



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

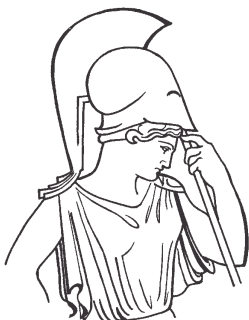
PROPUESTA PEDAGÓGICA SOBRE LA UTILIZACIÓN DEL  
JUEGO EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL.  
PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

**TESINA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

PRESENTA:  
**VERÓNICA MARIANA QUIROZ AGUILAR**

ASESORA:  
**MTRA. THELMA LOMELÍ SÁNCHEZ**



MÉXICO, D.F.

ENERO DE 2011



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.

## *Agradecimientos*

*Quiero utilizar este espacio para agradecer a todas aquellas personas que estuvieron presentes en esta etapa de mi vida, ya que la magnitud de ese aporte hubiese sido imposible sin la participación de personas e institución que han facilitado las cosas para que este trabajo llegue a un feliz término y más aún uno de mis más grandes sueños se vea realizado.*

*Gracias a Dios, por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida, llenándola de dicha y bendiciones.*

*Debo agradecer de manera especial y sincera a la **Maestra Thelma Lomeli Sánchez**, por aceptarme para asesorar esta tesina. Su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesina, sino también en mi formación como Pedagoga. Las ideas propias, siempre enmarcadas en su orientación y rigurosidad, han sido la clave del buen trabajo que hemos realizado juntas, el cual no se puede concebir sin su siempre oportuna participación. No hay forma de pagar su tiempo dedicado y más aún los maravillosos conocimientos que me transmitió, muchas gracias maestra.*

*A mis sinodales la **Licenciada Esther Hirsch Pier**, la **Doctora Sara Gaspar Hernández**, la **Maestra María del Carmen Saldaña Rocha** y a la **Maestra Glenda María del Carmen Cabrera Aquino**, por sus valiosas aportaciones, opiniones, modificaciones, consejos y tiempo dedicado a la revisión de mi trabajo.*

*Sin lugar a duda este trabajo no pudo haberse realizado sin la formación que recibí durante estos cuatro años en la Facultad de Filosofía y Letras, en el Colegio de Pedagogía de la U.N.A.M. gracias a todos y cada uno de los profesores y compañeros que contribuyeron realmente en mi formación como Pedagoga.*

*Y, por supuesto, deseo agradecer profundamente a la casualidad que la vida me otorgó al haberme puesto en un hogar maravilloso, ya que sin el apoyo en todo sentido de mis padres y hermanos, no hubiera sido posible el logro de esta meta, gracias por su comprensión, su apoyo, su inmenso amor y por compartir y dedicar gran parte de sus vidas conmigo y por darme aliento para la ardua tarea de caminar hacia la perspectiva de un nuevo día, en definitiva, sin su apoyo, colaboración e inspiración habría sido imposible lograr esta meta en mi vida.*

## *Dedicatorias*

*Durante estos años de lucha constante, de gratas vivencias, de momentos de éxitos y también de angustias y desesperanza para poder cumplir mis objetivos y así poder alcanzar uno de mis más grandes anhelos, los deseos de superarme y de lograr mi meta eran tan grandes que logre vencer todos los obstáculos y es por ello que debo dedicar este triunfo a quienes en todo momento me llenaron de amor y apoyo, y por sobre todo me brindaron su amistad y amor, dedico este proyecto y toda mi carrera universitaria a las siguientes personas por ser quienes ha estado a mi lado en todo momento dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presenten.*

*A mis padres, ya que gracias a ellos soy quien soy hoy en día, fueron los que me dieron ese cariño y calor humano necesario, son los que han velado por mi salud, mis estudios, mi educación, alimentación, me han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio. Son a ellos a quien les debo todo, su ejemplo de lucha y honestidad, horas de consejos, de regaños, de reprimendas, de tristezas y de alegrías de las cuales estoy muy segura que las han hecho con todo el amor del mundo para formarme como un ser integral y de los cuales me siento extremadamente orgullosa.*

*A ti Papá, por estar siempre en los momentos más importantes de mi vida por ser el ejemplo para salir adelante y por los consejos que han sido de gran ayuda para mi vida y crecimiento. Esto es el resultado de lo que me has enseñado en la vida, ya que siempre has sido una persona honesta, entregada a tu trabajo y un gran líder pero mas que todo esto, una gran persona que siempre ha podido salir adelante y ser triunfador. Es por ello que hoy te dedico este trabajo. Gracias por confiar en mi y darme la oportunidad de culminar esta etapa de mi vida.*

*A mi Mamá, por ser la amiga y compañera que me ha ayudado a crecer, gracias por estar siempre conmigo en todo momento. Gracias por la paciencia que has tenido para enseñarme, por el amor que me das, por tus cuidados, por los regaños que me merecía y no entendía gracias mamá por estar pendiente en toda esta etapa.*

*A mis hermanos Valeria y Víctor, ya que gracias a sus comentarios, sugerencia y opiniones he logrado alcanzar esta meta, también porque han estado a mi lado en todo momento, han compartido todos esos secretos y aventuras que solo se pueden vivir entre hermanos y que han estado siempre alerta ante cualquier problema que se me puedan presentar, hemos vivido las mismas historias, los mismos pesares y las mismas alegrías, gracias porque me ha demostrado un amor inigualable, además de ser buenos amigos y hermanos, son la mejor compañía para compartir el mismo techo.*

*Beto también has sido parte de esta aventura, gracias por tu apoyo y por estar cerca de mi hermana y mi familia.*

*A ti abuelita, también te dedico este trabajo por encomendarme siempre con Dios para que saliera adelante. Yo sé que tus oraciones fueron escuchadas, también por tu apoyo incondicional, tus consejos y tu inmenso amor. Te quiero mucho.*

*A ti abuelito por estar siempre en los momentos más importantes de mi vida por tu apoyo, consejos y cariño, gracias. Te quiero mucho*

*A mi tío Paco por estar siempre en los momentos más importantes de mi vida, por el apoyo incondicional que he recibido de ti en todo momento, por tus consejos y por tu cariño, este trabajo también te lo dedico a ti además de agradecerte por lo anterior. Te quiero mucho.*

*Y no podía dejar de mencionarte Fer, también te dedico el alcanzar esta meta, por tu apoyo, comprensión y amor, que me permite sentir el poder lograr lo que me proponga. Gracias por escucharme y por tus consejos. Gracias por ser quien eres y formar parte importante de mi vida, gracias por tu amor incondicional y por muchas cosas más gracias. Te amo.*

*Este trabajo y es por todos ustedes y para ustedes, los quiero y les estare eternamente agradecida.*

*Veronica Mariana Quiroz Aguilar*

## Índice

Objetivo.....	3
Antecedentes.....	3
Introducción.....	5
Capítulo I: La educación no formal y el museo.....	7
1.1 La pedagogía y la educación no formal.....	8
1.2 Áreas de actuación de la educación no formal.....	12
1.3 Instituciones en educación no formal.....	13
1.4 El museo y la educación no formal.....	14
1.5 Aspectos generales del juego o forma lúdica en la educación.....	17
1.6 La importancia de la interactividad en la educación.....	18
Capítulo II: El juego y la educación no formal.....	20
2.1 Retrospectiva histórica del juego.....	21
2.2 Pedagogía del juego.....	27
2.3 El juego: factores socioculturales y algunas clasificaciones.....	32
2.4 El juego en la enseñanza-aprendizaje.....	38
2.5 El juego y la educación no formal.....	43
2.6 El juego en el Papalote Museo del Niño.....	45
Capítulo III: Papalote Museo Del Niño.....	49
3.1 Museos interactivos su impacto en la sociedad.....	50
3.2 Antecedentes de Papalote Museo del Niño.....	52



3.3	Objetivos Institucionales.....	54
3.4	Servicios Educativos, Papalote Museo del Niño.....	55
3.4.1	Guías Escolares.....	55
3.5	Organigrama, financiamiento, población beneficiada, estadística.....	59
3.6	Sustento pedagógico del museo.....	64
3.7	Estructura educativa en las áreas del museo: soy, comunico, pertenezco, comprendo y expreso.....	70
Capítulo IV: Propuesta pedagógica para Papalote museo del niño.....		86
4.1	Objetivos e introducción.....	87
4.2	El museo, un gran precurrente de la educación formal.....	88
4.3	Observaciones y sugerencias pedagógicas a Papalote Museo del niño.....	90
4.3.1	El museo como una gran casa.....	90
4.3.2	Atención al visitante.....	92
4.3.3	Los cuates, principales anfitriones.....	92
4.4	Papalote museo del niño y Ambientes de aprendizaje.....	93
4.5	Utilización del juego en las diferentes áreas y exhibiciones del museo.....	95
4.5.1	Propuesta de actividades y juegos al museo para sus diferentes áreas.....	98
4.6	Utilización de espacios y tiempos dentro del museo.....	107
4.6.1	Sugerencias para incentivar, al visitante consentido, al mejor estudiante, cumpleaños.....	110
Conclusiones.....		111
Bibliografía.....		113

## **Objetivo**

Elaborar una propuesta pedagógica sobre la utilización del juego en la educación no formal para Papalote Museo del Niño.

## **Antecedentes**

El interés por realizar el presente trabajo, surge debido a que fue en Papalote Museo del Niño donde realicé mi servicio social, desde el inicio de la capacitación, para participar como guía escolar dentro del museo, pude percatarme de que este cuenta con un sustento pedagógico para cada una de sus zonas y exhibiciones.

Al estar dentro de Papalote Museo del Niño, me di cuenta de la importancia que tienen los museos en la educación, en este caso educación no formal, observé que este es un museo interactivo en donde su razón de ser son los niños, fue diseñado para que ellos se diviertan, jueguen y al mismo tiempo se eduquen, por algo su lema (toca, juega y aprende), a pesar de que el museo fue creado pensando en los niños, no son los únicos que pueden asistir y experimentar una forma de educación diferente a la formal, sino que también este museo involucra a la familia y, en ocasiones, a los profesores de los niños que lo visitan.

El tema que elegí, me pareció de gran importancia para la pedagogía, porque considero que los museos forman parte importante en la educación de toda persona, tomando en cuenta que casi todas nuestras ciudades poseen museos o galerías, los cuales constituyen un medio educativo muy valioso, en donde el actuar del pedagogo se ha convertido en una necesidad, ya que como menciona Makarenko en su libro "Conferencias sobre educación infantil", Asistir a un museo es una actividad que exige al niño concentrar seriamente su atención; su aspecto puramente recreativo es insignificante; en cambio moviliza la actividad intelectual y emotiva, sugiriendo ideas y proyectando sentimientos intensos y profundos, y con

mayor razón siendo este un museo interactivo o también llamado de tercera generación, en donde sus exhibiciones permiten la experimentación, procuran la interdependencia y la acción con el usuario a través del juego, además de educarse en un espacio completamente diferente al espacio escolar y rompiendo con un esquema de los museos tradicionales o también llamados de primera generación en donde el visitante solo puede observar a cierta distancia las obras u objetos acompañados de leyendas que indican “prohibido tocar”, ya que en general los museos del mundo contienen una serie de objetos intocables, costosos y valiosos dentro de vitrinas, y esto hace al museo y a la educación pasiva y en ocasiones aburrida, porque en general los seres humanos tendemos a experimentar con todos nuestros sentidos, y es justo lo que museos como Papalote, posibilitan.

Estimo que dentro de la educación y para propiciar el aprendizaje, es importante involucrar al sujeto, mantenerlo activo para que se interese por lo que está realizando y más aún si esto se hace a través del juego, el cual es parte importante en la vida de todo niño ya que lo prepara para la vida adulta.

Cabe destacar, que los museos en la actualidad son espacios de acción para los pedagogos y nuestra gran tarea es participar en ellos, enriquecer con nuestra profesión proporcionando a estas instituciones nuestras habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra formación sin dejar de lado el carácter humanista y de extenso valor social, y a pesar de las limitantes y retos que se presenten en nuestro quehacer, nunca olvidar que tenemos un gran compromiso ético ante la educación, en todas sus formas y niveles.

## Introducción

En el presente trabajo, abordare algunas de las en las que teorías pedagógicas se basa Papalote Museo del Niño, explicare aspectos de la educación no formal y los espacios que abarca esta.

También expondré la importancia de la interactividad en la educación dentro de los museos, me interesa mucho abordar el juego, su historia, sus definiciones, de qué manera influye el juego en la enseñanza-aprendizaje y cómo se relacionan con la educación no formal.

Así mismo expondré lo relativo al impacto que han tenido los museos interactivos en la educación no formal. Es importante que se conozca cómo se creó Papalote Museo del Niño, cuáles son sus objetivos institucionales, a qué tipo de población beneficia con sus servicios, cuál es la metodología educativa del museo, En qué áreas se divide el museo y cuáles son las características de las zonas de interacción del museo.

Además, pretendo realizar una propuesta pedagógica para Papalote Museo del niño.

Tomando en cuenta lo anterior y para la elaboración del presente trabajo, se requirió dividirlo en cuatro capítulos. En el **primer capítulo**, abordaré, los tipos o formas de educación, principalmente definiciones de pedagogía y educación, haciendo referencia en autores como Nassif, Luzuriaga y Larroyo, para continuar con los tipos de educación, formal, no formal e informal, en donde se definirá y hará mención a los antecedentes y conceptos de esta clasificación, tomando de referencia a la UNESCO y a Trilla Bernet, una vez teniendo claro lo que es la educación no formal, se le relacionará con el museo; en esta parte cabe mencionar que se planteará la relación entre este y la educación no formal, ya que el museo al que se enfocará el trabajo es, Papalote Museo del Niño y teniendo

este un sustento pedagógico pertenece al ámbito no formal, pero sin dejar de hacer mención que en el museo no existe una frontera establecida entre la educación no formal, formal e informal.

En el **segundo capítulo**, se expone, el juego a lo largo de la historia para lo que se consultó a Monrroy A. y algunas páginas de Internet seguido de teoría sobre el juego, propuestas de autores como Huizinga, Vigotsky, Bruner, Jean Piaget, Delval Juan, Irene Martinez Zarandona, entre otros, se hace una clasificación de los tipos y formas de juegos, se menciona la relación del juego con la educación y del juego con Papalote museo del Niño.

En el **tercer capítulo**, se desarrolla lo relacionado con Papalote Museo del Niño, por lo cual tomando de referencia documentos propios del museo y su página de internet, se hace mención a su historia, objetivos, servicios educativos, organización, financiamiento y población beneficiada. Para de este modo adentrarnos al sustento pedagógico del museo y sus áreas tomando en cuenta que el museo tiene un sustento ya establecido basado en las inteligencias múltiples de Howard Gardner, abordando también la metodología y estructura educativa de las áreas que integran el museo, con apoyo del método y teoría de María Montessori.

Teniendo como base toda la investigación anterior, en el **cuarto y último capítulo**, se elaboró una propuesta pedagógica para Papalote Museo del Niño la cual incluye, observaciones y propuestas generales al museo, llamándolo a este precurrente de la educación, haciendo mención del ambiente de aprendizaje, infraestructura y personal que labora en el museo, así mismo se proponen algunos talleres y temáticas a incluir para transmitir al visitante mediante el juego.

Para finalizar el trabajo, se darán las conclusiones a las que se llegó partiendo de la investigación, y continuando con la elaboración de la propuesta pedagógica.

# CAPÍTULO I

## LA EDUCACIÓN NO FORMAL Y EL MUSEO

La libertad no es la ausencia original de condicionamientos, sino la conquista de una autonomía simbólica por medio del aprendizaje que nos aclimata a innovaciones y elecciones sólo posibles dentro de la comunidad.

*Fernando Savater*

### **1.1 Pedagogía y educación no formal**

Antes de comenzar a hablar de la pedagogía en los museos, abordaré los conceptos y ejes teóricos que subyacen a lo largo de este trabajo. Comenzaré abordando definiciones de la pedagogía, esencialmente el objeto de estudio de la pedagogía es la educación, pero a continuación mencionare dos conceptos de pedagogía que dan diferentes autores:

“La pedagogía es la teoría y la técnica de la educación, abarca el conjunto de normas que la pedagogía supone (técnica) y, su doble valor teórico: conocimiento positivo (historia y sistema) y reflexión problematizadora y unificadora (filosofía)”<sup>1</sup>.

“La pedagogía es la ciencia de la educación, es la ciencia del espíritu o de la cultura que estudia el ser de la educación, sus leyes y normas, así como la aplicación de estas a la vida individual y social, y a la evolución que ha sufrido aquella. La educación, objeto de la pedagogía, se dirige a la vida humana en su totalidad. En este sentido, todas las ciencias y disciplinas que afectan directamente al hombre se relacionan con la pedagogía”<sup>2</sup>.

En las definiciones anteriores, los autores coinciden en que el objeto de estudio de la pedagogía es la educación en todas sus formas y niveles, y es por esto que me parece necesario definirla de manera general.

La educación se dirige a la vida humana en su totalidad, tiene un sentido colectivo porque de manera constante influye en la sociedad, “es un proceso mediante el cual niños, jóvenes y adultos entran en posesión de conocimientos científicos y formas de lenguaje, costumbres morales y experiencias estéticas, destrezas técnicas y normas de vida. La educación es una necesidad humana, es una realidad social permanente, y es una función cultural y social”<sup>3</sup>. Como se ha

---

<sup>1</sup>Nassif R. (1958). *Pedagogía General*. Buenos Aires: Kapelusz. P. 54

<sup>2</sup> Luzuriaga L. (1963). *Pedagogía*. Buenos Aires: Losada S.A. p. 24 y 25

<sup>3</sup>Larroyo F. (1971). *La Ciencia de la Educación*. México: Porrúa. P. 39 y 40

mencionado, la educación es un hecho real, afectivo; una realidad de la vida individual y social humana y es también un indicador de la situación social, económica y cultural que se vive en una comunidad, región o país; la educación adopta múltiples formas, una de estas formas es la educación no formal la cual forma parte de uno de los ejes centrales de este trabajo, por lo cual la definiré a continuación.

A finales de los años sesenta, tiempo en el que se hablaba en el ámbito internacional de una crisis mundial de la educación, crisis que más que de la educación en general lo era de los sistemas formales de educación, ya que estos sistemas daban la impresión de no lograr adaptarse a los rápidos cambios socioeconómicos que se producían en muchas partes del mundo. Y es a principios de los años setenta cuando se comienza a distinguir una categorización en el ámbito educativo, entre educación formal, informal y no formal, esta última, se consideró que podía realizar una especial contribución para desarrollar medios educativos diferentes a los convencionalmente escolares, para facilitar un acceso más amplio y justo a una educación de mejor calidad para cada individuo. Tiempo después, Coombs y Ahmed definen la educación formal, no formal e informal de la siguiente manera: “**La educación formal** comprende el sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad. Llamaron educación **no formal** a toda actividad organizada, sistemática, educativa realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adulto como niño. Y **la educación informal** la describieron como un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente”<sup>4</sup>. Con lo anterior nos podemos percatar que dos de ellas, la formal y la no formal, tienen entre sí un atributo común que no comparten con la educación informal: el de la

---

<sup>4</sup> Trilla Bernet J. (1993). *La educación fuera de la escuela*. Barcelona: Ariel S.A. p. 19



organización y la sistematización, y, por lo cual menciona Trilla Bernet, debe reconocerse que hay una relación lógica distinta entre las tres formas de educación y se podría representar de la siguiente manera:

Cuadro 1

EDUCACIÓN FORMAL	EDUCACIÓN INFORMAL
EDUCACIÓN NO FORMAL	

5

De esta manera podemos notar que las diferencias entre la educación informal y las otras dos son mayores que las que existen entre la educación formal y la no formal. Pero cabe señalar que aunque en el cuadro se marcan los límites entre las tres formas de educación, en la práctica no son tan claros estos límites.

Por lo mencionado anteriormente, puedo decir que la función educativa tiene una categorización y se cumple a través de múltiples canales, lo que en este momento me interesa señalar es lo referente a la educación no formal. El panorama de la educación no formal, es muy amplio, las funciones educativas que abarca la educación no formal van desde aspectos de la escuela permanente, a tareas de complementación de la escuela; desde actividades propias del ocio, a otras relacionadas con la educación profesional. La educación no formal, atiende áreas de formación cívica, social, política, ambiental, ecológica, física y sanitaria, pero el que sean áreas en las que interviene la educación no formal, no significa que son exclusivas de la misma. También es mucha la diversidad en lo que se refiere a métodos, procedimientos e instituciones que esta categoría de la educación utiliza.

Mediante la educación no formal, se puede atender a cualquier tipo de objetivo educativo sea éste cognoscitivo, afectivo o psicomotor. En esta forma de

---

<sup>5</sup> Ibídem, p. 20

educación existe una amplia variedad de finalidades, objetivos y funciones, y en particular, los objetivos suelen ser más específicos y delimitados que los de la educación formal. La educación no formal, está relacionada con la satisfacción de necesidades muy inmediatas, es decir los medios no formales se orientan generalmente a producir efectos a corto plazo.

Por otra parte, la educación no formal no está dirigida a un determinado sector de la población, esta es muy diversa en función de edad, sexo, clase social, hábitat urbano o rural y escolaridad, aunque existen programas que están especialmente dirigidos a determinados periodos de la vida humana como son: programas para la infancia, juventud, tercera edad, entre otros.

En este tipo de educación, el reclutamiento de educadores es muy variable, así como lo es el nivel profesional con el que se cuenta y la formación previa que se requiere. Hay medios no formales con personal pedagógico totalmente profesionalizado o totalmente amateur.

En la educación no formal, no hay una metodología específica, ya que los contenidos, el contexto, los educandos y el resto de elementos que integran el proceso educativo, intervienen en la determinación de métodos y técnicas a utilizar. En cuanto a los tiempos hay una flexibilidad relativa en la mayoría de los casos se adaptan a la disponibilidad de los individuos a quienes va dirigida la educación. A continuación mencionare las áreas en las que actúa la educación no formal.

## **1.2 Áreas de actuación de la educación no formal.**

La educación no formal tiene diversas áreas de actuación, y aunque los autores que tratan el tema difieren un poco en cuanto a la clasificación de estas, a continuación daré una clasificación que he reelaborado con base en Trillas Bernet:

Educación no formal en niños.

### **El ocio**

- Tiempo libre infantil
- Animación sociocultural

### **La inadaptación social**

- Centros de acogida y centros de observación
- Equipos de educadores de calle
- Programas especiales

### **Contenidos, ámbitos y colectivos específicos**

- Educación ambiental
- Educación cívica
- Educación sanitaria y pedagogía hospitalaria
- Educación sexual
- Educación física y deportiva
- Educación artística
- Pedagogía museística

### **Otros**

- Formación intelectual
- Formación religiosa
- Desarrollo personal
- Educación especial
- Orientación personal
- Vida cotidiana

### **1.3 Instituciones en educación no formal.**

La educación no formal, es un tipo de educación generalmente institucionalizado, pero esta institucionalización, puede tener un doble sentido, ya que los programas o procesos que la integran se desarrollan organizadamente en el seno de instituciones y aquellos procesos se hallan internamente normativizados en relación a su funcionalidad.

Las instituciones que desarrollan actividades de educación no formal son muchas, pero debido a su sistema y de acuerdo con distintos autores entre ellos Trilla Bernet, pueden estas instituciones dividirse en dos grupos:

- Las instituciones de educación no formal específicas, que ya inicialmente se han constituido con la función primaria de atender algún espacio del sector educativo no formal, en este grupo se incluirían la variedad de escuelas que imparten enseñanzas no ubicadas en el sistema educativo no graduado, o que no proveen de grados académicos, con objetivos menos instructivos que formativos.
- Las instituciones de educación no formal no específicas, que asumen explícitamente funciones educativas no formales sin que estas sean la razón única y primaria de su existencia, puede ser que organicen solo ocasionalmente actividades educativas o que lo hagan de forma continua, disponiendo de servicios o secciones pedagógicas permanentes.

Cuadro 2

Instituciones Específicas y no específicas de educación no formal.

Específicas	No específicas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuelas no oficiales orientadas a la educación artística</li> <li>• escuelas de verano,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• museos,</li> <li>• bibliotecas,</li> <li>• zoológicos,</li> <li>• centros cívicos,</li> <li>• clubes deportivos,</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• centros de educación del tiempo libre infantil,</li> <li>• ludotecas,</li> <li>• entre otras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• entre otras</li> </ul>
--	---

6

Todas estas instituciones cuentan con objetivos pedagógicos explícitos, cuya consecución se realiza a través de unos procedimientos, con mayor o menor minuciosidad y rigidez, predeterminados. Estos conocimientos o métodos pueden ser muy variables, dependiendo de los contenidos, las funciones y la especificidad de elementos intervinientes en el proceso educativo de que se trate, por esto la educación no formal es considerada metódica.

#### **1.4 El museo y la educación no formal**

Los museos dentro de la educación no formal forman parte de uno de los ejes del presente trabajo, por lo que a continuación abordaré lo referente al museo en general. Los museos ofrecen una abanico de experiencias, ideas, satisfacciones, aprendizaje, recreación, sociabilidad e interactividad para sus visitantes que acuden a estos buscando que la experiencia traspase la frontera del aprendizaje y el quehacer cotidiano, y como menciona Kotler, “la aportación de los museos deriva de los objetivos de índole natural, histórica, científica y artística que estos poseen y exhiben; de las experiencias sensoriales desarrolladas a partir de las colecciones y exposiciones que los museos.”<sup>7</sup>

La Asociación American de Museos (AAM) define un museo como un centro que está organizado como institución pública o privada no lucrativa, cuya existencia se justifica mediante unos objetivos esencialmente estéticos o educativos; que posee, cuida o utiliza objetos tangibles, sean animados o inanimados, y los exhibe periódicamente; que tiene como mínimo un profesional o equivalente a jornada

<sup>6</sup> Ibídem. p. 127 y 128

<sup>7</sup>Kotler N. (2001). *Estrategias y marketing de museos. España: Ariel S.A.* p. 30

completa, y que está abierto al público de forma regular.”<sup>8</sup>Los museos varían en cuanto a la dimensión de las exhibiciones, personal, ingresos, gastos, instalaciones y horarios; pero en lo general la misión de estos tiene que ver con su carácter de servicio público, y pueden ser de índole educativa, estética, científica o histórica.

Los museos durante gran parte de su historia, fueron valorados principalmente por el cuidado y la preservación de sus colecciones, que se pensaban como un recuerdo vivo para las futuras generaciones. Pero desde principios del siglo XX, el centro de los museos se ha ido desplazando hacia recursos, programas y objetivos informativos y educativos. Como lo mencione antes, los museos son instituciones públicas con diferentes colecciones, misiones, contenidos y objetivos. A continuación mencionaré los principales tipos de museos según Kotler:

- Museos de arte.
- Museos, edificios, lugares y centros de interpretación histórica.
- Museos de ciencia y centros de interpretación científica y tecnológica.
- Museos de historia natural, antropología y etnografía.
- Zoológicos y jardines botánicos.
- Museos étnicos y comunitarios.
- Museos especializados.
- Museos generales.
- Museos infantiles y juveniles.

Los museos infantiles y juveniles son de los museos que presentan mayor desarrollo, en donde se ven reflejados los avances educativos derivados de teorías de autores como Jean Piaget, María Montessori, John Dewey y Freinet, quienes a principios del siglo XX, crearon modelos de educación progresiva basada en un aprendizaje práctico y experimental. Los museos infantiles ofrecen numerosas actividades lúdicas y equipamientos que promueven la participación de

---

<sup>8</sup>Ibídem. P. 32

los niños, emplean objetos materiales, colecciones y exposiciones, además de juegos para motivar a sus visitantes, pero uno de los retos para este tipo de museos es llegar a los niños de comunidades étnicas o en situación de riesgo. Cabe señalar que dentro de los museos infantiles y juveniles se encuentra ubicado el Papalote Museo del Niño.

En la ciudad de México, hay 138 museos de diferente clasificación, dentro de los principales y más visitados, según un estudio realizado, se encuentran<sup>9</sup>:

- Museo Nacional de Historia
- Castillo de Chapultepec
- Museo del Templo Mayor
- Museo Nacional de Antropología
- Museo del Palacio de Bellas Artes
- Museo Nacional de Arte (MUNAL)
- Museo de Arte Moderno
- Papalote Museo del Niño
- Museo Nacional de las Culturas
- Museo Interactivo de Economía
- Museo del Estanquillo

Con lo anterior y en relación con la educación no formal, me parece pertinente hacer la mención que dentro de esta el museo confluye dentro de dos de sus áreas, la primera es dentro de contenidos específicos en pedagogía museística y la segunda dentro de ocio en tiempo libre y animación sociocultural; el museo en sí mismo es un medio educativo, independientemente de si cuenta o no con un programa de actividades pedagógicas, en la medida que cumpla con sus funciones más tradicionales que son las de conservar y mostrar obras de valor artístico, histórico, científico, cultural, entre otras, este difunde cultura, conocimientos sobre el hombre y su entorno, genera y satisface la curiosidad, crea

---

<sup>9</sup> [Http://docencia.izt.unam.mx/sgpe/files/users/ana/file/MUSEOS%20INF%20II.ppt](http://docencia.izt.unam.mx/sgpe/files/users/ana/file/MUSEOS%20INF%20II.ppt)

actitudes de respeto y de valoración de los objetos o cosas que merecen ser valorados, y todas estas cosas forman parte de la educación y por eso señalo que el museo es una institución educativa, pero esta forma educativa (no formal) del museo puede ser más amplia, potenciada y orientada. Puede incorporar otras dimensiones educativas, si es que el museo cuenta con un departamento pedagógico, el cual programe o intervenga para que las actividades realizadas por los visitantes en los museos sean mucho más educativas, y el actuar de este departamento dentro del museo es diverso ya que puede contribuir al diseño y organización del museo para potenciar su función educativa no formal, ofrecer programas, itinerarios y actividades específicamente diseñadas de acuerdo a la edad del visitante, elaboración de materiales didácticos, organizar actividades de divulgación científica, artística y cultural, entre otras.

### ***1.5 Aspectos generales del juego o forma lúdica en la educación.***

El juego es una práctica habitual y espontánea, la primera experiencia que se tiene con el medio social que nos rodea y que fundamentalmente se disfruta en la infancia. En esta primera etapa de la vida, en la cual los niños y las niñas se divierten y aprenden jugando, adquiriendo de forma inconsciente los conocimientos y habilidades físicas y sociales que le serán imprescindibles a lo largo de la vida. Borja define el juego como “una inagotable gama de actividades físicas, mentales, emocionales, comunicativas y sociales con finalidad de diversión y desarrolladas en la doble dimensión reproductora y creativa: <<Sabido es que el juego contribuye al desarrollo del ser humano, que recorre todos los estadios evolutivos y que en cada uno de ellos la persona se divierte y se ejercita con juguetes o juegos distintos, desde la edad infantil a la adulta. >><sup>10</sup>

La valoración del juego a lo largo de la historia ha sufrido una evolución significativa, ya que sus connotaciones han ido cambiando con el tiempo, en un principio, el juego solo tenía una connotación estrictamente lúdica, en cambio en la sociedad actual, se le han ido asociando también beneficios educativos.

---

<sup>10</sup> Borja M. (2000). *Las ludotecas: instituciones de juegos*. Barcelona: Octaedro. p 36



“La familia es el primer agente de socialización en donde los niños se desarrollan y aprenden, y donde satisfacen sus múltiples necesidades físicas, intelectuales y afectivas. Pero a medida que el niño, crece sus necesidades cambian y demandan acciones (juego) y recursos (juguetes). El juego se presenta como aquel elemento capaz de satisfacer las necesidades básicas de los niños además de convertirse en un instrumento de exploración de la realidad, de armonioso desarrollo motriz, sensorial, imaginativo, creativo y social del niño”<sup>11</sup>.

El juego desde que nacemos hasta que alcanzamos la edad adulta, es utilizado tanto para satisfacer y entretener como para educar; pero es en la infancia donde adquiere la mayor importancia, porque es la preparación para la vida adulta. Jugar es una de las actividades más importantes para el niño, jugando se distrae, se educa y se interesa por las cosas nuevas, utiliza su imaginación y sus sentidos, desarrolla habilidades sociales, y fomenta su creatividad.

### **1.6 La importancia de la interactividad en la educación.**

La interactividad en la educación es un sistema que se caracteriza por un flujo continuo, todos los canales permanecen abiertos, de esta forma existe interacción entre los que intervienen en el proceso educativo. Según Montero: "La interactividad es una actividad recíproca, es una comunicación de doble vía, que puede ser física o mental y que se produce entre personas y/o aparatos."<sup>12</sup> Para esta autora la interactividad por sí sola no optimiza aquello sobre lo que opera, necesita a su vez de una retroalimentación que reajusta, modifica, evalúa y mejora los mensajes y todo el sistema de comunicación. Existen muchos tipos y grados de interacción, dependiendo de:

---

<sup>11</sup> Torres C., Pareja J. (2007). *La educación no formal y diferenciada*. Madrid: CCS. P. 200

<sup>12</sup> Montero M. (1995). *La interactividad en la educación a distancia*. Buenos Aires: Paidós. P. 10

a) El factor tiempo.

- Inmediata.- Tiene lugar en tiempo real, es decir en el mismo momento en que se produce la emisión del mensaje.
- Diferida.- No se produce en tiempo real, es decir, la emisión del mensaje y la recepción de la respuesta con el que se efectúa la retroalimentación se lleva a cabo en tiempos distintos.

b) La utilización de medios.

- Directa.- Tiene lugar sin mediación de nada ni de nadie entre los protagonistas de la comunicación.
- Indirecta.- Interactividad mediatizada al procesarse a través de medios.

c) Si es o no una realidad objetiva.

- Real o auténtica.- Constituye una realidad objetiva.
- Virtual.- No constituye una realidad objetiva sino sólo posible, se interactúa con lo imaginario.

Por lo anterior me parece que la interactividad es de gran importancia en la educación porque da un giro y deja de lado la educación tradicional en la cual el educando era mero receptor de información, por el contrario, con la interactividad el educando y el educador tienen un papel activo dentro de la educación.

# CAPÍTULO II

## EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN NO FORMAL

El objetivo de la educación es la virtud y el deseo de convertirse en un buen ciudadano.

Platón

## 2.1 Retrospectiva histórica del juego

La humanidad ha jugado desde siempre, en todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de nuestras vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas y desde otras especies de animales.

Para Huizinga el juego es anterior a cualquier cultura, este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”.<sup>13</sup> Y es por esto que a continuación se dará una breve historia del juego.

En el paleolítico, el hombre empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas, como el derecho y la moral. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco y casi de una forma inconsciente, va generando en la sociedad. En esta etapa, el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Huizinga J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alba, P.

<sup>14</sup> Monroy A. (2007). Historia del deporte. De la prehistoria al renacimiento. Sevilla: Wanceulen. P. 116

Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota, los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos. Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio de exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.<sup>15</sup>

Al final de esta etapa, aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más, la jabalina, la equitación y un juego similar al bádminton.<sup>16</sup>

Poco después, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y, de nuevo, juegos de pelota. Esto ocurre hacia el año 3.000 a. C. Una novedad importante en esta etapa es que se comienza a practicar el juego en terrenos específicamente destinados a este fin, en contraposición a la situación de otras culturas que los practicaban en cualquier espacio por lo general al aire libre. En Egipto, además, los juegos malabares y de otros tipos comparten su lugar con algunos deportes, que alcanzan también gran desarrollo. El surgimiento del ajedrez es importante para este periodo, Cuando Alejandro Magno marchó contra la India en el año 326 a.C., se le enfrentó una masa de infantería, caballería, carros y elefantes. Este tipo de ejército indio tradicional, dividido en cuatro sectores, se reflejaba en las piezas utilizadas en un antiguo juego de tablero, el chatarunga, que significa cuatro partes o brazos y éste es reconocido como el antecesor del ajedrez moderno. De la India no tardaría en extenderse a Persia (hoy Irán) donde se hizo popular. Los persas heredaron muchos nombres y términos familiares del ajedrez. Los infantes eran piyadah o peones y el carro, hoy torre, se llamaba rukh, origen de la palabra roque, con la que a veces se denomina la torre, así como del término enroque.

---

<sup>15</sup> Ibídem. P. 122

<sup>16</sup> Ibídem. P. 123

Shahmar significa el rey está perdido y de ahí el jaque mate, el momento crítico en el que el rey de uno de los jugadores no puede escapar a la captura y pierde la partida. El jaque mate evoca los antiguos usos de la guerra, cuando un rey era capturado por el que se podía pedir rescate y valía más que muerto. A través de este juego llega un modelo de sociedad militar donde se reflejan las grandes gestas y miserias que se producen<sup>17</sup>.

Hacia el año 2.000 a. C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.<sup>18</sup>

Ya hacia el año 1.000 a. C., merece la pena destacar los juegos de pelota con un alto grado de especialización de los mayas, de los aztecas, de los etruscos y de los indios y algunos juegos de raqueta posteriores en América del Norte.<sup>19</sup>

Después de estos antecedentes, hay que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma.

En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes:

- Contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa
- Contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento
- Desarrollar el espíritu creador
- Fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

---

<sup>17</sup> Ibídem. P. 124

<sup>18</sup> Ibídem. P. 126

<sup>19</sup> Ibídem. P. 128

Sin embargo, en los primeros años de la Grecia antigua, se da más importancia a los valores de belleza, bondad y sabiduría, lo que provoca un gran desarrollo de lo que podríamos llamar “cultura del ocio”, y por consiguiente de los juegos. En una etapa posterior, por el contrario, se empieza a fomentar un ideal más de belleza unida a la fuerza, pero el ingenio sigue teniendo un papel destacado entre los valores supremos. Es así como los juegos van cediendo su papel protagonista a los deportes, que necesitarán dosis de ingenio a la par que de fuerza física. Además, en Grecia el juego está indisolublemente ligado al culto a los dioses. Ellos eran quienes inspiraban toda competición, tanto deportiva como meramente recreacional.<sup>20</sup>

En Roma, por el contrario, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, pues se entiende el trabajo como parte importante de la vida del ciudadano. A pesar de ello, el juego sigue teniendo un papel importante en la sociedad como liberador de la mente, pues es precisamente una recompensa o medio de descanso psicológico tras el cansancio generado por ese trabajo. Es por ello que el propio estado comienza a impulsar una serie de juegos como medio de dominación social. Es por esto que en esta época se dice, “al pueblo pan y circo”, ya que estas eran las necesidades del pueblo romano.<sup>21</sup> Se pensaba que si había una herramienta de control hacia el pueblo, era sin duda el ocio, por una parte, la celebración de banquetes para el pueblo, la otra los espectáculos gratuitos, bien en la arena del anfiteatro con la lucha de gladiadores o las carreras de cuadrigas en el circo, como la representación de obras en el teatro. Todo ello conformaba el ocio romano, una necesidad que evadía al pueblo de los verdaderos problemas sociales y que servía al emperador como arma propagandística y de control de las insurrecciones populares. Un romano, fuera el más pobre como el más rico disponía de un lugar en las gradas del circo y por un momento esas diferencias económicas o sociales quedaban relegadas a un segundo lugar, porque frente a un espectáculo de esa magnitud todos formaban un único bloque. Los juegos significaban poder y la estimación temporal del pueblo, muy útil cuando ésta

---

<sup>20</sup> *Ibidem.* P. 135

<sup>21</sup> [www.atenea-nike.com/pagina\\_88.html](http://www.atenea-nike.com/pagina_88.html)

decidía en el senado, y muy importante cuando de ello dependía el status social. No importaba el coste, porque ese era un control absoluto de la masa.<sup>22</sup>

En la Edad Media, el cristianismo se había impuesto en la sociedad y mentalidad europea; los hombres estaban sometidos a la fuerte autoridad de una iglesia que condenaba la vida terrenal y predicaba la humildad, la bondad y la necesidad de buscar solamente la salud del alma. La jerarquía eclesiástica el igual que los reyes publicaron muchas veces decretos que prohibían los juegos y los deportes. Estas prohibiciones fueron inspiradas por el deseo de que los fieles, los clérigos o las personas en general consagrarán a trabajos de utilidad práctica el tiempo que inútilmente malgastaban en los juegos. Sin embargo y a pesar de este ambiente y de este momento desfavorable, el deporte iba a pervivir en la Europa de la Edad Media con una fuerza tal que no solamente triunfaría sobre las prohibiciones sino que lograría llegar a todas las clases o estamentos de la sociedad y no quedar así como un privilegio de unos cuantos ciudadanos. En la Edad Media, predominan los juegos y deportes colectivos sobre los individuales, existe también, una distinción básica en los deportes, en tanto que, existen deportes practicados y reservados para una parte de la sociedad, es decir, para una élite formada por los caballeros y al margen de ellos otros deportes practicados por el pueblo. Entre los primeros destacamos las justas y los torneos; entre los segundos destacamos el juego de la palma, la soule, la lucha y los juegos de Tabladas. Sin dejar de mencionar que, los juegos de pelota constituían una parte tan importante de la vida en las antiguas civilizaciones como en la época actual.<sup>23</sup>

El Renacimiento es una periodo de tiempo de tres cientos años que van del siglo XIV hasta el XVII en Europa. El Renacimiento no fue solamente un renacer de las ciencias y las artes, sino que también supuso ser el origen de muchos de los juegos de casino de hoy en día y otras actividades relacionadas con el juego. En este tiempo ya habían desaparecido los juegos de dados más simples que habían reinado en la escena del juego hasta este tiempo. Con el crecimiento de los juegos

---

<sup>22</sup>Monroy A., Op. Cit. P. 139

<sup>23</sup>[www.efydep.com.ar/de\\_interes/edad\\_media.doc](http://www.efydep.com.ar/de_interes/edad_media.doc)



de cartas llegaron otro tipo de innovaciones sobre el juego. En China, el juego original de dominó y otros juegos de cartas ya eran muy famosos para la época del Renacimiento europeo venía a su fin. En el Oeste Medio, ya existía una forma de apuestas de caballos, muy diferentes a los conocidos en la época de los romanos, estas carreras recompensaban la rapidez en los desiertos árabes. El continente que se convertiría en América se descubrió a principios del Renacimiento, y para finales el “Nuevo Mundo” ya estaba establecido, ya se habían formado las ciudades, y los sitios donde se juntaba la gente para jugar. Las muchas diferentes influencias representadas en las ciudades se juntaron para crear una nueva forma de los juegos clásicos de todo el mundo.<sup>24</sup>

En la época de la Ilustración, el juego comienza a tener importancia para la educación, sobre todo en el jardín de niños, el cual, estaba basado en la idea de la importancia del juego en la formación de los niños. En un ambiente en el que se intentaba educar a los niños libremente, utilizando juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historias dirigidas a las necesidades de los pequeños (de 3 a 7 años de edad). El jardín de infancia sirve como una etapa de introducción a la escolarización formal subsiguiente.

En la actualidad, ante una sociedad que se agota en cuanto modelo de modernidad, caracterizado por la eficiencia del trabajo a través del perfeccionamiento tecnológico, los proyectos de recreación y la programación del ocio, ocupando el tiempo libre de no trabajo, se están transformando en un problema generalizado. Es por esto que en esta época, se redescubre el valor educativo del juego como la vía natural de los aprendizajes.<sup>25</sup>

En la actualidad, el juego sigue siendo tan importante como en la antigüedad, es un derecho establecido en la declaración de los derechos del niño desde 1959, en el artículo 7. El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le debe dar una educación

---

<sup>24</sup><http://www.gamblingplanet.org/es/el-juego-en-el-renacimiento.php>

<sup>25</sup>[www.eurogambling.org/blog/el-juego-en-la-posmodernidad/](http://www.eurogambling.org/blog/el-juego-en-la-posmodernidad/)

que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. Y más tarde en 1990 aparece en la convención de los derechos del niño en el artículo 31 y dice de la siguiente manera: Artículo 31: El derecho al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en la vida cultural y en las artes.<sup>26</sup> Pero además de ser un derecho, hoy en día forma parte de la educación y aprendizaje de los niños.

## **2.2 Pedagogía del juego**

El juego es uno de los ejes temáticos del presente trabajo, en este capítulo se abordarán definiciones de juego.

La naturaleza propia del juego, denota cierta complejidad para la formulación de una definición lo suficientemente amplia, capaz de completar ciertas características y formas conforme el desarrollo del individuo; pero se tratará de clarificar a través de Vigotsky, Bruner y Jean Piaget.

Vigotsky, caracteriza el juego como actividad promotora del desarrollo infantil, este autor, no ve el juego como actividad placentera, ya que explica que existen numerosas actividades que proporcionan al niño un mayor placer y que en múltiples ocasiones, el juego se ve acompañado de cierto disgusto, cuando el resultado es desfavorable para el jugador. Para este autor el juego existe en la medida en que emergen en el niño tendencias irrealizables y deseos postpuestos

---

<sup>26</sup>[www.margen.org/ninos/derech41.html](http://www.margen.org/ninos/derech41.html)

que le provocan cierta tensión y busca resolver en un mundo imaginario. Vigotsky plantea dos rasgos como centrales y particulares de la actividad lúdica: la instalación de una actividad imaginaria y el ser una actividad regida por reglas de conducta, explicitadas o no con anterioridad. El niño se esfuerza por sostener en su juego comportamientos valorados socialmente y acomoda sus actuaciones a los requisitos que cree que encuentran los personajes representados en la vida real. Pero con el juego los niños no solo ensayan formas de conducirse, se apropian de reglas socialmente establecidas, pero también las internalizan como nuevos comportamientos, al tiempo que renuncian a la realización de sus propios deseos. En palabras del autor, “El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un ‘yo’ ficticio, a su papel en el juego y sus reglas.”<sup>27</sup>

Para Bruner, el juego como situación privilegiada de aprendizaje, está libre de riesgos. Es decir, plantea al sujeto demandas similares a otras actividades pero minimiza tanto las exigencias de sus actuaciones como las presiones que suele experimentar frente a los errores. El juego se transforma en un escenario de aprendizaje que posibilita diversas exploraciones, la apropiación de herramientas y la solución de problemas, por evitar las expectativas de éxito que caracterizan a las situaciones reales. Este autor, destaca que el juego: facilita una mayor tolerancia al error y evita algunas de las frustraciones que experimenta el niño en escenarios reales; facilita la diferenciación entre medios y fines, cobrando el proceso mayor relevancia que el resultado por alcanzar; permite al niño transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades: y le permite experimentar un enorme placer al superar los obstáculos que la misma situación lúdica plantea. Estos beneficios resultan porque Bruner concibe el juego como una actividad en la que no existe un vínculo único entre los medios y el fin. Para este autor, las secuencias de juego más largas y ricas se producen en situaciones que posibilitan el uso de variados materiales para la realización de construcciones diversas; la presencia de un adulto facilita una concentración más

---

<sup>27</sup>Vigotsky L, (2001). *La prehistoria del lenguaje escrito*, México: Grijalbo, p. 145.

prolongada en la situación de juego y la interacción con pares facilita la instalación de situaciones lúdicas por periodos más prolongados, el intercambio de ideas, la negociación de significados e intenciones, y la resolución de diferentes problemas. Finalmente y en palabras de Bruner: “El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente”.<sup>28</sup>

Por su parte Piaget, concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil, como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño en especial en las etapas sensorio-motriz y pre-operacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. Este autor menciona que, “El juego es uno de los aspectos de una actividad, en el niño su predominio se explicaría entonces, no por causas específicas especiales del dominio lúdico, sino por el hecho de que las tendencias características de cualquier conducta y de cualquier pensamiento son menos equilibradas entre ellas al principio del desarrollo mental, que en el adulto, cosa naturalmente obvia”.<sup>29</sup> Piaget, amplía el valor de la actividad lúdica y la presenta como una instancia de fuerte impacto en el desarrollo general del sujeto. Le asigna la condición de ser una “forma de actividad especialmente poderosa que fomenta la vida social y constructiva del niño”<sup>30</sup> Piaget en su teoría explicativa acerca del origen, la naturaleza y la función del juego, diferencia etapas evolutivas y propone progresivamente el juego motor, el juego simbólico y el juego de reglas.

La primera etapa (juego motor), se caracteriza por la puesta en acción de un conjunto de conductas que provocan un inmenso placer funcional. Al jugar el niño ejercita sus esquemas motores sin reparar en las características específicas de los objetos que utiliza.

---

<sup>28</sup> Bruner J, (1984), *Juego, pensamiento y lenguaje*, Madrid: Alianza, p. 219

<sup>29</sup> Piaget J, (1946), *La formación del símbolo en el niño*, México: Fondo de cultura económica, p. 200

<sup>30</sup> *Ibíd*em, p. 164

La segunda etapa (juego simbólico), lo plantea como la novedad el surgimiento del símbolo lúdico. La consolidación de una nueva estructura mental explica la posibilidad de ficción en las actividades infantiles y con la ficción, la evocación y representación de objetos y situaciones ausentes. La manifestación más evidente de estas nuevas posibilidades es su capacidad para comunicarse con los demás, tanto mediante gestos intencionales como mediante palabras, pues comienza a hablar. Pero esta capacidad simbólica no se manifiesta solo en el lenguaje sino en otras actividades que en esta etapa comienzan a aparecer, las comienza a realizar como juego y fuera de su contexto habitual cosas que antes hacía en serio, por ejemplo comportarse como si estuviera durmiendo, o hacer que come algo inexistente. Pero lo característico de estas actividades es lo que se denomina “capacidad de representación, consiste en la posibilidad de utilizar significantes para referirse a significados. El significante está en lugar de otra cosa, a la que se refiere, designa a ese significado, que puede ser un objeto, una situación o un acontecimiento. La utilización de significantes abre inmensas posibilidades al pensamiento y a la capacidad de actuar sobre la realidad. El sujeto no tiene que actuar materialmente sobre la realidad, sino que puede hacerlo simbólicamente. Esta capacidad permite la construcción de representaciones o modelos complejos de la realidad. Los significantes pueden ser de tres tipos: índices o señales, símbolos y signos.”<sup>31</sup> El juego de representación es libre y espontáneo, en los espacios del imaginario, no importan los atributos del objeto sino lo que simboliza, dicha representación puede estar referida a identidades o papeles de la vida real o bien a estereotipos o de ficción. El niño transforma la realidad en función de sus necesidades.

La tercera y última etapa (juego de reglas), estos juegos se ven regulados por reglas que deben ser necesariamente acordadas o al menos aceptadas por todos los jugadores.

---

<sup>31</sup>Delval Juan, (1997), *El desarrollo humano*, México: Siglo XXI, P. 231

Para Piaget, el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia. Piaget, considera el juego como condición y expresión del desarrollo infantil, cada etapa evolutiva está ligada a cierto tipo de juegos, como se verá en el siguiente cuadro.

Cuadro 3  
Etapa evolutiva y clasificación de juego

Edad	Periodo evolutivo	Juegos
Nacimiento	Periodo de los reflejos.	Juego de ejercicio o juego motor.
Mes 1	Primeras tendencias y primeras emociones (0-3 meses aproximadamente)	
Mes 2		
Mes 3		
Mes 4	Periodo de primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas (3-6 meses y 8-10 meses aproximadamente).	
Mes 5		
Mes 6		
Mes 7		
Mes 8		
Mes 9		
Mes 10	Periodo del lactante. Periodo de la inteligencia Sensorio motriz o practica (8 – 10 meses a 1.5 – 2 años aproximadamente).	Juego simbólico.
Mes 11		
Año 1		
Año 2		
Año 3		
Año 4	Periodo de la inteligencia intuitiva o periodo representativo pre-operatorio (2-7 años aproximadamente).	
Año 5		
Año 6		
Año 7		
Año 8		

Año 9	Periodo de las operaciones concretas (7-11 años aproximadamente).	Juego reglado.
Año 10		
Año 11		
Año 12		
Adolescencia	Periodo de las operaciones intelectuales formales (11-12 años en adelante).	Deportes.

32

Una vez expuestas en general las teorías de Vigotsky, Bruner y Jean Piaget, nos podemos percatar de que para ellos, el juego toma un papel importante en la infancia, y es por esto que se puede decir que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos la cual cumple un rol esencial en la formación de la personalidad para el futuro adulto, constituye diversos aprendizajes, muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña, es placentera, totalmente libre, espontánea y voluntaria, tiene un fin en sí misma, permite al niño su socialización y la incorporación de su identidad social, se desarrolla en una realidad ficticia, es innata, cumple una función compensadora de desigualdades e integradora, el juego es una representación de la realidad en el plano de la ficción, siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

### 2.3 El juego: factores socioculturales y algunas clasificaciones

Como ya se mencionó con anterioridad, el juego es parte fundamental en la vida de todo niño, pero a su vez, el juego depende de factores como: género, edad cronológica y mental, influencia familiar, condiciones de vida y cultura.

Género, las diferencias entre el juego de los niños y el de las niñas no solo es temática, sino también de participación, “el juego en los niños de cuatro o cinco años es más vigoroso y ruidoso que el de las niñas, que es más tranquilo. Las

<sup>32</sup> Zapata O. (1995). *Aprender jugando*. Colombia: Pax México, p.56

niñas en general suelen elegir temas domésticos con la participación de pocos miembros y aunque habitualmente tienen menos amistades son más íntimas sus relaciones, mientras que los niños prefieren juegos con transportes, aventuras y actividades físicas<sup>33</sup>. La educación cumple una destacada influencia en el juego en general en ambos sexos, ya que los padres educan de manera diferente a los niños que a las niñas, las actividades y comportamientos se modelan poco a poco desde la infancia en función del papel que se espera desempeñen los individuos en la sociedad.

La edad cronológica y mental son dos importantes variables que determinan en muchos casos la práctica lúdica, pues se puede esperar de cada niño respuestas específicas, correspondientes a sus intereses y capacidades tanto físicas como mentales. Los juegos se desarrollan paralelamente al pensamiento.<sup>34</sup> Por lo que no resultara sensato que un niño de once años juegue o se divierta con un juguete o juego pensado o diseñado para un niño de tres años y viceversa.

La Influencia familiar en algunos juegos es muy marcada, patrocinar o prohibir son maneras de hacer notar al niño lo que puede jugar, todo depende del criterio, la educación y los valores que comparten los padres con sus hijos a la hora de jugar.

Condiciones de vida, las diferencias en este factor son muy obvias, ya que mientras algunos niños poseen colecciones otros juegan con objetos que su entorno natural les provee, las diferencias no son tanto de carácter temático, sino de formas, elementos y espacios en los que se desarrollan los juegos, así mismo es de esperarse que los menos favorecidos económicamente, ocupen menos tiempo en jugar.

Pero así como hay factores que influyen en el juego, también el juego se diferencia según su tipo en cuanto a la edad del niño, que aunque comparten

---

<sup>33</sup>Chateau J. (1986). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz, p.125

<sup>34</sup> *Ibíd.* P. 127



algunas características, presentan también numerosas diferencias. Numeroso autores realizan diferentes clasificaciones del juego, sin embargo la que a continuación se menciona es la realizada por Jean Piaget, apoyada en los trabajos de sus predecesores.

Cuadro 4  
Clasificación de juego

Juego de ejercicios.            Período sensorio-motor.	Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo esta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos.
Juego simbólico                     Dominante entre los dos-tres y los seis-	Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus



Cuadro 5  
Clasificación de juego

<b>Clasificación</b>	<b>Juegos</b>
Según el lugar donde se juega	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de interior</li> <li>• Juegos al aire libre</li> <li>• Juegos de patio de recreo</li> </ul>
Según el número de personas que juegan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego individual</li> <li>• Juego entre dos personas</li> <li>• Juego para más de dos personas</li> <li>• Juegos colectivos</li> </ul>
Según el tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegosde inteligencia</li> <li>• Juegosde azar</li> <li>• Juego de ejercicio</li> <li>• Juegos simbólicos</li> <li>• Juegos con reglas</li> <li>• Juegosde construcción</li> <li>• Juegosde competencia</li> <li>• Juegosde mesa y tablero</li> <li>• Juegos para reuniones y fiestas</li> <li>• Juegosde ingenio y habilidad</li> <li>• Juegos dramáticos, de simulación y disfraces</li> <li>• Juegos cantados y coros infantiles</li> </ul>

36

Esta clasificación resulta interesante, ya que no está pensada como el anterior en la etapa o edad del sujeto, sino en el tipo de actividad que realiza, y esto hace que no se limite a la infancia sino que deja apertura para cualquier edad.

Tomando en cuenta los cuadros anteriores, se presenta en seguida otro cuadro de clasificación del juego, con otros aspectos.

Cuadro 6  
Clasificación de juego

<b>Por género</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños</li> <li>• Niñas</li> </ul>
<b>Por edad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preescolar</li> <li>• Escolar</li> <li>• Adolescentes</li> <li>• Adultos</li> <li>• Adultos mayores</li> </ul>
<b>Por finalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educativas</li> <li>• Esparcimiento</li> <li>• Recreativas</li> </ul>
<b>Por área de desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo motor             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Motricidad fina</li> <li>○ Motricidad gruesa</li> </ul> </li> <li>• Desarrollo intelectual             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memoria</li> <li>○ Atención</li> <li>○ Matemáticas</li> <li>○ Lenguaje – adquisición de un idioma</li> <li>○ Escritura</li> <li>○ Ciencia y tecnología</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Historia – juegos de rol</li> <li>○ Geografía</li> <li>○ Biología</li> <li>○ Anatomía</li> <li>○ Cuidado del medio ambiente</li> <li>○ Alimentación</li> <li>● Desarrollo artístico <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Danza</li> <li>○ Escultura</li> <li>○ Pintura</li> <li>○ Música</li> <li>○ actuación</li> </ul> </li> <li>● Valores</li> </ul>
--	--

Para la elaboración del cuadro anterior se toman como base los cuadros de clasificación de Jean Piaget e Irene Martínez, pero como se puede apreciar se agregan otro tipo de aspectos a clasificar como lo son el género, la edad, la finalidad y algunas otras áreas de desarrollo, así como sus sub-áreas.

#### **2.4 El juego en la enseñanza-aprendizaje**

Anteriormente se mencionó, la historia del juego, la pedagogía del juego, tipos y formas de juego; pero ¿Qué relación tiene el juego con la enseñanza-aprendizaje?

En siglos pasados, la educación que se recibía era pasiva, es decir, que se adoptaba desde una perspectiva clásica de la enseñanza tradicional, en la cual solo se transmitían conocimientos, se explicaba y a lo más que se llegaba era a que el sujeto se imaginara lo que se estaba enseñando. Esto traía alguna deficiencia en la educación, ya que en la mayoría de las ocasiones el sujeto solo memorizaba algunos conceptos u operaciones, las cuales no eran comprendidas en sus procesos y significados. Por lo anterior, se han desarrollado algunos

modelos nuevos para afrontar estas situaciones, entre los que se encuentra el juego como método para la enseñanza-aprendizaje.

El juego forma parte importante dentro de la educación, siendo el juego una actividad fundamental durante toda la vida, en él se da un sentimiento placentero, los participantes representan un rol protagónico, corporizando situaciones al involucrarse lúdicamente con ellas. El juego permite una liberación enérgica que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico, pero esta alegría en la mayoría de las ocasiones, esta relegada en el ámbito de la enseñanza. Es en este punto, donde el juego aparece como elemento activo en la enseñanza-aprendizaje, desatando la potencialidad expresiva del sujeto en todas sus formas. Siendo el juego, un elemento activo, es también un disparador en el desarrollo de todos los sentidos y tiene sin lugar a duda un gran valor educativo, el juego es un encuentro social de la complementariedad humana, es otra dimensión de la biodiversidad; a través del juego podemos hacer una ruptura de la situación estresante que genera la complejidad de la sociedad actual; en los juegos se refleja el acervo cultural del grupo humano que nos introduce a la cultura, él nos identifica y nos confirma para no desintegrarnos en el universo cada día más difuso que vivimos.

En la dinámica de los juegos se aprende a convivir y compartir espacios, a cuidar de los objetos lúdicos, organizarse en una democracia que va más allá de la socialización, prever ciertos valores como la solidaridad o descubrir perspectivas de cooperación; valores indispensables para encauzar las fuerzas de que disponemos, de manera que sepamos construir más y no ser tan violentos o excluyentes. Buscando ese virtuoso espacio, dentro de la educación no formal se crean instituciones para la práctica de lo anterior, como Papalote Museo del Niño. Pero para que estas instituciones cumplan con tan noble finalidad necesitan dirigirse, bajo una intención y cualidad educativa, no basta solo con actividades de entretenimiento, se necesita partir del protagonismo del participante y asumir una

variedad de actividades de expresión ennoblecidas por la tonalidad lúdica y la inspiración creativa.

Ahora bien tomando en cuenta lo que provoca el juego en el sujeto tendremos que exponer que se entiende por enseñanza-aprendizaje, principalmente hay que señalar, que enseñar y aprender están relacionados entre sí, no puede pensarse uno si no es en relación con el otro, y diremos entonces que la “enseñanza-aprendizaje, constituyen pasos dialecticos inseparables, integrantes de un proceso único en permanente movimiento”<sup>37</sup>, existe aprendizaje cuando hay modificación más o menos estable de las pautas de conducta. Entendiendo por conducta todas las modificaciones del ser humano, sea cual sea el área o momento en que aparezca, y puede entonces haber aprendizaje, aunque no se tenga la formulación intelectual del mismo. De este modo, se presenta el aprendizaje como un proceso, ya que este requiere de un espacio, de una frecuencia, de acciones concretas o simbólicas y de una forma de relación para que eso suceda.

Para que un sujeto pueda aprender, debe tener ganas de aprender, ya que el desear es mucho más que el aprender, es ese terreno en donde se nutre el aprendizaje. Es por esto que cuando jugamos tenemos ganas de jugar no de aprender, pero el aprender se introduce entre las ganas y el juego, sin embargo, el juego no es un simple medio, sino una técnica para conseguir aprender alguna cosa. Pero no debemos confundir el aprender y el jugar ya que no son la misma cosa.

Jugar es descubrir las bondades del lenguaje; es inventar nuevas historias, es asistir a la posibilidad humana de crear nuevos latidos y eso es maravillosamente placentero. Jugar es poner a trotar las palabras, las manos y los sueños. Jugar es soñar despierto; aún más: es arriesgarse hacer del sueño un texto visible. Por su parte, aprender es apropiarse del lenguaje, es dejarse sorprender por lo ya

---

<sup>37</sup> Bleger J. (1974). *Temas de psicología*. Buenos Aires: Nueva visión, p. 58

conocido, aprender es reconocerse, admitirse.<sup>38</sup> Y es entonces que se puede decir que jugar, enseñar y aprender van de la mano, aunque no son la misma cosa ya que jugando se descubre la riqueza del lenguaje, hacemos de la realidad una fantasía, accionamos nuestros sentidos, aprendiendo nos apropiamos del lenguaje, nos reconocemos, creemos en lo que creamos y creamos en lo que creemos y así mismo el jugar-aprender se acompañaran de la enseñanza.

A continuación se presenta de acuerdo a Axline V. un cuadro en el que se explica cómo se obtiene el aprendizaje mediante la práctica del juego:

Cuadro 7  
Aprendizaje mediante el juego

<b>Aprender haciendo</b>	<p>En la educación, aprender haciendo mediante juegos es aprendizaje experiencial. Los estudiantes están desarrollando sus destrezas, actitudes y pensamientos basados en experiencias y el quehacer durante el juego. Al jugar, los jugadores crean y renuevan su conocimiento resolviendo problemas. El aprendizaje experiencial se aplica al reconocimiento de un problema que resolver, generando ideas, poniéndolas a prueba, observando los resultados, y finalmente identificando o cambiando los conceptos previos. Este proceso de prueba y error genera reconstrucción cognitiva y conduce hacia el aprendizaje significativo. Este proceso incluye todas las actividades de participación activa, motivación para aprender y construcción de conocimiento centrado en el estudiante.</p>
--------------------------	---

---

<sup>38</sup> *Ibíd*em, p. 69



<p><b>Aprendiendo de los errores</b></p>	<p>Los errores son una gran parte del juego. Errar representa una de las actividades más comunes. Los jugadores avanzan implacablemente hacia el objetivo del juego. Repiten pruebas y errores. Luego, finalmente, aprenden de lo que estaba mal y de lo que estaba bien. Los juegos caben en este proceso porque los jugadores están altamente motivados a seguir, por lo que cometer errores se transforma en un punto de partida para el aprendizaje mediante juegos. Si el juego, le entrega al jugador motivación interna y satisfacción, el aprendizaje se vuelve más eficiente.</p>
<p><b>Aprendizaje mediante descubrimiento</b></p>	<p>Los participantes aprenden más cuando descubren datos, reglas y conocimiento por su cuenta, que cuando el conocimiento es pre-ensado y despachado directamente a ellos. El descubrimiento sucede cuando los estudiantes encuentran pistas o partes que los conducen hacia la resolución de problemas. De esta manera, el aprendizaje mediante el descubrimiento puede suceder cuando a los jugadores se les pide organizar contenido educativo. En este proceso relacionan y clasifican cada objeto de aprendizaje, encontrando denominadores comunes y relaciones entre eventos y objetos utilizando determinada información.</p>
<p><b>Aprendizaje mediante juego de roles</b></p>	<p>Al tomar determinados papeles y representarlos en juegos, los jugadores pueden entender los problemas, causas y efectos producto de la interacción social que</p>

	ocurre a su alrededor.
--	------------------------

39

Por todo lo anterior, se puede decir que la situación o el contexto en el cual habita el juego es un ambiente en el cual el aprendizaje y el juego ocurren de manera simultánea. Les entrega a los jugadores un sentido de la realidad para sus actividades. La inmersión guía a los jugadores a experimentar flujo en el juego, contribuyendo de esta manera al aprendizaje activo del jugador. Además, le otorga poder a los participantes al motivarlos a aprender. La interacción es el factor más importante porque es fundamental para el juego, al igual que para el aprendizaje. El aprendizaje significativo mediante un juego es posible basado en las interacciones, así como el aprendizaje en general es posible a través de interacciones efectivas.

## 2.5 El juego y la educación no formal

El juego es un camino natural y universal para que el ser humano se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. Como ya se había mencionado antes, el desarrollo infantil, está directa y plenamente vinculado con el juego, ya que este inicia de forma placentera el contacto con la realidad e introduce al niño en el mundo de las relaciones sociales.

El juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

---

<sup>39</sup>Axline V. (1979). *Terapia de juego*. México: Editorial Diana, p. 160

El juego ofrece a los niños la posibilidad de ser y estar activos frente a la realidad; dentro de la educación no formal, “existen instituciones recreativas, culturales y educativas, especialmente diseñadas para niños y adolescentes que tienen como primera misión desarrollar habilidades, capacidades e inteligencias en los niños a través del juego. Para ello facilitan el juego infantil con la oferta de elementos materiales necesarios: juguetes, materiales lúdicos y espacio de juego con las orientaciones, ayuda y compañía que se necesita para jugar”<sup>40</sup>. Estas instituciones pueden ser, locales independientes, centros cívicos, centros abiertos, centros de tiempo libre, centros deportivos, ludotecas, museos, entre otras; disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, cuentan con juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, de espacios para aprender a través del juego y de personas especializadas.

La educación no formal basada en el juego, es una alternativa viable para la creación de espacios en donde se desarrolle la creatividad, habilidades de motricidad fina y gruesa, inteligencias y un sinnúmero de aprendizajes, en un ambiente de entera libertad, lejos de inhibiciones y tensiones, fortaleciendo el desarrollo de una personalidad saludable, dándole al juego la relevancia que se merece. En este sentido, la educación no formal hace referencia a los proyectos con una intención y contenido educativo basado en el juego, que no forman parte del sistema educativo. Se caracteriza por la posibilidad de desarrollarse por diferentes grupos y asociaciones; por tener una determinada duración en función de las necesidades de los usuarios y del contexto en que se desarrolla; por poseer instalaciones adecuadas y seguras.

Estas instituciones de educación no formal buscan, un mejoramiento de la calidad de vida del ser humano, tomando en cuenta que esto no depende únicamente de su satisfacción material; sino también del crecimiento espiritual, de las relaciones socio afectivas y del acceso a diversas oportunidades que favorezcan el desarrollo integral de su personalidad mediante el juego.

---

<sup>40</sup> Borja M., (1980), *El juego infantil*, Barcelona: Oikos-Tau, p. 64

## 2.6 El juego en el Papalote Museo del Niño

El Papalote Museo del Niño, es un espacio que abre sus puertas por primera vez en noviembre de 1993, buscando ser un espacio de educación no formal dirigido a los niños y niñas mexicanos, es un museo interactivo donde el aprendizaje es algo divertido, una experiencia en la que se ponen en juego todos los sentidos y habilidades así como los conocimientos adquiridos a través de la experiencia, dónde el lema es: toca, juega y aprende.<sup>41</sup>

Los niños que visitan el Papalote, viven una experiencia educativa diferente, entendiendo como suceden las cosas haciéndolas suceder, aprender a aprender, experimentar jugando o jugar a experimentar.

El museo se basa en el principio de aprender haciendo y constituye un espacio que estimula la curiosidad intelectual y sensitiva para ejercitar el pensamiento creador; fomentar la convivencia de los niños con sus padres, familiares, compañeros, amigos y maestros. Los niños necesitan examinar y cuestionar su medio ambiente, comprobando, clasificando y analizando objetos y circunstancias. El fruto de esta actividad intelectual, que requiere de un proceso constructivo es el conocimiento; pero este es un hallazgo enteramente individual, cada niño, aprende a su propio ritmo lo que del mundo y las cosas le interesa. El conocimiento no se enseña es un acto de momentánea comprensión que se lleva a cabo a través del juego.<sup>42</sup>

El Papalote Museo del Niño, es un espacio de encuentro, donde los niños asisten principalmente a jugar, pero de manera simultánea aprenden. Es un espacio oportuno para el desarrollo de la socialización, de la posibilidad creadora, la sensibilidad, la afirmación y el sentido crítico de sus participantes. A través de esta interacción social se fomentan la libertad, diversas habilidades y aprendizajes de

---

<sup>41</sup> Papalote Museo del Niño, (2008), *Manual para capacitación del cuate*, p. 5

<sup>42</sup> Valdivia D, (2000), *Papalote*, México: Landucci, p.17

ciencia, arte y tecnología, construyendo paulatinamente el tejido social. Podemos decir que el museo es un:

- Lugar de esparcimiento.
- Espacio cuyo centro de interés es el juego.
- Recurso dinamizador del tiempo libre.
- Espacio especialmente preparado para jugar y aprender.
- Lugar de interrelación personal entre niños familiares, compañeros, amigos y guías cuyo medio es el juego.
- Sitio apropiados para el desarrollo de la libertad, donde el niño es el protagonista.
- Lugar para divertirse.
- Espacio de juego con juguetes y materiales lúdicos.
- Oferta sociocultural que responde a las necesidades del niño.

Y podríamos decir entonces que la característica propia del museo es la acción pedagógica que tiene el juego como metodología y el juguete o material lúdico como recurso esencial de la intervención, apoyada por agentes que posibilitan el desarrollo del proyecto educativo.

En Papalote Museo del Niño, las actividades a través del juego, han tenido una gran demanda y aceptación, debido principalmente a sus características de independencia con la enseñanza formal, con un manejo libre de temas relacionados con el arte, las ciencias, la tecnología, la comunicación, el cuerpo humano, entre otras. Cabe señalar que dentro de la variedad de posturas frente al juego estas actividades buscan modelos de integración en una dinámica de acercamiento a los temas antes mencionados en donde no se desvirtúe ni el sentido del juego ni del aprendizaje, considerando que la educación como parte de la cultura, en lugar de ser una transmisión de información, puede convertirse, por

medio del juego, en una iniciación al placer estético y al asombro del mundo. El acercamiento de los niños a la ciencia o a las artes mediante actividades recreativas dónde el juego es una actividad que implica el nivel intelectual afectivo y corporal, evita además una preocupación excesiva del niño por los productos o resultados de la actividad. En el ámbito cognitivo las actividades recreativas influyen en la percepción del mundo, en conocimiento del ambiente y en el desarrollo de habilidades de pensamiento y de lenguaje.<sup>43</sup>

Por otro lado la importancia del museo radica también, en que, en la ciudad de México, los obstáculos que los niños tienen para disfrutar del juego son notables. De ahí que el museo sea un recurso necesario para el tiempo libre infantil que debe ser valorado por todos los que tenemos responsabilidades en la formación de los niños y con un valor mayor al ser también un espacio en donde el niño aprende.

Tomando en cuenta que como se mencionó en el capítulo anterior, el juego es tan importante para la ecuación infantil, del mismo modo lo es su práctica en Papalote Museo del Niño, como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el guía dentro del museo, al planificar su actividad en determinada zona y exhibición, de las que se hablara más adelante, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup>Murillo M, (1996), *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal*, Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias.

<sup>44</sup>Animación, servicios educativos y tiempo libre, sl - C.I.F. B-36.968.808 - Inscr. Reg. Mercantil de Pontevedra, Tomo 3178, Folio 100, Inscripción 1ª, Hoja PO-39662

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego en el museo va encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.
- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Con esto el museo cumple su cometido de ser una institución de educación no formal en donde se da un aprendizaje interactivo a través del juego.

# CAPÍTULO III

## PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

Los niños deben ser educados no para el presente, sino para una condición futura. Posiblemente mejorada, de manera que se adapte a la idea de humanidad y al destino de hombre.

Kant



### 3.1 Museos interactivos su impacto en la sociedad

La mayoría de museos interactivos, son museos dirigidos a infantes en edad escolar, o centros de ciencia dirigidos a niños de primaria y secundaria. Su misión es la de estimular a la niñez y a la juventud a tener una nueva concepción de la vida con relación al entorno y fomentar una actitud reflexiva, así como un espíritu investigador.<sup>45</sup> Esto creando ambientes de aprendizaje contextualizados a nuestra realidad. Papalote pertenece a este tipo de museos.

Estos museos permiten la experimentación, para que el público que los visita comprenda de manera analítica y creativa el mundo que lo rodea. Tiene un carácter interactivo, ya que sus exhibiciones procuran la interdependencia y acción con el usuario. Su propuesta es que el visitante al interactuar con el objeto, toma un papel activo que le permite construir el conocimiento y apropiarse de él. Son espacios donde los niños y los adultos entienden como suceden las cosas, a través de demostraciones en vivo.

Algunas de las características de los museos interactivos son:

- El sujeto está en contacto con el objeto
- Prohibido no tocar, hay una manipulación de los objetos a través de los sentidos
- Exhibiciones relacionadas entre sí
- Temas generales
- Recorrido libre, de acuerdo al interés del visitante
- Guía escolar como motivador y facilitador de aprendizaje
- Visitante experimenta e interactúa
- Construcción del conocimiento: todos sabemos un poco de todo
- El usuario se involucra en la solución de problemas

Los museos constructivos e interactivos reconocen que el conocimiento se crea en la mente del visitante al usar métodos individuales de aprendizaje.

---

<sup>45</sup>Kotler N., op. cit. p. 36

Los museos y centros interactivos de ciencias surgieron a finales de los años noventa, en México, el proceso de creación de centros interactivos se inició hace casi treinta años y desde entonces, han surgido treinta y dos museos y centros actualmente en operación, los cuales ofrecen una amplia variedad de servicios y fueron creados por distintos tipos de instancias. En gran parte, el “boom” de centros y museos interactivos, tanto a nivel mundial como en México, se ha potenciado por la confianza en que son instituciones pertinentes, efectivas y con relevancia social.<sup>46</sup> Los centros y museos interactivos mexicanos son de todo tipo, públicos, privados, universitarios, gubernamentales y empresariales. El mayor esfuerzo ha sido del sector público, entre los tres niveles de gobierno, ha construido alrededor de dos tercios de ellos, destacando la iniciativa de los gobiernos estatales. Pero la iniciativa privada, a través de patronatos o de empresas, ha realizado importantes inversiones, destacando el Papalote Museo del Niño y el Centro Cultural Alfa.

Los museos y centros interactivos suelen ser visitados por grandes números de personas, en comparación con otras instituciones culturales. El impacto total de los museos y centros tiene múltiples facetas, es posible distinguir varias clases de impacto o incidencia potencial de todo museo o centro interactivo, en su contexto social particular. Esta variedad es mostrada por el siguiente modelo, según Padilla Jorge:

- Impacto cultural
- Impacto educativo
- Impacto turístico
- Impacto económico
- Impacto urbano
- Impacto político

---

<sup>46</sup> Padilla J., (2007), *Centro interactivo de ciencias, Impacto social, medición.IV taller “ciencia comunicación y Sociedad”*, San José, Costa Rica, p. 5

Con lo anterior nos podemos dar cuenta de que los museos interactivos han tenido un gran impacto en la sociedad y en diferentes aspectos, aunque en el aspecto político es mínimo por no decir nulo.<sup>47</sup>

Papalote Museo del Niño, pertenece a este tipo de museos siendo:

- Un museo “vivo”, exhibiciones interactivas y guías escolares
- Un lugar de deleite
- Un centro cultural
- Un punto de encuentro para la comunidad, que vive gracias a ella y que le sirve
- Un espacio de libertad creativa y sensibilización, donde cada visitante tiene voz y crea su propia obra
- Una institución que conoce y reconoce a su público y a donde se vuelve con gusto más de una vez
- Un espacio donde el ambiente es mágico y todo lo que ocurre se vuelve importante
- Un museo que no enseña, sino que ayuda a pensar, a descubrir o imaginar cómo es que somos y que nos une como seres biológicos, sociales y culturales.

### **3.2 Antecedentes de Papalote Museo del Niño**

Papalote Museo del Niño surgió a inicios de la década de los noventa por iniciativa de Cecilia Ocelli, quien era entonces la primera dama, esposa del presidente en turno Carlos Salinas de Gortari, presidenta del DIF nacional.<sup>48</sup>

En una de sus visitas a la ciudad de Caracas, Ocelli conoció el Museo del niño de dicha ciudad y surge la idea de construir uno similar en México. Para ello convocó a un grupo de jóvenes empresarios mexicanos quienes, en 1990 después de

---

<sup>47</sup> Padilla J., op. cit. p. 13

<sup>48</sup> Sánchez M., (2003), *Antecedentes*, México, Dirección de servicios educativos, Papalote Museo del Niño. P.

visitar varios museos dedicados a los niños en otros países, se dieron a la tarea de crear uno que pudieran disfrutar los niños de México, además de que fuera un espacio que contribuyera a su crecimiento y desarrollo intelectual, emocional e interpersonal.<sup>49</sup> Es así como el 3 de diciembre de 1990, se formó el Museo Interactivo Infantil A. C. como una institución privada sin fines de lucro, en esta época se creó un patronato compuesto por personalidades del sector privado del país el cual fue presidido por el Lic. Carlos Autrey Maza. Se decidió empezar una campaña financiera para reunir recursos e iniciar el proyecto.<sup>50</sup>

En 1991 se inició la campaña financiera, se empezaron a recibir los primeros donativos y a realizar diversas actividades como dos conciertos en el auditorio nacional, la construcción de una bandera hecha con bloques de lego, actualmente exhibida en el museo, un festival de artes, entre muchas otras actividades. En este mismo año se iniciaron las labores de planeación del edificio que albergaría a Papalote, el cual hoy en día, se encuentra en la segunda sección del bosque de Chapultepec, en lo que antes era una fábrica de vidrio, este terreno fue donado por las autoridades del Distrito Federal, el diez de diciembre del mismo año se colocó la primera piedra.<sup>51</sup>

El siguiente año se inició la construcción del edificio bajo la supervisión del arquitecto mexicano Ricardo Legorreta. El año de 1993 es el más importante, ya que a mediados de este, el número de miembros del patronato había aumentado considerablemente y es en este año donde se nombra como directora general a la Lic. Marinela Servitje, el cinco de noviembre de este mismo año, por primera vez, Papalote abrió sus puertas, esta apertura supero las expectativas logrando la cifra de un millón de visitantes en los primeros ocho meses después de su inauguración, a lo largo de estos años se ha convertido en la mejor opción cultural y recreativa de las familias de la ciudad de México.<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup> *Ibíd.*, p. 35

<sup>50</sup> Documento Papalote Museo del Niño, 2000, p. 88

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 89

<sup>52</sup> *Ibíd.*, p. 91

### 3.3 Objetivos Institucionales

Papalote Museo del Niño, es una asociación civil sin fines de lucro, llamada museo interactivo infantil dirigida por un consejo en el que participan destacados empresarios mexicanos.

#### Misión:

- “Ofrecer a los niños y las familias ambientes de convivencia y comunicación de la ciencia, la tecnología y el arte, que contribuyan a su crecimiento y desarrollo intelectual emocional e interpersonal, utilizando el juego como principal herramienta, para la experimentación, el descubrimiento y la participación activa”<sup>53</sup>.

#### Visión:

- “Ser líderes a nivel internacional, en la creación y operación de ambientes innovadores de convivencia y comunicación para los niños de las familias.
- Mantener y duplicar nuestros donantes.
- Contar con ambientes y modelos de comunicación adicionales a Papalote y Papalote Móvil, que respondan a las necesidades y características de la población de las zonas urbanas y suburbanas marginadas de la ciudad de México y de las zonas rurales alejadas de las grandes ciudades; de los niños de la calle.
- Operar con tal autosuficiencia económica.
- Tener mejores colaboradores ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar su creatividad y talento.
- Contar con un fondo para la creación e innovación de programas, exhibiciones y productos que respondan a las necesidades de los visitantes”<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup><http://www.papalote.mx/quienessomos.html>

<sup>54</sup> Papalote Museo del Niño, (2008), *Manual de capacitación para guías escolares*, p. 8

Principios:

- “Mejoramiento e innovación continua.
- Calidad en todas nuestras actividades.
- Eficiencia en la administración de recursos.
- Trabajo en equipo.
- Actitud de servicio.
- Desarrollo del personal.
- Liderazgo basado en el contacto estrecho con el personal y los visitantes.
- Comunicación efectiva.
- Conocimiento profundo de las expectativas y necesidades de los visitantes.
- Salvaguardar la seguridad de los visitantes y del personal.
- Vinculación de los contenidos con las problemáticas que enfrenta el país.
- Atención especial y permanente los niños con circunstancias especiales”<sup>55</sup>.

Desde su comienzo, el museo se maneja bajo tres criterios esenciales:

- Calidad empresarial.
- Autosuficiencia financiera.
- Calidad en la experiencia educativa.<sup>56</sup>

### **3.4 Servicios Educativos, Papalote Museo del Niño**

#### **3.4.1 Guías Escolares**

En todas las exhibiciones del museo, hay jóvenes portando una bata de color verde y azul, estos jóvenes llamados cuates, la palabra cuate proviene del náhuatl coatl, que en una de sus acepciones significativas es gemelo o mí otro yo<sup>57</sup>; los cuates, ayudan e interactúan con los visitantes para un mejor manejo de las exhibiciones. La dirección de servicios educativos es la encargada de seleccionar

---

<sup>55</sup> Ibídem, p. 9

<sup>56</sup> Ibídem, p. 11

<sup>57</sup> Ibídem, p. 25

a estos jóvenes, de diferentes instituciones académicas de nivel medio superior y superior, que acuden al museo a prestar servicio social o prácticas profesionales. Desde 1993, año en el que se capacitó al primer grupo de cuates, la selección de estos jóvenes estudiantes ha sido rigurosa, ya que ellos son el vínculo entre las exhibiciones y los visitantes, además de orientar al visitante en su visita y ellos deben conocer el funcionamiento y organización del museo.

El cuate es alguien positivo y propositivo, seguro de sí mismo, dispuesto a dar lo mejor de sí, responsable, extrovertido, creativo y honesto; alguien que fomenta valores sociales, estimula la integración grupal y le gusta trabajar en equipo. El cuate hace de lo complejo algo llamativo y divertido. Es dinámico y emplea el juego como herramienta para el aprendizaje y la interacción social. Siempre tiene disposición para servir y tiene un trato amable con el público.<sup>58</sup>

El cuate sabe	El cuate es
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonreír</li> <li>• Hacer preguntas</li> <li>• Plantear retos</li> <li>• Animar</li> <li>• Ayudar</li> <li>• Resolver dudas</li> <li>• Asombrar</li> <li>• Inventar</li> <li>• Observar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divertido</li> <li>• Responsable</li> <li>• Líder</li> <li>• Animoso</li> <li>• Creativo</li> <li>• Juguetón</li> <li>• Observador</li> </ul>

<sup>58</sup> Documento Papalote Museo del Niño, 2003, p. 15

<sup>59</sup> Papalote Documentos, op.cit., p. 31 y 32

“El cuate debe tener actitud de servicio:

- Siempre sonreír
- Saludar cordialmente
- Acercarse a invitar al público a las exhibiciones
- Ser entusiasta y optimista
- Mostrar interés por los demás
- Escuchar con atención

Habilidades del cuate:

- Es capaz de identificar la edad del niño y a partir de ella sus intereses y necesidades
- Selecciona las exhibiciones, herramientas y los contenidos de acuerdo a la edad del visitante
- Hace uso del juego, de canciones y otras dinámicas y recursos materiales, que hay en cada una de las exhibiciones de acuerdo a lo que desea transmitir, y así los niños puedan tener un aprendizaje significativo y divertido”<sup>60</sup>.

Lo anterior responde a la filosofía de trabajo de los guías escolares o cuates, integra todos los preceptos que deben mostrar siempre, es lo que el público percibe de ellos en y bajo cualquier circunstancia o interacción.

Por otra parte, la dirección de servicios educativos, también se encarga de elaborar proyectos alternos como:

- Cursos de astronomía para adultos y niños
- Cursos de arte para niños
- Cursos de educación ambiental
- Participación en eventos y actividades culturales, con talleres y exhibiciones

---

<sup>60</sup> Ibídem



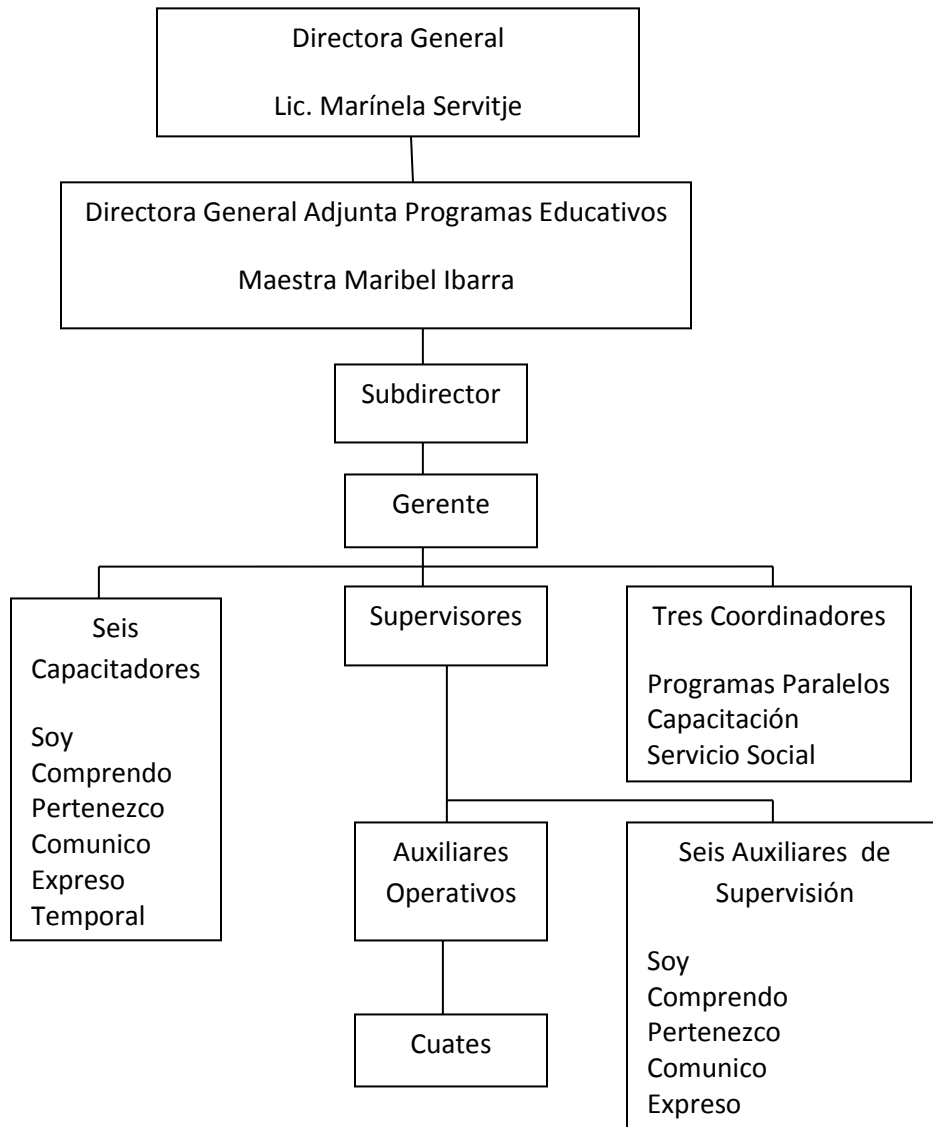
- Conferencias con expertos, (arte, ciencia, cultura) abiertas al público y gratuitas
- Pláticas, conferencias, cursos y talleres que desarrollan la formación de sus colaboradores
- Escuela de hijos y padres
- Visitas a hospitales, casas cuna, asilos, instituciones educativas, poblaciones marginadas

También coordina visitas guiadas para grupos de niños con capacidades diferentes, estas visitas las guían los cuates se le asigna un cuate a cada grupo el cuate, estará encargado de llevarlos a todas y cada una de las exhibiciones del museo.

El museo cuenta con el patrocinio de diferentes empresas cada mes, con este patrocinio, llevan gratuitamente al museo a quienes por diversas razones no pueden visitarlo, como son escuelas de escasos recursos, casas hogares, instituciones de educación especial, escuelas de otros estados de la república, entre otras.

### 3.5 Organigrama, financiamiento, población beneficiada, estadística

#### Organigrama de Papalote Museo del Niño<sup>61</sup>



<sup>61</sup> Papalote Museo del Niño, op. cit., p. 10

### Financiamiento.

El Papalote, cuenta con un permiso otorgado por las autoridades mexicanas para recibir donativos deducibles de impuestos para todos los donantes del museo, de acuerdo al oficio 363/52 del 18 de diciembre de 1990, expedido por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público<sup>62</sup>.

Para financiar el funcionamiento del museo se planteó desde el principio que los recursos provinieran de la taquilla, las concesiones, la tienda y la renta para eventos privados de algunas áreas del museo. Papalote se fundó como un museo privado, con lo cual se evitó que estuviera a disposición del gobierno en turno y el no depender del presupuesto público, le ha permitido tener una gran independencia de gestión.<sup>63</sup> Pero esto también trajo consigo un problema y es que el costo de la entrada fuera más alto que el de cualquier otro museo público, lo que ocasiona que familias de pocos recursos económicos tengan poca o nula posibilidad de asistir al museo.

Actualmente las tarifas de entrada al museo son:

Cuadro de precios

Paquetes papalote	
Todo lo que ofrece papalote	
Museo + megapantalla	\$160
Museo + domodigital	\$160
Megapantalla + domodigital	\$160
Súper paquete Museo + megapantalla + domodigital	\$199
Paquete familiar	\$599
Admisión	
Museo	\$120

<sup>62</sup> Memorias (1991-2007), *Papalote Museo del Niño*, México, p. 3

<sup>63</sup> *Ibíd*em, p. 5

Megapantalla	\$120
Domodigital	\$120
Lunes 2 x 1 en todas las admisiones (no aplica en paquete familiar ni en periodo vacacional)	

64

Continuando con el financiamiento del museo, para la construcción y equipamiento de Papalote Museo del Niño, se realizó una campaña financiera en la que se recibieron donativos de empresas del sector privado y del sector gubernamental.

En esta campaña de recaudación de fondos destaco la realización de cinco grandes eventos de recaudación de fondos:

- El 10 de mayo de 1992 se efectuó un concierto en el Auditorio Nacional con Juan Gabriel.
- En mayo del mismo año, se llevó a cabo la construcción de una gran bandera con bloques de lego, con el objetivo de obtener donativos, además de ser una exhibición actual en el museo.
- En noviembre de 1992 se realizó otro concierto en el Auditorio Nacional, pero esta vez con el cantante Luis Miguel.
- Se llevaron a cabo diversas acciones promocionales, tales como el festival de las artes y algunos concursos de pintura.
- También se organizaron diversos eventos con empresarios y embajadas para la obtención de fondos<sup>65</sup>.

Algunos de los fundadores y primeros donantes del museo fueron:

- American Museum of Natural History
- Banamex CITIGROUP

<sup>64</sup> Papalote Museo del Niño, *volante*.

<sup>65</sup> *Ibíd*em, p. 18

- Cementos Mexicanos
- Fernando y Marínela Lerdo de Tejada
- Grupo Bimbo
- ILCE
- Lorenzo Servtije
- Nestlé México
- Telmex<sup>66</sup>

De esta lista inicial, se han incorporado muchas más, el museo construyó una pared de donantes en la cual aparecen registrados todos y cada uno de ellos, en agradecimiento.

Cabe mencionar que cada mes, una empresa invita a cuatro mil quinientos niños de escuelas públicas a Papalote Museo del Niño, patrocinando su transportación, visita al museo y a la mega pantalla IMAX.

### **Población beneficiada**

Este museo interactivo fue creado para despertar en el visitante el gusto por la investigación y, de esta manera, profundizar sus conocimientos sobre ciertos fenómenos, nociones y principios básicos. El objetivo de este espacio es, en suma, motivar la curiosidad de los visitantes para reconocer el comportamiento de ciertos aspectos de la naturaleza y, sobre todo, la tendencia natural hacia la investigación y la explicación.

El museo Papalote favorece el aprendizaje del niño a través del juego, desarrollando temas por medio de exhibiciones interactivas que han sido; genera experiencias novedosas acerca de objetos fenómenos de la vida; incorpora en su contenido características propias de nuestra cultura. El museo está pensado para niños de todas las edades.

---

<sup>66</sup> *Ibíd*em, p. 20

Este sitio propicia también la convivencia de los niños con sus padres, compañeros, familiares y maestros, pues es un espacio donde niños y adultos entienden por qué suceden las cosas, haciéndolas, por medio de acciones directas y concretas sobre elementos a su alcance, donde se les permite conocer, explicar, experimentar, sentir y cuestionar. Este espacio ofrece una nueva forma de aprender jugando.

### **Estadísticas**

El Museo del Papalote abre sus puertas al público en noviembre de 1993, anualmente recibe más de 1, 840,000 visitantes, lo que representa un promedio diario de asistencia de 1,400 personas, lo que implica que diariamente se ocupe más del 50 por ciento de su capacidad, considerando que los fines de semana y/o días festivos su capacidad instalada real es de 2,500 personas, lo cual generalmente se cubre al 100 por ciento.

Este Museo fue único en su género por varios años, ahora existen en el interior de la República Mexicana diversos museos. Promedio de visitantes anuales:

- Papalote Museo del Niño 1,840,000
- UNIVERSUM 703,000
- Museo Tecnológico de la CFE 535,000.<sup>67</sup>

El papalote cierra sus instalaciones el:

- 1 de enero todo el día
- 25 de diciembre tarde
- 31 de diciembre tarde

---

<sup>67</sup>[http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios\\_ludicos.html](http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios_ludicos.html)

Horarios:

Lunes, martes, miércoles y viernes 9:00 a 18:00 horas.

Jueves: 9:00 a 23:00 horas.

Sábado, Domingo y Días festivos: 10:00 a 19:00 horas.<sup>68</sup>

### 3.6 Sustento pedagógico del museo

El museo tiene un respaldo pedagógico, es decir la metodología de sus exhibiciones y su función educativa, está basada en la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

Gardner, define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.<sup>69</sup>

Al definirla como una capacidad, la convierte en una destreza que se puede desarrollar tomando en cuenta las potencialidades genéticas con las cuales todos nacemos, mismas que se desarrollaran de distintas maneras dependiendo del ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, entre otras.

Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto.

Howard Gardner, hace una clasificación de las inteligencias en su teoría, las divide en ocho y las define de la siguiente manera:

- La inteligencia lingüística consiste en la capacidad de pensar en palabras y de utilizar el lenguaje para expresar y apreciar significados complejos. Los escritores, los poetas, los periodistas, los oradores y los locutores presentan altos niveles de inteligencia lingüística<sup>70</sup>. Esta inteligencia la podemos asociar y relacionar con el área comunicativa, ya que en esta área

---

<sup>68</sup> Ibídem

<sup>69</sup> Manual de capacitación, papalote, op. cit. p. 18

<sup>70</sup> <http://www.uam.es/departamentos/medicina/psiquiatria/psicomed/psicologia/inteligencias.htm>

hay exhibiciones en las que se puede escribir como es el periódico, otra en la que puedes tomar el papel de locutor haciendo un programa de radio, o una en la que podemos realizar un programa de televisión, entre otras.

- La inteligencia lógico-matemática permite calcular, medir, evaluar proposiciones e hipótesis y efectuar operaciones matemáticas complejas. Los científicos, los matemáticos, los contadores, los ingenieros y los analistas de sistemas poseen un profundo manejo de la inteligencia lógico-matemática<sup>71</sup>. Esta inteligencia la podemos asociar con el área comprendo del papalote museo del niño, ya que en esta área los niños juegan e interactúan en exhibiciones en donde los conocimientos adquiridos son de ciencia como burbujas, cama de clavos, pelos de punta en donde se explican cosas relacionadas con la electricidad, laboratorio en donde realizan algunos experimentos como la elaboración de boligoma, enjuague bucal, entre otros experimentos más.
- La inteligencia espacial proporciona la capacidad de pensar en tres dimensiones, como lo hacen los marinos, los pilotos, los escultores, los pintores y los arquitectos. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica<sup>72</sup>. Esta inteligencia la relacionamos con el área expreso del museo, ya que en esta área existen exhibiciones en las que a través del arte, la música, la pintura, el dibujo podemos recrear o expresar ideas, pensamientos o sentimientos.
- La inteligencia corporal-cenestésica permite al individuo manipular objetos y perfeccionar las habilidades físicas. Se manifiesta en los atletas, los bailarines, los cirujanos y los artesanos. En la sociedad occidental, las habilidades físicas no cuentan con tanto reconocimiento como las cognitivas, aun cuando en otros ámbitos la capacidad de aprovechar las posibilidades del cuerpo constituye una necesidad de supervivencia, así

---

<sup>71</sup> *Ibíd.*

<sup>72</sup> *Ibíd.*



como también una condición importante para el desempeño de muchos roles prestigiosos<sup>73</sup>. Esta inteligencia la podemos asociar con el área expreso en donde se tiene una exhibición a la que le llaman gran estudio y otra que es juntos a jugar, en las cuales podemos dibujar, actuar, cantar y jugar y con esto desarrollamos o estimulamos e incluso descubrimos algunas habilidades físicas, otra es el área de soy que cuenta con una exhibición a la que llaman tubulares en donde se necesita sin lugar a duda de habilidades y destrezas físicas.

- La inteligencia musical resulta evidente en los individuos sensibles a la melodía, al ritmo, al tono y a la armonía. Entre ellos se incluyen los compositores, los directores de orquesta, los músicos, los críticos musicales, los fabricantes de instrumentos musicales y también los oyentes sensibles<sup>74</sup>. Esta inteligencia se relaciona con el área expreso del museo ya que cuenta con una exhibición de un piano que se toca con los pies y en el área de pequeños hay instrumentos musicales para que los niños interactúen con ellos.
- La inteligencia interpersonal es la capacidad de comprender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Resulta evidente en los docentes exitosos, en los trabajadores sociales, en los actores o en los políticos. A medida que la cultura occidental ha comenzado a reconocer la relación que existe entre la mente y el cuerpo, también ha comenzado a valorar la importancia de alcanzar la excelencia en el manejo de la conducta interpersonal<sup>75</sup>. Yo creo que esta inteligencia la podemos relacionar con todo el museo ya que debemos comprender el uso adecuado de cada una de las exhibiciones para poder interactuar con ellas.
- La inteligencia intrapersonal se refiere a la capacidad de una persona para construir una percepción precisa respecto de si misma y de utilizar dicho conocimiento para organizar y dirigir la propia vida. Algunos individuos con una profunda inteligencia intrapersonal se especializan como teólogos,

---

<sup>73</sup> www.uam.es, OP. Cit.

<sup>74</sup> Ibídem.

<sup>75</sup> Ibídem.

psicólogos y filósofos<sup>76</sup>. Esta inteligencia se puede relacionar con el área soy ya que como el propio nombre del área lo indica su intención es que el visitante reconozca lo que es en todos y cada uno de sus aspectos, ya sean físicos, sociales, intelectuales, morales, entre otros.

- La inteligencia naturalista consiste en observar los modelos de la naturaleza, en identificar y clasificar objetos y en comprender los sistemas naturales y aquellos creados por el hombre. Los granjeros, los botánicos, los cazadores, los ecologistas y los paisajistas se cuentan entre los naturalistas eximios.<sup>77</sup> Esta inteligencia, se asocia a el área pertenezco en el museo, ya que esta área intenta dar conocimientos acerca del medio, ya sea en cuanto a su vegetación, flora, fauna, y también para su preservación y cuidado.

Con lo anterior podemos decir que el reconocerlas inteligencias en conjunto con el juego y la interacción con las exhibiciones de las cinco áreas del Papalote Museo del Niño, puede contribuir en un desarrollo integral del visitante, ya que cada inteligencia parece tener su propia secuencia evolutiva, que emerge y alcanza su punto culminante en diferentes etapas de la vida. La inteligencia musical es la forma más temprana en que se manifiesta el talento humano; las razones de que ello ocurra son un misterio. Gardner sugiere que un desempeño musical sobresaliente durante la infancia puede estar condicionado por el hecho de que esta inteligencia no es contingente con la acumulación de experiencia de vida. Por otra parte, las inteligencias personales requieren un alto grado de interacción antes de alcanzar su pleno desarrollo<sup>78</sup>.

Gardner considera que las ocho inteligencias carecen de valor intrínseco, debido a que cada una de ellas puede ponerse al servicio de buenos o malos propósitos. La forma en que un individuo se mueve dentro de la sociedad utilizando su inteligencia constituye una cuestión moral de fundamental importancia.

---

<sup>76</sup> www.uam.es, Op. Cit.

<sup>77</sup> Ibídem.

<sup>78</sup> Ibídem.

Resulta evidente que la creatividad puede expresarse por medio de todas las inteligencias. Sin embargo, Gardner advierte que la mayoría de las personas son creativas dentro de un determinado campo. La mayor parte de los individuos suele destacarse en una o dos inteligencias.

Aunque esta es la teoría en la que se basa la pedagogía del museo, a mi parecer pudieron basarse en otras teorías y modelos pedagógicos, porque yo pienso que para educar se debe hacer en función de algo, ya que la educación contiene fines sobre el tipo de ser humano que se generaría a través de esta, no se puede educar sin saber qué es lo que deseo transmitir, cual es y qué características tiene el tipo de población a la cual le deseo transmitir los conocimientos, que es lo que yo necesito para transmitirlo, con esto me refiero a material, exhibiciones, temas, entre muchas otras cosas; es por esto que pienso el museo no solo debió quedarse en una sola teoría, desde mi punto de vista los especialistas que pensaron en la creación de este museo, en sus exhibiciones y en lo antes mencionado, se basaron en ideas y métodos de distintos autores, ya que se observan aspectos del museo con ideas y metodologías de entre otros autores, Jean Piaget, María Montessori y Freinet.

Para poder seleccionar de manera adecuada las exhibiciones de acuerdo con la edad de cada uno de los niños que visitaría el museo, puedo pensar que se debió consultar las etapas de desarrollo del niño de Piaget, ya que para este, el desarrollo consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior. De esta manera distingue cuatro grandes períodos del desarrollo en el ser humano<sup>79</sup>, de las cuales ya hemos hablado en el capítulo 2.2 Pedagogía del juego.

Otra de las teorías es la de Montessori y su método, de la cual pudieron obtener algunas ideas acerca del material que se emplearía para la creación de las áreas y exhibiciones del museo, así como del trato que se le daría al visitante, en este caso al niño. El trabajo de María Montessori no solamente era el desarrollar una

---

<sup>79</sup> Zapata O., Óp. cit. p. 50

nueva manera de enseñanza, sino descubrir la vida y ayudar a alcanzar al niño su potencial como ser humano. Procurar desarrollar este potencial a través de los sentidos, en un ambiente preparado. María Montessori enseñó una nueva actitud y una nueva manera de mirar a niños. El método Montessori está basado en observaciones científicas relacionadas con la capacidad de los niños, para absorber conocimientos de su alrededor, así como el interés que éstos tenían por materiales que pudieran manipular. Cada parte del equipo, cada ejercicio, cada parte del método desarrollado, fue basado en lo que ella observó, lo que niños hacían naturalmente, por sí mismos, sin ayuda de los adultos. Por lo tanto, el método de educación Montessori es mucho más que el uso de materiales especializados, es la capacidad del educador de amar y respetar al niño como persona y ser sensible a sus necesidades<sup>80</sup>, es por esto que creo como ya lo mencione con anterioridad, este método tuvo importancia para la creación del museo, tanto en los materiales utilizados para los niños, como en el trato que se tiene hacia ellos, sin dejar de mencionar que si es un museo que está pensado para niños hay detalles a los que no les prestaron demasiada importancia y no se pensó en que los niños pudieran hacer uso de servicios como sanitarios y restaurante, ya que no se encuentran baños creados al tamaño del niño, ni mesas y sillas que el niño pueda utilizar sin la menor complicación posible es decir creadas especialmente para ellos, a su tamaño.

Freinet y el niño activo, también pienso es una de las teorías de gran importancia en las que se pudieron basar para la creación del museo, ya que era importante saber cuál sería el papel que jugaría dentro de este ambiente educativo tanto el visitante como el educador o transmisor del conocimiento; el método de Freinet se basa en acción y pensamiento, estos se practican juntos en las instituciones donde se sigue el método de Freinet; el objetivo es que el niño piense haciendo y haga pensando. Freinet, le da al niño un papel activo de acuerdo con sus intereses, y siendo Papalote un lugar en donde su razón de ser son los niños y siendo un museo interactivo en donde el niño juega un papel activo manipulando

---

<sup>80</sup>Montessori M., (1937) *El Método de la Pedagogía Científica*, Barcelona: Araluce, p. 38

objetos, y aprende haciendo que las cosas sucedan, es de pensar que Freinet tuvo influencia para la creación y respaldo pedagógico del museo. Entre otros autores.

### **3.7 Estructura educativa en las áreas del museo: soy, comunico, pertenezco, comprendo y expreso**

La variedad y la unidad son las dos palabras con las cuales se describen las cinco áreas del museo, sus temas, su diseño, sus diferencias entre cada una, además de la armonía que hay entre ellas.

Así como ya se mencionó que el museo tiene un respaldo pedagógico, cada una de las áreas lleva un mensaje el cual plasma lo que desea transmitirle al niño. Se dará a continuación una descripción de cada una de las áreas del museo y el mensaje que trata de transmitir cada una de ellas.

#### **Área soy:**

Comenzare dando una breve explicación de por qué se cree que el área fue llamada soy, y quizá se le atribuye al ser humano, y podemos decir que el ser humano es un ser social, un ser histórico, un ser encarnado de una realidad y es allí en donde se manifiesta como ser de posibilidades. La persona humana goza de un carácter singular que la convierte en entidad única e irrepetible; por esto mismo, la persona humana goza de unas cualidades que la constituye la definen y la distinguen.

Definir el ser humano constituye tener en cuenta las distintas cualidades que en él se destacan. “La persona humana es un subsistente en el orden del espíritu, tiene una profunda anterioridad, es auto consciente, libre y puede auto determinarse, goza de una corporalidad, posee como dimensiones que lo caracterizan la coexistencia, la alteridad y la comunicabilidad, y su dimensión trascendente la

libertad como elemento fundamental y la dignidad como valor absoluto del ser humano.

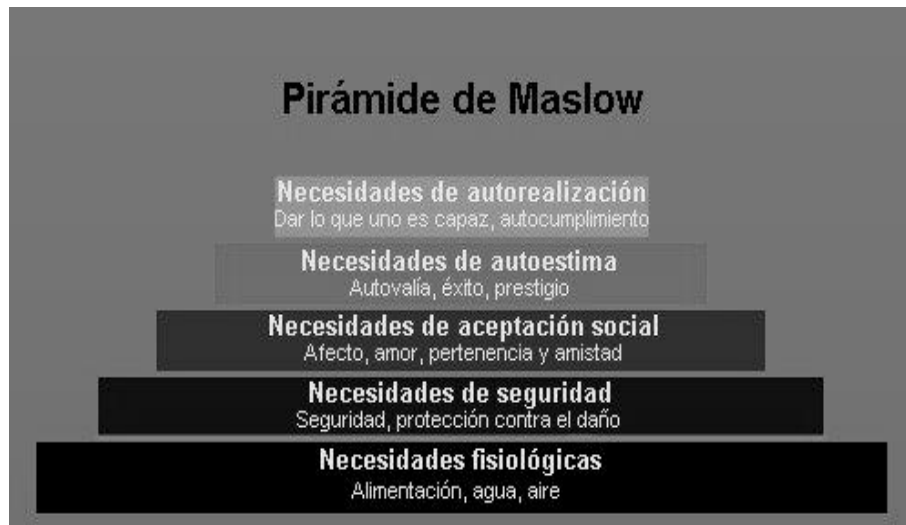
El ser humano es un ser social por naturaleza, trascendente e irrepetible, se diferencia de los animales por su inteligencia y razón, los animales tienen reacciones instintivas que los obligan a hacer ciertas cosas y les impide hacer otras.

Los seres humanos por el contrario vivimos conformes a reglas y normas. El hombre en su devenir no ha dejado de inventar cosas nuevas. Los seres humanos tenemos razón además de instintos, el hombre es el único ser que posee la palabra, posee el sentido de lo bueno y lo malo y es capaz de participar en comunidad, como decía Aristóteles -El hombre es un animal político- en su ética nicomaquea.

El ser humano es libre, tiene conciencia de su grandeza y de sus limitaciones y lucha por cada vez vivir más y mejor<sup>81</sup>, y para esto, todo ser vivo necesita obtener recursos de su entorno para poder sobrevivir y vivir en sociedad, por recursos entendemos cualquier forma de materia y/o energía que pueda serle útil para sobrevivir. díganse fisiológicas, de seguridad, sociales, entre otras y para esto se hace referencia a la pirámide de necesidades de Maslow, y según este autor, las necesidades del ser humano están jerarquizadas y escalonadas de forma tal que cuando quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empiezan a sentir las necesidades del orden superior. A continuación se presenta de manera gráfica la pirámide.

---

<sup>81</sup><http://medusa.unimet.edu.ve/educacion/fbhu86/Ser.htm>



El escalón básico de Maslow es el de las necesidades fisiológicas, el calor, el alimento y el agua, además del oxígeno. Cuando el ser humano tiene ya cubiertas estas necesidades empieza a preocuparse por la seguridad de que las va a seguir teniendo cubiertas en el futuro y por la seguridad frente a cualquier daño. Una vez que el individuo se siente físicamente seguro, empieza a buscar la aceptación social; quiere identificarse y compartir las aficiones de un grupo social y quiere que este grupo lo acepte como miembro. Cuando el individuo está integrado en grupos sociales empieza a sentir la necesidad de obtener prestigio, éxito, alabanza de los demás. Finalmente, los individuos que tienen cubiertos todos estos escalones, llegan a la culminación y desean sentir que están dando de sí todo lo que pueden y desean crear. El ser es el identificar lo que tenemos, somos y a donde pertenecemos; es en esta área en donde podemos interactuar con exhibiciones en donde reconocemos e identificamos estas necesidades y nos enseñan a cubrirlas. Además de conocer y hacer consciente que como seres humanos, y miembros de este planeta somos diferentes y quizá hay quienes por diferentes circunstancias tienen que cubrir sus necesidades de un modo diferente o especial.

Esta área fue inaugurada el 17 de diciembre de 2002, en esta área se tocan fibras sensibles de la autoestima de las personas y su relación con la sociedad, así como la experiencia a través de los sentidos, el conocimiento del cuerpo humano,

entre otras cosas, a los cuates que seleccionan para esta área son generalmente, estudiantes de psicología, pedagogía, filosofía o puericultura.

Descripción de esta área: en todas y cada una de las áreas hay exhibiciones fijas y exhibiciones de piso, las fijas son las que necesitan forzosamente de un guía (cuate) para que los visitantes puedan tener acceso a ellas y en las de piso no es necesaria la presencia del guía para que el visitante pueda interactuar con la exhibición, estas en la mayoría de las ocasiones son computadoras las cuales traen juegos con diferentes contenidos. Pero en la descripción del área solo me enfocare en las exhibiciones fijas.

El área de soy cuenta con diversas exhibiciones entre las que se encuentran:

- Mini súper es un Wal-Mart en donde todas las cosas están en tamaño pequeño, las cajas, la panadería, los refrigeradores, carritos, entre otras cosas, en este, los niños juegan a comprar, a ser panaderos, a ser cajeros o cerillos, es decir los niños juegan roles distintos y se convierten en adultos por unos instantes, en esta exhibición solo puedan participar niños de entre 3 y 8 años de edad.
- Túnel, esta exhibición está destinada para niños de 8 años en adelante, en donde por un momento se convierten en invidentes y reflexionan acerca de la importancia de la vista y hacen conciencia sobre el trato que se le debe dar a las personas invidentes.
- Pensando y haciendo, para todas las edades en esta exhibición se dan talleres con diferentes contenidos entre los que se encuentran, prenatal, cinco sentidos, el plato del buen comer, disección de ojo y corazón, cepillado de dientes.
- Conéctate, para todas las edades, en esta exhibición se transmiten videos en donde se intenta mover algunas fibras nerviosas.
- Soy empresario, de 8 años en adelante, en esta se intenta dar a conocer lo que es una empresa, como se puede llegar a ser empresario y se realiza



una actividad en la que el niño juega diferentes roles ya sea como empleado, supervisor, dueño, entre otros.

- Pista para sillas de ruedas, de 4 a 9 años en esta exhibición el niño experimenta el ser una persona inválida y se trata de crear conciencia acerca de esta discapacidad.
- Tubulares, de 11 años en adelante, en esta los visitantes pueden jugar y así desarrollar su motricidad gruesa.
- Areneros, de 0 a 6 años, en esta exhibición los niños pueden jugar con la arena.
- Isla soy pequeños, de 0 a 6 años, esta área tiene un gateadero, un área para que los niños pinten, un pequeño telón para obras de teatro, un juego en donde los niños aprenden hábitos de higiene, y otro en donde los niños se pueden medir, ver en el espejo y armar un rompecabezas de un niño y una niña.
- Patio de Sebastián, de 4 a 7 años, en este patio hay un pista para que los niños se suban a los carros y jueguen a ser conductores, con señales de tránsito, hay 3 carros reales uno de bomberos, una ambulancia y un de correos en los que los niños pueden subirse, disfrazarse y jugar a que son bomberos, paramédicos o trabajadores del correo postal.

El mensaje que se plantea en esta área es: “Soy una persona con capacidades, facultades y potencialidades. Soy un ser con una dimensión física, psicológica, espiritual y social. Soy parte de una naturaleza. Puedo conocerme a mí mismo y puedo convivir con los demás para ser mejor persona”<sup>82</sup>.

La metáfora de esta área es: “El camino. Al igual que el camino del parque, la vida es un sendero lineal pero serpenteante y que se intercepta con otros que evocan diferentes opciones y eventos en nuestra existencia”<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Ibarra López M., (2006) , *La renovación de Papalote Museo del Niño: una experiencia museológica, tesis para obtener el título de maestra en museos por la universidad Iberoamericana*, México, p.12

<sup>83</sup> *Ibidem*. P. 12

**Área comunico:**

Comenzaré dando una breve explicación de lo que es la comunicación, ya que se percibe que esta es la razón por la que a esta área se le coloca el nombre de comunico. “La comunicación, aparece con la historia como expresión de la propia naturaleza y de las necesidades del ser humano, y como parte del proceso evolutivo de éste, hasta constituirse en homo sapiens. Al tiempo que elaboraba productos materiales, elaboraba también productos simbólicos o espirituales para dar sentido a su mundo. La comunicación se manifiesta, ligada a los procesos de la naturaleza”<sup>84</sup>.

La comunicación, es para el individuo un asunto de vida o muerte. Ha requerido y requiere de ella para sobrevivir, mejorar y convivir; pero para cualquiera de estas circunstancias, podemos decir que “la comunicación aparece como un proceso y una relación fundados en la capacidad del ser humano para transmitir, de persona a persona, ideas, sentimientos, emociones, deseos, entre otros, pero también para conferir a su vida mayor calidad”<sup>85</sup>. En el transcurso de la historia el ser humano ha ido creando determinados instrumentos o aparatos que pueden ampliar sus posibilidades de comunicación, a estos instrumentos o aparatos artificiales se les ha llamado medios y estos son producto de la imaginación y creatividad del ser humano. Por ello los medios aparecen en la historia como expresión de la necesidad del ser humano por ampliar su potencial comunicativo, los medios surgen, entonces, ligados a los procesos de la cultura.

El área de comunico al igual que el área de soy cuenta con diversas exhibiciones las cuales se dividen en fijas y de piso, a continuación se mencionaran el nombre y algunas características de exhibiciones fijas de esta área.

- Entinta tus ideas: mayores de ocho años, es una exhibición en donde los visitantes conocen acerca de los diferentes artículos que se pueden

---

<sup>84</sup> Corral Manuel, (2004), Comunicación y vida, México: edere, p. 16

<sup>85</sup> *Ibíd.*

publicar en un periódico, las partes de periódico y la estructura de un artículo, también pueden escribir un artículo, el cual saldrá impreso en un periódico que al final se le obsequia al visitante.

- Ponte en onda: para todas las edades, en esta el visitante, podrá realizar un programa de radio, conocerá la estructura de este y las personas que colaboran para que este programa salga al aire.
- Haz tu programa: para todas las edades, con una duración de 30min. Grupos de 25 visitantes, en el cual los visitantes conocerán el proceso que se sigue para hacer un programa de televisión y que se tiene que hacer para que este pueda salir al aire, el visitante realizara un programa y cada uno de los visitantes tendrá un papel importante, ya sea como actor, reportero, técnico e incluso floor manager.
- Entuba tus ideas: para todas las edades, en esta exhibición los niños, podrán comunicarse a través de mensajes escritos colocados en una capsula de acrílico, y la cual será enviada al otro participante por medio de aire a presión.
- Canastas mágicas: esta exhibición es una de las de mayor demanda en el museo, es una alberca en donde hay pelotas flotando en el agua, las cuales los visitantes las pueden agarrar y lanzar para intentar meterlas en las canastas del centro las cuales están girando en todo momento, es una exhibición muy divertida para los visitante.
- Isla comunico pequeños: de 0 a 6 años, esta isla tiene un pequeño gateadero, una pequeña estación de tren con simulación de unas vías y unos carritos en los que los niños se pueden subir y disfrazarse de conductores de un tren; tiene también, un pequeño estudio donde los pequeños pueden bailar y cantar, hay una cámara y los graban para que sus papas los vean en una televisión que está afuera de este pequeño estudio; hay un panel en donde colocas algunas letras en su lugar y te dan el nombre de cosas que empiezan con esa letra, entre algunas otras cosas para que los pequeños jueguen y se diviertan.

Las anteriores son algunas de las exhibiciones de entre muchas otras que se pueden encontrar en el área comunico del museo, ubicadas en la planta alta, con excepción de canastas magias las cuales podemos encontrar en el patio frente a los areneros.

Esta área fue inaugurada el cuatro de diciembre de 2002, esta área del museo nos muestra un abanico de opciones que permite emplear los diferentes medios de comunicación, como el radio, televisión, internet y periódico. La sala se encuentra completamente digitalizada, la mayor parte de las exhibiciones que en ella se encuentran, son programas multimedia.

En esta área el niño puede realizar actividades referentes a la creación de un periódico, un programa de radio o televisión, así como comprender la labor de los periodistas. Se busca el que conozca la prensa y sus antecedentes históricos, las partes que conforman un periódico y distintas formas de redactar en él. Así el niño podrá desarrollar habilidades de expresión escrita, creativa y de inteligencia lingüística para escribir sus ideas.

El mensaje que se plantea en esta área es: “El hombre tiene una necesidad innata de contar historias, para satisfacerlas y usando su inteligencia a desarrollado diferentes medios cada vez más complejos, con mayor alcance y posibilidades que están a su servicio.”<sup>86</sup>

La metáfora de esta área es: “El estanque. Una onda se mueva a través del estanque y regresa muy a la manera de un mensaje enviado, escuchando y reenviando. La claridad del agua debe ejemplificar la claridad de un mensaje eficaz.”<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Ibarra López M., (2006), op. cit.

<sup>87</sup> Ibídem. P. 13

**Área Pertenezco:**

Para poder encontrar la verdadera esencia de esta área y poder acercarnos al porqué del nombre de esta área, partiremos de la definición de pertenencia y decimos que: es lo que pertenece a una persona, o a una cosa o lo que forma parte de ellas. Integración en un conjunto<sup>88</sup>. Y pertenecer es: formar parte de algo<sup>89</sup>. Entonces podemos decir tomando en cuenta estas definiciones y la temática de esta área del museo, que pertenecemos a un mundo con una biodiversidad, con historia, formamos parte de un país con diferentes estados, tenemos historia, en este mundo del cual formamos parte existen diferentes planetas, entre otras muchas cosas con las cuales nos identificamos como seres pertenecientes a este mundo.

Esta área fue inaugurada el veinticuatro de octubre de 2003, busca crear la conciencia en el visitante de que la tierra es el único planeta que sabemos hay vida y que es nuestro hogar, por lo tanto, hay que cuidarlo para las próximas generaciones.

A continuación se dará una breve descripción de algunas de las exhibiciones de esta área:

- **Árbol ramón:** para todas las edades, en esta exhibición a los visitantes se les permite entrar al árbol y conocer desde sus raíces, las forma y color del tronco, sus hojas, los animales que en el habitan, entre muchas otras cosas que caracterizan a un árbol.
- **Sala de biodiversidad:** esta sala es una sala muy particular en el museo, ya que cuenta con ecosistemas ambientados, con animales, colores, texturas y sonidos que te transportan a vivir realmente la experiencia, tiene también animales, disecados que los niños pueden observar, pieles de animales, algunos animales en formol, un pequeño estante con libros para todas las

---

<sup>88</sup> [www.centros2.pntic.mec.es](http://www.centros2.pntic.mec.es)

<sup>89</sup> *Ibídem*

edades y computadoras con información acerca de los temas que se tratan en esta sala.

- Rre-invéntalo: en esta exhibición a los niños se les enseña cómo se puede hacer papel reciclado, así como la importancia de la utilización de las tres “r” a la hora de separar la basura, para el cuidado del medio ambiente, las cuales son recicla, reduce, reutiliza.
- México y sus estados: es un mapa de la república en donde el niño tendrá que colocar en orden y en forma de rompecabezas los estados y se le explicara lo que se puede encontrar en cada uno, tanto flora, como fauna, cultura, gastronomía, entre otras cosas.
- Todo un chef: en esta exhibición los niños, pueden jugar a ser chefs, y podrán hacer un delicioso dulce y en los meses que patrocina bimbo los niños pueden hacer sándwich.
- La casita del jardín: en esta casita a los niños se les enseña a germinar una planta, se les enseña lo que debemos hacer cuando hay un temblor, y hay un simulador que nos muestra como sentimos un temblor, también los niños aprenden como se separa la basura, y algunas otras cosas acerca de la familia.
- Isla pertenezco pequeños: en esta isla diseñada para niños de 0 a 3 años, podemos encontrar un gateadero, un pequeño barco en donde los niños pueden pescar, pero cabe mencionar que los pescados no son de verdad sino que son figuras con imán, también hay un rompecabezas de unos bebes alrededor del sol, hay un juego con el sistema solar, y hay pollitos y tortugas vivos.

Estas son solo algunas exhibiciones de muchas otras que podemos encontrar en esta área de Papalote Museo del Niño.

El mensaje que plantea esta área es: “Pertenezco a muchos mundos porque me encuentro en ellos y entiendo cuál es mi relación con cada uno. Entiendo que comparto con ellos este momento. Sé que antes fueron diferentes y serán distintos

en el futuro. Los conozco no me son ajenos. Entiendo cuales son algunas de sus características importantes. Soy responsable de cada uno. Mi responsabilidad radica tanto en conocerlos como en tomar una parte activa en su devenir.”<sup>90</sup>

La metáfora de esta área es: “El árbol. Los individuos son miembros de muchos grupos. Algunos son pequeños y otros grandes, pero tenemos raíces en cada uno y salimos también como ramas fuera de ellos.”<sup>91</sup>

### **Área Comprendo:**

Comenzaré dando una breve explicación de lo que es comprender, para poder adentrarnos al porque fue pensado este nombre para el área comprendo, y entonces decimos que: La comprensión es un proceso de creación mental por el que, partiendo de ciertos datos aportados por un emisor, el receptor crea una imagen del mensaje que se le quiere transmitir. Para ello es necesario dar un significado a los datos que recibimos. Entendemos por datos cualquier información que pueda ser utilizada para llegar a comprender un mensaje. Los datos pueden ser de diferente tipo: palabras, conceptos, relaciones, implicaciones, formatos, estructuras, pueden ser lingüísticos, culturales, sociales, entre muchos otros.

El proceso de comprensión, contrariamente a lo que habitualmente se cree, no es un proceso pasivo. Por el contrario, es un proceso que exige por parte del receptor tanta o más actividad que el proceso de expresión. El proceso de comprensión en sí, es el mismo en todos los casos aunque variarán los medios y los datos que tendremos que utilizar para llevarlo a cabo <sup>92</sup>. Un ejemplo nos ayudará a comprender esta idea: cuando un mimo hace una representación somos capaces de comprender el mensaje que nos quiere transmitir aunque no utilice palabras, cuando leemos una carta somos capaces de comprenderla aunque no veamos la expresión de la cara del remitente, cuando un amigo nos describe su lugar de vacaciones somos capaces de imaginarlo aunque no lo hayamos visto nunca, y es

---

<sup>90</sup> Ibídem. P. 13

<sup>91</sup> Ibarra López M., (2006), Op. Cit.

<sup>92</sup> <http://learnweb.harvard.edu/andes/tfu/info1b.cfm>

precisamente de este modo como se comprende la información que les proporcionan los guías escolares a los niños que visitan el museo, a través del juego y la interacción con las exhibiciones de esta área.

Es importante resaltar la necesidad que tiene el ser humano de comprender y por lo tanto de contar con una hipótesis sobre cualquier acontecimiento. Ante cualquier mensaje o situación realizamos una interpretación, la más adecuada y acorde posible a los datos disponibles en ese momento. Esto no quiere decir que sea la "correcta" pero si es suficiente para saciar nuestra necesidad de interpretar la realidad que nos rodea. Es inevitable e imposible no realizar interpretaciones. Todo es interpretado, aunque las interpretaciones estén continuamente variando y completándose. El proceso de creación de interpretaciones es la mayoría de las veces inconsciente aunque a veces pueda ser controlado conscientemente.

En esta área del museo el niño puede divertirse con la física, la química y las matemáticas, mientras se asombra de lo que la ciencia representa para el mundo. En esta área se busca que el niño desarrolle su inteligencia lógica matemática para cuestionarse y experimentar.

A continuación, daré una breve explicación de algunas de las exhibiciones que los visitantes pueden encontrar en esta área:

- Laboratorio Pfizer: en esta exhibición, los niños podrán jugar a ser químicos, y elaboraran diferentes cosas como: enjuague bucal, boligoma, entre otras cosas.
- Burbujas: en esta exhibición el visitante, recibirá una explicación del porqué de las burbujas, de los colores de las burbujas comparados a los del arcoíris y posteriormente, podrá jugar con los contenedores que hay en la exhibición y hacer todo tipo de burbujas, e incluso meterse en una burbuja de jabón.



- Cama de clavos: el visitante podrá experimentar lo que se siente estar arriba de muchos clavos sin que estos perforen ninguna parte de nuestro cuerpo, y se le explicara en por qué sucede esto.
- Pelos de punta: es una exhibición que les gusta mucho a los visitantes, en la cual se les habla acerca de la energía y la electricidad y en la cual el cuate hará que a los visitante se les pongan los pelos de punta.
- Máquina de energía: en esta los niños caminarán en una rueda con lo cual lograran que la maquina funcione y haga girar unas pelotas.
- Isla comprendo pequeños: esta al igual que las de otras zonas es especial para niños de entre 0 y 6 años, con un arco para que los pequeños pasen sobre él, un carro en donde los niños pueden medir su fuerza, un contenedor con agua para que los niños jueguen con ella, entre otras cosas.

Las anteriores son algunas de las exhibiciones que el área de comprendo ofrece a los visitantes y las cuales se basan en temas de física, y química, principalmente. El mensaje que plantea esta área es: “La ciencia está basada en hechos y son exactas. Yo puedo contemplarlas y comprenderlas.”<sup>93</sup>

La metáfora de esta área es: “El cielo. El conocimiento como el cielo, es iluminado, sin embargo, su vastedad está estructurada y ordenada.”<sup>94</sup>

### **Área Expreso:**

Para esta área del museo, partiremos del significado de la palabra expresión, pero tomando en cuenta el tema y lo que se observa en las exhibiciones de esta área en papalote museo del niño, se hablara de la palabra expresión, adjuntándole otra que es artística y entonces diremos que; la expresión artística es la canalización

---

<sup>93</sup> Ibídem. P. 14

<sup>94</sup> Ibídem. P. 14

de ideas y sensaciones intelectuales hacia el exterior y hacia los demás mediante una disciplina artística<sup>95</sup>.

A lo largo de su desarrollo, los niños van haciéndose una representación mental del mundo que les rodea o lo van idealizando de forma simbólica, construyendo una estructura intelectual que más tarde les ayudará a conducirse por la sociedad y por el entorno. Pero este proceso pierde eficacia y estabilidad si no puede expresarse. La expresión es, metafóricamente, el barniz que engloba y protege los recuerdos y las estructuras simbólicas. Esto es algo comprobado en la metodología de estudio: cuando se juntan dos compañeros para estudiar algún tema, el que lo retiene con más facilidad y precisión es el que trata de explicárselo al otro<sup>96</sup>. Y no solo nos referimos a este tipo de expresión sino a la expresión en todas las artes, dígame pintura, escultura, música, baile, entre otras; porque como dice Herbert Read, en su libro *Arte y sociedad*; El arte es un modo de expresión en todas sus actividades esenciales, el arte intenta decirnos algo: algo acerca del universo, del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia. Desde luego, sólo cuando reconocemos claramente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de ellas, por medio de las cuales el hombre llega a comprender su ambiente, sólo entonces podemos empezar a apreciar su importancia en la historia de la humanidad.

Esta área fue inaugurada en el 2005, esta área de Papalote busca poner a prueba la creatividad e imaginación del niño a través del arte. Los conceptos establecidos para esta área son que el arte es una forma de expresión, pero no solo de sentimientos, sino también, de deseos, emociones, sueños, conocimientos e ideas.

A continuación se dará una breve descripción de esta área del museo:

---

<sup>95</sup> Lorenzano César, (1982), *La estructura psicosocial del arte*, México: Siglo XXI, pp. 102-103.

<sup>96</sup> *Ibíd*em, p. 106

- Pendulart: es un péndulo en donde los visitantes podrán realizar dibujos con diferentes figuras como círculos u óvalos.
- Gran estudio: en esta exhibición los visitantes podrán realizar diferentes actividades, relacionadas a la pintura, el dibujo hasta se podrán disfrazar para ser modelos de sus compañeros y que estos puedan hacer un dibujo de la persona disfrazada, con motivo del bicentenario de la independencia se realizan muñecos en tercera dimensión con los personajes de este movimiento.
- Toca a lo grande: es un piano gigante el que los visitantes pueden tocar pero con los pies.
- Pared de clavos: en esta pared utilizando el cuerpo de los visitantes los cuates les ayudan a formar a sus personajes favoritos.
- Juega con tu sombra: esta es una exhibición nueva en la cual como su nombre lo indica los visitantes pueden jugar con su sombra.
- Isla expreso pequeños: en esta exhibición los visitantes son también pequeños de entre 0 y 6 años, pueden encontrar un gateadero, un pequeño escenario donde se pueden disfrazar y hacer una pequeña obra de teatro, una colchoneta con figuras en donde los niños pueden construir, e instrumentos musicales para que los niños formen su propia orquesta.

Estas son algunas de muchas otras exhibiciones que los visitantes pueden encontrar en el área expreso de papalote museo del niño.

La metáfora de esta área es: “Yo puedo expresarme a través de los cien lenguajes del arte. Aprecio todas las formas de expresión artística de todos los seres humanos. A través del arte conozco y experimento nuevas y diversas formas de expresarme.”<sup>97</sup>

Papalote Museo del Niño tiene un mensaje general:

---

<sup>97</sup> Ibídem. P. 15

Porque SOY un ser individual y social, con cuerpo, mente y espíritu, me COMUNICO con otros a través de las herramientas que la tecnología pone a mi alcance, COMPRENDO la ciencia y los misterios del universo y consiente, de que PERTENEZCO al universo, al planeta tierra, a mi continente, mi país, mi ciudad, mi familia, mi escuela, mi grupo de amigos; sé que tengo la responsabilidad de conocerlos y cuidarlos, finalmente porque soy una persona humana EXPRESO mis ideas, sentimientos, emociones y deseos.

# CAPÍTULO IV

## **PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO**

El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre. Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas

Paulo Freire

## **4.1 Objetivos e introducción**

### **Objetivo**

La intervención pedagógica para acrecentar y diversificar la utilización de las instalaciones de Papalote Museo del Niño; así como señalar la importancia del actuar del pedagogo dentro de este.

### **Introducción**

Las últimas décadas, hemos asistido a una importante transformación de los museos desde distintos condicionantes, entre los cuales destaca sin duda, las cuestiones relacionadas con su dimensión educativa.

Con lo anterior puedo decir que sobre los programas educativos recae hoy la responsabilidad principal en la comunicación productiva entre las exhibiciones del museo y un público no necesariamente experto que las visita y frecuenta. La acción educativa es el vehículo mismo de la proyección social de los museos, en este caso de Papalote Museo del niño. En la mayoría de los museos, ha crecido mucho la demanda de guías didácticas, audio guías, visitas comentadas, recursos de interpretación, propuestas de itinerarios y, en sentido nato, del apoyo de una oferta pedagógica que pueda servir al acercamiento entre sus exhibiciones y públicos, también, por supuesto, cuando el objeto de la visita son las exposiciones temporales. Las exigencias pedagógicas de calidad en este campo son ya notables y serán cada vez más altas.

Papalote Museo del niño, debe tomar en cuenta la proyección social que se perfila desde sus departamentos de educación, una vía de crecimiento para el cumplimiento de sus funciones como un lugar destinado a la divulgación de la ciencia, la tecnología, la educación ambiental, entre otras. Con la fuerza del desarrollo de este campo de actuación, deben apreciar la intervención del pedagogo con algunos otros profesionales especializados estos últimos en cada una de las áreas del museo, estos especialistas pueden ser, científicos,

comunicólogos, sociólogos, biólogos, ingenieros, entre otros. La acción educativa del museo encabezada por un pedagogo, se debe distinguir en primer término por su finalidad educativa. Y podrá distinguirse también por cómo lo enseña o transmite y por los métodos de interacción que cultive en función de lo que entienda por su mejor aprovechamiento.

En este sentido a continuación se hará una propuesta al museo, partiendo de observaciones y sugerencias para después hablar de la importancia de adecuados ambientes de aprendizaje, de la mediación pedagógica y dar paso a la propuesta de actividades que permitirán un mayor aprovechamiento de instalaciones, visitas, entre otras cosas.

La siguiente propuesta pedagógica, aborda los siguientes aspectos:

- El museo, un gran precurrente de la educación formal
- Observaciones y sugerencias pedagógicas a Papalote Museo del niño
  - El museo como una gran casa
  - Atención al visitante
  - Los cuates, principales anfitriones
- Papalote museo del niño y Ambientes de aprendizaje
- Utilización del juego en las diferentes áreas y exhibiciones del museo
  - Propuesta de actividades y juegos al museo para sus diferentes áreas
- Utilización de espacios y tiempos dentro del museo.

#### **4.2 El museo, un gran precurrente de la educación formal**

Hablar de precurrentes dentro de la educación, es hablar de las condiciones previas que se requieren para poder iniciar y desarrollar con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ribes, señala que: “los repertorios de entrada o precurrentes son aquellas conductas específicas que la persona debe mostrar antes de iniciar un programa particular y sin las cuales no es posible desarrollar

las habilidades programadas”<sup>98</sup> y con esto podemos decir que el niño requiere desarrollar una serie de habilidades y competencias antes de enfrentarse a la enseñanza y adquisición de aprendizajes como las matemáticas, la lectura, la escritura, la ciencia, entre otras, incluso el juego puede tomar el papel de precurrente, pero cabe mencionar que el museo en general es un precurrente de la educación formal, desde su plano de institución de educación no formal.

El museo se ve como un precurrente ya que al presentar dentro de sus instalaciones entre otros ejemplos, figuras geométricas básicas con las cuales se forman secuencias, a las que se les llama precurrentes de las matemáticas, porque como se dijo anteriormente permitirán al niño preparar habilidades que necesita para la adquisición de conocimientos más complejos en esta área. Los precurrentes son elementos ordenados, organizados y estructurados de acuerdo a áreas de conocimiento. Papalote museo del niño, es un precurrente, por presentar una gran variedad de estos elementos que, además, se presentan en un ambiente divertido, utilizando el juego y la espontaneidad, aspectos elementales que posibilitan los aprendizajes.

En este caso nosotros los llamamos precurrentes, pero la necesidad educativa de estos precurrentes, se puede explicar desde diferentes perspectivas teóricas. Por ejemplo en la concepción piagetiana del desarrollo se señala que el niño interpreta la información proveniente del entorno construyendo conocimientos que incluyen un proceso de reestructuración y reconstrucción, donde todo conocimiento nuevo se genera a partir de otros previos. Similarmente, el constructivismo plantea que el conocimiento se adquiere de forma específica, que presentan características diferenciadas y que genera un contexto social y culturalmente organizado tal como lo menciona Vigotsky. Y por último, Froebel, señala que existen tres tipos de conocimientos previos, también llamados conductas cognitivas de entrada, las cuales son: conductas cognitivas de entrada generalizables, conductas cognitivas de entrada cuasi generalizables y conductas cognitivas de entrada específicas; según este autor, las conductas de entrada específicas son excelentes predictores

---

<sup>98</sup><http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14003219.pdf>



del aprovechamiento escolar y su efecto no se debe a características innatas y estables de los estudiantes, sino que son habilidades que pueden desarrollar a través de la educación formal y no formal<sup>99</sup>.

Hasta aquí se explicó el carácter de Papalote Museo del Niño como un gran precurrente y a continuación, se presentaran algunas observaciones y sugerencias pedagógicas.

### **4.3 Observaciones y sugerencias pedagógicas a Papalote Museo del niño**

A través de variadas visitas al museo, se presentan las siguientes observaciones, seguidas de algunas sugerencias.

#### **4.3.1 El museo como una gran casa**

Al ingresar a Papalote Museo del Niño, la primera impresión es de alegría, entusiasmo, fluidez y emoción. En todas las instalaciones del museo, es excelente la utilización de colores para cada área, figuras y formas; en general presenta materiales adecuados, como la utilización de antiderrapantes en los pisos.

El museo a su vez cuenta con:

- Espacios abiertos y cerrados
- Áreas verdes
- Baños en lugares estratégicos
- Salidas de emergencia
- Elevador y escaleras para acceder al segundo piso
- Rampas fuera y dentro del museo.

---

<sup>99</sup> Ibídem

- Dos módulos de información, uno a la entrada del museo y otro dentro del museo
- Paquetería
- Estacionamiento
- Restaurante o cafetería
- Tienda de regalos
- Seguridad en todo el museo, personal encargado de vigilar que los niños no salgan del museo sin un adulto
- En el caso de que algún niño llegara a perder a sus papas está el módulo de papas perdidos para localizar a los papas del pequeño.

Con lo anterior podemos ver que los niños dentro del museo deben sentirse como en su casa ya que el servicio que da es muy bueno al igual que sus instalaciones.

Sugerencia:

Una sugerencia que se le haría al museo es que ya que está pensado en y para los niños, en los baños al igual que en el área de comida, debería haber también mobiliario adecuado al tamaño de los niños.

Y en el área de comida pensar en reafirmar aún más lo que se aprende dentro pensando en que vendan comida sana y nutritiva a demás y sobre todo para los niños: fruta, jugos, ensaladas, entre otras cosas nutritivas.

Otra sugerencias, es que la entrada del museo tenga más luz para que las pinturas y fotografías que se tienen en la rampa principal se puedan apreciar mejor.

### **4.3.2 Atención al visitante**

El visitante, al ingresar al museo se puede percatar de que hay una gran facilidad de movimiento, es decir que uno se puede desplazar de un lugar a otro sin mayor dificultad para visitar todas y cada una de las exhibiciones, sin tener que seguir un estricto orden. Las áreas del museo, como ya se había mencionado son cinco, están interrelacionadas, esto permite que familias que llevan a niños de diferentes edades puedan vigilarlos a todos sin que estén tan separadas las exhibiciones de su agrado o elección para cada uno de sus hijos.

### **4.3.3 Los cuates, principales anfitriones**

Así mismo, el trato que los cuates ofrecen al visitante, es amable, invitan a pasar al público a las diferentes exhibiciones y sobre todo hacen que el ambiente dentro del museo sea agradable; el lenguaje que utilizan para la interacción con los niños es el adecuado para su edad. Los llamo como principales anfitriones ya que son la cara del museo, son los que interactúan con los niños y lo más importante son los educadores, los guías, los responsables de transmitir los conocimientos, tratar y trabajar en conjunto con sus capacitadores, su experiencia y formación profesional para que el visitante tenga un aprendizaje significativo.

Sugerencia:

En este caso siendo los cuates tan importantes dentro del museo, mi sugerencia es que se les incentive a ser mejores cada día y a esforzarse más premiando a quienes destaquen como por ejemplo, cada mes con apoyo para su educación como, computadoras, ayuda económica, libros, y/o becas entre otras cosas.

#### 4.4 Papalote Museo del Niño y Ambientes de aprendizaje

Desde mi punto de vista, como pedagoga, quiero mencionar que el museo cuenta con excelentes instalaciones, ambientes de aprendizaje agradables para que el niño, mediante el juego, pueda posiblemente alcanzar aprendizajes significativos. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se define como ambiente al “compendio de valores sociales, naturales y culturales existentes en un lugar y un momento determinados que influye en la vida material y psicológica del hombre”. De acuerdo con esta definición, los ambientes de aprendizaje y el desarrollo o creación de ambientes, se fundamentan según Manuel Moreno Castañeda, en la disposición de todos los elementos que lo propician para producir un modelo basado en solidez y flexibilidad. En general, hay que considerar los aspectos materiales como: arquitectura del lugar y equipamiento; y considerar también los aspectos subjetivos como: la afectividad, la interactividad, la cultura o la intencionalidad<sup>100</sup>.

Sugerencia:

Entonces, puedo decir que, los componentes y aspectos con los que el museo debe contar y considerar como elementos constantes en cualquier área y exhibición del museo y q a través de la mediación pedagógica se revisen son los siguientes:

- Permanencia y mayor frecuencia de la Mediación pedagógica, tiene que ver con la intervención pedagógica, es decir, para hacer propuestas y mejoras a las áreas, exhibiciones, contenidos, con la ayuda y el trabajo conjunto con expertos en cada una de las áreas; la intervención pedagógica contempla la planeación, sin que sea solo eso, ya que la aplicación de tecnología y las

---

<sup>100</sup><http://ambientesdeaprendizaje.wordpress.com/>

técnicas pedagógicas forman parte de dicha intervención. Las posibles interacciones entre los expertos en cada área y de manera directa con los cuates que son los que interaccionan con el visitante, hacen de la labor pedagógica un reto ya que requiere de la combinación de habilidades, destrezas y capacidad de observación pero sobre todo, de planeación. Conocer desde el espacio físico o saberse adaptar a ellos, mediar con los contenidos y los recursos temporales, planear adecuadamente los aspectos en función de la habilidad de conocer a los que se desea enseñar en este caso a los visitantes del museo, es decir tener conocimiento de las características e intereses de los niños de acuerdo a su edad para de esta manera tener propuestas firmes y lo más apegado a la realidad, para de esta manera tener propuestas y planeaciones verdaderamente efectivas.

- Entorno físico, se refiere a las condiciones físicas, ya sea arquitectónicas y de paisaje en donde se pretende que se efectúe el proceso de enseñanza-aprendizaje. En función del propósito de cada área y exhibición del museo, se pensará en los muros, la pintura, las ventanas, la ventilación, la iluminación natural y la artificial, las medidas del espacio y la proximidad entre los visitantes y el cuate, son también factores que deben considerarse además de los recursos visuales y la utilidad de los mismos que haya en el sitio.
- Tiempo, se refiere a los lapsos determinados que se contemplan y mediante los cuales se deberán abarcar los contenidos de la exhibiciones, el tiempo está previamente definido en las planeaciones, por lo cual si ésta es adecuada, se podrá cuidar sin problemas dichos contenidos.
- Material didáctico, para tener un buen y real ambiente de aprendizaje, es importante tener en cuenta la selección cuidadosa del material de trabajo como:

- Que éste sea adecuado según el tema a desarrollar
- Que sean llamativos
- Que sean seguros.
- Que no estén alejados de la comprensión cognitiva del niño

Todo ello es muy importante, porque nos permite hacer del museo, sus áreas y exhibiciones, un lugar agradable para el niño y con esto lograr que nuestros objetivos se cumplan con éxito.

- Otra de las cosas que influyen para la creación de un buen ambiente de Aprendizaje, es la relación entre el cuate y el visitante, debe ser buena, cordial, respetuosa, divertida, ya que así se motiva el niño para jugar y aprender de una mejor manera.

Y en definitiva, pienso que no debe desatenderse la idea de que esto será posible solo gracias al trabajo en conjunto y en congruencia con las expectativas de los visitantes y los objetivos del museo; ya que un buen ambiente de aprendizaje no se dará en el museo como origen, sino que debe participar la institución entera para ayudar a propiciarlo. Y así el aprendizaje mediante el juego, se dará de manera natural y exitosa en un excelente ambiente de aprendizaje.

#### **4.5 Utilización del juego en las diferentes áreas y exhibiciones del museo**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del

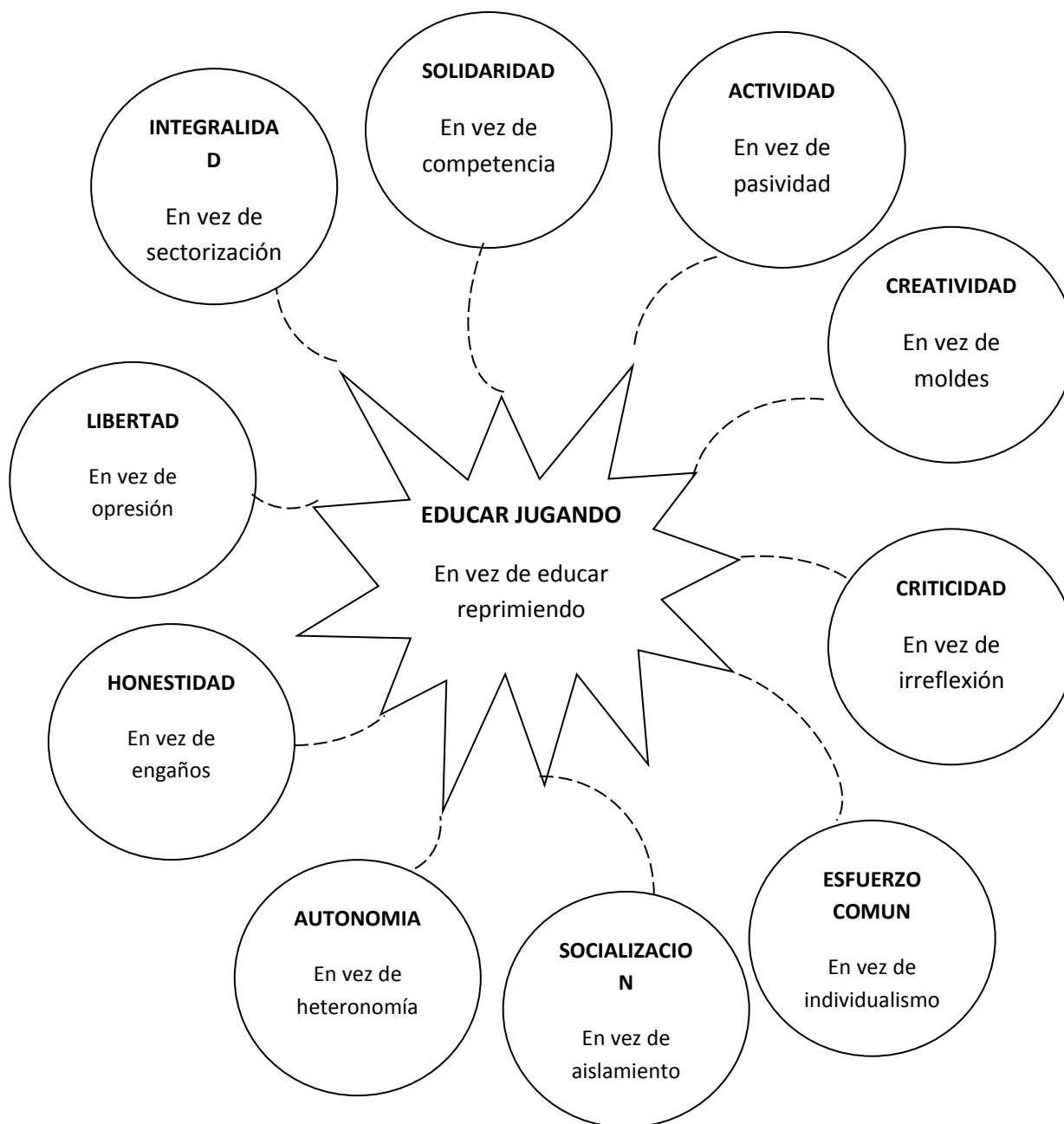
tiempo, del espacio; dan soltura y agilidad al cuerpo<sup>101</sup>. Genera alegría y risa, lo que se relaciona con la producción de endorfinas que potenciaran la memoria y el bienestar en general.

Es por lo anterior, que juego y educación deben ser correlativos, ya que educación implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales. En ese contexto el juego, como medio educativo debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje y gravitan en el cambio de conducta del individuo.

Y de esta manera puedo decir que, siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que podemos valernos los pedagogos para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la educación no formal. Así mismo el juego es por excelencia un agente socializador y puede propiciar la inteligencia social. Y lo siguiente, es una propuesta de la educación mediante el juego:

---

<sup>101</sup> Calero M., (2003), *Educación jugando*, México: Alfaomega, pág. 24



Y con el esquema anterior, podemos darnos cuenta de que el juego integra una serie de elementos cognitivo-afectivos e impacta en todas las facetas del desarrollo de los niños.

El museo deberá utilizar y aprovechar de una mejor manera sus espacios, siendo interactivo y teniendo como medio de aprendizaje el juego, a lo largo del presente



trabajo nos pudimos dar cuenta de que el museo, en efecto, tiene estas características bien claras y definidas, lo único es que se le puede sacar un mayor provecho a las exhibiciones, temas y espacios del museo.

Por esto se hacen las siguientes propuestas:

#### ***4.5.1 Propuesta de actividades y juegos al museo para sus diferentes áreas***

##### ***Área soy - exhibición soy empresario.***

Para el área de soy y tomando en cuenta su exhibición de “soy empresario”, la propuesta consiste en darle una mayor importancia a esta exhibición, que los niños se interesen más en esta parte, guiarlos a ser futuros empresarios, darles ejemplos de empresas que ellos mismos pudieran crear y dirigir y darles mayor opción y algunos ejemplos son, que jueguen a crear empresas de su interés como pueden ser:

- Tienda de modas
- Agencia de autos
- Biblioteca
- Restaurante
- Parque ecológico
- Laboratorio
- Escuela
- Deportivo
- Invernadero
- Recicladora
- Radiodifusora
- Museo

Entre muchos otros, viendo estos como una empresa y haciéndoles hincapié en todo lo necesario para poderlos ver desde ese punto de empresas generadoras de un servicio, pero además de ganancias monetarias. Y se puede ver incluso que este tipo de empresas se pueden relacionar con muchas de las exhibiciones del propio Papalote Museo del Niño.

### **Implementación de actividades en el área soy**

Estas actividades son con la intención de aprovechar mejor las instalaciones de esta área y ampliar lo que se le pretende aprenda el visitante dentro del museo, con el tema de la identidad personal, esto se hará tomando como método de enseñanza-aprendizaje el juego.

De forma esquemática, la lista de habilidades requeridas para el taller de este ámbito pueden ser las siguientes:

- La disponibilidad para recibir, entendida como:
  - Atención prestada a los fenómenos naturales y los contextos humanos.
  - Atención motivada y preferente a las reglas y los valores.
  - aceptación de la iniciativa de los demás, de las necesidades de colaboración o de ayuda.
  
- La disponibilidad para responder, entendida como:
  - Respuesta emocional a la motivación provocada por un contexto.
  - Respeto práctico a las reglas de un juego.
  - Adquisición de actitudes de tolerancia y de respeto a los demás.
  - Atención y tacto en las relaciones con los demás.
  - Deseo o disponibilidad para la integración dentro de un grupo.
  
- La capacidad de tomar la iniciativa, entendida como:
  - Adquisición de acciones espontáneas de apoyo a un amigo, a alguien con dificultades, participación en una iniciativa o solidaridad con un amigo.

- Capacidad de hacer una idea personal de ciertos problemas o elecciones efectuadas por los adultos y el grupo de iguales.
- Deseo personal de asumir un compromiso para llevar a delante.
- Compromiso en aceptar un valor.
- La participación de experiencias, entendida como:
  - Disponibilidad para aceptar la ideas de los demás y partir del punto de vista ajeno.
  - Toma de posiciones personales constructivas a partir de lo afirmado o defendido por los otros.

Juegos propuestos para esta área:

El cuerpo, sus transformaciones y sus diferencias:

Un primer paso hacia la conciencia del yo mismo y del yo corporal; el cuerpo puede estudiarse desde muchos puntos de vista según la edad de los niños y las necesidades específicas de la programación, una dirección de trabajo es la transformación del cuerpo:

- **Avión cargado de**

El cuerpo crece y cambia; hay diferencias entre un cuerpo y otro, pero todos los cuerpos responden fundamentalmente a las mismas funciones. Y podrían mencionar esas funciones jugando “al avión cargado de” y así llegar a entender las mismas funciones que pueden realizar cuerpos diferentes como los de los participantes del taller.

- **Coctel de cuerpos**

Hay diferencias también en los cuerpos, por ejemplo las relacionadas con la pertenencia a un sexo. Entonces en esta parte los niños podrían encontrar diferencias entre su cuerpo y el cuerpo de otros niños, jugando al “coctel de cuerpos”, modificando el tradicional juego de coctel de frutas.

- **Descentralización**

Puede suceder también que haya cuerpos diferentes, porque por alguna razón reaccionen y se comporten de otro modo. Por ejemplo, un niño y una niña minusválidos utilizan el cuerpo parcialmente o de una forma diferente al resto. En este caso, se pide a los niños que realicen una acción de descentralización para tratar de considerar el punto de vista del otro.

- **Juego de debate**

Las habilidades perceptivas, si bien nos demuestran que muchos datos sensoriales son intersubjetivos, también pueden poner de manifiesto la existencia de sensibilidades individuales y la posible coexistencia de muchos puntos de vista. En este caso podríamos mencionar una problemática y mediante un juego de debate los niños podrían comprender y entender que hay diferentes formas de pensar y puntos de vista y que los debemos de aceptar y defender el nuestro cuando sea necesario pero de un buena forma sin que afecte a nuestro compañero, siendo tolerantes y respetuosos con el otro.

### ***Actividades para el área comprendo***

En esta área la propuesta que se la hace al museo es tener un mayor número de talleres para experimentos; al visitar el museo nos pudimos percatar de que atrás de la casa del jardín, una exhibición del área de pertenezco; esta un lugar desocupado en donde podríamos utilizar con talleres y conferencias para esta área, algunos de los talleres pueden ser los siguientes:

## Jugando a hacer ciencia.

- **Como atravesar un globo, sin que se reviente**

- Materiales: un alfiler o palillo con punta y globos
- Procedimiento: inflar los globos, en seguida picar con el alfiler o palillo uno de los globos en la parte media, después otro globo en cualquiera de las dos puntas.
- Se observa: ¿Qué paso?, cuando picas el globo por la mitad se revienta, pero cuando lo picas por los extremos aparentemente no pasa nada, si te acercas, se verá que el aire está escapando suavemente por el agujero que se hizo con el alfiler o palillo.
- Recomendaciones: si el globo está muy inflado, se romperá aunque lo perfores en los extremos y si esta poco inflado puedo no estallar aunque se perfore por la mitad, así que ni poco ni muy inflado.
- Como explicarlo: el aire que se introduce con la boca al inflar el globo, hace que sus paredes se estiren en unos lugares más que en otros. El aire que está dentro del globo está empujando en todas direcciones; mientras más aire tiene el globo, estará sujeto a mayor presión. Cuando se perfora el globo a la mitad, el material esta estiradísimo, cerca de su límite de ruptura, mientras que en los extremos el material todavía es muy fuerte para romperse<sup>102</sup>.

- **El vaso que no tira el agua**

- Materiales: un vaso con agua y un pedazo de papel.
- Introducción: se podría comenzar el taller haciendo a los niños la siguiente pregunta, ¿te has fijado que tu vaso con leche se vacía cuando lo volteas?
- Procedimiento: el cuate o si se desea cada participante deberá tapar el vaso con agua con un pedazo de papel más grande que la boquilla del vaso, procurando que se moje el papel que está en contacto con

---

<sup>102</sup> Alaniz S. y Nieto A., (2007), Experimentos simples para comprender una tierra complicada 1, México: UNAM, pág. 7

el vaso, en seguida se pondrá una mano sobre el papel y la otra sosteniendo el vaso el cual se volteara boca abajo, retirando la mano que sostiene el papel.

- Se observa: ¿Qué paso? El agua no se cae aunque el vaso se encuentre boca abajo, ya sea que esté lleno o medio vacío no se caerá el agua.
- Recomendaciones: puede fallar si entra aire al vaso.
- Como explicarlo: el aire que está cerca de la superficie de la tierra, tiene encima una capa de varios kilómetros de altura a la que conocemos como atmosfera. Mientras más cerca del nivel del mar vivan, más alta es esa capa, esta capa empuja hacia todas direcciones, también hacia arriba, venciendo al peso del agua: es por esto que el aire atrapado en el paso no puede caer.
- Tema a tratar: presión atmosférica<sup>103</sup>.

- **Viaje al centro de la tierra**

- Materiales: un vaso alto, agua, alcohol, aceite, miel, piedra, madera, hielo, plata (o cualquier metal), corcho, plástico.
- Introducción: se podría iniciar el taller haciendo la siguiente mención, “tal vez hayas visto en la televisión que para simular una situación de no gravedad, los astronautas flotan en un avión en caída libre. Los astronautas que necesitan estar más tiempo en esta situación, quizá reparando un módulo espacial, la simulan estando dentro de una alberca. Haremos el siguiente experimento, que ayudara a entender eso.
- Procedimiento: primero se introduce en el vaso lentamente la miel, el agua, el aceite y el alcohol, en ese orden, cuidando que no se mezclen; mete en seguida y con mucho cuidado los materiales sólidos, prueba incluso con otros materiales y juega a adivinar si

---

<sup>103</sup> Ibídem, Pág. 3

flotaran y si en cualquier líquido lo harán. En seguida en un vaso que contenga únicamente agua mete los materiales sólidos.

- Se observa: que algunos materiales se hunden mientras que otros flotan en ciertos líquidos. Si nada más se utiliza agua, se podrá observar también que unos materiales se hunden más rápido que otros.
- Recomendaciones: si los líquidos se mezclan, no se podrá observar cual es más denso, ya que se formara un líquido diferente.
- Como explicarlo: un objeto se hundirá o flotara en un vaso con agua dependiendo de su densidad, es decir, de cuanta materia tenga en un espacio determinado, o dicho de otra manera, de cuanta masa tiene por unidad de volumen. Y para explicar lo de los astronautas, los técnicos simulan la no gravedad haciendo que el modulo espacial y los astronautas con el equipo tengan una densidad igual que la del agua; de esta manera, el efecto de la gravedad será anulado por el soporte del agua.
- Tema a tratar: densidad<sup>104</sup>.

- **Bajo el agua y sin mojarse**

- Materiales: cubeta o un vaso grande con agua, un vaso pequeño y un pedazo de papel.
- Introducción: El aire siempre trata de escapar hacia arriba mientras que el agua fluye hacia abajo.
- Procedimiento: primero se mete el pedazo de papel en el vaso pequeño arrugándolo y apretándolo en el fondo; sumerge el vaso con el papel boca abajo dentro de la cubeta hasta que quede completamente sumergido en el agua, enseguida se saca el vaso del agua.
- Se observa: que el papel sale completamente seco.

---

<sup>104</sup> Alaniz S. y Nieto A., (2008), Experimentos simples para comprender una tierra complicada 3, México: UNAM, pág. 5

- Recomendaciones: si el vaso no entra de manera vertical al agua, el aire podrá salir del vaso y el agua mojará el papel. El vaso se puede voltear fácilmente si no se sujeta firmemente.
- Como explicarlo: El aire que está dentro del vaso, se sumerge en el agua junto con el papel, intenta salir por arriba pero la base del vaso pequeño se lo impide. El aire se comprime contra el fondo del vaso e impide que el agua suba y moje el papel. La presión adentro de un líquido actúa con la misma intensidad en todas direcciones; el aire asciende porque, al ser mucho más ligero que el agua, toma el camino hacia donde el tamaño de la columna de agua es menor, es decir, hacia arriba<sup>105</sup>.

Los experimentos anteriores se pueden hacer como juegos buscando la diversión e interacción del visitante, pero lo más importante el aprendizaje.

### **Actividades para la isla expreso pequeños**

Esta es una propuesta para una isla de pequeños al ser así, no se puede dar una estructura bien definida y mucho menos con tiempos, debe ser espontanea e inducida y dirigida por el cuate el cual tendrá la tarea de que mediante pequeños juegos el niño logre identificar lo siguiente:

- Sonidos, procedencia y quien los ha producido. Para aprovechar lo que hay en la isla podemos hacer uso de los panderos, el tambor, el paraguas en el que cantan los niños, el triángulo, la flauta, incluso los aplausos, entre muchas otras que el cuate pudiera utilizar.
- Y el cuate ayudara al niño a clasificar los sonidos, según la altura, timbre duración, intensidad; jugando con él y utilizando un lenguaje que el niño pueda comprender.

---

<sup>105</sup> Ibídem, pág. 9



## **Actividades para el área soy en la isla de pequeños**

### **Juego dramático-gestual**

En la isla de soy pequeños, al ser para niños de entre 0 y 6 años no puede haber una actividad muy bien definida, esto que propongo debe ser espontaneo del cuate, y debe jugar con los niños a:

- Uso de formas gestuales sencillas. Esto es hacer diferentes caras mencionándole a los niños su significado y comparándolo con algo de la vida cotidiana, por ejemplo, una cara de enojo, de felicidad, de dolor, de sorpresa y así relacionándolo con cosas que puedan ocasionar que el niño haga esas caras.
- Capacidad de sincronizaciones motoras sencillas. En la isla el cuate puede jugar con los niño a gatear, a brincar, a bailar, a estirar piernas y brazos incluso aventar una pelota de espuma, para de esta manera el niño pueda desarrollar su sistema motor.

### **Actividades multimedia para el área comunico.**

Dentro del área comunico se podrían incluir actividades con las siguientes temáticas:

- **Jugando a solucionar problemas de valores**  
Reconocimiento de personajes, situaciones, contextos. En el estudio de televisión al niño se le podrían transmitir algunos videos relacionados con valores morales, para que al final del video el niño pueda reconocer la situación o el problema, los valores que deben resaltar para la solución del problema y las personas o personajes que intervienen en el problema, conflicto o situación a solucionar e incluso ellos mismos proponer una solución, siempre mencionando que es un juego en donde tendrán que desarrollar las actividades arriba mencionadas.

- **Jugando a crear un propio eslogan**

Reconocimiento de mensajes multimedia (los eslóganes, la publicidad), así mismo los niños mediante videos reconocerán lo que son los eslogan y los anuncios publicitarios y ellos tendrán que crear su propio eslogan y anuncio, pero en relación a los valores y dirán en donde lo van a publicar y para que empresa trabajarían.

Las propuestas anteriores son actividades y temas que se pueden incluir en el museo para aprovechar al máximo sus espacios, sin dejar de mencionar que todo se debe llevar y conducir mediante el juego, como hasta ahora el museo bien lo lleva a cabo para de esta forma ayudar a que el niño logre adquirir o reafirmar conocimientos y logre a tener un aprendizaje significativo.

#### **4.6 Utilización de espacios y tiempos dentro del museo.**

Las siguientes estrategias de visita, posibilitan la participación e integración de grupos de niños y niñas de entre 6 y 12 años, inclusive se pueden integrar adultos, papas, profesores y familiares.

Actualmente los espacios museísticos ofrecen a sus visitantes la posibilidad de visitarlos un sin número de veces. Ofrecen una diversidad de actividades como:

- Conferencias
- Talleres
- Platicas
- Campañas educativas
- Campañas publicitarias, entre otras.

Cada vez más, los museos son espacios vivos en donde se recrea la cultura y la educación a través de múltiples actividades que abarcan la educación formal, no formal e informal.

Con lo anterior, y tomando en cuenta que el museo, da como tiempo estimado de visita aproximada cuatro horas, pedagógicamente se recomienda utilizar una estrategia en la visita, para aprovecharlo en su totalidad ya que cuenta con muchas exhibiciones y se divide en cinco amplios y variados temas, además, si tomamos en cuenta las propuestas arriba mencionadas aumentan las posibilidades, exhibiciones y talleres en las que el niño puede jugar.

Es entonces en donde se ha pensado en crear una estrategia pedagógica de aprovechamiento de tiempo y espacio en Papalote Museo del Niño, esto es que mediante un volante, que se le entregará al visitante en la taquilla a la hora de pagar su entrada, se le proporcionaran propuestas libres de posibles visitas planeadas. Es importante considerar que habrá personas que solamente acudan una vez, pero, se pretende propiciar las múltiples visitas. Se presentan enseguida, tres ejemplos de visita, pero cabe señalar que se pueden diversificar aún más:

En su primera visita al Papalote Museo del Niño, conocerá:

- 1.- Sala de biodiversidad: 30min.
- 2.- Todo un chef: 20min.
- 3.- Máquina del tiempo: 20min.
- 4.- Cuadro por cuadro: 30min.
- 5.- Tubulares: 40min.
- 6.- Entinta tus ideas: 30min.
- 7.- Domo digital: 40min.
- 8.- Taller soy empresario: 25min.
- 9.- Los niños y adultos dispondrán de 55 min., que podrán repartir para, ir al baño, visitar la tienda de recuerdos y para comer.

Y esto nos daría un total de 4 horas con 50 minutos.

2ª visita al Papalote Museo del Niño, conocerá:

- 1.- Árbol ramón: 30min.
- 2.- Ciber@verígualo: 20min.
- 3.- ¿Qué pasaría si no pudieras ver?: 30min.
- 4.- Canastas mágicas: 30min.
- 5.- Cama de clavos: 25min.
- 6.- Burbujas: 30min.
- 7.- Taller como atravesar un globo sin que se reviente: 20min.
- 8.- Toca a lo grande: 20min.
- 9.- Los niños y adultos dispondrán de 55 min., que podrán repartir para, ir al baño, visitar la tienda de recuerdos y para comer.

Esto da un total de 4 horas 20 minutos.

3er visita al museo al Papalote Museo del Niño:

- 1.- RRRE \* invéntalo: 30min.
- 2.- El gran estudio: 30min.
- 3.- Pelos de punta: 25min.
- 4.- Haz tu programa: 30min.
- 5.- Pensando y haciendo: 25min.
- 6.- Jardín maya: 30min.
- 7.- Megapantalla: 40min.

8.- Taller jugando a crear un propio eslogan: 25min.

9.- Los niños y adultos dispondrán de 55 min., que podrán repartir para, ir al baño, visitar la tienda de recuerdos y para comer.

Esto da un total de 4 horas 50 minutos.

Nota: si traen pequeñitos menores de 6 años entre una exhibición y otra pueden visitar las islas especiales para estas edades.

#### **4.6.1 Sugerencias para incentivar**

##### **Al visitante consentido**

Esta propuesta consiste en que el museo idee una membresía para el visitante consentido, consiste en vender una credencial personalizada para que el niño pueda visitar el museo las veces que quiera, dándole descuentos del 50% para sus invitados (no menos de cuatro), para mega y domo, para tienda de regalos (10% de descuento después de \$500 pesos de compra) y exhibiciones temporales.

##### **Al mejor estudiante**

Otra propuesta es que el museo premie a los niños con promedio de 9.8, 9.9 y 10, con visitas gratuitas (llevando una constancia autorizada y sellada).

##### **Cumpleaños**

Entrada gratis al cumpleaños, comprobando con acta de nacimiento original.

## CONCLUSIONES

La utilización del juego en la educación no formal, es una enorme veta pedagógica, en la que se pueden potenciar conocimientos previos, experiencias previas, precurrentes y habilidades de la educación formal, derivadas de visitas a museos.

La educación no formal y su desarrollo a través de los museos son una combinación rica, en cuanto a los elementos pedagógicos y ambientes de aprendizaje.

El carácter interactivo de Papalote Museo del Niño y su método lúdico, son los pilares para posibles aprendizajes.

El juego y la educación no formal en conjunto e históricamente, presentan características socioculturales. El ser humano en su infancia, al igual que otros mamíferos, utiliza el juego para; socializar, establecer jerarquías, reproducir formas de relación con el otro y aprender un sinnúmero de tareas y acciones. El ser humano desde la antigüedad ha utilizado el juego para aprender; pero no hay que dejar de mencionar que como todo, los juegos han cambiado, se han transformado y se modifican, influenciados por la época, la sociedad, el género, entre otros. Y es por esto que existe una diversidad enorme de juegos, de los cuales se han hecho diversas clasificaciones.

Hay pocos museos que permiten la interacción y el juego para la transformación de conocimientos, es de resaltar que Papalote Museo del Niño, tiene esta peculiar característica, al ser un museo de cuarta generación, sus visitantes pueden interactuar con todas y cada una de las exhibiciones, siguiendo como método el juego para la adquisición del aprendizaje. Los museos de cuarta generación como Papalote Museo del Niño al ser museo complejos, ha ocasionado el tener que

consultar, participar y trabajar con profesionales de diferentes áreas, especialmente con pedagogos.

La participación de nosotros los pedagogos, en los museos en general y, en especial, en los de cuarta generación es imprescindible para la gestión, creación, diseño, mejoramiento y utilización de métodos y técnicas de aprendizaje lúdicos.

El museo requiere de una participación más profunda y dinámica para el enriquecimiento, mejora y mayor aprovechamiento de sus instalaciones, recursos y contenidos. Es probable que los directivos y sociedad en general, no estén conscientes del carácter precurrente de los museos y es este uno de los aspectos en donde la función e intervención de nosotros los pedagogos es importante y fundamental dentro de estas instituciones de educación no formal, para ayudar y apoyar en la mejora y así contribuir al logro de un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pienso que el Papalote Museo del Niño, deberá desarrollar constantemente las habilidades de los cuates, ya que son los principales anfitriones dentro de este. Y partiendo de la idea de que Papalote Museo del niño no es un museo perfecto, se sugiere la constante reflexión pedagógica y la retroalimentación del público, sobre: costos y servicios, métodos de enseñanza aprendizaje y contenidos educativos.

Para finalizar, en cuanto ambientes de aprendizaje, el Papalote Museo del Niño, se enfrenta a los grandes desafíos de la globalización, ya que ésta propicia cambios y modos drásticos a una acelerada velocidad, para lo cual es importante tener el apoyo de pedagogos para la proposición, adecuación y mejora de ambientes de aprendizaje agradables y exitosos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Animación, servicios educativos y tiempo libre, sl - C.I.F. B-36.968.808 - Inscr. Reg. Mercantil de Pontevedra, Tomo 3178, Folio 100, Inscripción 1ª, Hoja PO-39662
- Alaniz S. y Nieto A., Experimentos simples para comprender una tierra complicada 1, México: UNAM, 2007.
- Alaniz S. y Nieto A., Experimentos simples para comprender una tierra complicada 3, México: UNAM, 2008.
- Axline V. Terapia de juego, México, Editorial Diana. 1979,
- Bleger J. Temas de psicología, Buenos Aires, Nueva visión. 1974
- Borja M. El juego infantil, Barcelona, Oikos-Tau, 1980.
- Borja M. Las ludotecas: instituciones de juegos, Barcelona, Octaedro. 2000
- Bowen J. y Hobson P. Teorías de la educación, México, Limusa. 1991.
- Bruner J. Juego, pensamiento y lenguaje, Madrid, Alianza, 1984.
- Calero M., Educar jugando, México: Alfaomega, 2003.
- ChateauJPsicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz, 1986.
- Corral Manuel, Comunicación y vida, México: edere, 2004.
- Delval J. El desarrollo humano, México, Siglo XXI. 1997.
- Documento Papalote Museo del Niño, 2000.
- Documento Papalote Museo del Niño, 2003.
- Huizinga J. Homo ludens, Madrid, Alba, 1990.
- Ibarra López M., La renovación de Papalote Museo del Niño: una experiencia museológica, tesis para obtener el título de maestra en museos por la universidad Iberoamericana, México, 2006.
- Kotler N. Estrategias y marketing de museos, España, Ariel S.A., 2001.
- Larroyo F., La Ciencia de la Educación. México: Porrúa, 1971.
- Lorenzano César, La estructura psicosocial del arte, México: Siglo XXI, 1982.
- Luzuriaga L. Pedagogía, Buenos Aires, Losada S.A., 1963.



- Makarenko A. Conferencias sobre educación infantil, México: Editores mexicanos.
- Memorias, Papalote Museo del Niño, México, 1991-2007.
- Memorias, Papalote Museo del Niño, México, 1991-2007.
- Monroy A. Historia del deporte. De la prehistoria al renacimiento, Sevilla: Wanceulen, 2007.
- Montero M. La interactividad en la educación a distancia, Buenos Aires: Paidós, 1995.
- Montessori M., El Método de la Pedagogía Científica, Barcelona: Araluce, 1937.
- Murillo M, La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal, Ponencia presentada en el Congreso de Cartagena de Indias, 1996.
- Nassif R., Pedagogía General. Buenos Aires: Kapelusz, 1958.
- Padilla Jorge, Centro interactivo de ciencias, Impacto social, medición. IV taller “ciencia comunicación y Sociedad”, San José, Costa Rica, 2007.
- Papalote Museo del Niño, Manual para capacitación del cuate, 2008.
- Piaget J. La formación del símbolo en el niño, México, Fondo de cultura económica, 1946.
- Sánchez M., Antecedentes, México, Dirección de servicios educativos, Papalote Museo del Niño, 2003.
- Sarramona J., Vázquez G., Colom A. Educación no formal, Barcelona, Ariel S.A., 1998.
- Torres C. y Pareja J., La educación no formal y diferenciada, Madrid, CCS, 2007.
- Trilla B. J. La educación fuera de la escuela, Barcelona, Ariel S.A., 1993.
- Valdivia D, Papalote, México: Landucci, 2000.
- Vigotsky L., La prehistoria del lenguaje escrito, México, Grijalbo, 2001.
- Zapata O., Aprender jugando, Colombia, Pax México, 1995.
- Que son los ambientes de aprendizaje.  
<http://ambientesdeaprendizaje.wordpress.com/>

- Estudio realizado de visita a museos  
<http://docencia.izt.unam.mx/sgpe/files/users/ana/file/MUSEOS%20INF%20II.ppt>
- Definición de comprensión  
<http://learnweb.harvard.edu/andes/tfu/info1b.cfm>
- Definición del ser  
<http://medusa.unimet.edu.ve/educacion/fbhu86/Ser.htm>
- Definición de precurrentes y conocimientos previos  
<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14003219.pdf>
- Historia del juego  
<http://www.gamblingplanet.org/es/el-juego-en-el-renacimiento.php>
- Información de Papalote Museo del Niño  
<http://www.papalote.mx/quienessomos.html>
- Espacios lúdicos  
[http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios\\_ludicos.html](http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/espacios_ludicos.html)
- Inteligencias Múltiples  
<http://www.uam.es/departamentos/medicina/psiquiatria/psicomed/psicologia/inteligencias.htm>
- Clasificación del Juego  
[sepiensa.org.mx/.../irene/clasificacion/clasificacion.html](http://sepiensa.org.mx/.../irene/clasificacion/clasificacion.html)
- Historia del juego  
[www.atenea-nike.com/pagina\\_88.html](http://www.atenea-nike.com/pagina_88.html)
- Tecnología educativa  
[www.centros2.pntic.mec.es](http://www.centros2.pntic.mec.es)
- Historia del juego  
[www.efydep.com.ar/de\\_interes/edad\\_media.doc](http://www.efydep.com.ar/de_interes/edad_media.doc)
- El juego  
[www.eurogambling.org/blog/el-juego-en-la-posmodernidad/](http://www.eurogambling.org/blog/el-juego-en-la-posmodernidad/)
- El derecho de los niños a jugar  
[www.margen.org/ninos/derech4l.html](http://www.margen.org/ninos/derech4l.html)