmente a ellos, reforzando la labor social y educativa del museo.
 - 2) Público infantil potencial. Mediante un censo del público que visita al museo, se podrá conocer el número de niños que pueden llegar a asistir al museo y bajo qué condiciones. A través de la información que se obtenga en el censo, se puede llegar a establecer a la ludoteca como una valiosa opción para atraer al público en potencia.
 - 3) Interés infantil hacia el contenido del museo. Es necesario establecer en qué grado es interesante el contenido del museo para el niño y las razones de este fenómeno, partiendo de la base que todos los contenidos de un museo de arte y/o historia pueden llegar a ser atractivos para los

niños, si el museo da los medios para que esto se cumpla. Es entonces responsabilidad del museo presentar de modo atractivo el acervo cultural que alberga, así como crear proyectos especiales que tengan como objetivo principal fomentar el gusto por la cultura, educando de una manera amena al público infantil.

- **Recursos económicos.** Para la creación de una ludoteca es necesario hacer una planeación económica del proyecto en dos tiempos, considerando el capital de inversión y los gastos de mantenimiento para conseguir que una vez puesta en marcha, ésta se mantenga ofreciendo el servicio. Se debe hacer un análisis de los posibles organismos de financiamiento del proyecto en su inicio y a lo largo de su servicio. Cabe destacar que la ludoteca puede ser tan costosa como los recursos del museo lo permitan.

Como una ayuda para efectuar el censo que se propone determinar el público potencial infantil del museo y para delimitar las características particulares de la ludoteca de un museo en específico, proponemos el siguiente cuestionario que deberá de ser aplicado a un número determinado de personas, la cantidad exacta se determina con la raíz cuadrada del número promedio de visitantes al mes.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Una ludoteca es un espacio para que el niño juegue y aprenda de forma divertida acerca del contenido del museo

El objetivo de esta encuesta es conocer la opinión del público de este museo acerca de la creación de una ludoteca en sus instalaciones.

Si usted tiene hijos pequeños por favor conteste las siguientes preguntas.

1. Marque con una **X** el número que corresponde a las edades de sus hijos:

3__ 4__ 5__ 6__ 7__ 8__ 9__ 10__ 11__ 12__
Otra _____

2. ¿Traería a su(s) hijo(s) a jugar a la ludoteca en caso de que el museo contara con una?

Sí_____

No_____

3. ¿Con qué frecuencia estaría usted dispuesto a traer a su(s) hijo(s) a la ludoteca?

Una vez al mes _____

Dos veces al mes _____

Una vez a la semana _____

Dos veces a la semana _____

Otra (especifique) _____

4. En caso de que estuviera dispuesto a traer a su(s) hijo(s) a la ludoteca:

a) ¿Qué días preferiría?

Martes	_____
Miércoles	_____
Jueves	_____
Viernes	_____
Sábado	_____
Domingo	_____
Cualquier día	_____

b) ¿Qué horario le gustaría?

Matutino _____ Vespertino _____

c) ¿Cuánto tiempo le parece prudente que su(s) hijo(s) permanecieran en la ludoteca?

30 min.	_____
45 min.	_____
1 hr.	_____
Otro	_____

5. ¿Cuál de estas cantidades considera usted que es el donativo adecuado para la entrada a la ludoteca?

\$ _____	\$ _____
\$ _____	\$ _____
Otra (especifique) _____	

6. ¿Qué tipo de actividades le gustaría que hubiera en la ludoteca?

- Pintura _____
- Escultura _____
- Teatro (representaciones y guiñol) _____
- Talleres de actividades manuales _____
- Juegos organizados _____
- Narración de historias y cuentos _____
- Danza _____
- Juegos de diseño y construcción _____
- Otra _____

7. ¿Estaría usted dispuesto a participar con sus hijos en algunas actividades de la ludoteca?

Sí _____

No _____

8. ¿En cuáles?

9. Observaciones y comentarios

CONCLUSIONES

- Uno de los ámbitos de trabajo del pedagogo es la comunidad, en donde se encuentran instituciones al servicio de la sociedad como el museo.
- Todo problema social de índole educativo requiere de un tratamiento sociopedagógico, ya que es poco fácil estudiar una situación educativa, sin hacer referencia a las características de la sociedad en la que se desenvuelve. Ésto muestra claramente la estrecha relación que existe entre pedagogía y sociología.
- El hombre es el único ser educable gracias a su capacidad de perfeccionarse a sí mismo, a través de la inteligencia y la voluntad que desarrollan sus potencialidades.
- La educación es el proceso de perfeccionamiento voluntario de los aspectos biopsicosociales y espirituales del ser humano para que éste logre su plenitud.
- Con el desarrollo intencional y armónico de los aspectos biológicos, psicológicos, sociales y espirituales del hombre, se consigue una educación integral.
- La pedagogía es la ciencia y el arte de educar.
- Una de las principales funciones de la sociedad es la transmisión de los modos de vida y tipo de cultura que caracterizan a cada grupo humano, de una generación a otra.

- La cultura abarca los elementos materiales y espirituales fruto de la actividad del hombre, de éstas, las que perduran a través del tiempo constituyen el patrimonio cultural de un pueblo. Uno de los fines de la cultura es evitarle al hombre la necesidad de inventar a cada paso soluciones nuevas y encarar sus riesgos. Educación es entonces, la actualización de la cultura, y por eso se dice, que educación es la perfección de todas las manifestaciones de la cultura humana.
- La identidad nacional es la toma de conciencia de un grupo que comparte un pasado común y cuyos miembros son semejantes entre sí, constituyéndose como un grupo distinto a los demás. La crisis de identidad nacional aparece cuando se cuestionan los propios cánones frente a los de otros países, dudando así de la propia identidad.
- Si la identidad nacional se debilita, el grupo pierde las energías y la lealtad de sus miembros alejando al país de la vía del progreso. Otra forma de atrasar el desarrollo del país es cerrándose a toda influencia de otras culturas, aceptando únicamente como válido los elementos de la propia cultura.
- Un gran reto educativo es incidir en el fortalecimiento de la identidad nacional de los mexicanos para que sin rupturas al pasado se logre la modernidad. En este sentido, el museo constituye un gran apoyo para lograr este fin, ya que a través del patrimonio cultural que alberga, es capaz de descubrir las raíces e

idiosincrasia de los pueblos, permitiendo la interpretación del hecho histórico cultural en su propio contexto.

- El origen principal de los museos se debe a la inclinación natural que el hombre ha tenido a lo largo de la historia de coleccionar.
- El museo es una institución permanente, sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite, testimonios materiales del hombre y de su entorno.
- El museo abre sus puertas a todo tipo de personas sin hacer discriminaciones de ningún tipo pues es una institución al servicio de la sociedad.
- Para conseguir la función educativa del museo, no bastan las piezas de su colección, es necesario que la museología y la museopedagogía de éste apoyen de manera didáctica la exposición.
- El museo constituye un objeto de estudio pedagógico, por ser éste una institución educativa que puede ser utilizada como un instrumento didáctico y como un sistema de comunicación educativo.
- El museólogo es el profesional que ejerce las actividades propias de la museología que engloban los conocimientos teóricos y prácticos del museo, principalmente en el ámbito de la investigación y la docencia.

- El museólogo es el encargado de coordinar en la práctica el cumplimiento de los objetivos de la institución y el óptimo ejercicio de las funciones museísticas.
- El museógrafo es el encargado del diseño, producción y montaje de las exposiciones del museo.
- El museopedagogo es el profesional que se encarga de que el museo cumpla con su finalidad de educar y atender al público, estudiando las relaciones sujeto-objeto, sujeto-educación y sujeto-esparcimiento en el contexto museístico.
- La labor del pedagogo en el museo se realiza dentro de las perspectivas que la museopedagogía le ofrece, procurando el desarrollo humano del personal de la institución y del público visitante, en las distintas áreas de trabajo y adecuado a las características especiales de cada grupo. Además el pedagogo debe trabajar interdisciplinariamente con los demás expertos, procurando siempre que el museo cumpla con su finalidad.
- Si se atiende a la finalidad recreativa y educativa del museo, se considera viable la propuesta de una ludoteca dentro del museo, para apoyar su labor y motivar la asistencia y el interés de los niños.
- Una ludoteca es un espacio recreativo y cultural para que los niños jueguen y se desarrollen.
- El juego es una de las formas más naturales de aprender que tiene el niño y se puede aprovechar para lograr a través de él la función

educativa del museo.

- El juego es una actividad lúdica que tiene fin en sí misma y en la que se experimenta placer.
- Dentro de la libertad del juego existen límites dados por las reglas, estructuras, tiempo y lugar que se dan en cada caso.
- El juego debe responder a las necesidades de desarrollo, a los intereses, a las habilidades y estar acorde con las actividades y estímulos que requiere cada etapa evolutiva del ser humano.
- Los juegos son educativos en la medida que perfeccionan al hombre.
- El juego se presenta en todas las etapas de la vida aunque sus manifestaciones son diferentes.
- Una visita a un museo, mientras no se haga por motivos profesionales, constituye una actividad lúdica.
- La vida del niño se caracteriza por el juego y el museo puede ser un entretenimiento atractivo para ellos a través de las diversas actividades que ofrezcan los servicios educativos del museo. El niño aprende casi todo jugando, experimenta en el mundo que le rodea, lo descubre y se descubre a sí mismo.
- En el niño de 6 a 9 años se empieza desarrollar la noción temporoespacial que le permite ubicarse a sí mismo y a otros dentro de una realidad histórica, capacidad que se puede explotar particularmente en las ludotecas de los museos de arte e historia.
- El niños de 6 a 9 años es muy activo y tiene afición por la

realización de trabajos manuales y los juegos de aventura. Experimenta gran satisfacción al realizar materialmente lo que su espíritu ha concebido.

- A esta edad el niño hace grandes progresos en el uso de los conceptos, además presenta un desarrollo considerable en los procesos que intervienen en la cognición, que son la percepción, la memoria, el razonamiento, la reflexión y el discernimiento.
- El niño en esta etapa es capaz de reconocer problemas y proponer soluciones que sabe que puede llevar a la práctica, procesa información con más rapidez y controla la distracción y la ansiedad.
- Los valores y actitudes del grupo le ayudan al niño a formar su personalidad y al desarrollo del concepto de sí mismo, situación que se propicia en la ludoteca con la convivencia con los coetáneos.
- El sentido de laboriosidad es una virtud a desarrollar en el niño de 6 a 9 años.
- El niño de 6 a 9 años se caracteriza por su curiosidad de aprender y de conocer experimentando directamente con los objetos a través del juego.
- Esta edad escolar es esencialmente la del juego reglamentado y en equipo, el juego social.
- En la ludoteca se destacan fundamentalmente dos principios esenciales de la actividad lúdica: el valor social y el desarrollo de las capacidades del niño a través del juego.

- En cuanto al valor social del juego, el niño experimenta diversos *roles* que lo alistan para integrarse cada vez más a la vida social. El juego favorece el desarrollo de cualidades valiosas en las relaciones sociales como la solidaridad, el autocontrol, la reflexión, el sentido común, el espíritu de equipo, la subsidiariedad, honestidad y el bien común, entre otros. En ocasiones el juego ofrece además, la oportunidad de compartir experiencias, de respetar la autoridad y de obedecer reglas.
- En cuanto al desarrollo de capacidades, el juego promueve el desarrollo físico, motriz, cognoscitivo, simbólico, social, moral y afectivo.
- La disciplina en el juego implica un orden y reglas preestablecidas que son arbitrarias cuando las crea el propio niño y sociales cuando provienen del exterior y corresponden a los juegos organizados. Ambas contribuyen al óptimo desarrollo de la actividad lúdica.
- La disciplina en el juego requiere colaboración entre los miembros del grupo. Esta colaboración puede verse obstaculizada por factores como el impulso desordenado hacia la cosa percibida, la inestabilidad del niño para permanecer por mucho tiempo en un mismo juego, por la incapacidad fisiológica para participar en ciertos juegos, el egocentrismo y el arrebató.
- Los juegos pueden ser libres y organizados. Los juegos libres son espontáneos, no están sujetos a reglas y sufren modificaciones e

improvisaciones frecuentes según los intereses del momentos y estados de ánimo de los participantes. Los juegos organizados son actividades sociales en donde los participantes, individualmente o en equipo, intentan alcanzar determinado objetivo sujetándose a las normas que regulan el juego.

- La ludoteca del museo es un espacio recreativo cultural ubicado dentro de las instalaciones de éste y destinado principalmente para los niños, cuyo objetivo es acercar a los infantes al acervo cultural del museo, para reafirmar su identidad y desarrollar su personalidad a través del juego y del juguete.
- La ludoteca es el lugar en donde se encuentran los juegos y los juguetes con los jugadores.
- El juguete es el punto de unión entre el niño y la realidad, ya que el infante aborda al mundo por medio del juego. En la ludoteca del museo el niño puede acercarse a la cultura a través de diferentes juguetes adquiriendo aprendizajes significativos y familiarizándose con el contenido del museo.
- El juguete infantil, es cualquier objeto sin uso predeterminado que puede divertir al niño de múltiples formas a través de la actividad lúdica.
- La ludoteca del museo debe contener principalmente juguetes durables y educativos, que de preferencia estén relacionados con el contenido del museo.
- Para la ludoteca del museo se deben de excluir aquellos juguetes

que encierren un peligro psíquico y/o físico para el niño, los que fomentan la violencia y la competencia indiscriminada, y los que no desarrollen su imaginación ni su inventiva.

- La ludoteca del museo debe ofrecer, además de la actividad lúdica libre, actividades y juegos organizados.
- La ludoteca del museo, además de educar al niño en la cultura, es también un medio de difusión y atracción que puede incrementar el número de visitantes, niños y adultos, que asistan al museo.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO FERNÁNDEZ, Luis
Museología: Introducción a la teoría y práctica del museo
Ed. ISTMO, Madrid, 1993, 424 p.
- AZEVEDO DE, Fernando
Sociología de la educación
2ª ed., Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1946, 454 p.
- BALMAEDA, Carmen
La mujer frente a sí misma
México
- BAUZER MEDEIROS, Ethel
Juegos de recreación
5ª ed., Ed. R. Díaz, Argentina, 1981
- BROUGÈRE, Guilles
Le jouet
Editions Autrement, Série Mutations N° 133, Paris, 1992, 207 p.
- BORJA DE, María
El juego infantil. organización de las ludotecas.
Ed. Oikos-tau, Barcelona, 1980, 125 p.
- CAILLOIS, Roger
Los juegos y los hombres
México
- CALDERÓN VEGA, Luis
Iniciación a la sociología
3ª ed., Ed. EPESSA, México, 1989
- CARREÑO, Pablo
Fundamentos de sociología
Ed. Rialp, Madrid, 1983, 347 p.

- CHATEAU, Jean
Psicología de los juegos infantiles
Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1987, 149 p.
- DEBESSE, Maurice
Las etapas de la educación
5ª ed., Ed. Nova, Buenos Aires, 1968, 138 p.
- DECROLY, Ovidio, et al
El juego educativo. iniciación a la actividad intelectual y motriz
7ª ed., Ed. Morata, Madrid 1983, 184 p.
- ERIKSON, Erick, et al
Juego y desarrollo
Ed. Crítica, Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona, 1982, 157 p.
- GARCÍA BLANCO, Ángela
Didáctica del museo: el descubrimiento de los objetos
Ed. Torre, Madrid, 1988, 171 p.
- GARCÍA HOZ, Víctor
Principios de pedagogía sistemática
Ed. Rialp, Madrid, 1960, 448 p.
- GARCÍA URRUTIA, Enna María
Perspectivas museopedagógicas
Tesis de la licenciatura en pedagogía,
Universidad Autónoma de México, México, D.F., 1993, 141 p.
- Gran enciclopedia Rialp
24 vols., Ed. Rialp, Madrid, 1971
- HENZ, Hubert
Tratado de pedagogía sistemática
Ed. Herder, Barcelona, 1968, 525 p.
- HETZER, Hildegard
El juego y los juguetes
Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1978, 111 p.

ITURRIAGA, José

La estructura social y cultural de México

Ed. SEP, México, 1987, 287 p.

JENSSEN HAGERMAN, Randi, MD.

Crecimiento y desarrollo

(Incluido en: HATHAWAY, William E., et al, Diagnóstico y tratamiento pediátricos, 8ª de, Ed. El Manual Moderno, México, 1995, 1517 p.)

LOWENFELD, Viktor

Desarrollo de la capacidad creadora

Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1972, 415 p.

MADRID, Miguel A.

Glosario de términos museológicos

Centro de Investigación y Servicios Museológicos,

Coordinación de Difusión Cultural, UNAM, 1982, 130 p.

MADRID, Miguel A.

Breve vocabulario de museonomía

Centro de Investigación y Servicios Museológicos, Coordinación de Difusión Cultural, UNAM, 1977

MONTESSORI, María

El niño.

Ed. Araluze, Barcelona, 1937, 182 p.

MUSSEN, Paul Henry

Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad en el niño

Ed. Trillas, México, 1984, 391 p.

NEWSON, John y Elizabeth

Juguetes y objetos para jugar

3ª ed., Ed. Ceac, Barcelona, 1986, 261 p.

PÉRINO, Odile

La ludothèque

(incluido en: Le jouet, Éditions Autrement, Série Mutations N° 133, París, 1992, 207 p.)

RAMOS, Samuel

El perfil del hombre y la cultura en México

3ª ed., Ed. Espasa-Calpe, México, 1965, 145 p.

RUBÍN DE LA BORBOLLA, Daniel

El museo, auténtica universidad

Ed. Museo Nacional de Artes e Industrias Populares
Guanajuato, 1961, 115 p.

VERNEAUX, Roger

Filosofía del hombre

Ed. Herder, Barcelona, 1971, 243 p.