



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ARAGÓN

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO: “TOCO, JUEGO Y
APRENDO”, UN APOYO A LA ENSEÑANZA BÁSICA
A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN.

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADAS EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

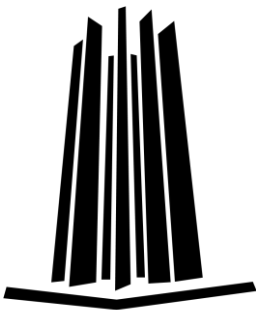
P R E S E N T A N :

MARÍA DE LA LUZ MERCADO VELAZQUILLO

SANDRA NADIA COMPAIRED ARRIAGA

ASESORA: LIC. CELIA CÁNDIDA RODRÍGUEZ ESCOBAR

MÉXICO 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.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....3

CAPÍTULO 1 EL MUSEO Y LA COMUNICACIÓN, UNA RELACIÓN.....9

ESTRECHA

1.1	Vínculo entre museo y comunicación	10
1.2	De lo invisible a lo visible: Escuela de Palo Alto	14
1.3	Teoría de Paul Watzlawick	16
1.4	De los <i>tesauroi</i> a los museos	18
1.5	Surgimiento de los museos en México	23
1.5.1	Tipos de museos	29
1.5.2	Museos para público infantil y juvenil	31

CAPÍTULO 2 PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO: VIDA Y CONTEXTO.....36

2.1	Nacimiento de Papalote	37
2.1.1	Ricardo Legorreta y su creación	43
2.2	Estructura y funcionamiento	46
2.3	Inevitable transformación	49
2.3.1	Comunico	52
2.3.2	Soy	53
2.3.3	Expreso	54
2.3.4	Pertenezco	54
2.3.5	Comprendo	

CAPÍTULO 3 TOCO, JUEGO, APRENDO Y COMUNICO.....	58
3.1 La importancia de saber transmitir	62
3.2 Interacción público-exhibición	63
3.3 Técnicas y modelos pedagógicos utilizados en Papalote Museo del Niño	65
3.4 Estudio y selección de público	71
3.5 Resultados y graficación de encuestas	72
CAPÍTULO 4 COMPRENDO A DONDE PERTENEZCO, EXPRESO LO QUE SOY Y LO COMUNICO.....	89
4.1 Yo comunico, tú comunicas, él comunica, nosotros comunicamos	91
4.2 Axiomas aplicados a Papalote Museo del Niño	92
4.3 Comparación de las temáticas de la SEP y Papalote Museo del Niño	96
CONCLUSIONES.....	118
FUENTES DE CONSULTA.....	122
ANEXOS.....	125

INTRODUCCIÓN

En un principio decidimos por un tema para proyecto de titulación fue difícil, la primera opción fue elegir una idea de la cual tuviéramos un cierto dominio, pero esa pretensión cambió, la elección se hizo con base en un tema de fácil acercamiento, puesto que ambas habíamos realizado nuestro servicio social en el Papalote Museo del Niño y posteriormente surgió la oportunidad de laborar dentro de ese sitio.

El primer camino llevó por el lado de las relaciones públicas; sin embargo encontramos algunas trabas, por lo que establecimos otra idea, demostrar que lugares como el Museo del Niño son medios activos que apoyan a la educación.

Cabe señalar que el tema dio paso a demostrar las deficiencias existentes en el sistema educativo, lo que permitió identificarnos y adentrarnos más a la problemática, por ende decidimos titular al proyecto “Papalote Museo del Niño: ‘Toco, juego y aprendo’, un apoyo a la enseñanza básica a través de la comunicación”.

No debemos de catalogar a los museos como lugares de aprendizaje “estático” o interactivo, igual a la televisión, la radio, la prensa escrita e internet, sino que son medios que informan y comunican sobre la realidad de los pueblos.

Creemos que sitios como Papalote son recintos con dispositivos que permiten que sus visitantes adquieran conocimiento por medio del juego,

todo este procedimiento de aprendizaje se lleva a cabo a través del proceso de la comunicación.

Las exhibiciones y/o exposiciones desempeñan el papel de emisores del conocimiento, cada uno de los componentes de los talleres y las exhibiciones, además de los guías actúan como el canal, y cada uno de los visitantes refiere a los receptores, para que se cumpla el propósito del proceso de la comunicación debe existir una retroalimentación, la manera de poder externarla es mediante el análisis y el cuestionamiento de las ideas, así mismo es la retención de lo aprendido y aplicarlo en la vida diaria.

En México la educación es un tema de gran relevancia debido a que carece de dinamismo y componentes desde el inicio de la enseñanza básica, que es cuando el niño comienza a encaminarse en su formación intelectual, y muchas veces le resulta poco atractivo e insuficiente para poder facilitarle el conocimiento que se le proporciona en las aulas.

Los procesos o técnicas utilizadas en la actualidad en las escuelas primarias, principalmente en las públicas, crean un ambiente monótono que dificulta y empobrece el aprendizaje de los niños, esto provoca falta de interés de su parte y en consecuencia una deficiencia en el aprovechamiento.

En este sentido Papalote Museo del Niño implementa técnicas que proporcionan a su público la posibilidad de captar con mayor facilidad el conocimiento, como el manejo de diferentes tipos de comunicación (verbal,

escrita, visual y artística), que a través del juego lleva a los niños a una mayor comprensión de las diferentes materias.

En el área de guías educativos, tuvimos la experiencia de aplicar dinámicas y tener contacto directo con los niños visitantes. Esta oportunidad permitió reflexionar y difundir la labor educativa que realiza dicha institución; además percibimos que en pocos visitantes se llega a cumplir con el principal propósito: la retención de la enseñanza.

Nuestro principal objetivo es comprender cómo se da el proceso comunicativo a través de Papalote Museo del Niño en el nivel de educación básica y su apertura hacia el conocimiento.

Si bien es cierto que anteriormente se han tocado temáticas en relación con Papalote Museo del Niño, también es seguro que ninguno lo ha enfocado a la educación básica por lo que creemos oportuno ofrecer un estudio que exponga las estrategias pedagógicas que se llevan a cabo y la comunicación interpersonal, para que contribuya a una mejor enseñanza en el niño que visita estos centros culturales y recreativos.

La investigación se apoya en la teoría de Paul Watzlawick —uno de los principales exponentes de la Escuela de Palo Alto— cuyas conjeturas son viables para adaptarlas con base al tipo de estudio que realizaremos sobre el proceso comunicativo entre los guías educativos, las exhibiciones y los niños.

Un punto a seguir derivado de nuestro objetivo general es demostrar que Papalote Museo del Niño cuenta con un modelo de comunicación eficiente, el cual permite que su público capte los mensajes de forma

apropiada, por consiguiente las estrategias educativas de *toco, juego y aprendo* son eficientes para que el niño logre interesarse en el conocimiento.

Una forma de ahondar más en la opinión de los visitantes fue la elaboración de cuestionarios con preguntas concisas que refieren lo aprendido dentro del museo, esto permitió dar sugerencias para conocer carencias que pudiese tener Papalote y saber qué componentes faltan para lograr la efectividad en el proceso comunicativo que conlleve a una obtención de conocimiento.

La investigación parte de una visión de vincular comunicación-museo-educación, las deficiencias en el proceso comunicativo dentro del museo y sobre todo en las aulas. Además la necesidad de aumentar las visitas escolares con fines estrictamente académicos, y utilizar a los museos como una herramienta que puede ampliar la cultura de los individuos.

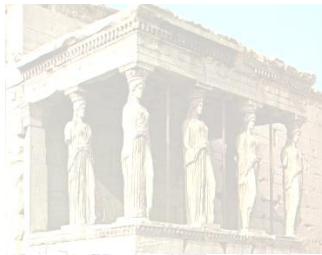
El trabajo consta de cuatro capítulos, en el primer apartado se hace un recorrido por el nacimiento, evolución y clasificación de los museos, la estrecha relación con la comunicación y la educación, mediante teorías que sustentan nuevos modelos comunicativos.

En el capítulo dos es una semblanza de la vida y contexto de Papalote, su estructura y funcionamiento, la transformación inevitable y el desarrollo de las zonas que lo componen.

Para el tercer apartado se plantea la interacción entre el público y las exhibiciones de Papalote, las técnicas y modelos pedagógicos utilizados en el museo, además del estudio de opinión de los visitantes.

Finalmente, el cuarto capítulo se visualiza a los museos como una fuente de trabajo para los egresados de Comunicación, efectuaremos un análisis con respecto a los axiomas de Watzlawick aplicados a Papalote Museo del Niño; de igual forma elaboramos un estudio comparativo entre las temáticas de la Secretaría de Educación Pública con las exhibiciones del museo, para así demostrar la importancia de estos lugares en la educación no formal.

Una de nuestras pretensiones es que los museos sean vistos como formadores de la vocación intelectual, sin embargo constatamos que el objetivo de Papalote no se ha logrado en un cien por ciento, tal vez se deba a que el proceso de comunicación no se lleva a cabo de forma efectiva, sin embargo consideramos establecer al menos los puntos en los que está fallando y renovar una propuesta mediante la opinión de sus visitantes.



**EL MUSEO Y LA
COMUNICACIÓN, UNA
RELACIÓN ESTRECHA**

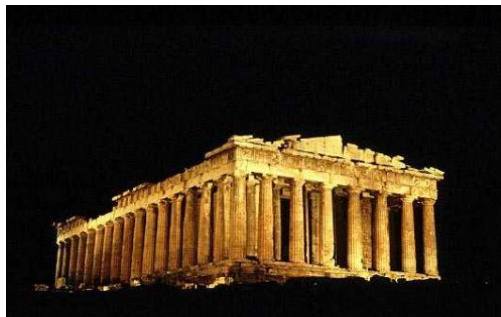


Capítulo 1

EL MUSEO Y LA COMUNICACIÓN, UNA RELACIÓN ESTRECHA

En este primer capítulo haremos un paseo por el tiempo para conocer las diferentes etapas del museo a lo largo de la historia, desde los *tesauroi* en su inicio hasta la institución que hoy conocemos, además de su relación con la comunicación.

El vocablo museo proviene del latín *museum* y del griego *museion*, y significa lugar de las musas; lugar en que se guardan objetos artísticos y colecciones científicas, convenientemente colocados para que sean examinados;¹ en la actualidad el Consejo Internacional de Museos (ICOM)² especifica que es una institución pública o privada, permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo,



Partenón, Grecia, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

¹ María Moliner, "Museo", *Diccionario del uso del español*, tomo 2, Madrid, Editorial Gredos, 1987, p. 480.

² Por sus siglas en inglés ICOM (International Council of Museums), asociación no gubernamental creada en 1945. Es una organización internacional de museos y profesionales, encargada de la conservación, mantenimiento y comunicación del patrimonio cultural del mundo que se constituye como una red mundial de comunicación para los profesionales de museos de todas las disciplinas y especialidades. Actualmente cuenta con cerca de 20,000 miembros en más de 48 países.

abierta al público que adquiere, conserva, investiga, comunica, expone o exhibe, con propósitos de estudio, educación y deleite colecciones de arte, científicas, etc., siempre con un valor cultural.

A lo largo del estudio abordaremos la relación entre el museo y la comunicación, dos conceptos que mantienen un vínculo estrecho. Como sabemos la comunicación es elemento activo e indispensable para que el museo realice cabalmente sus funciones.



Papalote Museo del Niño, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

Otros puntos importantes son el surgimiento de los museos en México y la clasificación actualmente reconocida por la ICOM, así como el proceso comunicativo que va dirigido al público infantil que asiste a Papalote Museo del Niño.

1.1 Vínculo entre museo y comunicación

De acuerdo al sitio Wikipedia, la palabra comunicación proviene del latín *communicare*, y significa poner en común o compartir algo; no obstante este concepto va más allá, podríamos definirlo como un proceso que intenta explicar los diferentes elementos que intervienen dentro del mismo, analiza sus códigos y canales. Es sólo una forma de interacción entre individuos, estableciendo lazos emocionales e ideológicos. Existen diversas formas de comunicación, puede ser oral, escrita, visual y auditiva.

Desde tiempos remotos el ser humano sintió la necesidad de expresar y comunicar, de responder las dudas que llenaban su cabeza y asombraban sus sentidos, y de experimentar con todo cuanto lo rodeaba.

Varios estudiosos decidieron enfocar su conocimiento a explicar qué involucra el proceso de la comunicación. Para esta investigación partiremos de uno de los axiomas de Paul Watzlawick, principal exponente de la Escuela de Palo Alto, quien expone que es *imposible no comunicar*, que todo lo que hacemos implica dar a saber algo. En el proceso comunicativo el emisor, aparte de lo que dice es el cómo quiere ser entendido y que lo entiendan, así como el receptor interpreta el mensaje y cómo el emisor deduce su relación con quien recibe la información; tanto el emisor como el receptor estructuran el flujo de la comunicación de diferente forma e interpretan su propio comportamiento así como el del otro, dependiendo de las marcas de puntuación que establezcan.³



Piezas orientales de la Compañía de Indias, Museo de Arte Colonial de Morelia, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

Por esta necesidad de interacción e interpretación, los individuos han desarrollado diferentes medios o canales, a través de los cuales importan y exportan elementos diversos que conforman y refuerzan ideologías y/o culturas. Uno de esos medios o canales son los museos.

³ Watzlawick, Paul, *Teoría de la comunicación humana: interacción, patologías y paradojas*. p. 19.

La creación de los museos se debió en un principio a la soberbia de gobernantes poderosos, con el único fin de exponer sus riquezas y mostrar su poderío. Posteriormente y gracias a la necesidad de conocer, identificarse e involucrarse más con su cultura, las sociedades fueron abriendo caminos a la instauración de museos que expusieran creatividad e innovación, que transmitieran los fragmentos de historia que conforman países, ciudades, pensamientos e individuos, y fueran sitios abiertos a cualquier persona sin importar la clase social.

Ahora bien, ¿cómo podríamos relacionar a estos dos conceptos? La comunicación a través de la radio, la televisión, la prensa e internet trata de reforzar el conocimiento en diferentes ámbitos ya sea individualmente o en grupo; de igual forma los museos por medio de la exposición y sus objetos tratan de instruir, ampliando un conocimiento, reforzarlo o profundizarlo y provocar curiosidad e interrogantes alrededor de un tema.

La comunicación es un preceptor de las diversas aplicaciones elementales del museo que son la investigación, conservación y transmisión cultural. A partir de estos usos el museo pasa a ser un instrumento de desarrollo social y cultural.

Entre las funciones primordiales del museo se desprenden: la histórica, social, didáctica y de difusión. La primera se refiere a darle forma a todos los sucesos que van conformando hechos, existe una correlación de diferentes aspectos de la vida pasada y presente.

La función social profundiza en las costumbres, objetos y construcciones, que al ser reunidos podamos entender la relación evidente entre ellos. En

lo didáctico la contribución de los museos es ofrecer oportunidades para obtener conocimiento de todo cuanto nos rodea, promover aprendizaje sensorial y perceptivo por medio de actividades o dinámicas.

El aprendizaje directo se lleva a cabo gracias a que el aspecto didáctico dentro de los museos se da en una combinación de eventos, exhibiciones, publicaciones, talleres, lecturas, conciertos, películas, videos, etc.; por su parte la difusión es responsable de proteger y dar a conocer los bienes culturales, ya sean de índole artística, científica, etcétera.

Los museos podrían ser concebidos dentro de las características de un medio de comunicación masiva, así como de la comunicación interpersonal, es decir, que exponen conocimiento a un público, no importa si es un grupo pequeño o un solo individuo, crea o no diferencias y relación entre ellos, ya sea de forma pasiva o activa y en algunas ocasiones se llega a dar una retroalimentación, debido a que es bidireccional.

En el terreno empírico el museo permite llevar el aprendizaje fuera de los espacios tradicionales de enseñanza, aunque el museo no es una instancia de educación formal ni pretende serlo.

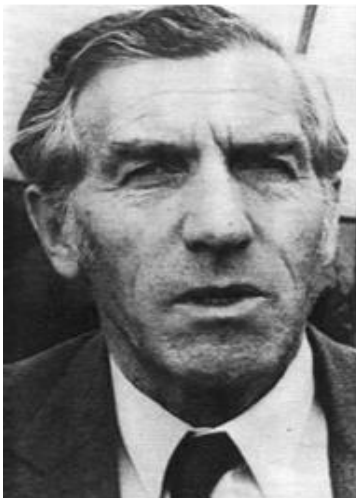
1.2 De lo invisible a lo visible: Escuela de Palo Alto

La Escuela de Palo Alto o también conocida como Escuela Invisible —se le denomina así debido a que en sus inicios no contaba con una sede

física— tiene sus orígenes en Palo Alto, una pequeña ciudad muy cerca del sur de San Francisco.

Sus principales representantes son Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Don D. Jackson, Albert Scheflen, Stuart Sigma y Paul Watzlawick. Estos investigadores provenían básicamente de la antropología, psiquiatría y sociología, formaron lo que se llamó la Universidad Invisible, que en la actualidad podríamos compararla con una Universidad Virtual.

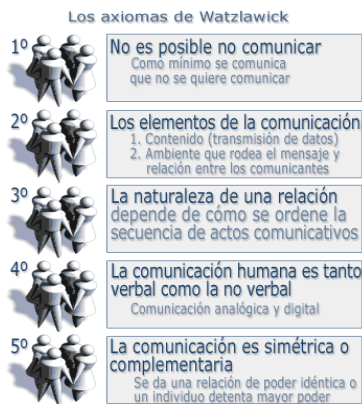
En 1959, el psiquiatra Don Jackson decidió fundar el Mental Research Institute (Instituto de Investigación Mental). Años más tarde se le uniría Paul Watzlawick, ambos comenzaron investigaciones entorno a la esquizofrenia y diversas patologías relacionadas a la comunicación, elaborando una teoría de comunicación interpersonal.



Paul Watzlawick, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

El principal aporte de dicha teoría es que *"el concepto de comunicación incluye todos los procesos a través de los cuales la gente se influye mutuamente"*.⁴ La comunicación fue estudiada como un proceso permanente, un conjunto integrado que no se puede comprender sin el contexto en el que sucede dicho acto comunicativo. Conciben a la comunicación como un proceso social que integra un número elevado de modos de comportamiento, como pueden ser: la palabra, el gesto, la mirada y el espacio individual.

⁴ Watzlawick, Paul, *Teoría de la comunicación humana: interacción, patologías y paradojas*. p. 22.



Los axiomas de Watzlawick, imagen tomada de Google, acceso 11 de febrero de 2011

En la Escuela de Palo Alto no sólo se ocupan de la comunicación en su definición tradicional, es una escuela que centra su mirada en la comunicación humana.

También destaca la relevancia de las paradojas en las ciencias sociales a partir de sus estudios sobre las patologías de la comunicación y particularmente en lo referido al llamado *doble vínculo*, el que puede dar lugar a mensajes contradictorios.

Esta escuela desarrolló otros conceptos como el de *Realidad de Primer Orden*, que se refiere a lo que percibimos de la realidad en la que vivimos y se apoya en sucesos demostrables y repetibles. Y otro que habla de una realidad simbólica, es decir, cada individuo interpreta la realidad a su gusto o conveniencia, llamado *Realidad de Segundo Orden*.⁵ Esto perfectamente relacionable con la experiencia que cada niño tiene desde su vida cotidiana en casa, con su familia, escuela, compañeros y sí se relaciona con su experiencia en el museo y como cada niño capta el mensaje o aprendizaje que el museo desea transmitir.

Para ellos la comunicación es un proceso creativo en el que participan múltiples mensajes: los gestos, las palabras, la mirada, el espacio. Los emisarios de esta escuela parten de tres consideraciones básicas:

- *La esencia de la comunicación reside en procesos de relación e interacción*, es decir, el simple hecho de estar en compañía

⁵ Watzlawick, Paul, *Teoría de la comunicación humana: interacción, patologías y paradojas*. p. 25.

de otra persona la comunicación se lleva a cabo, siendo ésta no necesariamente verbal.

- *Todo comportamiento humano tiene un valor comunicativo, toda acción realizada por una persona es comunicación.*
- *Los trastornos psíquicos reflejan perturbaciones de la comunicación, cualquier tipo de desorden psicológico demuestra una mala o en definitiva nula capacidad de comunicación.*

1.3 Teoría de Paul Watzlawick

Paul Watzlawick, uno de los exponentes más importantes de la Escuela de Palo Alto, destacó en su investigación cinco axiomas básicos en el proceso de la interacción humana⁶ que a continuación exponemos:

- 1) ES IMPOSIBLE NO COMUNICARSE: todo comportamiento o acción es una forma de comunicación.
- 2) TODA COMUNICACIÓN TIENE UN NIVEL DE CONTENIDO Y UN NIVEL DE RELACIÓN, DE TAL MANERA QUE EL ÚLTIMO CLASIFICA AL PRIMERO, Y ES POR TANTO, UNA METACOMUNICACIÓN: esto es, un doble significado, el emisor aparte de lo que dice es el cómo quiere ser entendido y que lo entiendan, así como el receptor entiende el mensaje, y

⁶ Watzlawick, Paul, *Teoría de la comunicación humana: interacción, patologías y paradojas*. pp. 26, 27.

cómo el emisor entiende su relación con quien recibe la información.

3) LA NATURALEZA DE UNA RELACIÓN DEPENDE DE LA PUNTUACIÓN DE LAS SECUENCIAS COMUNICACIONALES ENTRE LAS PERSONAS COMUNICANTES: tanto el emisor como el receptor de la comunicación estructuran el flujo de la comunicación de diferente forma y así interpretan su propio comportamiento y del otro, dependiendo de las marcas de puntuación que establezcan. La comunicación humana no puede ser resuelta en un plano causa-efecto, sino que es un proceso cíclico.

4) LA COMUNICACIÓN HUMANA IMPLICA DOS MODALIDADES: LA DIGITAL Y LA ANALÓGICA: La comunicación no son sólo las palabras (oral), sino también es importante la parte no verbal, es decir, el cómo se dice (gestos, señas, posiciones corporales, actitudes, etc.).

5) LOS INTERCAMBIOS COMUNICACIONALES PUEDEN SER TANTO SIMÉTRICOS COMO COMPLEMENTARIOS: en el caso de los simétricos, la comunicación está basada en intercambios igualitarios (cuando comúnmente se dice que “estamos conectados en el mismo canal”), es decir, hay una igualdad de ideas. Por otra parte, los complementarios son intercambios aditivos, esto es un incremento y mejoramiento de las ideas. El ser humano por naturaleza es social, todo lo que hacemos, decimos, oímos y vemos es comunicación, lo cual implica un

mensaje, por ende un conocimiento y toda reacción se convierte en retroalimentación.

Ante la innegable evidencia constatamos que la comunicación como materia es de suma importancia en cualquier ámbito, profesión o institución y en el caso de los museos lo es también, aunque pudiera pensarse que sólo son otras disciplinas las que tienen cabida en ellos.

Consideramos que por el contenido, propósito y misión de Papalote Museo de Niño los axiomas de Palo Alto son aplicables a esta investigación, sin embargo se utilizarán específicamente los siguientes: 1) Es imposible no comunicarse, 4) La comunicación humana implica dos modalidades: la digital y la analógica y 5) los intercambios comunicacionales pueden ser tanto simétricos como complementarios.

1.4 De los *tesauroi* a los museos

En la antigüedad los hombres rendían tributo a sus dioses ofreciéndoles sus mejores artículos, fue así que comenzó el surgimiento del coleccionismo. El primer antecedente de éste son los llamados *tesauroi*, surgen de un largo andar de la gente por los templos de sus dioses para ser testigos de los tesoros que ahí se resguardaban.

Los *tesauroi* datan del siglo V a.c.⁷ surgen en Grecia como parte de los templos dedicados a custodiar toda una gama de productos votivos, es

⁷Miguel Ángel Fernández, *Historia de los museos de México*, p. 16.

decir, productos que eran o funcionaban como ofrendas para los dioses venerados por sus súbditos y eran ofrecidas por agradecimiento.

Consistían básicamente en estatuas y objetos religiosos provenientes de diversos lugares. Los *tesauroi* son también el primer antecedente del aburguesamiento de este tipo de santuarios ya que no todas las clases sociales tenían acceso a ellos, algunos sólo podían ingresar dando propinas a los vigilantes; sin embargo los habitantes de las ciudades sabían y se daban por enterados de la magnitud y fastuosidad del



Athena, Diosa de la sabiduría y la guerra justa, imagen tomada de Google, acceso 12 de febrero de 2011

tesauroi, para ellos demostraba no sólo la riqueza sino la protección de los dioses, muchos de estos objetos tenían un valor y significado mágico.

Lo anterior da inicio al inventario de objetos y se elabora toda la ficha con los pormenores de la obra, las que actualmente conocemos como cédulas. Luego viene el surgimiento de los *museion*, en honor a las Musas, eran jóvenes diosas de las artes, las ciencias y de la historia, invocadas en Grecia por integrantes de escuelas filosóficas así como de instituciones



Las musas, imagen tomada de Google, acceso de 2 de febrero de 2011

científicas y por centenares de fieles que acudían a buscar el consuelo o a expresar su agradecimiento a estas divinidades, entregándoles ofrendas y presentes fabricados por artesanos y orfebres de todas partes del mundo.

La creación del primer *museion* helénico, según la *Enciclopedia Británica*, data del año 387 a.c y fue fundado por Platón en su célebre Academia que estaba situada en un jardín público al noroeste de Atenas; la cual contaba con diversos altares y templos dedicados especialmente a las musas.

Después se crean las *pinacotecas* (de la palabra latina *pinacothēca* y del griego *πινακοθήκη*),⁸ de las cuales el modelo más antiguo se encuentra en Atenas, en los vestíbulos construidos por Mnesiclés (arquitecto ateniense que construyó los propileos de la Acrópolis de Atenas) en el siglo V a.c, surgen gracias a que los habitantes de esta Acrópolis comenzaron a agrupar las obras más importantes y célebres de sus escuelas de pintura, aunque también podían contener esculturas y música.⁹

En los inicios del Renacimiento (movimiento cultural que surge en Italia en el siglo XIV), el coleccionismo seguirá las mismas pautas que en el periodo gótico (periodo artístico que surge en el norte de Francia y se expande a todo el occidente. Caracterizado por edificar extraordinarias catedrales llenas de luz y desarrollar una importante arquitectura civil).¹⁰



La escuela de Atenas, Rafael Sanzio, imagen tomada de Google, acceso 12 de febrero de

⁸ "Pinacoteca", 27 de julio de 2009, <http://es.wikipedia.org/wiki/Pinacoteca>, acceso 16 de octubre de 2009.

⁹ Miguel Ángel Fernández, *op. cit.*, p. 17.

¹⁰ Más información de "Arte Gótico" en http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_g%C3%B3tico, acceso 15 de febrero de 2010.

Por un lado, el papel de la Iglesia y por otro, el de los burgueses como principales acaparadores del Arte, ambos veían en la producción y recopilación artística un símbolo de su poder, una manera de aproximarse a lo divino, surgiendo así las *reliquias*, que eran tesoros principalmente de carácter religioso, depositados en salas adyacentes a los templos y monasterios poseedores de un gran valor milagroso que se creía conjuraban diversos desastres o calamidades teniendo como intermediario a quien las conservaba.

De tal manera se fue fomentando este tipo de colecciones tanto en el eje religioso como en el burgués, llegando a crear una asociación de ambos conceptos por medio del llamado *relicario*, pieza que será a la vez objeto artístico en sí y albergue de otro objeto religioso digno de ser coleccionado.

Las reliquias lograron tal prestigio que con el transcurso del tiempo los cadáveres de los mártires y santos eran divididos para que los beneficios se multiplicaran en todas sus partes.

Es también, durante la época del Renacimiento que en Europa se crean los *gabinetes*, unas cámaras en las que se exponían las curiosidades y hallazgos procedentes de múltiples exploraciones o instrumentos técnicamente avanzados. Su contenido variaba entre lo bello, lo raro, lo útil y productos exóticos, eran santuarios semiprivados, misteriosos y generalmente costosos.

Surgen ante el ideal de los humanistas de indagar en todos los rincones del saber y crear un ambiente que pueda dar pauta a la comprensión y conocimiento de una identidad propia que se distinga de los demás y lo sitúe en un lugar determinado en el mundo. Para lograrlo era necesario

crear un microcosmos con variados elementos y un laboratorio para practicar la alquimia de lo posible, un espacio dedicado al estudio y a la observación de los reinos del universo.

Lo expuesto arriba son los antecedentes directos del coleccionismo y ante su desaparición en los siglos XVIII y XIX, dan paso a lo que hoy conocemos como Museo. Con el continuo desarrollo del Humanismo aparecen nuevos conceptos en el coleccionismo. Además de la recopilación de obras de arte por un determinado gusto estético del coleccionista, por una funcionalidad religiosa, por una imagen del poder que se ostenta o bien por unos motivos de inversión económica, son razones que a partir de este momento se mantendrán de una manera constante en toda la Edad Moderna.

En esta época podemos empezar a hablar de tres nuevos conceptos: por un lado el coleccionismo como fuente pedagógica de enseñanza, unido a las colecciones aparecerá la figura del estudioso que analiza, investiga e interpreta toda una serie de objetos artísticos generados principalmente a través de los descubrimientos arqueológicos.

Por otra parte, tenemos el coleccionismo *científico* susceptible de ser conservados toda una serie de materiales que pertenecen al mundo de lo natural y que sirven como modelos explicativos de la propia naturaleza, como ejemplo: piedras, plantas, especies animales, etcétera.¹¹

Finalmente, tendríamos un tipo de coleccionismo *mimético* por el que se buscan y realizan copias de obras a imitación de las de la antigüedad

¹¹ Rico Mansard, Luisa Fernanda, *Exhibir para educar: objetos, colecciones y museos de la ciudad de México*, p. 62

dado que el número de coleccionistas aumenta y no así el de las piezas arqueológicas.¹²

Podemos darnos cuenta que la actual concepción que tenemos del museo ya no es igual a la que se tenía en la antigüedad. La diversidad cultural que existe y su patrimonio ha hecho que los museos no sean igual para todos los tipos de manifestaciones culturales que se expone en ellos.

Los museos comienzan a integrarse en el medio que desarrollan su actividad, si no es así se convierten en museos muertos; por eso deben ser considerados como algo dinámico y vivo desde su creación. La diversidad cultural del patrimonio hace que los museos estén insertos en el mundo del ocio y lleguen a un público más amplio. Pero siempre conservando su objetivo primordial de preservar, exponer y divulgar la identidad de un pueblo, región o país que permita a sus integrantes mantener contacto con él, siempre con el objetivo de educar.

1.5 Surgimiento de los museos en México

Desde el México prehispánico, el coleccionismo está presente en nuestra cultura, aunque el significado difiere de los europeos. Se conoce que indígenas anteriores a la Conquista, reunían piezas tanto



Hombres y armas en la Conquista de México, Martin Gómez, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

¹² Rico Mansard, Luisa Fernanda, *Exhibir para educar: objetos, colecciones y museos de la ciudad de México*, p. 63

de índole religioso como de otros rubros, incluso restauraban algunas de ellas.

El arqueólogo Felipe Solís comenta en su libro *Historia de los museos de México*, que los mexicanos anteriores a la llegada de los europeos tenían una concepción distinta del coleccionismo, ya que ellos acopiaban objetos desde un sentido etiológico, es decir, lo hacían simple y sencillamente para buscar respuestas, con las cuales les fuera posible reconstruir su propia historia como pueblo.

Ciertas culturas como la azteca atesoraban la obsesión por defender su legado y acreditarse la herencia de ciudades como Tula y Teotihuacán. Juntaban piezas con el propósito de otorgarse un pasado, claro ejemplo son los objetos de la cultura olmeca hallados en el Templo Mayor.

También en determinadas sociedades existía una ambición por añadirse el pasado de otros al suyo. Cabe señalar la referencia que realiza el arqueólogo Solís con relación en la concepción que tienen los aztecas con respecto a su ciudad, la cual imaginaban como el centro del cosmos.

Tenochtitlán se encontraba ubicada en el centro de una isla, en el punto en el que se unen los cuatro puntos cardinales, incluso sus barrios reproducían las cuatro esquinas de un plano, por lo tanto, para ellos era el sitio por excelencia donde se centraran las civilizaciones, llegando al grado de reproducir tanto objetos como construcciones de otras sociedades prehispánicas.

Con un desconocimiento evidente sobre el coleccionismo en otros continentes, los indígenas de diferentes épocas atesoraban sus códices y

libros de pinturas en recintos llamados *amoxcalli*, mejor conocidos en la época actual como bibliotecas.

A estos sitios se les otorgaba la debida importancia, se les ubicaba en lugares apropiados. Los *amoxcalli* o *amoxpialoyan* significa repositorios de documentales del México antiguo, se les ha descrito como las casas de libros del mundo náhuatl.

Éstas fueron destruidas por cuestiones de incidente o provocados, algunos casos

con un trasfondo político, debido a que gobernantes ordenaron el destroz de antiguos escritos con el fin de elaborar nuevas versiones de su historia. Se podría llegar a especular que la historia que hoy conocemos son adaptaciones de un pasado.

En el coleccionismo sin intención de las sociedades prehispánicas, los libros y códices eran lo más preciado para los anticuarios coloniales. Algunos de ellos como Sigüenza y Góngora, Boturini, Clavijero, León y Gama, entre otros, juntaban tesoros de nuestros antepasados, para intentar descifrar un pasado misterioso.

Recabar información y objetos que respondieran a las incógnitas acerca de las civilizaciones anteriores siempre fue una ocupación para los pueblos y no sólo por el hecho de adjudicarse una identidad como sociedad, sino para realmente vincular su pasado con su presente, por ello los mayas y



Antiguos mexicanos, *Código Catesismo*, imagen tomada de Google, acceso 14 de febrero de 2011

los olmecas también dedicaban gran parte de su tiempo a analizar todo lo que les diera respuestas.

Mercedes de la Garza, historiadora, escritora, investigadora y académica mexicana, especialista en cultura maya y náhuatl, en su obra *La conciencia histórica de los antiguos mayas* describe lo siguiente:

La expresión más elocuente de la herencia de una peculiar conciencia histórica del maya prehispánico, que engendró en sus descendientes el propósito y la fe de mantener la continuidad histórica, por encima de hechos tan definitivos como la implantación de una nueva ideología, está en el *Chilam Balam de Chumayel*, donde el escritor indígena nos muestra la conciencia del devenir y la imposibilidad de eludir el destino cósmico, al lado de una profunda conciencia de la significación de la Conquista y de la pérdida del ser histórico del maya.



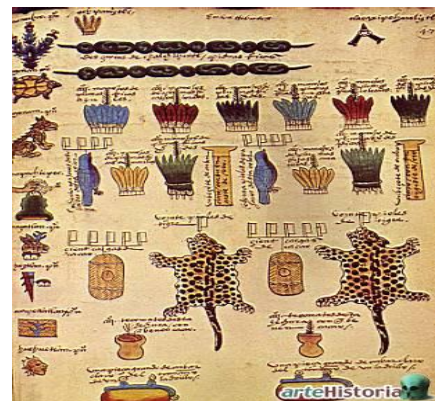
El Tejo o Pedazo de Oro, Museo del Templo Mayor INAH, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

Además, realiza una explicación acerca del famoso *Tesoro de Moctezuma*, “El Tejo o Pedazo de Oro”, producto de la fundición que ordenaron hacer los conquistadores poco antes de abandonar la Recámara del tesoro —*Teocuitatia pialli*— en el palacio de Axayacatl (lugar donde se encuentra actualmente el Nacional Monte de Piedad), es un testimonio único de la existencia del llamado *Tesoro de Moctezuma*. Se trata de un lingote o pieza de oro fundida que conserva la curvatura especial para adaptarse al cuerpo humano, a la altura de la cintura, donde lo escondían los españoles al escapar de Tenochtitlán.

El historiador de la conquista Bernal Díaz del Castillo, narra frecuentemente en sus escritos la majestuosidad de dicho tesoro que contenía oro, joyas y plumas de quetzal, también refiere al descubrimiento de un fabuloso aposento, uno de los soldados observó una pared que parecía puerta y de inmediato se derribó, uno de los primeros en ingresar fue Cortés con varios de sus capitanes. Adentro se encontraron joyas, tejuelos y hermosas piedras.

La pregunta que todos se hacían era ¿por qué los antepasados atesoraban tanto el oro? ¿Cuál era el significado que ellos le daban y si es similar al de los conquistadores? Obviamente no, debido a que los mexicas se consideraban hijos del sol y describían el oro como parte del astro luminoso.

La reunión de estas riquezas por parte de los gobernantes hace suponer que fue concentrada como símbolo de poder de las dinastías, además se otorgaban partes de este patrimonio a los guerreros victoriosos y destacados.



Tributos de Moctezuma y explicación en castellano, *Códice Mendoza*, imagen tomada de Google, acceso 15 de febrero de 2011

Dentro de la maravilla que resultó ser el *Tesoro de Moctezuma*, el hallazgo de jardines

botánicos, zoológicos y acuarios, rebasó la concepción que los europeos tenían de las sociedades prehispánicas. Estos sitios también podrían considerarse como museos, aunque la diferencia es que sus colecciones y ejemplares se encuentran con vida.

En algunos escritos Cortés redacta detalladamente los ejemplares de animales y plantas que ahí se encontraban, además de los pequeños ecosistemas. Incluso refiere los cuidados hacia cada una de las especies y el cómo estaban divididos. Esto da a entender los avances en ciencias como la zoología, la botánica, la herbolaria, la biología, ecología, etc., que tenían los antecesores prehispánicos.

Maravillados por semejantes aportaciones en ciencias y artes, algunos historiadores, como Lorenzo Boturini, quien es uno de los precursores del coleccionismo sistematizado, aportó numerosas piezas y documentos invaluable reunidos en su museo personal, también se le puede atribuir el antecedente de rescate y clasificación de objetos históricos.



Piedra del Sol Azteca, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011

Los acaudalados de la época al observar lo invaluable y majestuoso de los vestigios prehispánicos comenzaron a buscar la forma de exhibirlas no sólo a los burgueses sino al público en general y extranjeros, por ello edificios importantes fueron adaptados como museos.

Si bien ese interés fue satisfecho hasta cierto punto, es hasta el año de 1790, año importante para la museología mexicana, que se desenterraron piezas importantes entre las que se encuentran la *Piedra del Sol* y la

Coatlicue, además de la inauguración del primer museo de historia natural con carácter público.¹³

Evidentemente el progreso hizo que la creación de sitios dedicados a la exhibición se especializara al contenido de las exposiciones, obviamente también las muestras tenían que ser lo suficientemente atractivas para los asistentes, por ello se realizó una clasificación de museos.

1.5.1 Tipos de museos

Para mostrar las diferentes variantes o tipos de museos, en primera instancia mencionaremos la clasificación que hace la ICOM de éstos, ya que por la importancia de la institución es la más reconocida.

La ICOM clasifica a los museos de la siguiente manera:

- ❖ Museos de arte: en estos se pueden englobar a las bellas artes, las artes aplicadas y la arqueología.
- ❖ Museos de historia natural: los cuales incluyen colecciones botánicas, zoológicas, paleontológicas y antropológicas.
- ❖ Museos de etnografía: éstos se encargan del estudio de campo de la cultura de una sociedad en particular.
- ❖ Museos de ciencia: se especializan en las ciencias exactas, como pueden ser química, física y matemáticas.

¹³ Fernández, Miguel Ángel, *Historia de los museos de México*, p. 84



Museo de Antropología e Historia, imagen tomada de Google, acceso 2 de febrero de 2011



El Paraguas (interior del Museo de Antropología), imagen tomada de Google, acceso 15 de febrero de 2011

Además de esta clasificación, existen otras que incluyen una variedad más amplia de categorías, por ejemplo los *parques zoológicos y jardines botánicos* considerados como museos, se desarrollaron como casas y colecciones privadas de animales, mantenidas por nobles egipcios y chinos provenientes del medio oriente. En México el primer zoológico surge en la época prehispánica y pertenecía a Moctezuma, se ubica en lo que ahora es la ciudad de México.

Otra categoría son los *Museos étnicos y comunitarios*, éstos son recintos que muestran las culturas locales, primero a los miembros de la localidad a quien se está representando y segundo a la sociedad en general.

Los *Museos especializados* están dedicados a cualquier tema u objeto; muchos de estos museos adoptan la forma de lo que conocemos como *salones de la fama*, enfocados a un deporte, música, personaje famoso, literatura, etc.

En seguida se encuentran los *Museos generales*, los cuales albergan colecciones relacionadas con diversos campos del conocimiento y la actividad humana, son llamados así por englobar colecciones referidas a

dos o más disciplinas y es aquí donde radica el gran valor de estos museos porque permite la relación de conceptos distintos dando la oportunidad de realizar estudios y comparaciones entre ellos, logrando un aprendizaje más amplio y completo.

En los grandes museos de arte se albergan obras de culturas y civilizaciones diferentes, incluyen las bellas artes, las artes decorativas y las artesanías, denominados *Museos enciclopédicos*.

Por último, en esta clasificación haremos referencia a los llamados *Pequeños museos*, generalmente están situados en comunidades rurales, por su misma naturaleza y ubicación están plantados en prácticas comunitarias tradicionales.

Además de la clasificación que hace la ICOM de los museos, existen otras variantes igualmente importantes que amplían la visión y el abanico de definiciones e intención de un museo. Muchos de ellos no son muy reconocidos por no entrar en las principales clasificaciones, pero aun así son parte importante y podría decirse que indispensable para comprender la historia del museo.

1. 5.2 Museos para público infantil y juvenil

En los últimos 20 años se han creado y crecido los *Museos infantiles y juveniles*, por ejemplo la mayoría de los existentes en Europa y Norteamérica



Museo Eureka de Inglaterra, imagen tomada de Google, acceso 15 de febrero de 2011

El primer registro que se tiene de un museo para niños en Estados Unidos es el Brooklyn Children's Museum fundado en 1899, éste y otros museos posteriores reflejaron los avances en psicología y educación al emplear nuevas formas pedagógicas y lúdicas para favorecer el aprendizaje en los niños y jóvenes. Para ello se han empleado las filosofías de diferentes teóricos del siglo XX como Jean Piaget y María Montessori, estudiosos e iniciadores de modelos educativos basados en el aprendizaje práctico y experimental.



Brooklyn Children's Museum, imagen tomada de Google, acceso 15 de febrero de 2011

Algunos museos han sido cuestionados porque se tiene la idea que son espacios de mero juego, al respecto se ha demostrado que el aprendizaje durante la niñez puede fortalecerse mediante estimulaciones multisensoriales, experiencias táctiles y cinestésicas, como entornos que provoquen curiosidad e imaginación y permitan participar en todas las actividades. Los museos infantiles se han convertido en apoyo primordial en la educación formal.

Pero los avances siguen rezagados en el caso particular de México, pues son contados los recintos dedicados a la niñez, la mayoría de nuestros museos sólo cuentan con talleres o cursos esporádicos.

El Sistema de Información Cultural del Conaculta tiene registrados 1137 museos, distribuidos en los 32 estados de la República Mexicana, de los cuales sólo 16 están registrados y reconocidos por Conaculta¹⁴ dirigidos a los niños y son los siguientes:

- ❖ Papalote Museo del Niño (D.F)
- ❖ La Burbuja Museo del Niño (Sonora)
- ❖ Museo Casa de las Leyendas de Guanajuato (Guanajuato)
- ❖ Museo de Ciencia y Tecnología *El Chapulín* (Coahuila)
- ❖ Museo del Juguete México (D.F)
- ❖ Globo Museo del Niño de Guadalajara (Jalisco)
- ❖ Museo de Historia Natural (D.F)
- ❖ Museo de Pipo (Nuevo León)
- ❖ Museo Interactivo *Colibrí* (San Luis Potosí)
- ❖ Museo Interactivo *La Avispa* (Guerrero)
- ❖ Museo Planeta Azul (D.F)
- ❖ Rehilete Museo del Niño (Hidalgo)
- ❖ Planetario de Hidalgo (Hidalgo)
- ❖ Trompo Mágico Museo Interactivo (Jalisco)

¹⁴“Registros de Museos en México”, s.f., <http://sic.conaculta.gob.mx>, acceso 10 de abril de 2010.

- ❖ Universum Museo de las Ciencias (D.F)
- ❖ El Museo de Ciencia Explora (Guanajuato)



Burbujas (Comprendo), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Poniéndolo en cifras, de acuerdo al número de sitios, sigue el predominio de los museos de tipo antropológico e histórico con el 60 por ciento, seguidos por los museos de arte con cerca de 25 por ciento y los dedicados a la ciencia con un 10 por ciento. En contraste los museos especializados para niños apenas alcanzan el 1 por ciento del total.¹⁵

Como se puede observar este número es insuficiente para un país que cuenta con más de 112 millones de habitantes, por lo que es necesario poner mayor énfasis en fomentar la creación de este tipo de espacios.

En este sentido, Papalote Museo del Niño ha sido uno de los precursores en la fundación de espacios destinados a la niñez en conjunto con Universum. Sólo habría que mencionar que Papalote cuenta con una apertura de público más grande ya que maneja desde preescolar hasta nivel medio superior. Todo lo concerniente a Papalote se detallara en el siguiente capítulo, en el cual se dará un esquema completo de lo que es el Museo del Niño.



Sala de Biodiversidad (Pertenezco), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

¹⁵Asociación Mexicana de Profesionales en Museos, *balance y perspectivas*, noviembre 2006, www.icom-chile.cl/AMPROM_DOCUMENTO_DE_TRABAJO_DEFINITIVO_2006%5B1%5D.doc, acceso 10 de abril de 2010.



PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO: VIDA Y CONTEXTO

Capítulo 2

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO: VIDA Y CONTEXTO

Tocar, jugar y aprender son componentes de suma importancia para el desarrollo y evolución del ser humano. Expertos en materia de medicina y psicología afirman que los seres humanos en etapa de desarrollo en el vientre materno responden a estímulos, incluso diferencian los estados de ánimo y emociones.

A lo largo del desarrollo de los individuos, sus necesidades de aprender, indagar y comprender se vuelven casi vitales. Es verdad que sitios como los colegios cubren la debida trascendencia, al igual que las formas de enseñanza, pero además de ello requieren de sitios o medios como los museos que sirvan de instrumentos para reforzar un conocimiento o experiencia.



Minisuper (Soy), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Es importante infundir el interés por los museos como espacios de recreación y estimulación tanto en los pequeños como en el público en general. Recordemos que los museos transmiten la identidad de los seres humanos y de cada uno de los lugares en los que se encuentra, por pequeño que sea.

Es cierto que la existencia de los museos es de antaño, pero también es verdad que el acercamiento al público infantil ha sido reciente, ya que no tiene mucho que se comenzó a introducir talleres infantiles, como una urgencia de atraerlos a estos lugares.

Su principal herramienta es el juego, la cual le permite desenvolver las actitudes y aptitudes de los individuos hacia la convivencia e interés por la ciencia, la tecnología y las artes. ¡Conocer el surgimiento de Papalote es otra historia!

2.1 Nacimiento de Papalote

Ante la carencia de espacios museísticos dedicados a los niños, es en 1990 que un grupo de empresarios se dio a la tarea de comenzar un proyecto para la construcción de un lugar que contribuyera



Papalote Museo del Niño, imagen tomada de Google, acceso 16 de febrero de 2011

al desarrollo intelectual, emocional e interpersonal de los niños mexicanos.

Para tal propósito se creó el 3 de diciembre del mismo año una asociación civil no lucrativa llamada Museo Interactivo Infantil A.C., la cual está regida por un patronato presidido por el licenciado Carlos Autrey Maza.

Tras largos y grandes esfuerzos es en noviembre de 1993 cuando se inaugura Papalote Museo del Niño, cuyo nombre resalta nuestras raíces indígenas ya que viene del náhuatl *papalotl* que significa *mariposa* y se convierte así en el primer museo interactivo en México dedicado a los niños.



Logotipo Papalote Museo del Niño, imagen tomada de Google, 16 de febrero de 2011

Generalmente para que los museos puedan conservar las piezas que contienen no permiten que los visitantes tengan contacto directo con ellas, pero Papalote fiel a su misión:

Ofrecer a los niños y a 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.

Recibe a los visitantes con el lema *“Prohibido no tocar”* dando a los niños la oportunidad de interactuar al cien por ciento con las exhibiciones que el museo les ofrece, permitiendo un aprendizaje más amplio para el niño.

Papalote tiene y tuvo desde sus inicios una visión a gran escala, la cual gracias a los esfuerzos conjuntos de todas las personas que laboran en él se ha logrado cumplir a cabalidad, esta visión es:

- ❖ *Ser líderes a nivel internacional en la creación de ambientes innovadores de convivencia y comunicación para los niños y las familias*
- ❖ *Mantener y duplicar a 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, de las zonas rurales alejadas de las grandes ciudades, de los niños de la calle*
- ❖ *Operar con una total autosuficiencia económica*
- ❖ *Tener a los mejores elementos colaborando con nosotros, ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar su creatividad y talento*
- ❖ *Contar con un fondo para la creación e innovación de programas, exhibición y productos que respondan a las necesidades de los visitantes*

Al respecto, Papalote se encuentra actualmente entre los mejores museos del mundo, específicamente entre los casi 600 museos de ciencia y destaca en gran medida por su número de visitantes, ya que cerca de 1 millón de personas son recibidas en el museo al año.



Inauguración de Papalote Móvil en Nezahualcóyotl, imagen tomada de Google, acceso 16 de febrero de 2011

Papalote siempre ha logrado desarrollar sus principales proyectos gracias a los diferentes donantes con los que cuenta, que van desde empresas privadas hasta instituciones públicas que se han mostrado afines con la labor que el museo ha desarrollado con y para la niñez mexicana.

Uno de estos proyectos es *Papalote Móvil*, el cual fue creado en 1996 viendo la necesidad que había y sigue habiendo en los diferentes estados de la República Mexicana de museos para niños.



Papalote Móvil en Yucatán, imagen tomada de Google, acceso 16 de febrero de 2011

Surge bajo un concepto de museo itinerante que permita llegar a más niños y no sólo a los que viven en el Distrito Federal, ofreciéndoles una parte de Papalote. Ha tenido sedes como Toluca, Oaxaca, Mérida, Tuxtla Gutiérrez, Ciudad Netzahualcóyotl, Monterrey, Chihuahua, Torreón, Monclova y ha llegado incluso al extranjero visitando a la niñez Guatemalteca.

En octubre de 1999 se inaugura en Ciudad Victoria Tamaulipas, posteriormente recorrería otras ciudades de este estado como Nuevo Laredo, Matamoros y Tampico.

Con respecto a la parte económica, Papalote cuenta con una autosuficiencia monetaria gracias a diversas acciones emprendidas por las autoridades del museo, por ejemplo la renta de las instalaciones para eventos especiales, privados, empresariales, culturales, etc., así mismo la obtención de recursos por la concesión de espacios destinados a alimentos, cuenta con una tienda de suvenires, la venta de exhibiciones, además de aportar asesorías a otros museos. Otro ingreso y quizá el más importante son las entradas por medio de la venta directa en taquillas.

Con estas acciones Papalote adquiere el capital suficiente para cubrir en su totalidad los gastos de operación, aunque también percibe ingresos de sus donantes que sirven para obras de ampliación de las instalaciones, la creación de nuevas exhibiciones y lo más importante poder mantener el Programa de Patrocinios a escuelas públicas que se lleva a cabo desde 1993, en el cual se convoca a diferentes empresas que puedan solventar la visita gratuita de niños de escasos recursos.

Finalmente, hablaremos de la filosofía del museo, ésta engloba todos los puntos clave para un trabajo en equipo y así llegar a un bien común no sólo para quienes integran Papalote sino para los niños a quienes van encaminados todos estos esfuerzos.

- ❖ *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 nuestros visitantes*
- ❖ *Salvaguardar la seguridad de los visitantes y del personal*
- ❖ *Vinculación de los contenidos con problemáticas que enfrenta el país*
- ❖ *Atención especial y permanente a los niños con circunstancias especiales*

Podemos observar lo importante que es para Papalote la comunicación, ya que mediante el efectivo desarrollo de ésta se logra un eficaz desarrollo del trabajo, en primer plano entre sus colaboradores y por consecuencia en una satisfacción y logro de los objetivos del museo ya que es constante el contacto con el público, sus necesidades, opiniones y desacuerdos para así atenderlas y mejorarlas según se requiera para que el museo pueda tener un crecimiento constante y contar con la preferencia de los visitantes.

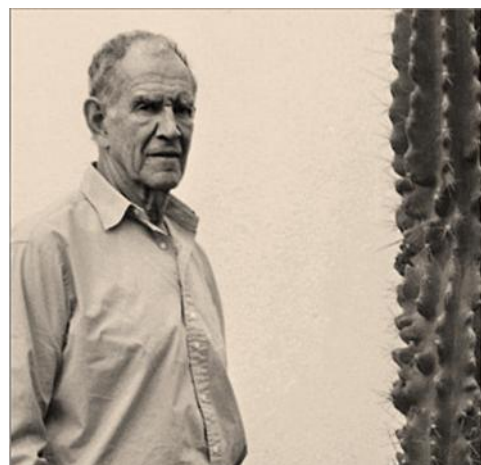
Igualmente se ha preocupado por incluir y brindar atención a niños de circunstancias especiales, dicho por ellos mismos en uno de los puntos de su filosofía, llámense niños de escasos recursos, de capacidades diferentes o en alguna otra posición que pueda ubicarlos fuera de un estándar de población con recursos para visitarlo, esto en un afán de mostrar que el museo está hecho para todo tipo de personas y aún más importante enseñar a los niños regulares a interactuar con todo tipo de personas sin hacer distinciones.

Desde siempre, Papalote ha procurado mantener una estrecha relación entre sus miembros y colaboradores, así como también de éstos con el público, permitiendo una interacción y comprensión entre ambos y más aún los hace partícipes de lo que acontece a su alrededor involucrándolos a través del arma más poderosa que tiene el museo, el juego.

2.1.1 Ricardo Legorreta y su creación

Después de la parte teórica de planeación del museo, inició la parte práctica del proyecto, el definir el lugar en el que se iba a construir y a quién se le iba a encomendar esta tarea.

Por su gran experiencia se le confió la planeación, construcción y supervisión del museo al arquitecto Ricardo Legorreta



Ricardo Legorreta, www.legorretalegorreta.com, acceso 16 de febrero de 2011

Vilchis quien es reconocido nacional e internacionalmente por sus múltiples

obras. Legorreta nace en la Ciudad de México el 7 de mayo de 1931, egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México obtiene el título de arquitecto en el año de 1953 y para el año 1960 crea su propia compañía.¹⁶

Entre sus creaciones más importantes podemos encontrar el Tribunal Superior de Justicia del D.F., la Secretaría de Relaciones Exteriores, el Corporativo Televisa Santa Fe, el Hotel Camino Real de México, las Oficinas del Banco Nacional de México, la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Nuevo León y tuvo a su cargo la restauración del Zoológico de Chapultepec y del Colegio de San Idelfonso y por supuesto Papalote Museo del Niño.

Pero también ha realizado proyectos en el extranjero y ha llegado a otros continentes entre los que podemos mencionar, Tech Museo en California E.U., el Centro de Artes Visuales en la Universidad de Santa Fe en Nuevo México E.U., el Museo Fort Worth en Texas. En Europa realizó el Museo Zandra Rhodes en Londres y el Hotel Sheraton Abandoibarra en Bilbao España y mención especial merece la realización del Pabellón de México en la Expo Hannover en el 2000, estas creaciones entre las más reconocidas.

Fue entre 1990 y 1991 que se planeó la construcción del edificio que albergaría a Papalote. El terreno para construirlo fue donado por autoridades del D.F., era una propiedad que anteriormente albergó una fábrica de vidrio ubicada en la segunda sección de Chapultepec; resultaba

¹⁶“Ricardo Legorreta”, 15 de diciembre de 2007, http://www.soloarquitectura.com/arquitectos/ricardo_legorreta.html, acceso 04 de junio de 2010.

un lugar ideal ya que ha sido un punto de reunión y tradición para las familias mexicanas y para el turismo extranjero.



Planeacion de construccion del Museo del Niño, imagen tomada de Google, acceso 16 de febrero de 2011

Se colocó la primera piedra el 10 de diciembre de 1991 e inicia formalmente la construcción a principios de 1992,¹⁷ el museo cuenta con 12,972 m² de construcción de los cuales 10,186 m² están destinados a las exhibiciones permanentes, el área reservada para las exposiciones temporales ocupa 659 m², por su parte el espacio asignado para la Megapantalla IMAX es de 1,357 m² esta sala tiene una capacidad para 323 personas, finalmente cuenta con una zona de alimentos y una tienda de souvenirs que disponen de 748 metros cuadrados.¹⁸

Con el afán de atraer la atención de los niños y hacerlo llamativo se pretendía que el museo estuviera hecho de formas y colores que estimularan al niño. La geometría básica consta de una esfera y formas triangulares para lo cual se utilizaron azulejos de cerámica como una manera de resaltar una antigua tradición mexicana y los murales en las paredes del museo fueron realizados por los propios niños.¹⁹ Se decidió conservar la chimenea que era utilizada en la fábrica de vidrio la cual se ha convertido en un elemento distintivo del museo.

¹⁷ *Papalote Museo del Niño*, Edición Especial, México, 2000, p. 89.

¹⁸ *Idem*.

¹⁹ "Ricardo Legorreta", 15 de diciembre de 2007, http://www.legorretalegorreta.com/lego_new/proyectos_detalle.php?id=49, acceso 08 de junio de 2010.

La construcción concluyó en octubre de 1993 y en seguida se comenzaron los trabajos museográficos, es decir, toda la planeación de las exhibiciones y las diferentes técnicas que se utilizarían para que éstas funcionaran y lograran su cometido.

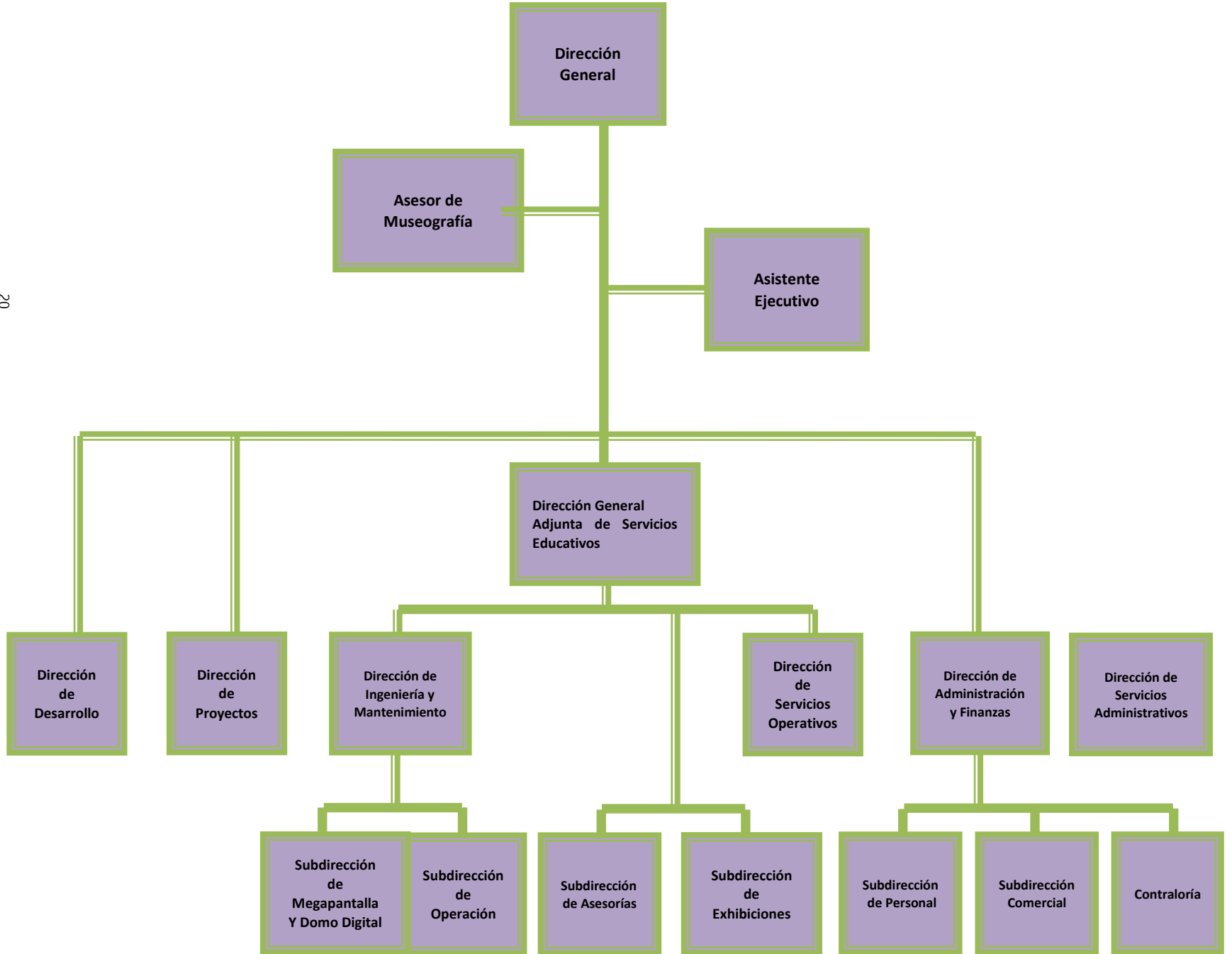
Actualmente, Papalote cuenta con más de 300 exhibiciones permanentes, todas ellas interactivas, de las cuales se dará cuenta a detalle en apartados siguientes.

Es así como nace el más importante museo dedicado a los niños en México y en Latinoamérica.

2.2 Estructura y funcionamiento

Creemos importante mostrar a detalle las áreas que conforman a Papalote, esto con el fin de proporcionar un panorama más completo de su organización, que pudiera servir como referencia para conocer profundamente la base sobre la que se sustenta. A continuación se muestra el organigrama actualizado de Papalote y una descripción de las áreas relevantes de acuerdo a nuestra investigación.

Papalote mantiene especial atención en el proceso de selección de su personal, esto porque se requiere de personas que pertenezcan o se dediquen a un público sumamente demandante y especial como son los niños.



Como se muestra en el organigrama proporcionado por Papalote, el museo cuenta con una Dirección General Adjunta de Programas Educativos, la cual está encargada de analizar y evaluar las propuestas para la inclusión de nuevas exhibiciones o talleres, una vez aprobados son llevados a cabo por la Subdirección de Exhibiciones, quien se encarga de darle vida a estos proyectos, pues plasma en infinidad de materiales los mensajes que se pretende que el público reciba, y una vez creadas se dedican a mantenerlas y renovarlas tanto en contenido como físicamente.

Otra área que se deriva de la anterior, es la Dirección de servicios Operativos, tiene como función supervisar al personal designado para el contacto con el público, a esta área pertenecen los denominados *cuates* que tienen la encomienda de recibir y transmitir al visitante los conceptos y funciones de cada una de las exhibiciones del museo, empezando de este modo con el aprendizaje que se desea transmitir al niño. Son previamente seleccionados mediante una especie de filtros que permiten a los capacitadores reclutar al personal idóneo en las diferentes temáticas, por eso es que se solicitan a jóvenes de diversas carreras universitarias.

Atención al visitante son el personal capacitado para dar acceso al público, tanto al museo como a la Megapantalla y Domo Digital, también parte importante del área es resolver problemas, inquietudes y quejas que el público tuviera a lo largo de su visita. Éstas son las áreas que tienen trato directo con los visitantes, como puede notarse es parte esencial pues sin estas personas el museo sería uno más, ya que no se llevaría a

²⁰ Organigrama proporcionado por el área de Personal de Papalote Museo del Niño.

cabo uno de principales fundamentos como lo es la interacción y por lo tanto la comunicación sería atropellada.

2.3 Inevitable transformación

Renovarse o morir, una frase muy cierta; Papalote Museo del Niño vio la luz en el año 1993, en el marco de los museos interactivos llamados de *Tercera Generación*, es decir, aquellos que contribuyen a la educación no formal.

En entrevista realizada en el año de 1988 por el diario Reforma a Marínela Servitje de Lerdo de Tejada, directora general de este proyecto, afirmó *“En Papalote somos partidarios del principio de la innovación temprana, que consiste en buscar la renovación cuando empiezan a aparecer los primeros signos de obsolescencia. Porque si a los museos se les abandona por décadas su rescate después es mucho más difícil.”*

A su corta vida el Museo del Niño logró ser un parteaguas en la recreación interactiva de los niños. Sin embargo se debía de estar a la vanguardia conforme a los avances, especialmente de la ciencia y la tecnología, lo cual le exigía renovarse para hallar una mayor y mejor vinculación con la vida cotidiana de sus visitantes.

No obstante, los museos del mundo comenzaban a ingresar al concepto denominado de Cuarta Generación, esto significa que son espacios que estimulan la participación colectiva, sus exhibiciones se ubican en contextos de aprendizaje, además de que los visitantes son parte activa y generadora, interactúan y fortalecen sus conocimientos y experiencias en lo individual y en lo familiar, y su principal elemento es el juego.

El pionero dentro de esta clase de museos fue el New Metrópolis de Holanda, en el año de 1997.

Para iniciar con esta inevitable transformación era esencial conocer las experiencias de otras instituciones de la misma naturaleza en el mundo, con el cuidado de no copiar, desarrollar un modelo propio y original, siempre considerando las características que definen nuestra cultura.

Con el fin de modernizar, en 1997 Papalote inicia un exhaustivo proceso de análisis y reflexión para enfrentar su inclusión en los museos de cuarta generación. A nivel interno se realizan evaluaciones para conocer sus virtudes y defectos; al exterior se establecen nexos con instituciones y personalidades que tuvieron que ver con la evolución de otros museos.

Algunos de los que colaboraron en esta metamorfosis son Joost Douma, Emlyn Koster y John Falk. Douma señaló que, *“Papalote puede convertirse en un agente de cambio que incremente la participación del público en la sociedad, que propicie la discusión y el debate con exposiciones que estén más cerca de su piel”*.²¹ Por su parte Emlyn Koster plantea *“Los museos tienen una importante responsabilidad social. Su dinámica es cambiante. Reflejan el cambio constante de la ciencia y la tecnología. Por eso deben de presentar experiencias de aprendizaje relevantes para mejorar la calidad de vida y apoyo de la educación de niños y jóvenes”*.²² Con relación al aprendizaje, Falk afirma *“Está comprobado que la gente aprende de los*

²¹ *Renovación: El gran reto de los museos*, Compendio elaborado por Papalote, México, 2001, p. 6.

²² *Idem*

museos y aprende mucho”.²³ Identifica tres contextos de aprendizaje: *el contexto personal, el físico y el socio cultural*.

Detalla que el *contexto personal*, es el conocimiento y las experiencias que trae consigo toda persona para lograr una condición de aprendizaje; cada individuo tiene experiencias únicas. En lo *sociocultural*, menciona que somos seres sociales y nuestro aprendizaje es influenciado por quienes están a nuestro alrededor, en los museos aprendemos de los demás. Finalmente, en el contexto *físico* indica que los museos son valiosos espacios de aprendizaje, ya que el hombre no sólo puede aprender en las escuelas o laboratorios.

Todo se tomó en cuenta para comenzar el camino hacia una nueva etapa. La planeación sería sustentada en la investigación, reflexión, supervisión y control de todos los procesos de renovación y los movimientos debían ser fríamente calculados para reducir poco a poco exhibiciones que no llamaban en gran medida la atención de los visitantes para crear en su lugar plataformas de experiencias colectivas a modo de escenarios, para que los visitantes experimenten realidades actuales o futuras de la vida cotidiana.

Evidentemente en toda transformación hay elementos que se salvaguardan por su gran valía, prueba de ello son algunas exhibiciones que continúan desde el nacimiento de Papalote, y los *cuates*.

²³ *Renovación: El gran reto de los museos*, Compendio elaborado por Papalote, México, 2001, p. 7.

Las zonas con las que inicio este gran proyecto fueron: Comunicaciones, Cuerpo Humano, Nuestro Mundo, Expresiones y Con-Ciencia, hoy día las conocemos como: Comunico, Soy, Pertenezco, Expreso y Comprendo.

2.3.1 Comunico

“Soy un contador de historias y puedo usar diferentes medios para comunicarme con los otros”

El 4 de diciembre de 2002 se inauguró Comunico. La Dirección de Exhibiciones desarrolló esta zona basada en un guión temático, definió objetivos y la experiencia que la exhibición debe dejar en los niños.

Las exhibiciones fueron asesoradas por empresas especialistas en comunicación y telecomunicación.



Haz tu Programa (Comunico), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

El contenido de la zona manifiesta que el hombre tiene una necesidad innata de contar historias. Para satisfacerla y usando su inteligencia ha desarrollado diferentes medios cada vez más complejos con mayor alcance y posibilidades que están a su servicio.

El hombre y sus historias son la parte más importante del proceso de comunicación y para contarlas ha inventado muchos recursos que le permiten satisfacer esa necesidad.

Las exhibiciones de Comunico permiten a los niños conocer las comunicaciones vía satélite, contar sus propias historias o editar un periódico, hacer un programa de radio o televisión, saber cómo funciona la fibra óptica, acceder a juegos virtuales y conocer los idiomas del mundo, además del lenguaje braille.

2.3.2 Soy

“Soy una persona con capacidades, facultades y potencialidades. Soy un ser con una dimensión física, psicológica, espiritual y social. Soy parte de la naturaleza. Puedo conocerme a mí mismo y puedo convivir con los demás para ser mejor persona”.



Isla de Comunico (Soy), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Fue la segunda zona en renovación, su inauguración fue el 17 de diciembre de 2002, después de dos años de investigar, proponer contenidos, desarrollar y visualizar un tema particularmente complejo como lo es ser humano.

En esta área los visitantes conocerán todas las dimensiones de su ser, las capacidades que hay que desarrollar y atender, que puede comprender, realizar y aprender, además de observar y reflexionar, estar con él mismo y con los demás o simplemente jugar.

Las exhibiciones de Soy combinan multimedia, videos, juegos interactivos y espacios de recreación grupal. Es un espacio donde aprenden a

conocerse mejor, a valorarse en todas sus capacidades, a fomentar su autoestima, el respeto por ellos mismos y por los demás, obviamente apoyados en la diversión.

2.3.3 Expreso

“Puedo expresar mis sentimientos de diferentes formas. Puedo pintar, hacer esculturas, puedo hacer música, puedo escribir, puedo bailar y puedo construir”.

Expreso es una zona para que los niños jueguen, se comuniquen, aprendan, se expresen y vivan experiencias a través de las artes, ya sea la música, la danza, el teatro, la arquitectura, la literatura, el cine o la fotografía.



El Gran Estudio (Expreso), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Su principal exhibición es *El Gran Estudio*, un sitio donde los niños se adentran a las maravillas de las bellas artes, las actividades son programadas semanalmente donde se desarrollan diferentes técnicas de pintura, escultura, teatro, literatura, etc. Con el fin de mostrar a los niños que el arte puede ser divertido y emocionante; además les permite fusionar las artes con la tecnología.

2.3.4 Pertenezco

“Pertenezco a muchos mundos – en la tierra y en el espacio – y soy responsable de cuidarlos. Esos mundos han existido antes que yo y estarán más tiempo”

En Pertenezco los niños entienden a los diferentes mundos a los que corresponde, conocen sus diferentes niveles, desde lo más pequeño, que es lo que tiene próximo a su entorno hasta el macrocosmos.



Sala de Biodiversidad (Pertenezco), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Dentro de esta zona podemos encontrar “pasatiempos” que atrapan a los visitantes e incitan a que se interesen por la cultura y biodiversidad de nuestro país.

Las principales atracciones de Pertenezco son la Sala de Biodiversidad, que explica todo los ecosistemas y qué tipo de vida encontramos en cada uno. El jardín maya retrata la cultura mexicana mediante trajes típicos y réplicas de viviendas de nuestros antepasados de los diferentes estados de la república.

Así mismo los adentra al mundo de la arqueología, convirtiéndolos en expertos exploradores, mostrándoles algunas costumbres y ritos de los mexicanos antiguos.

2.3.5 Comprendo

“Las ciencias están basadas en hechos y son exactas.
Yo puedo contemplarlas y comprenderlas”.

Dentro de esta zona podemos encontrar exhibiciones dedicadas a las ciencias, tiene como propósito lograr que los visitantes se interesen por las ciencias exactas demostrando que pueden ser divertidas y que están presentes en nuestra vida cotidiana. Una de las exhibiciones más significativas de la zona es *El Laboratorio Pfizer*, especializado en la química.



Laboratori Pfizer (Comprendo), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Después de este paseo por las cinco zonas del museo, se puede constatar que es muy rico en cuanto a temáticas y contenidos, puede enseñarle a un niño desde hacer un juguete mexicano hasta las diferentes corrientes artísticas que existen; desde jugar lotería hasta cómo se hace un programa de televisión; enseñarles el plato del buen comer hasta preparar enjuague bucal.

Es un aprendizaje muy nutrido que tiene la finalidad de ser un complemento de lo que los niños ven en las aulas y si a esto le agregamos la convivencia que se da entre familias, este aprendizaje es basto y enriquecedor.

The background features a large, light blue watermark logo. It depicts a stylized butterfly with its wings spread, positioned above a circular emblem. The emblem contains a silhouette of a child's head and shoulders. The text "PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO" is written in a circular path around the emblem.

**TOCO, JUEGO, APRENDO Y
COMUNICO**

Capítulo 3

TOCO, JUEGO, APRENDO Y COMUNICO

En el desarrollo de los seres humanos es importante la experimentación, en especial la de los sentidos, como resultado se obtiene un aprendizaje que posteriormente va a evolucionar en la educación o simplemente en la relación con otros individuos. En ese vínculo entre los individuos y el aprendizaje entra el proceso de la comunicación, a pesar de que a la comunicación se le relaciona con los medios masivos, este proceso se encuentra en casi todos los aspectos de la vida diaria de los seres vivos.

Nacer, crecer, desarrollar y morir es la esencia de la vida, para que puedan llevarse a cabo se requiere del aprendizaje y el conocimiento. Las instituciones educativas son parte medular, para ello, es que los museos comienzan a aparecer como herramientas para reforzar dicho conocimiento. Lo que observamos es



Tras tras la vitrina lo encontrarás (Pertenezco), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

más que eso, pueden propiciar un aprendizaje, un interés en diferentes rubros, como identificar a una nación con su historia, mostrar los aspectos culturales propios y ajenos, o simplemente comunicar.

En capítulos anteriores avalamos la definición del ICOM sobre los museos a lo largo de su historia. Estos son un espacio de comunicación, en ocasiones permanente, con un proyecto educativo dirigido a una determinada sociedad, cuyo objetivo es el de comunicar, informar, educar y formar. Para hacer efectiva esta premisa, el lenguaje en los museos debe ser dinámico, que conecten con los visitantes tanto de forma colectiva como individual, que muestre visiones nuevas de las culturas del pasado, las actuales y proyectar un futuro factible.



Museo de Arte Antigo de Lisboa (Ejemplo de Museo de Primera Generación), imagen tomada de Google, acceso 23 de febrero de 2011

Museo y educación son conceptos que van ligados estrechamente, por ello cabe reparar en la definición de educación. En primer lugar viene a la mente la definición básica que se ha construido, la educación formal es aquella que se imparte en un aula bajo un sistema educativo reglamentado. En psicología, además de manejar a la educación formal, también indaga en la educación no formal, es aquella en la que va implícito un aprendizaje por medio de un profesor y un espacio educativo. Ésta también podría confundirse con la educación informal, en la cual se obtiene un conocimiento por medio de elementos en un espacio educativo sin intermediarios. Y al no existir un factor que codifique lo aprendido, es el propio visitante, ya sea niño o adulto, quien funge como tal, es de ahí que exista una necesidad de lograr una

interacción atractiva, divertida, con el espacio educativo, como es el caso de un museo.



Museo del Ferrocarril de Asturias (Ejemplo de Museo de Segunda Generación), imagen tomada de Google, acceso 23 de febrero de 2011.

A pesar de que la mayoría de los individuos que visitan un museo no tienen el mismo contexto sociocultural y económico, de igual forma pueden generar un interés por el conocimiento, ambos adquieren en lo posible un aprendizaje de acuerdo a sus necesidades.

Estos intereses manifestados en los individuos permiten que Papalote se disponga a formar un Museo de la Cuarta Generación, el cual involucre al usuario con las exhibiciones.

A lo largo de la historia de los museos, su evolución ha sido constante y paralela a la historia del ser humano, por ello se han clasificado a través de generaciones. La primera, habla de los museos con colecciones, son aquellos en donde se manejan vitrinas que conservan y exponen materiales de ciencia y arte del pasado.



Paláís de la Découverte Paris (Museo de Cuarta Generación), imagen tomada de Google, acceso 23 de febrero de 2011

Los museos encargados de la tecnología son los llamados de Segunda Generación, el origen de éstos se remonta al siglo XVIII, su propósito fue

el de conservar y exponer las herramientas que se producían para las revoluciones tecnológicas.

Museos interactivos son la Tercera Generación, nacen en el siglo XIX en un marco de exigencia por el derecho a la educación, el primogénito de esta clasificación fue el Palái de la Découverte, en París, en el año de 1937.



Parque temático Disney World en Florida (Estados Unidos), imagen tomada de Google, acceso 23 de febrero de 2011

La Cuarta Generación, debe su inicio a la unión de dos fenómenos sociales: las exposiciones universales y los parques de atracciones. Este tipo de propiedades nacen a principios del siglo XX, sin embargo, y debido a conflictos bélicos vieron su declive, no fue sino Walt Disney quien formuló un nuevo concepto, el parque temático.

Dentro de estos sitios se ofrecía la diversión, la información y la reflexión a los visitantes. El concepto y función de estos parques se ha modificado, puesto que la mayoría se iban por el lado de la diversión y dejaban por otro a la educación no formal, su real concepción.

Evidentemente Museo del Niño trata de retomar este concepto, sin olvidar esa labor principal: educar por medio del juego.

En los próximos años se avizora el nacimiento de los museos de la Quinta Generación o museos virtuales. De acuerdo con la evolución de la tecnología, los museos echarán mano de ella para crear exhibiciones acorde a sus visitantes.

3.1 La importancia de saber transmitir

Todo lo anterior no causaría efecto alguno en el niño si no hay una adecuada comunicación. Ahora sabemos que para que esto suceda, no basta con que las personas recorran una sala en silencio, sin poder acercarse a los objetos expuestos y leyendo largas cédulas que al final no logran su objetivo, para un niño resulta tedioso y generalmente es información que no retienen.

Debe tenerse en cuenta aspectos como el saber utilizar las palabras y tonos adecuados para que cada persona, dependiendo de sus características pueda asimilar y comprender la información y se convierta así en un aprendizaje significativo.

Al respecto el Comité de Educación y Acción Cultural de la ICOM, define y dice que la educación en los museos, “es la acción que, por medio de la adquisición de conocimientos y la formación de la sensibilidad, ayuda al enriquecimiento del visitante, con las exhibiciones a que tenga una exploración sensorial e intelectual, pero como en todo los juegos hay reglas, éstas son lo suficientemente atractivas que permiten al niño interesarse en la actividad, aplicar su imaginación, creatividad y desarrollo intelectual, esto los conecta con objetos del mundo real y de su vida cotidiana, otorgándoles experiencias significativas, para ellos el mundo es algo interesante donde adquieren conocimientos mediante una experiencia directa y de manipulación sobre los objetos”.

Es indispensable que exista un respeto hacia el niño y sus capacidades, es decir, darle la confianza para que pueda sentirse competente y ponga en práctica sus habilidades para explorar y aprender por sus propios medios.

Todos estos elementos son indispensables y deben emplearse para que exista una comunicación completa y efectiva, en consecuencia se logre la premisa de cualquier museo que es el transmitir y dejar en el niño un aprendizaje perdurable.

3.2 Interacción público-exhibición

Parte importante y principal de un museo es la exhibición y/o exposición, puesto que a través de ella el público realiza un análisis del mensaje. Todo museo utiliza herramientas comunicativas que tienen como objetivo primordial sostener el mensaje que se proyecta.

Un proceso comunicativo ejerce el papel de conjunto de mensajes, los cuales son transmitidos por medio de las exposiciones, salas especializadas, exhibiciones, juegos, entre otras formas de expresión.



Arenero (Soy), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

Los museos deben de contar con un espacio físico que demuestre a los visitantes lo que pueden o no realizar dentro del mismo.

Dicha interacción entre los visitantes con el espacio y las exhibiciones o exposiciones adquiere una gran relevancia, de ello depende que la estructura de los mensajes transmitidos sea entendida e interpretada por los receptores.

Así como el espacio físico es importante, lo son también las exposiciones debido a que su función primordial es la de difundir el mensaje. Para que eso suceda deben conjugarse distintas acciones como la



Isla de Expreso (Soy), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

elección del contenido conceptual de la exposición o exhibición, el guión, la elección de los objetos y texturas para su asociación, la elaboración de información que la complemente y para finalizar el diseño en espacio y su montaje.

El resultado es un conjunto significativo y legible que pueda ser entendido por sí mismo. Producto de la estrecha relación entre comunicación y museos, estos últimos echan mano del lenguaje visual (lenguaje con objetos), visual-icónico (imágenes-ilustraciones), lingüístico (textos), paralingüístico (señalización de textos y paneles) y el auditivo (audiciones). La unión de los lenguajes da como resultado el aprendizaje del mensaje global.

La exhibición es el apoyo de la comunicación en los museos. Es verdad que para estas instituciones encaminadas hacia el aprendizaje cumplir su objetivo es fundamental. De nada sirve la amplia infraestructura, la gran inversión en las instalaciones y los avances tecnológicos, si el proceso comunicativo, es decir, el envío de los mensajes no es satisfactorio. El objetivo de la comunicación es el de informar, compartir algo, producir un efecto en otro u otros.

A través de la retroalimentación podemos observar y centralizar las respuestas del receptor de manera que no permanezca pasivo, que su punto de vista se tome en cuenta. Obviamente de la calidad de la comunicación y el medio utilizado depende que dicha retroalimentación se logre. La forma en que los museos se pueden percatar de ello son las páginas web de los mismos museos o los foros, el libro de visitas y por supuesto la interacción del público en las actividades de las exhibiciones.

3.3 Técnicas y modelos pedagógicos utilizados en Papalote Museo del Niño

Papalote cuenta con capacitadores dedicados a cada una de las zonas que lo conforman (Soy, Comunico, Pertenezco, Comprendo y Expreso), su método pedagógico está sustentado en la didáctica de Montessori y Piaget; así mismo aplican la Teoría de las Inteligencias Múltiples, creada por Howard Gardner, quien define la inteligencia como “la capacidad de

resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”.²⁴

Con este modelo la inteligencia no es considerada como algo único que agrupa diferentes capacidades específicas, sino más bien como un conjunto de inteligencias distintas e independientes.



Inteligencias Múltiples, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

Gardner dice que la brillantez académica no lo es todo, puesto que a la hora de desenvolverse en la vida diaria no basta con tener un buen registro académico, puede haber personas de gran capacidad intelectual pero incapaces de hacer cosas como elegir buenas compañías. Es decir, considera a la inteligencia como una destreza que se puede desarrollar y no como antiguamente se creía que simplemente se nacía inteligente o no, ya que decían que la educación no era capaz de cambiar este hecho.

Son ocho las inteligencias múltiples que maneja Gardner, las cuales se observan y desarrollan mas no se miden. Parte del hecho de que todos los seres humanos contamos con capacidades similares, pero que nuestras habilidades para desarrollarlas son mejores para algunas cosas que para otras.

²⁴ “Inteligencias Múltiples”, http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples, acceso 14 de agosto de 2010.

- ❖ Inteligencia verbal-lingüística: ésta es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva tanto de manera oral como escrita.

Se refiere al tratamiento, comprensión, uso y comunicación de la información para convertirla en conocimiento. Ésta es una habilidad que nos diferencia de los animales, podemos expresar claramente todo lo que pensamos, sentimos, creemos y opinamos.



Inteligencia verbal-lingüística, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

- ❖ Inteligencia interpersonal: es la sensibilidad a expresiones faciales, buen tono y volumen de voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder.

Se refiere básicamente a la habilidad que un individuo tiene para relacionarse y formar parte de un núcleo de personas y desempeñar diferentes roles en él, teniendo la capacidad de resolver conflictos.



Inteligencia interpersonal, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

- ❖ Inteligencia intrapersonal: es la percepción de nosotros mismos, de organizar y dirigir nuestra propia vida mediante la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima.



Inteligencia intrapersonal, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

Es la inteligencia que permite conocer los aspectos internos de una persona, es el acceso a nuestra vida emocional, para tener nuestros sentimientos, pensamientos, habilidades y debilidades claras y así poder orientar nuestra conducta y en consecuencia responder a cada situación que se nos

presenta. Esto permite conocernos más a fondo a nosotros mismos.

- ❖ Inteligencia lógico-matemática: es la capacidad de utilizar los números de manera efectiva y tener un razonamiento adecuado.

Esta habilidad que tienen las personas de resolver problemas matemáticos, tiene la capacidad de dominar conceptos como cantidad, tiempo, causa y efecto. Manejan eficazmente cálculos y estadísticas y sus interpretaciones respectivas mediante gráficas.



Inteligencia lógico-matemática, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

De igual manera son capaces de resolver problemas de la vida diaria, formulando hipótesis, creando ejemplos y argumentos sólidos.

- ❖ Inteligencia cinestesia-corporal: es la capacidad de usar todo nuestro cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos.



Inteligencia cinestesia-corporal,
imagen tomada de Google, acceso
02 de marzo de 2011

Se basa en unir la mente y el cuerpo para lograr un desempeño físico perfecto. Las personas que poseen esta inteligencia aprenden mejor por medio del contacto directo con los objetos, personas o situaciones. Y es capaz de recordar con mayor facilidad cosas que él haya hecho, cosas que haya escuchado o visto. Tiene gran facilidad para desempeñar actividades que requieran de motricidad.

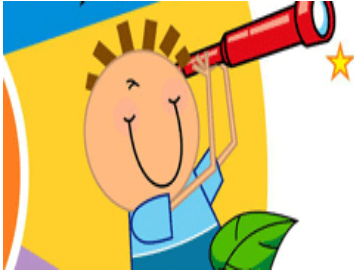
- ❖ Inteligencia visual-espacial: es la capacidad de percibir imágenes internas y externas, recrearlas, transformarlas o modificarlas. Es el poder producir o decodificar información gráfica.

Estas personas aprenden mejor mediante la observación, para ellos es más útil un mapa, una gráfica, un dibujo o esquema que un largo discurso acerca de un tema. Esta habilidad se les puede adjudicar a ingenieros, cirujanos, arquitectos y artistas.



Inteligencia visual-espacial,
imagen tomada de Google,
acceso 02 de marzo de 2011

- ❖ Inteligencia naturalista: son habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. Es el gusto por el ambiente y la naturaleza en general.



Inteligencia naturalista, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

Esta habilidad que tienen las personas para diferenciar especies u objetos de distintas clases, tiene la especial afinidad con la obtención y comparación de datos, percibir y clasificar diferentes fenómenos y formular hipótesis con gran facilidad, es decir, son sumamente observadores y gustan de la investigación.

- ❖ **Inteligencia musical:** es la capacidad de percibir, transformar y expresar las diferentes formas y expresiones musicales. Es la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.²⁵

Gardner afirma que esta inteligencia se presenta desde que somos muy pequeños, incluso sus características se presentan antes que las de las otras inteligencias. Ésta es la capacidad de entender y aprender todos los componentes de la música, incluyendo su habilidad para cantar y tocar algún instrumento musical.



Inteligencia musical, imagen tomada de Google, acceso 02 de marzo de 2011

²⁵ Cf. Ana Cardoso, *Manual de capacitación del Papalote Museo del Niño*, s.f. y apuntes de la presentación en power point.

Todas estas inteligencias conforman las variantes de comunicación que el museo posee y proyecta a sus visitantes, y pretende crear en el público una conciencia, un conocimiento y reconocimiento de sí mismos, como las habilidades que cada uno pueda tener en los diferentes ámbitos de nuestro mundo, para ello Papalote ofrece una amplia gama de temáticas.

3.4 Estudio y selección de público

Elegimos la realización de encuestas para conocer la opinión más precisa sobre las necesidades e inquietudes del público que visita Papalote Museo del Niño.

Para poder comprobar nuestra hipótesis, se aplicaron 150 encuestas en las instalaciones de Papalote, las cuales se dividieron en tres categorías: alumnos (50), profesores (50) y padres de familia (50) de escuelas públicas que seleccionamos al azar. Con el objetivo de conocer su opinión acerca de lo que el museo les ofrece en cuanto a aprendizaje de acuerdo al nivel educativo básico.

El lapso en que se aplicaron estas encuestas fue de tres semanas (noviembre y diciembre de 2010). Cada encuesta consta de 8 preguntas para los profesores y padres de familia, y de 10 preguntas para los alumnos; las cuales se dividieron en dos secciones, la primera asignada a los datos personales



Ponte en onda (Comunico), Papalote Museo del Niño, 29 de enero de 2011, Foto: MMV

y la segunda a su opinión y sugerencias de lo aprendido, además de lo que el museo necesite incluir para lograr su cometido.

Consideramos que fue la mejor manera de recabar datos y lograr una retroalimentación para así poder dar un panorama de lo que el público observa y recibe, además de lo que en su opinión le falta al museo.

3.5 Resultado y graficación de encuestas

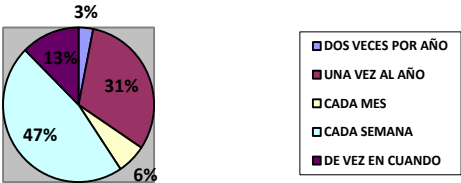
En la primer pregunta dirigida a los alumnos un 98 por ciento posee un gusto por los museos, mientras que el 2 por ciento mencionó que no.



El 67 por ciento de los alumnos conocía a Papalote Museo del Niño, el 25 por ciento por visitas escolares al museo de Antropología, un 4 por ciento al de Electricidad de igual forma por visitas escolares, y con un dos por ciento respectivo al de Historia Natural y Bellas Artes.

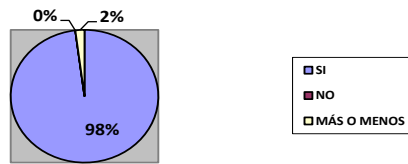
Además, 47 por ciento de los niños realiza visitas a museos cada semana, el 31 por ciento lo hace cada año por curiosidad, el 13 por ciento de vez en cuando para realizar trabajos escolares optativos, el 6 por ciento hace visitas cada mes, mientras el 3 por ciento efectúa visitas dos veces al año.

¿CON QUÉ FRECUENCIA VISITAS MUSEOS?



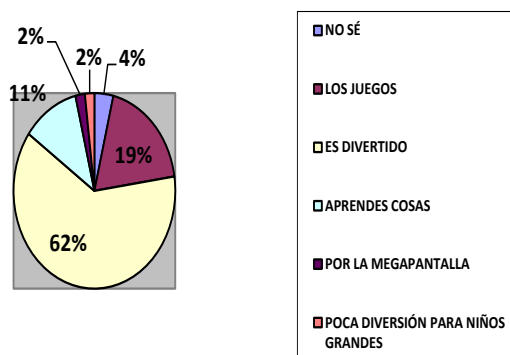
De acuerdo con los niños encuestados el 98 por ciento va con gusto a Papalote, mientras que un 2 por ciento dijo que no contaba con exhibiciones para adultos.

¿TE GUSTÓ PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO?



Es divertido ir a Papalote (62 por ciento), el 19 por ciento se le atribuye a los juegos, el 11 por ciento al aprendizaje a través de los juegos, el 4 por ciento no sabía explicar sus razones, el 2 por ciento a la Megapantalla, sin embargo un 2 por ciento difirió debido a que cree que no cuenta con juegos para personas adultas.

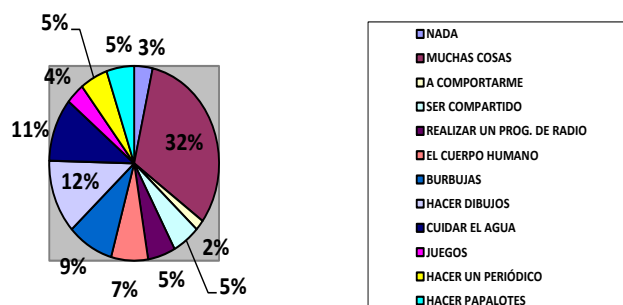
¿POR QUÉ?



También se les preguntó que habían aprendido, el 31 por ciento comentó que muchas cosas, el 12 por ciento dijo que hacer dibujos, el 11 por ciento todo lo relacionado al agua, el 9 por ciento todo sobre las

burbujas, el 7 por ciento conoció más sobre el cuerpo humano, y el 30 por ciento sobrante se dividió en diversas enseñanzas.

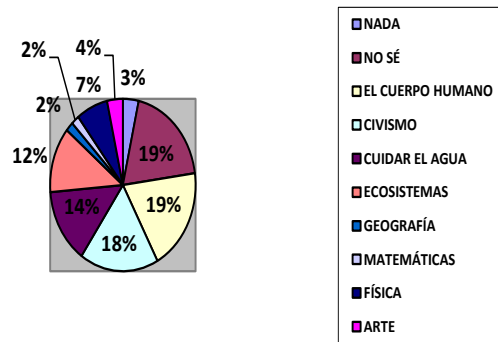
¿QUÉ APRENDISTE EN EL MUSEO?



Respecto a lo aprendido en el museo y en la escuela, el 90 por ciento afirmó que si existen temas que hayan sido explicados en la escuela y que se encuentren ejemplificados en el museo, y sólo el 10 por ciento comentó que no.

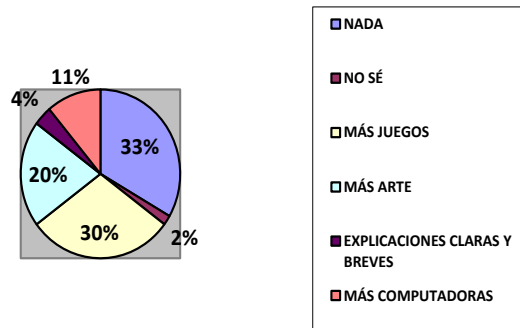
Se les solicitó que dieran algunos ejemplos: el 19 por ciento dijo que todo lo relacionado con el cuerpo humano, un 18 por ciento manifestó que no sabría explicarlo, otro 18 por ciento señaló cosas relacionadas con civismo, el 14 por ciento a cómo cuidar el agua, el 12 por ciento sobre los ecosistemas, y un 7 por ciento sobre física, con el 4 por ciento y en relación con la pregunta anterior dijeron que nada, otro 4 por ciento dijo haber aprendido sobre arte, con el 2 por ciento, restante, mencionaron que aprendieron de matemáticas y geografía.

PROPORCIONA ALGUNOS EJEMPLOS



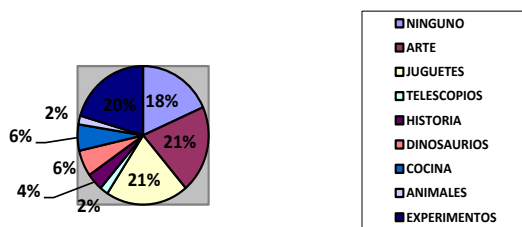
Se les pidió que hicieran algunas sugerencias, el 33 por ciento expresó que el museo se encontraba en perfectas condiciones, un 30 por ciento demandó más juegos, otro 20 por ciento sugirió más arte, el 11 por ciento invitó a que se colocaran más computadoras, un 4 por ciento propuso explicaciones claras adecuadas tanto para niños como para adultos, mientras que el 2 por ciento no supo explicar.

¿QUÉ SUGERIRÍAS PARA MEJORAR LAS EXHIBICIONES?



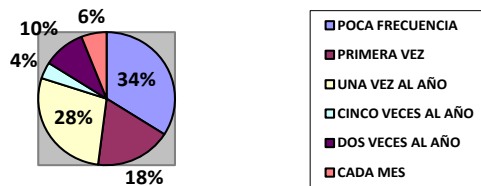
A los alumnos se les invitó a proponer exhibiciones o talleres, y arrojó los siguientes resultados: un empate con 22 por ciento entre desarrollar áreas con juegos de arte y talleres con experimentos, el 17 por ciento una zona con juguetes, un 19 por ciento se encontraba satisfecho con las áreas; talleres de cocina y exhibición de dinosaurios cuentan con un 6 por ciento, historia con un 4 por ciento y, por último, animales y telescopios con un 2 por ciento cada uno.

¿QUÉ TALLER O EXHIBICIÓN TE GUSTARÍA QUE TUVIERA EL MUSEO?



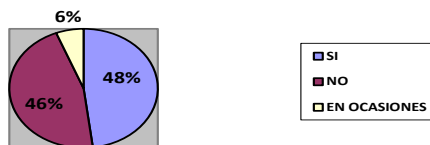
Parte fundamental en el desarrollo escolar de los niños son los padres de familia, por ello también se les realizó una pequeña encuesta para conocer su punto de vista. La pregunta inicial fue conocer la frecuencia con la que se realizaban visitas a los museos, el 34 por ciento contestó que muy poca, el 28 por ciento cada año, 18 por ciento dijo ser su primera vez, mientras que el 20 por ciento dividido en varias opciones visita museos a menudo.

¿CON QUÉ FRECUENCIA SE REALIZAN VISITAS A MUSEOS EN LA ESCUELA DE SU HIJO?



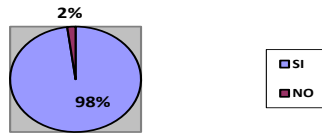
Cuestionamos a los padres de familia si la escuela les pide opinión para visitar museos, a lo que contestaron: el 48 por ciento que sí, el 46 por ciento no y el 6 por ciento en ocasiones.

¿LA ESCUELA CONSULTA O PIDE OPINIÓN A LOS PADRES DE FAMILIA SOBRE LOS MUSEOS QUE QUIEREN VISITAR?



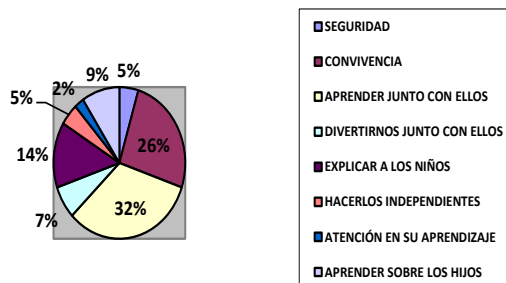
Los padres consideran importante acompañar a los niños a sus visitas, esto se ve reflejado en un 98 por ciento, mientras que el 2 por ciento opina que no porque se les debe de dar libertad e independencia.

**¿CONSIDERA IMPORTANTE QUE LOS PADRES
ACOMPañEN A LOS NIÑOS A VISITAR LOS
MUSEOS?**



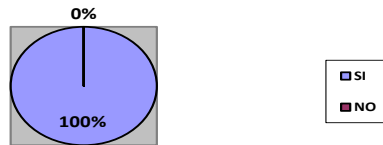
A la pregunta anterior les solicitamos a los padres que nos expusiera por qué era importante acompañar a sus hijos, el 36 por ciento respondió que por seguridad, un 22 por ciento por aprender juntos, el 17 por ciento por convivir ya sea con los padres y con los alumnos, el 9 por ciento dijo que para explicarles a los niños; otro tanto comentó para aprender acerca de sus hijos (6 por ciento), divertirse con ellos (5 por ciento), interesarse en lo que aprenden (2 por ciento), y el 3 por ciento contestó que no es relevante acompañarlos ya que deben hacerse independientes.

¿POR QUÉ?



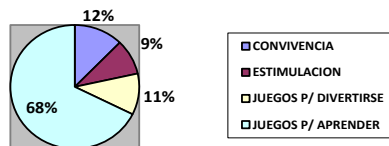
Otro cuestionamiento fue si consideran a Papalote Museo del Niño como una buena opción para fortalecer el aprendizaje de los niños, el 100 por ciento coincidió que sí era una buena opción.

¿CONSIDERA A PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO UNA BUENA OPCIÓN PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE SU HIJO?



El 68 por ciento señala que gracias a los juegos se fomenta el aprendizaje, el 12 por ciento indica la convivencia, un 11 por ciento expone que los juegos que funcionan sólo eran para divertirse y el 9 por ciento ayuda a la estimulación provocada por las dinámicas.

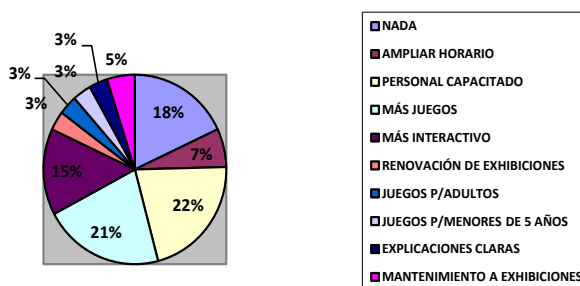
¿POR QUÉ?



Sabemos que nada es perfecto y que todo se debe innovar, al respecto preguntamos sugerencias para mejorar exhibiciones o dinámicas, a lo que contestaron: el 22 por ciento por personal capacitado, el 21 por ciento más juegos, el 18 por ciento estaba conforme con todo, el 15 por ciento lo quiere más interactivo, el 7 por ciento ampliar horario, otras sugerencias

piden exhibiciones para adultos (3 por ciento) o para menores de 5 años (3 por ciento), explicaciones claras (3 por ciento), mayor mantenimiento a las exhibiciones (5 por ciento) y renovación (3 por ciento).

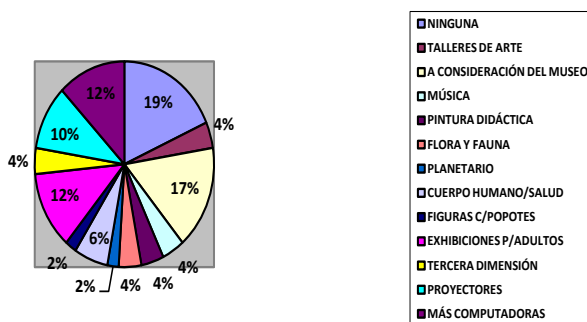
¿QUÉ SUGERIRÍA PARA MEJORAR LAS EXHIBICIONES?



En resumen, en la encuesta dirigida a los padres de familia se les invitó a proponer nuevas exhibiciones o talleres para reforzar el aprendizaje y conocimiento de sus hijos a lo que respondieron: el 21 por ciento que les gustaría más talleres de arte en general, el 16 por ciento dijo que el museo está bien con las exhibiciones que cuenta actualmente, el 14 por ciento indica que sí hacen falta nuevas exhibiciones pero la temática la dejaba a consideración del museo, el 11 por ciento exigió exhibiciones para adultos ya que la mayoría se encuentran hechas para la estatura y complejión de los pequeños, el 9 por ciento solicita proyectores en las diferentes zonas, un 7 por ciento pide más computadoras con instrucciones fáciles de comprender, a un 5 por ciento le gustaría ver talleres relacionados con el cuerpo humano, el 4 por ciento quiere ver elementos en tercera dimensión, con un 2 por ciento, desearía talleres con

popotes, o bien un planetario, finalmente con 3 por ciento, respectivamente, talleres de flora y fauna, pintura didáctica o música.

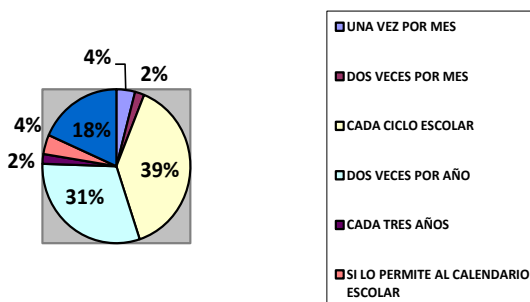
¿LE GUSTARÍA QUE EL MUSEO CONTARA CON ALGUNA EXHIBICIÓN O TALLER EN PARTICULAR PARA COMPLEMENTARLO?



Una parte esencial en la formación y la enseñanza-aprendizaje de los niños son los profesores. Al respecto efectuamos una encuesta a profesores de nivel básico con el objetivo de conocer sus percepciones sobre los museos.

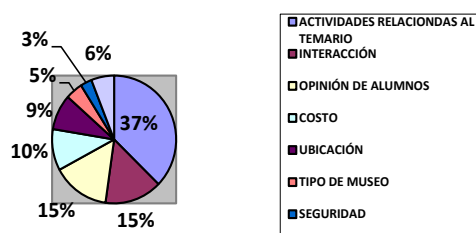
La primer pregunta se refiere a la periodicidad con que se producen las visitas a los museos, el 39 por ciento comentó que cada ciclo escolar se llevan a cabo las visitas; dos veces por año el 31 por ciento; con poca frecuencia el 18 por ciento, y una vez al mes o si el calendario escolar lo permite el 4 por ciento.

¿CON QUÉ FRECUENCIA SE PROGRAMAN VISITAS A MUSEOS?



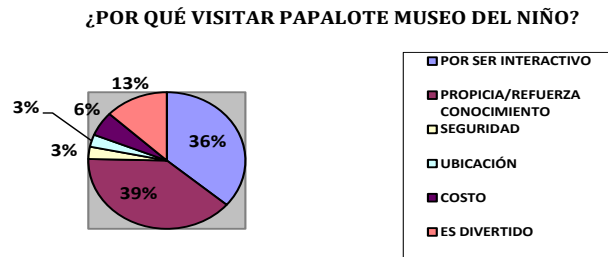
Se les preguntó cuáles son los criterios de selección para visitar los museos, el 38 por ciento expresó que de acuerdo a las actividades que contenga el museo y estén relacionadas con el programa escolar de la SEP; un 15 por ciento manifestó que es por la interacción de las exhibiciones del museo; otro 15 por ciento toma en cuenta la opinión de los alumnos; un 10 por ciento indicó que se revisan los costos (transporte, entrada, alimentos, etc.) y el 9 por ciento se refirió a la ubicación.

¿EN QUÉ SE BASAN PARA ELEGIR EL MUSEO A VISITAR?

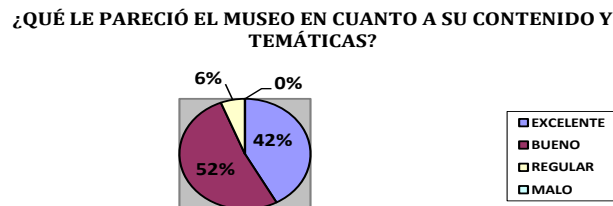


Cuando se les preguntó si el Papalote es una opción respondió el 39 por ciento que es un sitio que refuerza o propicia el conocimiento en los

alumnos; mientras el 36 por ciento afirmó que es interactivo, estimula los sentidos, además hace más fácil y divertido el aprendizaje; sólo un 13 por ciento considera que es divertido en sus exhibiciones; el 6 por ciento tomó en cuenta el costo y, por último, 3 por ciento toma en cuenta la seguridad y la ubicación.

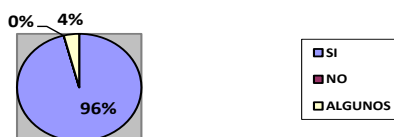


Otro aspecto fue conocer la calificación hacia el museo en cuanto a su contenido y temáticas que se manejan. Los maestros consideran que el argumento es bueno (52 por ciento), el contenido es excelente (42 por ciento), y es regular (6 por ciento).



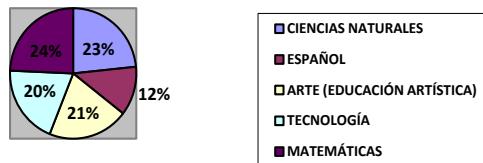
En relación con la pregunta anterior, cuestionamos si las exhibiciones y talleres apoyaban los programas de la SEP, en la encuesta sólo se manejó dos respuestas, sin embargo, hubo quienes indicaron una tercera opción. Los que contestaron que sí apoyaban los temarios en los diferentes grados de primaria fue el 96 por ciento; para otros solamente algunos temas con el 4 por ciento, y pidieron que se abriera la posibilidad de llevar otros temas.

**¿LAS EXHIBICIONES Y TEMAS DEL MUSEO
APOYAN LOS TEMARIOS DE LA SEP EN EL
GRADO QUE USTED IMPARTE?**



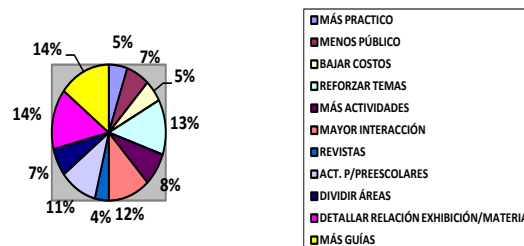
Los maestros sugirieron las siguientes temáticas: matemáticas con el 24 por ciento; ciencias naturales el 23 por ciento; educación artística con un 21 por ciento; tecnología con el 20 por ciento; español el 12 por ciento, éste último dato muestra la necesidad de mejorar y ampliar las expectativas.

¿EN QUÉ DISCIPLINAS O TEMAS CONSIDERA QUE HAY APORTACIONES?



También se les pidió que dieran algunas sugerencias para reforzar las aportaciones: solicitan más guías que expliquen y realicen actividades con los alumnos en los recorridos (14 por ciento); otros expresaron que se explique con detalle la relación de la exhibición o la actividad con las asignaturas de la escuela (14 por ciento); algunos señalan que se refuercen o se innove en temas vistos o no dentro del museo (13 por ciento); también requieren de actividades para preescolares (11 por ciento); y otros mencionan que falta más interacción niño-museo (12 por ciento), algunos solicitan dividir las áreas entre los niños dependiendo de su grado escolar (7 por ciento).

¿QUÉ SUGERIRÍA PARA REFORZAR LAS APORTACIONES DEL MUSEO?



Esto es solo una pequeña muestra de los diferentes puntos de vista sobre los complementos para la educación. Se pudo apreciar que para los alumnos los sitios como Papalote son solo para divertirse y que tal vez puedan aprender pero no saben bien a bien qué, por otra parte los padres creen que sus hijos pueden obtener un nivel educativo significativo cuando complementan lo aprendido en las aulas, pero las visitas a estos lugares no se realizan si no es con la escuela. Finalmente, los profesores creen que más que herramientas llegan a ser estimulantes para obtener un conocimiento, pero esto también va de la mano con la mejora en los temarios de la Secretaría de Educación Pública.



**COMPRENDO A DONDE
PERTENEZCO, EXPRESO
LO QUE SOY Y LO
COMUNICO**



Capítulo 4

COMPRENDO A DONDE PERTENEZCO, EXPRESO LO QUE SOY Y LO COMUNICO

Retomando la comunicación como un proceso de suma importancia en la vida de los seres vivos, esencialmente en las personas, a través de ese proceso podemos expresar pensamientos, sentimientos e ideologías. Debe existir un mismo código (lenguaje), un canal (medio) y sobre todo una retroalimentación, puesto que nos permite adquirir un criterio que permita la comprensión de nuestro entorno y nuestras experiencias. Es por ello que a lo largo de la evolución humana se han creado medios para llevar a cabo el proceso comunicativo como la televisión, la radio, la prensa y la internet, no obstante se ha dejado de lado a otros sitios de importancia, particularmente a los museos.

Un museo no puede ser visto solamente como el almacén de piezas valiosas, al contrario debe ser considerado como un sitio donde se resguarda la identidad de una nación, de un pueblo y el conocimiento de otros que actualmente utilizamos en nuestra vida diaria; así se muestran las experiencias buenas y malas que van dejando un aprendizaje.

Las experiencias despiertan curiosidades, esas curiosidades a su vez despiertan la creatividad, y así como grandes pensadores se dedicaron a la investigación de diversas ciencias, hubo quienes se propusieron buscar los componentes dentro del proceso de la comunicación, es el caso de

Platón cuya investigación no se quedó sólo en sus cuestionamientos; mediante la evolución de la humanidad los pensamientos también se desarrollaron.

Los especialistas en comunicación no sólo buscan comunicar e informar, sino dar mensajes que lleven a los receptores a crear un criterio, a buscar explicaciones y una conciencia sobre los problemas de su entorno. Existen ocasiones en que los mensajes no logran su cometido, éste es sólo uno de los problemas que podemos encontrar en el proceso de comunicación.

De ahí que la propuesta de la Escuela Palo Alto busque analizar a la comunicación y sus errores, para entender este proceso de diferentes perspectivas enfocado en disciplinas como la psicología y la pedagogía, sus mayores exponentes son Don Jackson y Paul Watzlawick, quienes iniciaron su investigación a partir de la esquizofrenia y sus diversas patologías relacionadas con la comunicación.

Para estos autores el principal objeto de estudio es la comunicación humana. Diversas instituciones educativas en todo el mundo tienen materias enfocadas a formar a estudiantes en los diferentes ámbitos de la comunicación, por nuestra parte enfocaremos la atención en la Universidad Nacional Autónoma de México, en especial a la Facultad de Estudios Superiores Aragón, donde se imparte la carrera de Comunicación y Periodismo, con el propósito de ampliar el horizonte de la formación y preparación profesional de los estudiantes en dicha carrera.

4.1 Yo comunico, tú comunicas, él comunica, nosotros comunicamos

En ocasiones podemos llegar a pensar que para expresar nuestros pensamientos y emociones sólo debemos decir las cosas, también hay veces que decimos lo que sentimos y creemos, sin encontrar las palabras adecuadas y formar oraciones sin tener que herir susceptibilidades y pensamientos. Aunque no es sólo el comunicar parte esencial de cualquier persona, también el querer estar informado e informar, conocer y ser conocido, el saber de varias culturas, así como el de mostrar la propia.

Ante esta necesidad de querer entender todo el proceso, llevó a la instauración de carreras a nivel profesional para la formación de comunicólogos con la capacidad de crear, inventar e innovar la distribución de mensajes, de formar criterios para saber analizar el entorno social,



Folklor tradicional mexicano. Tomado de informador.com.mx, acceso 23 de febrero de 2011

cultural, económico y científico para así generar una retroalimentación que enriquezca el espíritu y pensamiento del hombre.

Creemos que la formación de los comunicólogos no se debe enfocar sólo a la reproducción sistematizada de la información, sino también a reflexionar y analizar su propia realidad.

El perfil de los egresados en Comunicación y Periodismo en la Facultad de Estudios Superiores-Aragón, establece que el estudiante de la carrera estará capacitado para producir y emitir mensajes con imparcialidad y

ética a través de los distintos medios de comunicación y contribuirá, con ello, a la formación de una opinión pública y crítica.

Así, en el espacio creativo del comunicólogo, la inventiva cognitivo-instrumental son la variable esencial que determina su buen o mal ejercicio profesional y además, es ahí donde debe verse la responsabilidad en la relación que se establece entre aquel que comunica (el emisor, destinatador o enunciador) y el que escucha o ve (el receptor, destinatario o enunciatario). Finalmente, la comunicación es la base de la relación humana y para que siga existiendo tendrán que recetarse grandes dosis de creatividad e ingenio.

4.2 Axiomas aplicados a Papalote Museo del Niño

Como se explicó en el capítulo I, los axiomas propuestos por Paul Watzlawick son cinco, de los cuales tres son particularmente aplicables a Papalote.



Entuba tu mensaje (Comunico), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto de 2010, Foto: SNCA

El primer axioma al que se hará referencia es: *los intercambios comunicacionales pueden ser tanto simétricos como complementarios*, lo simétrico se refiere a un intercambio igualitario y lo complementario a un intercambio aditivo. En otras palabras Papalote Museo del Niño desarrolla

ambos intercambios de la siguiente manera, simétricamente Papalote en sus exhibiciones y temáticas tienen un mismo concepto o similitud en ideas con los niños que lo visitan pues fue creado a sus necesidades, pero es indispensable lo complementario que es el darle un plus a esta igualdad de ideas, hay que enriquecerlas con ideas nuevas, con un lenguaje fácil de entender, dinamismo y el juego como elemento principal, este complemento son los guías y su capacidad para propagar el conocimiento mediante sus dinámicas e interacción con el público, de esta manera lograr un intercambio de ideas y una retroalimentación efectiva para que el niño se lleve un aprendizaje significativo y valioso.

En continuidad tenemos el axioma que apunta: *es imposible no comunicar*, cualquier ser humano es capaz de emitir mensajes aun sin utilizar el habla, como normalmente creemos que se puede dar una comunicación o la transmisión de un mensaje, pues basta con un gesto, movimiento, actitud, etc., para lograr que ésta exista.

Ante esta premisa hablaremos de diferentes espacios en las que la encontramos, en primera instancia encontramos al niño, ya que Papalote Museo del Niño es un lugar que les permite experimentar sentimientos y sensaciones desde el mismo momento en que entran a las instalaciones, es decir, ellos al observar lo que ahí se encuentra pueden expresar su agrado o disgusto por el mismo y así comenzar a comunicarse quizá con su propia familia o con el personal con quien tenga el primer contacto.

Ésta es quizá la parte más sencilla y obvia del planteamiento, pero al analizar los resultados obtenidos en las encuestas, encontramos que la perspectiva de las diferentes poblaciones a las que se les aplicó la

encuesta es distinta, como se observa en las graficas del capítulo anterior, se les cuestiona a los padres de familia *¿si consideran a Papalote como una buena opción para fortalecer el aprendizaje de sus hijos?*, el 100 por ciento responde que si y los profesores lo afirman también en un 96 por ciento.



Burbujas (Comprendo), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA

En lo que a los alumnos respecta, ante la pregunta de *¿Por qué les gustó Papalote Museo del Niño?*, el 62 por ciento de los niños contestaron que porque es *divertido* y únicamente un 11 por ciento considera que porque *aprenden cosas*, es una diferencia significativa que nos deja ver que la gran mayoría de los niños no ven al recinto como un medio de aprendizaje como tal, sino meramente de diversión que si bien es uno de los propósitos del museo, no es el principal.

Pero a la vez al cuestionarles específicamente *¿que aprendieron en el museo?*, el 31 por ciento no especifica alguna temática, se limita a decir *muchas cosas* y un 4 por ciento responde que *nada* pero en contraste el porcentaje restante (65 por ciento) se reparte en disciplinas como civismo, el cuerpo humano, cuidar el agua, etc. Podemos observar una especie de contradicciones en los niños, hecho que nos lleva a descubrir que el museo, apegado a la premisa del axioma, propone una comunicación y ofrece un aprendizaje que el niño no está captando claramente, lo que

nos lleva a la conclusión que el museo se está comunicando pero no adecuadamente al menos con su público primario.

Por ende podemos transportarnos automáticamente al axioma número 4 que nos dice: *La comunicación humana implica dos modalidades; la digital y la analógica*, esto es que tienen la misma importancia lo verbal y lo no verbal, lo mismo importa lo qué se dice que el cómo se dice, aquí es donde se considera que radican las contradicciones y confusiones de los niños, pues quizá no es el contenido de las exhibiciones sino el tratamiento que los cuates le dan a la información y cómo se la entregan al niño, entre los factores que causa podría mencionarse también el tiempo que se dedica a cada actividad y un punto aparte pero igualmente influyente es el poco grado de interés que el niño pueda tener por el museo.



Laboratorio Pfizer (Comprendo), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA

Con lo antes dicho comprobamos que Papalote padece de trastornos comunicacionales, que llevándolo más profundamente, está provocando un desvío en la obtención de su objetivo que es proporcionar un aprendizaje al niño, no decimos que no se tenga la intención, sino que no se está llevando de la manera adecuada, a lo cual debería ponerse especial atención en el desempeño de los guías, no porque éste sea deficiente sino más bien para encaminar sus esfuerzos.

4.3 Comparación de las temáticas de la SEP y Papalote Museo del Niño

El Papalote Museo del Niño se ha dado a la tarea de incluir en la planificación y creación de sus exhibiciones los temarios que actualmente la SEP reconoce y aplica en los seis grados de primaria. A continuación se muestra un cuadro de competencias de la SEP y la relación de cada uno de sus temas con las cinco diferentes zonas con las que cuenta el museo. Y haremos especial énfasis en lo referente a nuestra área de estudio, que es la comunicación.

El cuadro está dividido en tres ciclos, el primero abarca al primero y segundo grados, el segundo comprende a tercero y cuarto grados y el tercer ciclo a quinto y sexto grados. Los cuales a su vez contienen cinco ejes principales que son: comprensión del medio natural, social y cultural, comunicación, lógica-matemática, actitudes y valores y por último aprender a aprender.

Los temas principales de los que posteriormente se desprenden varios subtemas permite la comprensión de la información. A continuación exponemos mediante cuadros las temáticas oficiales abordadas en las aulas escolares (competencia), y las actividades que el museo aplica (Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica).

PRIMER CICLO: PRIMERO Y SEGUNDO AÑO

COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

- ❖ Medio natural y sus relaciones con el ser humano (los seres vivos; el ambiente y su protección)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Reconoce algunas diferencias y semejanzas de forma de vida de los animales y las plantas	-Todo depende de todo (Soy) -Sala de biodiversidad, ¿dónde te ves cuando te ves?, siembra tu granito (Pertenezco)
Reconoce la importancia del agua para la vida, algunas de sus características y como cuidarla	-La casita del jardín (Pertenezco)
Relaciona algunas costumbres y formas de producción de las familias con el clima y el lugar donde viven.	-Casita de Yucatán, Casita Chontal, Casita Tabasco (Pertenezco)
Identifica a los mapas como formas de representación de lugares diversos	-México y sus estados, un mapa a lo grande (Pertenezco)

- ❖ Materia, energía y tecnología (materia, energía y cambio; ciencia, tecnología y sociedad)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Compara los objetos por sus características y por el resultado	-Tecnologías especiales y del local al portal (Comunico)

de sus acciones sobre ellos	-Laboratorio Pfizer (Comprendo)
Reconoce la función y efecto de algunos medios de comunicación y los usa	-Mensajes, entinta tus ideas, ponte en onda, cyber@verigualo, haz tu programa (Comunico)

❖ Explicación de la realidad social (Civismo)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Se identifica con su familia y con los objetos que muestra la historia familiar	-Conéctate (Soy)
Identifica y valora algunas formas de pensar y actuar de las personas	-Entinta tus ideas, entuba tu mensaje, mundo de idiomas (Comunico) -¿Y tú qué harías?, cuéntame de tu vida (Soy) -Vuela con los niños de México, el niño y la Ciudad de México (Pertenezco)

❖ El tiempo en la historia (Historia)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Reconoce algunos aspectos del pasado de su comunidad	-Deslízate en el tiempo (Comunico) -Trajes típicos y taller de arqueología (Pertenezco)

COMUNICACIÓN

- ❖ Lengua hablada (conocimientos, habilidades y actitudes; situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Expone ordenadamente lo que conoce y enriquece su vocabulario al escuchar y comprender lo que otros dicen	-Hablemos claro (Comunico) -Por dentro y por fuera (Soy)
Escucha con atención lo que dicen otras personas, pide la palabra y expresa su opinión sobre asuntos que conoce	-Juntos a jugar (Soy)

- ❖ Lectura y escritura (conocimientos, habilidades y actitudes; situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Elabora álbumes, libros y periódicos sencillos	-Entinta tus ideas (Comunico)
Utiliza la escritura para comunicar sus ideas y sentimientos	-Entinta tus ideas (Comunico) -Monstruo come pesadillas (Expreso) -Hoy me siento (Soy)

- ❖ Recreación literaria y artística (conocimiento, habilidades y actitudes; situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Se entusiasma por el colorido y materiales que usa y aprecia las obras de artistas nacionales y extranjeros	-Gran estudio (Expreso)
Expresa sus sentimientos en la interpretación de ritmos y canciones y en la apreciación de obras musicales, identificando las de su región y país	-Toca a lo grande y crea tu sinfonía (Expreso)

LÓGICA MATEMÁTICA

- ❖ Los números, sus relaciones y operaciones (números naturales)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Resuelve mentalmente problemas sencillos y estima el resultado	-Minisúper (Soy)
Sabe contar al menos hasta centenas y utiliza algunas reglas del sistema de numeración decimal	-Lógica mágico matemática (Soy) -Del local al portal y de compras (Comunico)

- ❖ Imaginación espacial y geométrica (ubicación espacial, cuerpos geométricos y figuras geométricas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Ubica personas y cosas en el espacio a partir de sí mismo y en relación con otros y representa trayectos en un plano	-Hablemos claro y las manos hablan (Comunico) -¿Qué pasaría si no pudieras ver? (Soy) -Programa tu robot (Comprendo)

- ❖ Tratamiento de la información

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica información en su medio y en ilustraciones y la organiza	-Mensajes escondidos (Comunico) -Lógico mágico matemática (Soy) -Viste a los niños (Pertenezco)

ACTITUDES Y VALORES

- ❖ Civismo

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica la importancia de lo que hace, así como las semejanzas y diferencias con otros	-¿Y tú qué harías? (Soy) -Buen ciudadano (Pertenezco)

Reconoce que los mexicanos comparten símbolos y eligen a sus gobernantes	-Votar y reflexionar (Soy) -Bandera de lego (Expreso)
Identifica algunas formas más adecuadas de expresar sentimientos y controlar emociones	-Ponlo en la balanza (Soy)
Acepta y ofrece apoyo a quienes lo requieren	-Pista para silla de ruedas (Soy)

APRENDER A APRENDER

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Muestra interés por organizar, terminar y revisar su trabajo	-Entinta tus ideas (Comunico) -Laboratorio Pfizer (Comprendo) -Cuadro por cuadro (Expreso) -Levanta la torre (Soy) -Casita Chontal (Pertenezco)
Reconoce y busca información al observar en diferentes fuentes, la ordena y clasifica	-Entinta tus ideas (Comunico)



Entuba tus ideas (Comunico), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA



Melodía a la lotería y Bandera de Lego, Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA

SEGUNDO CICLO: TERCERO Y CUARTO AÑO

COMPRESIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

- ❖ Alimentación, salud y cuidado de sí mismo (el cuerpo humano y su cuidado)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica que las personas necesitan una dieta equilibrada para estar sanas	-Pensando y haciendo y ¿qué te comes? (Soy)
Reconoce que al crecer, todas las personas cambian en lo físico, en sus gustos y en lo que pueden hacer	-Cuéntame de tu vida (Soy)
Realiza actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento, con precisión para alcanzar fines específicos propios y colectivos	-Burbujas (Comprendo) -Juegos exteriores y tubulares (Pertenezco) -Haciendo equipo y musical Hopscotch (Soy)

- ❖ Medio natural y sus relaciones con el ser humano (los seres vivos; el ambiente y su protección)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Sabe que el agua existe en todos los seres vivos, reconociendo las características del agua potable y promoviendo su cuidado	-Casita del jardín (Pertenezco)

Analiza las principales funciones vitales de plantas y animales y comprende algunas relaciones con su entorno	-Sala de biodiversidad (Pertenezco) -Todo depende de todo (Soy) -Vive como una hormiga (Comunico)
Localiza diversos elementos geográficos en mapas locales y nacionales	-México y sus estados (Pertenezco)

- ❖ Materia, energía y tecnología (materia, energía y cambio, ciencia, tecnología y sociedad)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Reconoce que el uso de herramienta y la tecnología facilitan el trabajo	-Tripas y conexiones (Comunico)
Compara y valora la información que obtiene de algunos medios de comunicación y los utiliza	-Ponte en onda, haz tu programa y entinta tus ideas (Comunico)
Describe materiales y objetos por sus características, usos y cambios	-Laboratorio Pfizer, observa lo pequeño y arena pegajosa (Comprendo)

- ❖ Explicación de la realidad social (Civismo)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Se reconoce como parte de una familia con apellidos e historias comunes	-Conéctate, Y tu... ¿Qué onda? (Soy)

Descubre hechos sociales o históricos, descubre formas de participación y opiniones diferentes	-Y tú qué harías, y cuéntame de tu vida (Soy) -Vuela con los niños de México, casita Chontal, casita de Yucatán y casita de Tabasco (Pertenezco)
--	---

❖ El tiempo en la historia (Historia)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos desde Mesoamérica hasta el México independiente y reconoce su influencia en el presente	-Mundo de idiomas (Comunico) -Jardín maya (Pertenezco)

COMUNICACIÓN

❖ Lengua hablada (conocimientos, habilidades y actitudes, y situaciones comunicativos)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Reconoce algunos elementos que debe tomar en cuenta para comunicar con claridad sus ideas	-Hablemos claro, mensajes y tinta tus ideas (Comunico)
Se interesa y escucha con atención las ideas e indicaciones de otros y argumenta sus ideas en conversaciones, asambleas y exposiciones de temas	-Laboratorio Pfizer (Comprendo) -Todo un chef (Pertenezco)

- ❖ Lectura y escritura (Conocimientos, habilidades y actitudes y Situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Predice, revisa y relea textos, para comprenderlos mejor	-Mensajes escondidos (Comunico) -Lógica mágico matemática (Soy)
Elabora libros, periódicos y revistas, a partir de lo que sabe de este tipo de publicaciones	-Entinta tus ideas (Comunico) -Arma tu revista (Expreso)

- ❖ Recreación literaria y artística (conocimientos, habilidades y actitudes, y situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Se emociona en la selección libre de colores, formas y materiales en sus creaciones y las de artistas nacionales y extranjeros	-Gran estudio (Expreso)
Expresa ideas y sentimientos al crear e interpretar canciones con diferentes ritmos y apreciar obras musicales, además de identificar algunos autores, intérpretes y lugares de origen	-Toca a lo grande y crea tu sinfonía (Expreso) -Al son que me toquen (Pertenezco)

LÓGICA MATEMÁTICA

- ❖ Los números, sus relaciones y operaciones (números naturales)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo	-Del local al portal y de compras (Comunico) -Minisúper y lógica mágico matemática (Soy)

- ❖ Medición (longitudes y áreas; capacidad, peso y tiempo)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo	-Las manos hablan (Comunico) -Tecnologías especiales (Comunico)

- ❖ Imaginación espacial y geométrica (ubicación espacial, cuerpos geométricos y figuras geométricas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Encuentra diferentes maneras de ubicarse en su entorno, lo representa gráficamente y utiliza diversas referencias	-Qué pasaría si no pudieras ver? (Soy) -Tecnologías especiales (Comunico) -Un mapa a lo grande (Pertenezco)
Reproduce, traza y analiza cuerpos y figuras geométricas a partir de	-Figuras geométricas (Comprendo)

sus características	-Ármalo en grande (Soy)
---------------------	-------------------------

TERCER CICLO: QUINTO Y SEXTO AÑO

COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

- ❖ Alimentación, salud y cuidado de sí mismo (el cuerpo humano y la salud)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica los cambios en su cuerpo, en sus gustos y emociones que va experimentando durante la pubertad y adolescencia	-Para niños y niñas, no tan niños (Soy)
Vincula el desarrollo de su sexualidad con su proyecto de vida	-Para niños y niñas, no tan niños (Soy)
Identifica y combina alimentos nutritivos dentro de su dieta para conservar su salud	-Pensando y haciendo y ¿qué te comes? (Soy)
Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento en espacios individuales y colectivos	-Enredijos (Comunico) -Juegos exteriores, tubulares (Pertenezco) -Burbujas (Comprendo) -Haciendo equipo, Juntos a jugar, kompan y musical Hopscotch (Soy)

- ❖ Medio natural y sus relaciones con el ser humano (los seres vivos y, el ambiente y su protección)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Conoce la evolución, funciones vitales y relaciones entre plantas y animales y su medio ambiente	-Todo depende de todo y en qué nos parecemos (Soy) -Vive como hormiga y Try Science (Comunico) -Sala de biodiversidad (Pertenezco)

APRENDER A APRENDER

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla	-Entinta tus ideas y tecnologías especiales (Comunico) -Cuadro por cuadro (Expreso) -Taller de arqueología (Pertenezco) -Laboratorio Pfizer (Comprendo) -Arma la torre (Soy)
Selecciona y organiza la información que encuentra al observar en diferentes fuentes y la relaciona	-Haz tu programa, entinta tus ideas y Try Science (Comunico) -Taller de arqueología (Pertenezco)



Minisúper (Soy), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA



Ciber@verígualo (Comunico), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA

TERCER CICLO: QUINTO Y SEXTO AÑO

COMPRESIÓN DEL MEDIO NATURAL, SOCIAL Y CULTURAL

- ❖ Alimentación, salud y cuidado de sí mismo (el cuerpo humano y la salud)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica los cambios en su cuerpo, en sus gustos y emociones que va experimentando durante la pubertad y adolescencia	-Para niños y niñas, no tan niños (Soy)
Vincula el desarrollo de su sexualidad con su proyecto de vida	-Para niños y niñas, no tan niños (Soy)
Identifica y combina alimentos nutritivos dentro de su dieta para conservar su salud	-Pensando y haciendo y ¿qué te comes? (Soy)
Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento en espacios individuales y colectivos	-Enredijos (Comunico) -Juegos exteriores, tubulares (Pertenezco) -Burbujas (Comprendo) -Haciendo equipo, Juntos a jugar, kompan y musical Hopscotch (Soy)

- ❖ Medio natural y sus relaciones con el ser humano (los seres vivos y, el ambiente y su protección)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Conoce la evolución, funciones vitales y relaciones entre plantas y animales y su medio ambiente	-Todo depende de todo y en qué nos parecemos (Soy) -Vive como hormiga y Try Science (Comunico) -Sala de biodiversidad (Pertenezco)
Explica algunas propiedades del agua, su proporción en el planeta, es consciente de su uso y cuidado	-La casita del jardín (Pertenezco)
Consulta y elabora mapas diversos, considerando los símbolos, la orientación, la escala y la proyección deseada	-Un mapa a lo grande (Pertenezco)
Reconoce que el ser humano contamina el ecosistema, así como propone y realiza acciones para protegerlo	-La casita del jardín (Pertenezco)
Reconoce las capas internas y externas de la Tierra y los cambios que ha sufrido y actúa organizadamente ante situaciones de desastre	-Onda sísmica (Comprendo)

- ❖ Materia, energía y tecnología (materia, energía y cambio, ciencia, tecnología y sociedad)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Relaciona el desarrollo tecnológico con el mejoramiento de su vida y el de la sociedad	-Deslízate en el tiempo, tripas y conexiones y ponte en onda (Comunico) -Observa lo pequeño, levitador de Bernoulli y camina en el tiempo (Comprendo)
Reconoce algunas características físicas y químicas de sustancias y materiales, el efecto de ciertas acciones sobre ellos y la forma de utilizarlos adecuadamente	-Juega con fibra (Comunico) -Laboratorio Pfizer, arena pegajosa y globo de aire caliente (Comprendo)
Reconoce y utiliza algunos avances tecnológicos en los medios de comunicación e identifica su impacto	-Ponte en onda y cyber@verigualo (Comunico)

- ❖ Explicación de la realidad social (Civismo)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Se identifica con su familia al compartir apellidos, historia, lengua y valores comunes	-Conéctate y cuéntame tu historia (Soy)
Expresa sus ideas y las fundamenta al conocer algunos hechos sociales e históricos considerando distintas fuentes, opiniones y actores	-Laberinto de decisiones (Pertenezco)

❖ El tiempo en la historia (Historia)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y en otros, e identifica su influencia en el presente	-Mundo de idiomas y ponte en onda (Comunico) -Vuela con los niños de México y jardín maya (Pertenezco) -Camina en el tiempo (Comprendo)
Ordena y ubica en mapas acontecimientos históricos considerando los periodos y lugares en que sucedieron	-De que región es el traje (Pertenezco)

COMUNICACIÓN

❖ Lengua hablada (conocimientos, habilidades y actitudes, y Situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Comprende y deduce instrucciones, escucha y respeta otros puntos de vista, argumentando los propios y expresa sus acuerdos y desacuerdos en conversaciones, asambleas y exposiciones	-Haz tu programa (Comunico) -Cuéntame de tu vida, y tu... qué harías? (Soy)
Se comunica con claridad tomando en cuenta lo que va a decir y a quien se lo va a decir, además de comprender el mensaje que escucha	-Hablemos claro y entuba tu mensaje (Comunico)

- ❖ Lectura y escritura (conocimientos, habilidades y actitudes, y situaciones comunicativas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Diseña y elabora libros, historietas, revistas, periódicos y otros materiales impresos considerando las características propias de cada tipo de publicación	-Entinta tus ideas (Comunico)
Predice, analiza y comprende las ideas de un texto, pudiendo explicar asuntos no mencionados en él	-Al buen entendedor pocas palabras, lógica, mágico matemática (Soy)
Utiliza con seguridad diversos tipos de textos, lenguaje, materiales y formatos para comunicar sus pensamientos, emociones, conocimientos e intenciones	-Monstruo come pesadillas (Expreso)

LÓGICA MATEMÁTICA

- ❖ Los números, sus relaciones y operaciones (números naturales)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición, cálculo con números enteros y decimales	-Del local al portal (Comunico) -Atrévete (Comprendo) -Lógica mágico matemática (Soy)

- ❖ Medición (longitudes y áreas, capacidad, peso y tiempo)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Calcula aproximadamente y resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo	-Tecnologías especiales y las manos hablan (Comunico) -Programa tu robot (Comprendo)

- ❖ Imaginación espacial y geometría (ubicación espacial, cuerpos geométricos y figuras geométricas)

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Clasifica y relaciona figuras geométricas, a partir de sus características y construye algunos cuerpos geométricos	-Ármalo en grande (Soy) -Atrévete (Comprendo)

ACTITUDES Y VALORES

- ❖ Civismo

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Muestra actitudes que facilitan la convivencia con los demás, sean o no de su propia cultura y género	-Mundo de idiomas (Comunico) -Viste a los niños, viajando en autobús y recorre la República (Pertenezco) -Cuéntame de tu vida, ¿qué pasaría

	si no pudieras ver? (Soy)
Promueve acciones de beneficio comunitario, respeto a los derechos y acuerdos y ayuda a resolver conflictos	-Pista para silla de ruedas (Soy)

APRENDER A APRENDER

<i>Competencia</i>	<i>Exhibición con la que se relaciona y en qué zona se ubica</i>
Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone como mejorar	<ul style="list-style-type: none"> -Hablemos claro (Comunico) -Laberinto de decisiones (Pertenezco) -Laboratorio Pfizer (Comprendo) -Pensando y haciendo (Soy) -Cuadro por cuadro (Expreso)



Toca a lo grande (Expreso), Papalote Museo del Niño, 15 de agosto, Foto: SNCA

Como se observa todas y cada una de las exhibiciones que conforman a Papalote Museo del Niño tiene un fundamento de enseñanza-aprendizaje para que sean compatibles y complemento en las aulas de nivel básico.

Quizá por momentos se percibe cierta repetición en las competencias, sin embargo se aplican para más de un grado adecuándose a las necesidades

de cada uno de ellos; esto depende básicamente del *cuate* quien está preparado para adecuar y modificar la dinámica para cada tipo de público.

De ésta manera, Papalote Museo del Niño funge como un activo participante en la educación de los niños, si bien es cierto que quizá no esté al alcance de todo tipo de público el visitarlo, también es cierto que Papalote se ha preocupado por brindar a niños de escasos recursos la posibilidad de conocer el museo por medio de un patrocinio, para así no solo brindar sus contenidos a unos cuantos.

Se han hecho notar algunos desajustes en la manera en que el museo se está comunicando con el público, pero no podemos negar que también ha hecho aportaciones sumamente valiosas, partiendo desde la oportunidad que le brinda a las familias de convivir en un ambiente idóneo y dándole a los niños esta parte lúdica que les ayuda a reforzar y adquirir nuevos conocimientos, estando siempre en una constante actualización, y al mismo ritmo de nuestros niños mexicanos.

CONCLUSIONES

La comunicación como se ha demostrado a lo largo de esta investigación, más que un proceso es una forma de vida, puesto que su importancia es tal que sin ella simplemente no se podría realizar actividad de ningún tipo ni orden. Por eso es que se habla de una imposibilidad de no comunicar, por ser ésta algo inherente al ser humano, a su esencia, a su existencia.

En el proceso comunicativo se involucran diferentes factores entre ellos la interacción, elemento indispensable en nuestro estudio, además es una de las bases que sostiene la existencia y filosofía de Papalote Museo del Niño, comprobado está en la parte que brinda al público la posibilidad de adquirir un conocimiento nuevo o bien reafirmarlo.

Sabemos que existe una gran variedad de públicos, pero en este contexto nos referimos al público infantil, público que hasta hace poco no era tomado en cuenta para la creación de museos, no había una cultura para que ellos pudieran disfrutar y aprovechar recintos de este tipo. Hoy Papalote a la par de otros museos a lo largo del mundo han abierto brecha en este rubro, si bien en otros países existen museos con espacios dedicados a los infantes, también es cierto que Papalote además de ser pionero en museos para niños también es el más importante en el ámbito nacional.

En la *Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Culturales 2010* realizada por Conaculta ubica a Papalote Museo del Niño como el tercer museo más visitado en el país, por estar dedicado cien por ciento a

niños, por ser innovador en temáticas, exhibiciones y teorías en las cuales sustenta su contenido, pertenece a los museos de cuarta generación por ser no sólo un contenedor de información, sino un difusor de ésta y a su vez se preocupa porque la información sea aprovechada, refuerza el conocimiento de los niños en las aulas, convirtiéndose en un complemento de la educación.

Por otro lado la teoría de Paul Watzlawick y la propuesta de sus cinco axiomas permitieron comprobar nuestra hipótesis, para ello empleamos específicamente tres, éstos son: 1) Es imposible no comunicar, 2) *La comunicación humana implica dos modalidades; la digital y la analógica* y el número 3) *Los intercambios comunicacionales pueden ser tanto simétricos como complementarios.*

De esta manera logramos constatar que el museo efectivamente es un complemento de la educación básica, sin embargo el análisis de las encuestas arrojó que no se está comunicando adecuadamente, es decir, no está transmitiendo tal conocimiento de forma clara, por lo menos en lo que respecta a su público meta que como sabemos son los niños, ellos lo ven simplemente como un lugar donde pueden divertirse, sin tener la plena conciencia de que se les está proporcionando algo más allá y que el juego es sólo la herramienta o el medio que Papalote utiliza para transmitir y reforzar sus conocimientos.

Respecto a los profesores encuestados señalaron que las temáticas son adecuadas y apoyan lo que ellos imparten en los salones de clases, por ejemplo: crear en los niños una cultura del cuidado del agua, conocer sus características físicas, sus derechos y obligaciones, y el contacto con las

nuevas tecnologías. También comentaron sus observaciones y sugieren la inclusión de nuevas exhibiciones, talleres o áreas dedicadas a niños de nivel preescolar, aunque ellos imparten a nivel básico notan esta ventaja de espacios respecto a los preescolares, situación que consideran imprescindible si desde esa edad se les empieza a incluir en los museos de este tipo.

Otro aspecto fue el papel del comunicólogo en los museos, consideramos que en la actualidad no es un participante activo, y no es porque no esté preparado para tal actividad, sino más bien por una falta de promoción o desconocimiento de que pueden desempeñar su labor en estos espacios. En términos académicos se promueve primordialmente al comunicólogo como un elemento de los medios primarios de comunicación, dígase radio, prensa y televisión, sin embargo no se abre el abanico a otros rubros como pueden ser los museos.

El comunicólogo no está incluido ni se incluye en los museos como colaborador, es quizá esta ausencia de personas especializadas en las filas de los museos de donde provengan las fallas existentes en la transmisión y captación de mensajes, la intervención de personas especializadas en el tema sería una garantía de que esto se cumpla.

Es aquí donde se debe dar alerta a las autoridades universitarias y poner atención en los estudiantes e inculcarles desde su paso por la facultad que los museos son una opción de trabajo, probablemente mediante la inclusión de materias optativas nuevas en las que los museos sean el tema central y mostrarles sus diferentes perfiles, usos, técnicas e

importancia en el desarrollo de un comunicólogo y por consiguiente en el crecimiento de estas instituciones.

En consecuencia el camino se acortaría y los museos dirigirán su mirada a estos profesionistas colocándolos en áreas de comunicación, con el público o en la comunicación organizacional, así se logrará obtener un beneficio mutuo (colaborador-museo).

El tener la oportunidad de formar parte de las filas de Papalote Museo del Niño, permitió cambiar la idea aburrida y monótona que teníamos de estos recintos, desde los filtros que tuvimos que pasar para poder ser aceptadas conocimos técnicas y métodos que si bien son poco comunes en otros museos, para Papalote son indispensables, pues de esta manera selecciona al personal calificado para la interacción con los niños.

La realización de esta investigación permitió ahondar en las bases de Papalote, detectar algunas deficiencias que los visitantes están observando en el museo, además de la importancia de la inclusión del comunicólogo como pieza clave en el organigrama de Papalote y la capacitación adecuada de los cuates.

Pero lo anterior no resta importancia ni valor a las aportaciones que Papalote Museo del Niño ha hecho a los niños mexicanos y porque no decirlo también a los extranjeros.

Por último, a 17 años de su fundación sigue siendo el recinto más importante en este rubro, y si duda su constante renovación e interés de ser parte del crecimiento de los niños y colaborar en su desarrollo académico.

FUENTES DE CONSULTA

Bibliografía

Aladro vico, Eva, *Comunicación y retroalimentación*. Madrid, Fragua, 2004.

Anaya Acuña, Ana Lourdes y Claudia Cecilia Rivera Rodríguez, *El Munal comunica tu historia. Dirigida a niños en el Museo Nacional de Arte en la ciudad de México*, tesis de licenciatura en comunicación y periodismo, México, UNAM FES Aragón, 2008.

Calaf Masachs, Roser, Olaia Fontal Merillas, Rosa Eva Valle Flórez, *Museos de arte y educación: construir patrimonios desde la diversidad*. Gijón, Asturias, Trea, 2007.

Cf. Ana Cardoso, *Manual de capacitación del Papalote Museo del Niño*, s.f. y apuntes de la presentación en power point.

Diccionario Enciclopédico 2005. 11 edición, México, D.F., Larousse, 2005.

Fernández, Miguel Ángel, *Historia de los museos de México*, México, Promotora de comercialización, 1987.

Moliner, María, *Diccionario del uso del español*, tomo 2, Madrid, Editorial Gredos, 1987.

Moreno Basulto, Luz Zareth, *El modelo comunicativo: teóricos y teorías relevantes*. México, Trillas, 2006.

Papalote Museo del Niño. Edición Especial, México, 2000.

Rico Mansard, Luisa Fernanda, *Exhibir para educar: objetos, colecciones y museos de la ciudad de México*. Barcelona, España, Pomares, 2004.

Schmilchuk, Graciela, *Museos: comunicación y educación. Antología comentada*. México, INBA, 1987.

Watzlawick. Paul, *Teoría de la comunicación humana: interacción, patologías y paradojas*. Barcelona, España, Herder, 2002.

Cibergrafía

Arte Gótico, http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_g%C3%B3tico, acceso 15 de febrero de 2010.

Inteligencias Múltiples,

http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_las_inteligencias_m%C3%BAltiples , acceso 14 de agosto de 2010.

Museo, <http://es.wikipedia.org/wiki/Museo> , acceso 26 de octubre de 2008.

Museos dirigidos a niños, <http://www.ecultura.gob.mx> , acceso 28 de octubre de 2008.

Pinacoteca, 27 de julio de 2009, <http://es.wikipedia.org/wiki/Pinacoteca> , acceso 16 de octubre de 2009.

Registro de museos en México, <http://sic.conaculta.gob.mx> , acceso 27 de octubre de 2008.

Registros de Museos en México, s.f., <http://sic.conaculta.gob.mx> , acceso 10 de abril de 2010

Ricardo Legorreta, 15 de diciembre de 2007, http://www.legorretalegorreta.com/lego_new/proyectos_detalle.php?id=49 , acceso 08 de junio de 2010.

Ricardo Legorreta, 15 de diciembre de 2007, http://www.soloarquitectura.com/arquitectos/ricardo_legorreta.html , acceso 04 de junio de 2010.

Asociación Mexicana de Profesionales en Museos, balance y perspectivas, noviembre 2006, www.icomchile.cl/AMPROM_DOCUMENTO_DE_TRABAJO_DEFINITIVO_2006%5B1%5D.doc , acceso 10 de abril de 2010

Barragán López, Leticia, *Los museos en la historia de México*, s.f., http://www.emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Los_museos_en_la_Historia_de_Mexico , acceso 24 de octubre de 2008.

Márquez Carrillo, Jesús, *La mirada, los museos y la memoria*, noviembre 2002, <http://www.correodelmaestro.com> , acceso 26 de octubre de 2008.

ANEXO 1

Cuestionarios aplicados en las encuestas que se aplicaron a los alumnos profesores y padres de familia.

=ALUMNOS=

=DATOS PERSONALES=

*Sexo: a) femenino b) masculino

* Edad:

*Escuela: a) pública b) privada

*Grado que cursan: a)1° b)2° c)3° d)4° e)5° f)6°

*¿Te gustan los museos?

a) SI b) NO

*¿Qué museos conoces?

*¿Con qué frecuencia visitas museos?

*¿Te gustó el Papalote Museo del Niño?

a) SI b) NO c) Más o menos

*¿Por qué?

*¿Qué aprendiste en el museo?

*De todo lo que viste en el museo, ¿hay algo que ya te hayan enseñado o estés viendo en la escuela?

a) SI b) NO

*Proporciona algunos ejemplos:

*¿Qué sugerirías para mejorar las exhibiciones?

*¿Qué taller o exhibición te gustaría que tuviera el museo?

=PROFESORES=

=DATOS PERSONALES=

*Sexo: a) femenino b) masculino

*Escuela en la que labora: a) pública b) privada c) ambas

*Grado que imparte:

a)1° b)2° c)3° d)4° e)5° f)6°

*¿Con qué frecuencia se programan visitas a museos?

*¿En qué se basa para elegir el museo a visitar?

*¿Por qué visitar Papalote Museo del Niño?

*¿Qué le pareció el museo en cuanto a su contenido y temáticas?

a) excelente b) bueno c) regular d) malo

*¿Las exhibiciones y temas del museo apoyan los temarios de la SEP en el grado que usted imparte?

a) SI b) NO

*¿En qué disciplinas o temas considera usted que hay aportaciones? Mencione algunos ejemplos.

a) Ciencias Naturales b) Español c) Matemáticas d) Arte (Educación Artística)

e) Tecnología

*¿Qué sugeriría para reforzar las aportaciones del museo?

*¿Qué taller o exhibición le gustaría que incluyera el museo?

=PADRES DE FAMILIA=

=DATOS PERSONALES=

*Sexo: a) Femenino b) Masculino

*Edad:

*Escuela a la que acude su hijo: a) Pública b) Privada

*Grado que cursan:

a) 1° b) 2° c) 3° d) 4° e) 5° f) 6°

*¿Con qué frecuencia se realizan visitas a museos en la escuela de su hijo?

*¿La escuela consulta o pide opinión a los padres de familia sobre los museos que quieren visitar?

*¿Considera importante que los padres acompañen a los niños a visitar los museos?

a) SI b) NO

*¿Por qué?

*¿Considera a Papalote Museo del Niño una buena opción para fortalecer el aprendizaje de su hijo?

a) SI b) NO

*¿Por qué?

*¿Qué sugeriría para mejorar las exhibiciones?

*¿Le gustaría que el museo contara con alguna otra exhibición o taller en particular para complementarlo?

ANEXO 2

Cuadro de competencias SEP-Zonas Papalote

PRIMER CICLO DE PRIMARIA: PRIMERO Y SEGUNDO						
Eje curricular	Aspecto	P y P 1993	COMPETENCIAS SEP/ZONAS Y EXHIBICIONES PAPALOTE			
			SOY		PERTENEZCO	
Comprensión del medio natural, social y cultural	Alimentación, salud y cuidado de sí mismo	El cuerpo humano y la salud	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas partes de su cuerpo y participa en el cuidado de su salud/Partes visibles de su cuerpo y Órganos de los sentidos (Conoce tus pulmones, Pensando y haciendo) Reconoce algunos cambios físicos evidentes en su cuerpo y en sus acciones al crecer (Pensando y haciendo) Reconoce sus características como niña o niño y sabe cómo se forman y nacen los seres humanos/Cambios en nuestro cuerpo (Pensando y haciendo) Reconoce que una buena alimentación lo ayuda a crecer sano (¿Qué te comes?) Realiza movimientos y desplazamientos iniciándose en actividades colectivas (Haciendo equipo, Juntos a jugar) 		<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos y desplazamientos iniciándose en actividades colectivas (Juegos exteriores) 	
	Medio natural y sus relaciones con el ser humano	Los seres vivos	SOY	PERTENEZCO		EXPRESO
		El ambiente y su protección	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas diferencias y semejanzas de forma de vida de los animales y las plantas (Todo depende de todo) 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas diferencias y semejanzas de forma de vida de los animales y las plantas (Sala de Biodiversidad, ¿Dónde te ves cuando te ves?, Siembra tu granito) Reconoce algunas características y cambios del paisaje que le rodea y sigue instrucciones ante desastres naturales (Biodiversidad, La casita del jardín) Reconoce la importancia del agua para la vida, algunas de sus características y la cuida (La casita del jardín) Reconoce actividades que contaminan el entorno y participa en campañas para cuidarlo (RRR-Inventalo, La casita del jardín, Echale un vistazo al ambiente) Relaciona algunas costumbres y formas de producción de las familias con el clima y el lugar donde viven (Casita de Yucatán, casita Chontal, casita de Tabasco) Identifica a los mapas como formas de representación de lugares diversos (México y sus estados, Un mapa a lo grande) 		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas características y cambios del paisaje que le rodea y sigue instrucciones ante desastres naturales (Onda sísmica)
	Materia, energía y tecnología	Materia, energía y cambio	COMUNICO		COMPRENDO	
		Ciencia, tecnología y sociedad	<ul style="list-style-type: none"> Compara los objetos por sus características y por el resultado de sus acciones sobre ellos. (Tecnologías especiales, Del local al portal) Reconoce la función y efecto de algunos medios de comunicación y los usa (Mensajes, Entinta tus ideas, Ponte en onda, Ciber@verigualo, Haz tu programa) 		<ul style="list-style-type: none"> Compara los objetos por sus características y por el resultado de sus acciones sobre ellos (Laboratorio Pfizer) 	
	Explicación de la realidad social	Civismo	SOY	COMUNICO		PERTENEZCO
<ul style="list-style-type: none"> Se identifica con su familia y con los objetos que muestran la historia familiar (Conéctate) Identifica y valora algunas formas de pensar y actuar de las personas (Y tú qué harías?, Cuéntame de tu vida) 			<ul style="list-style-type: none"> Identifica y valora algunas formas de pensar y actuar de las personas (Entinta tus ideas, Entuba tu mensaje, Mundo de idiomas) 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica y valora algunas formas de pensar y actuar de las personas (Vuela con los niños de México, El niño y la ciudad de México) 	
El tiempo en la historia	Historia	COMUNICO		PERTENEZCO		
		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunos aspectos del pasado de su comunidad (Deslízate en el tiempo) 		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunos aspectos del pasado de su comunidad (Rincón de los trajes mexicanos, Trajes típicos, Como me veo, Quién da el color, De qué región es el traje, Taller de arqueología,) 		

Comunicación	Lengua hablada	Conocimientos, habilidades y actitudes Situaciones comunicativas	SOY		COMUNICO	
	Lectura y escritura	Conocimientos, habilidades y actitudes Situaciones comunicativas	SOY	COMUNICO	PERTENEZCO	
			EXPRESO			
Recreación literaria y artística	Conocimientos, habilidades y actitudes Situaciones comunicativas	SOY	EXPRESO			
Lógica Matemática	Los números, sus relaciones y operaciones	Números Naturales	SOY		EXPRESO	
	Medición	Longitudes y áreas Capacidad, peso y tiempo	SOY	EXPRESO		
			EXPRESO			
	Imaginación espacial y geométrica	Ubicación espacial Cuerpos geométricos Figuras geométricas	SOY	COMUNICO	PERTENEZCO	
			PERTENEZCO		COMPRENDO	
Tratamiento de la Información	Tratamiento de la Información	SOY	COMUNICO	PERTENEZCO	COMPRENDO	
Actitudes y Valores	Civismo	SOY			EXPRESO	
		EXPRESO				

Actitudes y Valores		Civismo	SOY	EXPRESO
			<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia de lo que hace, así como las semejanzas y diferencias con otros. (Y tú que harías?) Identifica algunas formas más adecuadas de expresar sentimientos y controlar emociones (Ponlo en la balanza) Acepta y ofrece apoyo a quienes lo requieren (Pista para silla de ruedas) Reconoce que los mexicanos comparten símbolos y eligen a sus gobernantes (Votar y reflexionar) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica la importancia de lo que hace, así como las semejanzas y diferencias con otros (Buen ciudadano) Reconoce que los mexicanos comparten símbolos y eligen a sus gobernantes (Bandera de Lego)

SEGUNDO CICLO DE PRIMARIA: TERCERO Y CUARTO

Eje curricular	Aspecto	P y P 1993	COMPETENCIAS SEP/ZONAS Y EXHIBICIONES PAPALOTE			
			SOY			
Comprensión del medio natural, social y cultural	Alimentación, salud y cuidado de sí mismo	El cuerpo humano y la salud	<ul style="list-style-type: none"> Aplica lo que sabe del funcionamiento de algunos aparatos y sistemas de su cuerpo para cuidarse (Cómo funciona) Reconoce que al crecer, todas las personas cambian en lo físico, en sus gustos y en lo que pueden hacer (Cuéntame de tu vida) Muestra actitudes de cuidado a la salud y seguridad y sabe qué hacer cuando está enfermo (Todos informados, Más vale prevenir) Identifica que las personas necesitan una dieta equilibrada para estar sanas (Pensando y haciendo, ¿Qué te comes?) Realiza actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento, con precisión para alcanzar fines específicos propios y colectivos (Haciendo equipo, Musical Hopscotch, No te hagas) 			
			PERTENEZCO		COMPRENDO	
			<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento, con precisión para alcanzar fines específicos propios y colectivos (Juegos exteriores) 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento, con precisión para alcanzar fines específicos propios y colectivos (Burbujas) 		
	Medio natural y sus relaciones con el ser humano	Los seres vivos	PERTENEZCO			
			<ul style="list-style-type: none"> Analiza las principales funciones vitales de plantas y animales y comprende algunas relaciones con su entorno (Biodiversidad) Sabe que el agua existe en todos los seres vivos, reconociendo las características del agua potable y promoviendo su cuidado (Casita del jardín) Establece algunas relaciones entre las diversas regiones del país, el clima, el tipo de producción y la forma de vida (Jardín Maya) Localiza diversos elementos geográficos en mapas locales y nacionales (México y sus estados) 			
			SOY	COMUNICO	COMPRENDO	
	Materia, energía y tecnología	Ciencia, tecnología y sociedad	El ambiente y su protección	<ul style="list-style-type: none"> Analiza las principales funciones vitales de animales y plantas y comprende algunas relaciones con su entorno (Todo depende de todo) 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza las principales funciones vitales de plantas y animales y comprende algunas relaciones con su entorno (Vive como una hormiga) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las características y cambios del relieve de México y sabe qué hacer en situaciones de desastre. (Onda sísmica)
				SOY	COMUNICO	EXPRESO
				<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que el uso de herramientas y la tecnología facilitan el trabajo (Tripas y conexiones) Compara y valora la información que obtiene de algunos medios de comunicación y los utiliza (Ponte en onda, Haz tu programa, tinta tus ideas) 	<ul style="list-style-type: none"> Describe materiales y objetos por sus características, usos y cambios (Quién da el color) 	<ul style="list-style-type: none"> Describe materiales y objetos por sus características, usos y cambios (Observa lo pequeño, arena pegajosa, Laboratorio Pfizer)
	Explicación de la realidad social	Civismo	SOY			
<ul style="list-style-type: none"> Se reconoce como parte de una familia con apellidos e historia comunes (Conéctate, Y tú...¿qué onda?) Descubre hechos sociales o históricos, descubre formas de participación y opiniones diferentes (Y tú que harías, cuéntame de tu vida) 			PERTENEZCO			
			<ul style="list-style-type: none"> Al analizar hechos sociales o históricos, descubre formas de participación y opiniones diferentes (Vuela con los niños de México Casita de Yucatán, Casita Chontal, Casita de Tabasco) 			

	El tiempo en la historia	Historia	COMUNICO		PERTENEZCO	
			<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos desde Mesoamérica hasta el México Independiente y reconoce su influencia en el presente (Mundo de Idiomas) 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos aspectos de la vida de los pueblos desde Mesoamérica hasta el México Independiente y reconoce su influencia en el presente (Jardín Maya) Ordena y ubica en mapas, hechos históricos de la vida nacional (México y sus estados, De que región es el traje) 	
Comunicación	Lengua hablada	Conocimientos, habilidades y actitudes	SOY		COMUNICO	
			<ul style="list-style-type: none"> Narra y describe situaciones y personajes diversos organizando adecuadamente los hechos (Por dentro y por fuera, Y tú que harías?) 		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunos elementos que debe tomar en cuenta para comunicar con claridad sus ideas (Hablemos claro, Mensajes, Entinta tus ideas) 	
		Situaciones comunicativas	PERTENEZCO		COMPRENDO	
			<ul style="list-style-type: none"> Se interesa y escucha con atención las ideas e indicaciones de otros y argumenta sus ideas en conversaciones, asambleas y exposiciones del temas (Todo un chef) 		<ul style="list-style-type: none"> Se interesa y escucha con atención las ideas e indicaciones de otros y argumenta sus ideas en conversaciones, asambleas y exposiciones del temas (Laboratorio Pfizer) 	
	Lectura y escritura	Conocimientos, habilidades y actitudes	SOY		COMUNICO	EXPRESO
			<ul style="list-style-type: none"> Predice, revisa y relea textos, para comprenderlos mejor (Lógica mágico matemática) 		<ul style="list-style-type: none"> Predice, revisa y relea textos para comprenderlos mejor (Mensajes escondidos) Elabora libros, periódicos y revistas, a partir de lo que sabe de este tipo de publicaciones (Entinta tus ideas) 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora libros, periódicos y revistas, a partir de lo que sabe de este tipo de publicaciones (Arma tu revista)
	Situaciones comunicativas					
Recreación literaria y artística	Conocimientos, habilidades y actitudes	SOY		PERTENEZCO	EXPRESO	
		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las cualidades del movimiento como instrumentos de expresión y las incorpora en la creación y disfrute de relatos coreográficos (Juntos a jugar, Musical Hopscotch) 		<ul style="list-style-type: none"> Se recrea al leer, crear y compartir cuentos, leyendas, poemas y canciones (Jardín Maya) Expresa ideas y sentimientos al crear e interpretar canciones con diferentes ritmos y apreciar obras, musicales, además de identificar algunos autores, intérpretes y lugares de origen (Al son que me toquen) 	<ul style="list-style-type: none"> Se emociona en la selección libre de colores, formas y materiales en sus creaciones y las de artistas nacionales y extranjeros (Gran estudio) Expresa ideas y sentimientos al crear e interpretar canciones con diferentes ritmos y apreciar obras musicales, además de identificar algunos autores, intérpretes y lugares de origen (Toca a lo grande, Crea tu sinfonía) 	
	Situaciones comunicativas					
Lógica Matemática	Los números, sus relaciones y operaciones	Números Naturales	SOY		COMUNICO	COMPRENDO
			<ul style="list-style-type: none"> Identifica la organización del sistema de numeración decimal en unidades, decenas, centenas y el valor de cada cifra según la posición que ocupa (Lógica mágico matemática) Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo (Lógica mágico matemática: Miniunser) 		<ul style="list-style-type: none"> Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo (Del local al portal, de.compr@a) 	<ul style="list-style-type: none"> Por medio de la resolución de problemas, comprende cuándo se aplica alguna de las cuatro operaciones y se inicia en el uso de la calculadora (Atrévete)
	Medición	Longitudes y áreas	COMUNICO		COMPRENDO	
		Capacidad, peso y tiempo	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo (Las manos hablan, Tecnologías especiales) 		<ul style="list-style-type: none"> Resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo (Tecnologías especiales) 	
	Imaginación espacial y geométrica	Ubicación espacial	SOY		COMUNICO	
<ul style="list-style-type: none"> Encuentra diferentes maneras de ubicarse en su entorno, lo representa gráficamente y utiliza diversas referencias (Qué pasaría si no pudieras ver?) Reproduce, traza y analiza cuerpos y figuras geométricas a partir de sus características (Ármalo en grande) 			<ul style="list-style-type: none"> Encuentra diferentes maneras de ubicarse en su entorno, lo representa gráficamente y utiliza diversas referencias (Tecnologías especiales) 			
Cuerpos geométricos		PERTENEZCO		COMPRENDO		
	Figuras geométricas	<ul style="list-style-type: none"> Encuentra diferentes maneras de ubicarse en su entorno, lo representa gráficamente y utiliza diversas referencias (Un mapa a lo grande) 		<ul style="list-style-type: none"> Reproduce, traza y analiza cuerpos y figuras geométricas a partir de sus características (Figuras geométricas) 		

Actitudes y Valores		Civismo	SOY		PERTENEZCO
			<ul style="list-style-type: none"> • Acepta y valora su relación con niños y niñas que tienen ideas y costumbres diferentes (Cuéntame tu historia, Pista para silla de ruedas, ¿Qué pasaría si no pudieras ver? • Comparte con otros sus emociones y afectos y comienza a definir sus propios valores y principios (Hoy me siento) • Cumple con sus responsabilidades y acuerdos y cuida que se respeten los derechos de niñas y niños (Votar y reflexionar) 		<ul style="list-style-type: none"> • Acepta y valora su relación con niñas y niños que tienen ideas y costumbres diferentes (Vuela con los niños de México, Trajes típicos, Viste a los niños) • Cumple con sus responsabilidades y acuerdos y cuida que se respeten los derechos de los niños (Un buen ciudadano) • Reconoce que México está integrado por diversas costumbres, lenguas, formas de vivir y pensar y por un territorio, leyes, gobierno y símbolos comunes (Jardín Maya, Un buen ciudadano, México y sus estados, Bandera de Lego)
Aprender a aprender			SOY	COMPRENDO	EXPRESO
			<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla (Arma la torre) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla (Laboratorio Pfizer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla (Cuadro por cuadro)
			COMUNICO		PERTENEZCO
			<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla (Tecnologías especiales, entinta tus ideas) • Selecciona y organiza la información que encuentra al observar en diferentes fuentes y la relaciona (Haz tu programa, Entinta tus ideas, Try science) 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y comprende la tarea y los pasos a seguir para realizarla y reconoce la importancia de terminarla y revisarla (Taller de arqueología) • Selecciona y organiza la información que encuentra al observar en diferentes fuentes y la relaciona (Taller de arqueología)

TERCER CICLO DE PRIMARIA: QUINTO Y SEXTO

Eje curricular	Aspecto	P y P 1993	COMPETENCIAS SEP/ZONAS Y EXHIBICIONES PAPALOTE		
			SOY		
Alimentación, salud y cuidado de sí mismo	El cuerpo humano y la salud		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce algunas relaciones entre las funciones de aparatos y sistemas de su cuerpo y aplica estos conocimientos para cuidarse (Cómo funciona) • Identifica los cambios en su cuerpo, en sus gustos y emociones que va experimentando durante la pubertad y adolescencia (Para niños y niñas, no tan niños) • Vincula el desarrollo de su sexualidad con su proyecto de vida (Para niños y niñas, no tan niños) • Difunde información acerca del cuidado de la salud y seguridad física y se cuida (Todos informados, Más vale prevenir) • Identifica y combina alimentos nutritivos dentro de su dieta, para conservar la salud (¿Qué te comes?, pensando y haciendo) • Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento en espacios individuales y colectivos (Haciendo equipo, Juntos a jugar, Kompan, Musical Hopscotch) 		
			COMUNICO	PERTENEZCO	COMPRENDO
			<ul style="list-style-type: none"> • Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamientos en espacios individuales y colectivos (Enredijos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento en espacios individuales y colectivos (Juegos exteriores) 	<ul style="list-style-type: none"> • Controla su cuerpo en actividades de movimiento, equilibrio y desplazamiento en espacios individuales y colectivos (Burbujas)

Comprensión del medio natural, social y cultural

Medio natural y sus relaciones con el ser humano	Los seres vivos	SOY		COMUNICO	
		<ul style="list-style-type: none"> Conoce la evolución, funciones vitales y relaciones entre plantas y animales y su medio ambiente (Todo depende de todo, En qué nos parecemos) 		<ul style="list-style-type: none"> Conoce la evolución, funciones vitales y relaciones entre plantas y animales y su medio ambiente (Vive como una hormiga, Try Science) 	
	El ambiente y su protección	PERTENEZCO		COMPRENDO	
		<ul style="list-style-type: none"> Conoce la evolución, funciones vitales y relaciones entre plantas, animales y su medio ambiente (Sala Biodiversidad) Explica algunas propiedades del agua, su proporción en el planeta, es consciente de su uso y cuidado (La casita del jardín) Reconoce que el ser humano contamina el ecosistema, así como propone y realiza acciones para protegerlo (La casita del jardín) Consulta y elabora mapas diversos, considerando los símbolos, la orientación, la escala y la proyección deseada (Un mapa a lo grande) 		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las capas internas y externas de la Tierra y los cambios que ha sufrido y actúa organizadamente ante situaciones de desastre (Onda sísmica) 	
Materia, energía y tecnología	Materia, energía y cambio Ciencia, tecnología y sociedad	COMUNICO		COMPRENDO	
		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas características físicas y químicas de sustancias y materiales, el efecto de ciertas acciones sobre ellos y la forma de utilizarlos adecuadamente (Juega con fibra) Relaciona el desarrollo tecnológico con el mejoramiento de su vida y el de la sociedad (Deslízate en el tiempo, Tripas y conexiones, Ponte en onda) Reconoce y utiliza algunos avances tecnológicos en los medios de comunicación e identifica su impacto (Ponte en onda, ciber@verigualo) 		<ul style="list-style-type: none"> Reconoce algunas características físicas y químicas de sustancias y materiales, el efecto de ciertas acciones sobre ellos y la forma de utilizarlos adecuadamente (Laboratorio Pfizer, Arena pegajosa, Globo de aire caliente) Relaciona el desarrollo tecnológico con el mejoramiento de su vida y el de la sociedad (Observa lo pequeño, Levitador de Bernoulli, Camina en el tiempo) 	
Explicación de la realidad social	Civismo	SOY		PERTENEZCO	
		<ul style="list-style-type: none"> Se identifica con su familia al compartir apellidos, historia, lengua y valores comunes (Conéctate, cuéntame tu historia) 		<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas y las fundamenta al conocer algunos hechos sociales e históricos considerando distintas fuentes, opiniones y actores (Laberinto de decisiones) 	
El tiempo en la historia	Historia	COMUNICO	PERTENEZCO	COMPRENDO	
		<ul style="list-style-type: none"> Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y en otros, e identifica su influencia en el presente (Mundo de idiomas, Ponte en onda) 	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y en otros, e identifica su influencia en el presente (Jardín Maya, Vuela con los niños de México) Ordena y ubica en mapas acontecimientos históricos considerando los periodos y lugares en que sucedieron (De que región es el traje) 	<ul style="list-style-type: none"> Relaciona diversas causas de los hechos históricos en distintas épocas en su país y en otros, e identifica su influencia en el presente (Camina en el tiempo) 	
Lengua hablada	Conocimientos, habilidades y actitudes Situaciones comunicativas	SOY		COMUNICO	
		<ul style="list-style-type: none"> Comprende y deduce instrucciones, escucha y respeta otros puntos de vista, argumentando los propios y expresa sus acuerdos y desacuerdos en conversaciones, asambleas y exposiciones (Cuéntame de tu vida, Y tu...¿Qué harías?) 		<ul style="list-style-type: none"> Se comunica con claridad tomando en cuenta lo que va a decir y a quién se lo va a decir, además de comprender el mensaje que escucha (Hablemos claro, Entuba tu mensaje) Comprende y deduce instrucciones, escucha y respeta otros puntos de vista, argumentando los propios y expresa sus acuerdos y desacuerdos en conversaciones, asambleas y exposiciones (Haz tu programa) 	
Lectura y escritura	Conocimientos, habilidades y actitudes Situaciones comunicativas	SOY	COMUNICO	EXPRESO	
		<ul style="list-style-type: none"> Predice, analiza y comprende las ideas de un texto, pudiendo explicar asuntos no mencionados en él (Al buen entendedor pocas palabras, Lógica mágica matemática) 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña y elabora libros, historietas, revistas periódicos y otros materiales impresos considerando las características propias de cada tipo de publicación (Entinta tus ideas) 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza con seguridad diversos tipos de texto, lenguaje, materiales y formatos para comunicar sus pensamientos, emociones, conocimientos e intenciones (Monstruo come pesadillas) 	

Comunicación

	Recreación literaria y artística	Conocimientos, habilidades y actitudes	EXPRESO		
		Situaciones comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> Muestra un estilo personal en su obra plástica al combinar colores, materiales y formas y aprecia la de artistas de México y de otros países. Expresa su gusto musical al crear, interpretar y apreciar canciones y obras musicales, además de identificar algunos autores, intérpretes, lugares de origen, épocas y géneros (Toca a lo grande) 		
Lógica Matemática	Los números, sus relaciones y operaciones	Números Naturales	SOY	COMUNICO	COMPRENDO
			<ul style="list-style-type: none"> Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo con números enteros y decimales (Lógica mágico matemática) 	<ul style="list-style-type: none"> Explica y utiliza de manera eficiente las reglas del sistema de numeración decimal (Del local al portal, de compr@s) Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo con números enteros y decimales (Del local al portal) 	<ul style="list-style-type: none"> Anticipa resultados y resuelve mentalmente problemas sencillos de medición y cálculo con números enteros y decimales (Atrévete)
	Medición	Longitudes y áreas Capacidad, peso y tiempo	COMUNICO		COMPRENDO
			<ul style="list-style-type: none"> Calcula aproximadamente y resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo (Las manos hablan, Tecnologías especiales) 	<ul style="list-style-type: none"> Calcula aproximadamente y resuelve problemas que implican el uso de medidas de longitud, superficie, capacidad, peso y tiempo (Programa tu robot) 	
	Imaginación espacial y geométrica	Ubicación espacial Cuerpos geométricos Figuras geométricas	SOY		COMPRENDO
			<ul style="list-style-type: none"> Clasifica y relaciona figuras geométricas, a partir de sus características y construye algunos cuerpos geométricos (Ármalo en grande) 	<ul style="list-style-type: none"> Clasifica y relaciona figuras geométricas, a partir de sus características y construye algunos cuerpos geométricos (Atrévete) 	
Actitudes y Valores		Civismo	SOY	COMUNICO	EXPRESO
			<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitudes que facilitan la convivencia con los demás, sean o no de su propia cultura y género. (Cuéntame de tu vida, ¿Qué pasaría si no pudieras ver?) Promueve acciones de beneficio comunitario, respeto a los derechos y acuerdos y ayuda a resolver conflictos (Pista para silla de ruedas) 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitudes que facilitan la convivencia con los demás, sean o no de su propia cultura y género. (Mundo de idiomas) 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitudes que facilitan la convivencia con los demás, sean o no de su propia cultura y género. (Viste a los niños, Viajando en autobús, Recorre la República)
Aprender a aprender			SOY	COMUNICO	PERTENEZCO
			<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone cómo mejorar (Pensando y haciendo) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone cómo mejorar (Hablemos daro) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone cómo mejorar (Laberinto de decisiones)
			COMPRENDO		EXPRESO
			<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone cómo mejorar (Laboratorio Pfizer) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica y aplica diferentes estrategias para realizar y terminar su trabajo, se autoevalúa y propone cómo mejorar (Cuadro por cuadro) 	