



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES

**PARTICIPACIÓN EN EL ÁREA "SOY" DENTRO DEL
PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO**

**INFORME PROFESIONAL DE SERVICIO SOCIAL
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA
PRESENTA:
LÍA ESCOBAR ACOSTA**

**DIRECTORA DEL INFORME PROFESIONAL DE SERVICIO
SOCIAL:
LIC. CONCEPCIÓN CONDE ÁLVAREZ**

Programa de Servicio Social: "Guías Educativos"
Clave: 2007-0563/001-0704



Ψ
® Facultad
de Psicología

Ciudad Universitaria, D.F.

Septiembre, 2010



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.



UNAM-236
2010

M-

TPs.

ÍNDICE

1. Datos generales del programa de servicio social	3
2. Contexto de la institución donde se realizó el servicio social	4
3. Actividades realizadas en relación con el cronograma de servicio social	11
3.1. Descripción de las actividades realizadas en relación al cronograma de servicio social	20
3.2. Habilidades profesionales desarrolladas	22
4. Objetivo del informe de servicio social	23
5.- Soporte teórico metodológico	23
6. Conclusiones y sugerencias	36
7. Referencias	41

1.- Datos generales del programa de servicio social.

El presente informe se desarrolló como resultado de la participación en el programa de servicio social "Guías educativos" con clave 2007-0363/0001-0704 dentro del Museo Interactivo Infantil, mejor conocido como "Papalote Museo del niño", en el Área "Soy".

Mi intención es dar a conocer las actividades que se llevan a cabo dentro del museo, específicamente en el área "Soy" que es una de las cinco áreas de las que se compone y describir cuáles fueron las funciones que como guía educativo realicé.

Funciones desempeñadas:

- Invitar a los visitantes a jugar a las exhibiciones.
- Cuidar y usar las exhibiciones adecuadamente.
- Reportar cualquier problema que se suscite.
- Resolver las inquietudes del público.
- Brindar ayuda en caso de algún incidente.

2. Contexto de la institución y del programa donde se realizó el servicio social.

El Comité Internacional de Museos, ratificó en 1989, la definición de museo, en la que afirma que es una "Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio ambiente".¹

En la actualidad existen varios tipos de museos: de ciencia y tecnología, de arte, históricos, arqueológicos, interactivos, por mencionar algunos.

El "Papalote Museo del Niño", pertenece al tipo interactivo, siendo un museo vivo, con exhibiciones interactivas y guías escolares, también se considera un espacio de libertad creativa y sensibilización donde cada uno tiene voz y crea su propia obra, enseña a pensar, descubrir e imaginar cómo somos y qué nos une como seres biológicos, sociales y culturales.

Es también un centro de exhibiciones que representa ideas, fenómenos naturales y principios científicos. Su misión es divulgar la ciencia y estimular a la niñez y a la juventud a tomar una actitud reflexiva, creando ambientes de aprendizaje contextualizados a nuestra realidad. (Carpeta "Soy 2005)

Dentro de sus características tiene:

- Exhibiciones relacionadas entre sí
- Recorrido libre de acuerdo al interés de visitante
- Guías escolares como motivadores y facilitadores del aprendizaje

¹ Información recuperada de:

<http://www.museosdemexico.org/museo.php>

- El visitante experimenta, interactúa y se involucra en la solución de problemas

El museo reconoce que el conocimiento se crea en la mente del visitante al usar métodos individuales de aprendizaje por lo que tiene una gran misión educativa y para ello diseña sus exhibiciones y programas acomodando todas las edades y rangos de aprendizaje en un proceso educativo que abarca la vida entera y lo divide en cinco áreas en las que se abordan temas diferentes que le permitan al visitante obtener la información que requiera.

Estas áreas son:

Soy.- el tema central de esta área es el funcionamiento del cuerpo y la mente.

Comunico.- muestra los medios de comunicación y tecnología.

Pertenezco.- aborda temas relacionados con la familia, la sociedad y el entorno.

Comprendo.- enseña información relacionada con física, matemáticas, biología y química y como es que estas materias nos ayudan a comprender algunos de los fenómenos naturales que nos rodean.

Expreso.- fomenta la creatividad y la imaginación a través del arte.

Cada área tiene temas específicos que a su vez se vinculan con el resto.

En ellas hay un supervisor o jefe de zona y un grupo de "cuates" encargados de explicar al visitante los temas de interés.

Mi labor dentro del museo fue la de un "cuate" que obtiene ese nombre de la palabra nahuatl "Coatl o Couatl" que significa mi otro yo.

Su función es la de un guía educativo y a partir de este momento recibirá ese nombre.

Historia del Museo

Papalote Museo del Niño surgió en 1990 por iniciativa de la entonces primera dama Cecilia Ochelli, quien convocó a varias empresas y gente que estuvieran interesados en crear tal proyecto, así nació el patronato de Papalote Museo del Niño, que su vez se dividió en dos grupos: uno que se encargó de reunir los recursos humanos para buscar un espacio donde pudiera estar el museo, así como su construcción; y el otro grupo tenía como finalidad encontrar los recursos económicos, desde el comienzo se acordó que Papalote sería una Asociación Civil, todo ello con el deseo de estimular y fomentar en los niños el interés por aprender, experimentar y estar cerca de la ciencia, el arte y la tecnología en un espacio donde pudiera aprender jugando.

Para la ejecución de este proyecto, se conformó una organización denominada Museo Interactivo Infantil, A. C., presidida por un Patronato, integrado por connotadas personalidades del sector privado del país.

En 1992, comenzó la construcción del edificio, el proceso creativo y de desarrollo del museo. El proyecto estuvo dirigido por un grupo multidisciplinario mexicano, el cual trabajó por espacio de tres años y medio para concretar la idea. De esta forma, Papalote Museo del Niño se inauguró el 5 de Noviembre de 1993, contando con 290 exhibiciones, de las cuales el 75% fueron diseñadas por jóvenes mexicanos estudiantes y egresados de la carrera de diseño industrial de La Universidad Autónoma Metropolitana, mientras que el otro 25% fueron adquiridos en el extranjero, el edificio fue diseñado por el arquitecto Ricardo Legorreta y lo construyó ICA, S.A. ubicándose en la segunda sección de Chapultepec, área de gran relevancia por su contenido y riqueza cultural en la Ciudad de México.

Desde su creación, el museo ha contado con cinco zonas temáticas, en un inicio se encontraban las zonas de: conciencia, nuestro mundo, el cuerpo humano, comunicaciones y exteriores. Posteriormente serían llamadas: soy, pertenezco, comprendo, comunico y expreso, respectivamente.

Además de un área para exposiciones temporales, la megapantalla y el domo digital.

Contaba también con dos museos más: Papalote Móvil I y II, los cuales viajaron por La República Mexicana desde Chihuahua hasta Cancún, pasando por Veracruz y San Luis Potosí, incluso el Móvil I estuvo en Guatemala. El proyecto de los museos Itinerantes concluyó en el 2007.

Papalote Museo del Niño comenzó una renovación en el año 2000, ésta fue motivada en primera instancia por la necesidad de contar con nuevas exhibiciones y atracciones que provocaran una segunda o tercera visita por parte del público, hay que recordar que el museo se inauguró en 1993 y hasta el año 2000 prácticamente seguía siendo el mismo.

En un principio sólo se pensaba en una renovación física del lugar, sin embargo, conforme fue avanzando la investigación de las cosas que tenían cambiar, se llegó a la conclusión de que los recursos humanos también tenían que renovarse en espíritu y actitud.

Para tales efectos se contrató a una empresa especialista en el ramo de museos llamada Imagination, que ha colaborado con los museos de Nueva York y Amsterdam, además de otros lugares en Europa. La conclusión y recomendación de Imagination en el aspecto humano, fue la de aplicar la filosofía del "Empoderamiento" que tiene que ver con un proceso estratégico que busca una relación de socios entre la organización y su gente, para aumentar la confianza, la responsabilidad, la autoridad y el compromiso para servir mejor al cliente.

Un equipo con empoderamiento, es un grupo de trabajo con empleados responsables de un producto y/o un servicio que comparten el liderazgo, colaboran en el mejoramiento del proceso del trabajo, planean y toman decisiones relacionadas con el método de trabajo.

Entre sus características, los equipos con empoderamiento:

- Comparten el liderazgo y las tareas administrativas
- Sus miembros tienen facultad para evaluar y mejorar la calidad del desempeño y el proceso de información.
- Los miembros proporcionan ideas para la estrategia de negocios.
- Son comprometidos flexibles y creativos.
- Coordinan e intercambian con otros equipos y organizaciones.
- Se mejora la honestidad las relaciones con los demás y la confianza.
- Tienen una actitud positiva y son entusiastas.

A partir de su etapa de renovación en el 2001 Papalote busca seguir siendo un lugar estimulante, incluyente, seguro, de vanguardia, innovador y sin fronteras. Lo que demanda que cada sala brinde un mensaje diferente, por ejemplo en la sala de "Soy" se pone al niño en contacto consigo mismo, "Comunico" le ejercita en el contacto con los demás, "Pertenezco" le ubica como un ser en un entorno, "Comprendo" le abre el mundo de la ciencia y "Expreso" pone a su alcance las maravillas del arte, todo esto se logra mediante nuevas exhibiciones. (Carpeta Soy 2005).

Filosofía institucional

Como parte de la capacitación que brinda el museo al inicio de la participación como guías educativos, hace entrega de una carpeta que contiene la filosofía institucional y de la cual retomaré la información para los siguientes puntos: Misión. Visión y Principios.

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.

Visión

- Ser líderes a nivel internacional, en la creación y operación de ambientes innovadores de convivencia y comunicación para los niños y sus familias.
- Mantener y duplicar donantes.
- Contar con ambientes y modelos de comunicación adicionales a Papalote y Papalote Móvil, que respondan a las necesidades y características de la población de las zonas urbanas y suburbanas marginadas de La Ciudad de México y de las zonas rurales alejadas de las grandes ciudades; de los niños de la calle.
- Operar con la total autosuficiencia económica.
- Tener mejores colaboradores ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar su creatividad y talento.

- Contar con un fondo para la creación e innovación de programas, exhibiciones y productos que respondan a las necesidades de los visitantes.

Principios

- Mejoramiento e innovación continúa.
- Calidad en todas las actividades.
- Eficiencia en la administración de recursos.
- Trabajo en equipo.
- Actitud de servicio.
- Desarrollo del personal.
- Liderazgo basado en el contacto estrecho con el personal y los visitantes.
- Comunicación efectiva.
- Conocimiento profundo de las expectativas y necesidades de los visitantes.
- Salvaguardar la seguridad de los visitantes y del personal.
- Vincular los contenidos con las problemáticas que enfrenta el país.
- Atención especial y permanente a los niños con circunstancias especiales.

3. Actividades realizadas en relación al cronograma del servicio social

- **Interactuar con los visitantes en ambientes cotidianos y mostrarles los diferentes roles que existen en nuestra sociedad, a través del juego simbólico.**

Con el juego simbólico el niño desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras, poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.

El Juego Simbólico surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años.

Piaget distingue 4 estadios que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño.

1.- Después de las conductas en que el niño “juega a hacer”, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción, por ejemplo, si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su oso duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hacen.

2. En este estadio Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros. Estas acciones las observa y las copia, ladra como el perro, hace el gesto y la sonrisa como mamá, lee el periódico como papá, etcétera. Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta “en sí”, es el inicio de la simbolización, determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje. Porque realizar una conducta que “significa algo” en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo), en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangibles en un plano imaginado. Se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas le ayuda a la realización de deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida.

3. Otro tipo de juego que podemos observar en los niños alrededor de los dos años, es el traspaso de características o acciones de un objeto a otro, es decir ya no es su experiencia directa, sino la de otro la que representa en un objeto nuevo. Por ejemplo toma una piedra y dice que es un perro y lo mueve como un perro, toma un bote y dice que es un biberón y se lo da a la muñeca, toma su oso y dice que lee el periódico como papá, toma su muñeca y dice que sonrío como mamá.

4. En la evolución del juego infantil existe un tipo de juego que prolonga y supera el adelanto antes descrito de imitar acciones de otros y que es la imitación de los otros, pero sin que ellos estén delante, por ejemplo actúa como la tía, o imita al mecánico, no sólo lo que hace sino que juega a ser el otro. Copia el objeto evocado simbólicamente, lo cual implica un paso más en el manejo simbólico del pensamiento.

Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.

Y en su mente se estrenan las palabras que nombran cosas y seres, con estas palabras pronto construye frases que son simiente de su lenguaje interior, es decir su pensamiento.

A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive, a través de su juego. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá, a los coches y a los vaqueros.

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos a través de la imaginación.

- **Participación en talleres de expresión corporal y desarrollo de la creatividad.**

Expresión corporal

Es una disciplina que trabaja con el lenguaje del cuerpo, que es el movimiento. Revaloriza el cuerpo que somos, permitiendo que se haga presente, se exprese y se comunique.

La Expresión Corporal propone que cada persona recupere el placer del movimiento y encuentre su propio lenguaje para moverse y crear en un clima de libertad, que constituye un reto y promueve la superación de estereotipos y la formación integral de la persona.

Dentro del museo se hacen:

- Trabajos creativos con materiales de las Artes Plásticas.
- Reflexiones grupales sobre la vivencia.

Con el objetivo de:

- Tener un acercamiento al cuerpo y a las posibilidades de expresión de manera lúdica y placentera.
- Tener un aprendizaje vivencial, que es base para la reflexión, la generación de preguntas y una construcción conjunta del conocimiento.

Creatividad

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular, la creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

Creatividad es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada.²

- **Diseño de dinámicas grupales que fomentan la afirmación de los individuos dentro del grupo.**

En la carpeta "Soy 2005", están señaladas las actividades que requieren la participación de uno o más guías educativos dentro de las exhibiciones. Mismas que se muestran en las siguientes tablas.

• ² Recuperado de: <http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

Soy mi cuerpo

Exhibición	Experiencia Interactiva	Objetivos del aprendizaje	Inteligencias Que se favorecen	Materiales	Tipo de actividad	No. De usuarios y sus edades	Duración de la actividad	No. De guías educativos
Pensando y haciendo: "Disección del corazón"	Se hace una disección de un corazón de cerdo dentro de un espacio cerrado diseñado para crear un ambiente de laboratorio escolar, en donde el niño toca y explora el órgano.	-Conocer la estructura y el funcionamiento del corazón. -Señalar las formas de prevenir enfermedades cardiovasculares -Comprender la importancia y repercusión de una buena alimentación	Naturalista Interpersonal Intrapersonal	-Instrumentos quirúrgicos (bisturí, tijeras, pinzas) -Charola de metal -Baumanómetro -Estetoscopio -Guantes de látex -Corazones de cerdo. -Servitoallas -Jabón	Grupal	15 personas mayores de 15 años	20 minutos	1
Pensando y haciendo: "Disección del ojo"	Se hace una disección de un ojo de vaca dentro de un espacio cerrado diseñado para crear un ambiente de laboratorio escolar, en donde el niño toca y explora el órgano.	-Conocer la estructura y el funcionamiento del ojo. -Identificar y conocer enfermedades oculares. -Indicar las maneras de identificar alguna enfermedad ocular. -Citar cuales alimentos son recomendables para mantener una buena salud visual. -Mencionar las formas de prevenir accidentes que puedan poner en riesgo la vista.	Naturalista Interpersonal Intrapersonal	-Instrumental quirúrgico -Charola de metal -Charolas de plástico -Porta muestras -Cuadros de ilusiones ópticas -Guantes de látex -Ojos de vaca -Servitoallas -Jabón	Grupal	15 personas mayores de 15 años	20 minutos	1
Pensando y haciendo: "Taller de sexualidad"	A través de nueve costalitos con la figura dibujada de un feto e información del mes o semana de gestación, así como peso, tamaño y desarrollo del feto, el niño experimenta la sensación de tener un bebe de ese mes en sus brazos. La experiencia se complementa con la observación de las ilustraciones en libros.	-Que el niño identifique al embarazo como un proceso natural de generación de vida. -Dar a conocer a los niños el desarrollo del bebe dentro del vientre de su madre. -Indicar las semejanzas y diferencias en la manera en que nacemos con respecto a otros animales -Señalar las semejanzas y diferencias del género sexual.	Intrapersonal Interpersonal Naturalista	-Muñeco de un bebe. -9 costalitos (etapas de desarrollo) -Fotografías e imágenes de los libros "Nacer es una gran aventura" y "¿De dónde vienen los bebes"	Grupal	15 personas mayores de 3 años	15 minutos	1

Pensando y haciendo: "Taller de los alimentos"	El visitante observa y manipula diferentes materiales didácticos de alimentos y participa en dinámicas grupales conocer sobre los diversos grupos alimenticios.	-Dar a conocer algunas propiedades alimenticias de frutas y verduras. -Comparar las porciones de alimento que una persona ingiere diariamente y lo recomendado para la población mexicana.	Naturalista	-Comida de juguete -Rompecabezas y lamina del "Plato del buen comer"	Grupal	15 personas mayores de 4 años	5-10 minutos	1
Pensando y haciendo: "Taller de los sentidos"	A través de distintos materiales y estímulos, los visitantes pondrán a prueba sus sentidos.	-Aprender a valorar los sentidos -Reflexionar acerca de los sentidos en la vida cotidiana -Ejercitar los sentidos por medio de una serie de juegos	Musical Kinestética Espacial Naturalista	-5 esencias (naranja, limón, fresa, uva, vainilla) -Comida de juguete (para ser identificada a través del tacto). -4 recipientes con polvos de sabores (amargo, ácido, salado, dulce) -15 antifaces -3 posters con la imagen del museo, (para encontrar diferencias a través de la vista) -1 paquete de servilletas -1 disco compacto -1 grabadora	Grupal	Hasta 15 personas mayores de 4 años	10 minutos	1
¿Qué pasaría si no pudieras ver?	Los visitantes recorren un espacio con algunos obstáculos en total oscuridad, auxiliándose con el tacto y a través de la voz de sus compañeros.	-Generar una experiencia de empatía con los invidentes y otras personas con capacidades diferentes. -Comprender y sensibilizar sobre el tipo de vida que llevan las personas con necesidades especiales.	Interpersonal Intrapersonal Kinestésica	-Salón con laberinto y obstáculos en completa oscuridad. -10 cangureras -6 cuadros de ilusiones ópticas.	Grupal	10 personas mayores de siete años y que midan mínimo 1.30m. De estatura.	5-10 minutos	1 ó 2

Soy mi espíritu

Exhibición	Experiencia Interactiva	Objetivos del aprendizaje	Inteligencias Que se favorecen	Materiales	Tipo de actividad	No. De usuarios y sus edades	Duración de la actividad	No. De guías educativos
Soy mi espíritu "Conéctate"	El visitante entra a un espacio iluminado con música de fondo creando un ambiente acogedor y tranquilo, para que pueda experimentar un ejercicio de relajación apoyado por la compañía del guía educativo, el sistema de sonido y la proyección de uno de los cuatro videos cuyo tema se basa en la relajación.	- Vivenciar una experiencia de inmersión que sensibilice hacia la conexión con uno mismo.	Interpersonal	-Pantalla -Disco compacto -Videos: Ejercicio de contemplación de la belleza abstracta y proyección de obra grafica. -Ejercicio de relajación audiovisual música luz. -El mar, proyección de paisajes naturales, luz tenue y dialogo hacia la introspección. -El violín, Búsqueda de sentido, creencias y valores por los que se vive.	Individual y / o grupal	Hasta 12 usuarios de 7 años en adelante	10 minutos	1

Soy mi mente

Exhibición	Experiencia Interactiva	Objetivos del aprendizaje	Inteligencias Que se favorecen	Materiales	Tipo de actividad	No. De usuarios y sus edades	Duración de la actividad	No. De guías educativos
"Haciendo equipo"	El visitante interactuara con un programa multimedia especialmente diseñado en el que encontrará múltiples alternativas con las que podrá ejercitar su inteligencia lógico matemática y/o ponerla a prueba.	Conocer y poner a prueba su inteligencia lógico matemática. Trabajar en equipo para lograr un objetivo.	Lógico matemática Interpersonal	-Guía metálica con dos rieles que llevan una especie de ski para nieve que se desplaza de un lado a otro.	Individual o grupal	Hasta 4 usuarios de 7 años en adelante.	indefinida	1

Soy parte de la naturaleza

Exhibición	Experiencia Interactiva	Objetivos del aprendizaje	Inteligencias Que se favorecen	Materiales	Tipo de actividad	No. De usuarios y sus edades	Duración de la actividad	No. De guías educativos
"Todo depende de todo"	Los visitantes juegan con un programa multimedia a través del cual deben construir redes de relaciones entre los seres vivos de la naturaleza, tomando al hombre como eslabón desencadenante.	-Considerar la forma concreta en que se dan los diferentes tipos de relación que se establecen entre los seres vivos. -Visualizar la complejidad de los sistemas de relaciones que se desarrollan en un ecosistema. -Comprender la trascendencia de las alteraciones en un ecosistema.	Naturalista	Computadoras	Individual	A partir de los 4 años	Indefinida	1

Soy un ser social

Exhibición	Experiencia Interactiva	Objetivos del aprendizaje	Inteligencias Que se favorecen	Materiales	Tipo de actividad	No. De usuarios y sus edades	Duración de la actividad	No. De guías educativos
"Minisuper"	Los niños visitarán un mercado hecho a su medida, podrán explorarlo, hacer compras y algunos podrán atender la panadería o la caja registradora, al mismo tiempo aprenderán a seleccionar sus compras.	-Comprender como es un supermercado y que elementos lo conforman. -Identificar aquellos productos que nos ayudan a tener una buena alimentación, higiene personal y los que son útiles en nuestra casa y escuela. -Conocer algunas actividades que se realizan en el servicio del supermercado a través del juego simbólico y la toma de roles.	-Interpersonal -Lógico matemática.	-Tarjetas con imágenes y nombres de los productos -Billetes de papel de diferentes colores. -Juguetes de los diferentes tipos de productos que se encuentran en el supermercado. -Carritos miniatura del súper. -Bolsas de plástico y papel. -Dos cajas registradoras. -Una caja en panadería con micrófono, charolas y pinzas para el pan.	Grupal	Hasta 12, niños de 3 a 8 años.	20 minutos	2 ó 3

3.1. Descripción de las actividades realizadas en relación al cronograma del servicio social.

- **Investigación documental.** Para preparar las exhibiciones y los talleres revisé libros de anatomía y embriología para los temas vistos en la exhibición "Pensando y haciendo". Para el resto de las exhibiciones se utilizó la carpeta "Soy 2005", así como libros de desarrollo humano y nutrición que formaron parte del proceso de capacitación que fue impartido por el coordinador del área.
- **Conducción de talleres.** Fue importante en cada uno de los talleres adaptar la información y el material utilizado al rango de edad y número de participantes.
 - Taller de los alimentos. Con los niños se utilizaba un rompecabezas con los distintos grupos alimenticios y materiales didácticos para poder ejemplificar mejor algunos aspectos nutricionales. Con los adultos se daban a conocer los diferentes grupos alimenticios y se mencionaban las enfermedades o padecimientos nutricionales más comunes así como qué hacer para poderlos prevenir.
 - Taller de sexualidad. Se exponía sobre la fecundación, embarazo, diferencias de género, el crecimiento del embrión en cada etapa y las consecuencias de un embarazo no planificado o mal cuidado.
 - Taller de los sentidos. Siempre se busco estimular alguno de ellos a través de material que lo pusiera a prueba. La vista fue estimulada utilizando láminas en donde poder encontrar diferencias entre objetos, ilusiones ópticas y material didáctico que ayudara a ejemplificar como ven las personas que padecen alguna enfermedad de los ojos, como la miopía, el astigmatismo, estrabismo, etc. Para estimular gusto se daban a probar cuatro polvos comestibles con los sabores: amargo, ácido, salado y dulce. Para el olfato se utilizaron cinco esencias diferentes: naranja, limón, fresa, uva y vainilla. Con el sentido del tacto se ocuparon antifaces para privar de la vista al visitante y así a través del tacto poder identificar algunos objetos que se ponían a su alcance. Finalmente para el oído se puso música o se hicieron ruidos variados alrededor del salón con los ojos

vendados para que el visitante pudiera identificar de donde provenían.

➤ **Preparación de actividades.** Antes de la apertura del museo, todos debíamos estar preparados en nuestra área y llevar el material necesario a la exhibición asignada. En caso de ser mas de dos personas en una exhibición, nos pusimos de acuerdo en el tema daría cada una y cuáles serían las obligaciones de cada quien en el día.

➤ **Participación en el taller “Escuela para padres e hijos”.**

Se impartió a los trabajadores administrativos del museo. Nuestra labor como guías educativos fue revisar con sus hijos los mismos temas para que todos en la familia pudieran tener una mejor comunicación.

El taller tuvo una duración 30 horas repartidas una vez por semana entre los meses de septiembre, octubre, noviembre y diciembre. Se llevó a cabo dentro de las instalaciones del museo, con niños cuyas edades iban de los dos a los ocho años.

Aunque fueron varios los temas revisados, se intentó hacer énfasis en su autoconcepto y su autoestima. Se hicieron dinámicas grupales que involucraba a todos los participantes en la elaboración de historias, dibujos y representaciones que tuvieran que ver con los sentimientos, valores, fortalezas, debilidades, comunicación y expresión corporal.

3.2. Habilidades y/o funciones profesionales desarrolladas.

- **Trabajo en equipo.** Para poder alcanzar nuestro objetivo, el cual era que los visitantes del museo aprovecharan al máximo su estancia ahí, fue importante que todos los integrantes del área nos comprometiéramos al trabajo diario y a mantener una buena comunicación entre nosotros. Para ello se llevaron a cabo reuniones semanales en las cuales se podía discutir cualquier mal funcionamiento en alguna de las exhibiciones, o bien, dialogar e intercambiar ideas que fueran benéficas para el uso adecuado para las instalaciones y el trato al público.
- **Planeación y puesta en marcha de dinámicas de grupo.** Cada sábado, media hora antes de la apertura del museo había la posibilidad de proponer actividades que nos ayudaran a mejorar las dinámicas impartidas en las exhibiciones, las actividades realizadas en este periodo tenían como objetivo aprender a través de las experiencias de los demás y fomentar la cohesión de grupo, para lograr este intercambio de ideas e información, se organizaban conferencias o exposiciones en parejas y/o equipos, competencias en resolución de crucigramas, mini olimpiadas y toda clase de juegos que fomentaran la buena comunicación y el trabajo en equipo.
- **Resolución de problemas ante situaciones no planeadas.** En ocasiones el número de guías educativos era menor al número de exhibiciones por lo que era necesario ver la manera de distribuirnos sin descuidar el área y la atención a los visitantes.
- **Liderazgo.** Toma de decisiones en el trabajo de campo y la planificación de él.

4. Objetivo del reporte del servicio social.

Informar sobre las actividades que realice como parte del servicio social en psicología dentro del área que me fue asignada en el museo.

5. Soporte teórico Metodológico.

Sustento educativo del Papalote Museo del niño.

En el Área “Soy”

El sustento educativo de Papalote Museo del niño, está basado en diversas teorías, todo con el objetivo de lograr el aprendizaje en los visitantes de acuerdo a las necesidades de cada uno de ellos, promoviendo el desarrollo de sus habilidades y sus intereses de aprendizaje.

Para la elaboración de este trabajo, solo fueron tomados en cuenta los autores que tienen que ver con psicología en la planeación de las exhibiciones del área “Soy”.

Lev Semenovich Vigotsky

- Su teoría pedagógica se conoce como Constructivismo Social.
- Su enfoque es la construcción evolutiva de las estructuras operativas (acciones y pensamiento).
- El niño construye su conocimiento, ayudado por su entorno social.
- El que conduce el aprendizaje es un experto.
- Teoría Sociocultural³

³ Hernández Rojas, Gerardo.(2006). “miradas Constructivistas en psicología de la educación”. Pág. 25. México. Editorial Paidós.

Constructivismo	¿Quién construye?	¿Qué se construye?	¿Cómo se construye?	¿Dónde se construye?
Sociocultural	El aprendiz como co-constructor de la cultura gracias al apoyo de los otros	Los saberes culturales/educativos son reconstruidos.	Participando en la Zona Proximal de desarrollo (ZPD) con los otros que saben más.	Entre el aprendiz, los mediadores y los otros (en lo socio-cultural)

Su teoría incluye dos leyes ⁴:

1) Ley de doble formación de los procesos psicológicos.

Lo que quiere dar a conocer esta ley es que todo proceso psicológico superior aparece dos veces en el desarrollo del ser humano, en el ámbito interpsicológico y en lo intrapsicológico, lo primero se refiere a la relación con los demás y lo segundo a la relación consigo misma, Vigotsky trata de explicar esta ley a partir de la adquisición del lenguaje. **de 1 a 3 años:** el lenguaje tiene una función comunicativa y es interpersonal. **3 a 5/7 años:** se da un habla egocéntrica o privada, y acompaña sus acciones (es un habla bastante predicativa y omisiva), A partir de **5/7:** se da el proceso de interiorización, sus acciones no van acompañadas por el lenguaje este aparece interiorizado lo que lo hace intrapersonal.

2) Ley de nivel del desarrollo real, nivel de desarrollo potencial, y zona de proximal de desarrollo. El primero se refiere al que se da cuando las actividades las hace uno independientemente. Lo segundo se refiere a cuando necesita la ayuda de alguien pero al final puede lograr hacerlo independientemente. Y lo tercero es la que se da en medio de estos dos niveles,

⁴ Informacion obtenida de: <http://www.doschivos.com/trabajos/sociales/1897.htm>

y es en la que establecen relaciones. Existe una relación entre el desarrollo, la educación y el aprendizaje. La educación debe ser el motor del aprendizaje, esta ha de actuar en la Zona proximal de desarrollo, proporcionando ayudas para fomentar el desarrollo del niño. Los educadores trabajan en proporcionar esas ayudas pero retirándolas a tiempo, cuando ya no las necesite el niño

Aportes a la educación y a la Pedagogía

En primer lugar, los aportes de Vigotsky a la Psicología, constituyeron su insistencia en el notable influjo de las actividades con significado social en la conciencia. El pretendía explicar el pensamiento humano en formas nuevas. Rechazaba la doctrina de la introspección y formuló muchas de las mismas objeciones de los conductistas. Quería abandonar la explicación de los estados de la conciencia y referirse al concepto de conciencia; del mismo modo, rechazaba las explicaciones conductistas de los actos en términos de las acciones anteriores. Antes que descartar la conciencia (como hicieron los conductistas) o la función del ambiente (como los introspectistas), buscaba una región intermedia que diera cuenta de la influencia del entorno por sus efectos en la conciencia.

Consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores social y personal. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. El entorno social influye en la cognición por medio de sus "instrumentos", es decir, sus objetos culturales (autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente. La postura de Vigotsky es un ejemplo del constructivismo dialéctico, porque recalca la interacción de los individuos y su entorno.

Zona Proximal de Desarrollo (ZPD)

Es el momento del aprendizaje que es posible en un estudiante dadas las condiciones educativas apropiadas.

Es una prueba de las disposiciones del estudiante o de su nivel intelectual en cierta área y de hecho, se puede ver como una alternativa a la concepción de inteligencia como la puntuación del CI obtenida en una prueba. En la ZPD, maestro y alumno (adulto y niño, tutor y pupilo, modelo y observador, experto y novato) trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel. La ZPD, incorpora la idea de actividad colectiva, en la que quienes saben más o son más diestros comparten sus conocimientos y habilidades con los que saben menos para completar una empresa.

Tiene aportes y aplicaciones en la educación. Una aplicación fundamental atañe al concepto de andamiaje educativo, que se refiere al proceso de controlar los elementos de la tarea que están lejos de las capacidades del estudiante, de manera que pueda concentrarse en dominar los que puede captar con rapidez. Se trata de una analogía con los andamios empleados en la construcción, pues, al igual que estos tiene cinco funciones esenciales: brindar apoyo, servir como herramienta, ampliar el alcance del sujeto que de otro modo serían imposible y usarse selectivamente cuando sea necesario.

En las situaciones de aprendizaje, al principio el maestro (o el tutor) hace la mayor parte del trabajo, pero después, comparte la responsabilidad con el alumno. Conforme el estudiante se vuelve más diestro, el profesor va retirando el andamiaje para que se desenvuelva independientemente. La clave es asegurarse que el andamiaje mantiene al discípulo en la ZPD, que se modifica en tanto que este desarrolla sus capacidades. Se incita al estudiante a que aprenda dentro de los límites de la ZPD.

Otro aporte y aplicación es la enseñanza recíproca, que consiste en el diálogo del maestro y un pequeño grupo de alumnos. Al principio el maestro modela las actividades; después, él y los estudiantes se turnan el puesto de profesor.

Desde el punto de vista de las doctrinas de Vigotsky, la enseñanza recíproca insiste en los intercambios sociales y el andamiaje, mientras los estudiantes adquieren las habilidades.

La colaboración entre compañeros refleja la idea de la actividad colectiva.

Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas. La investigación muestra que los grupos cooperativos son más eficaces cuando cada estudiante tiene asignadas sus responsabilidades y todos deben hacerse competentes antes de que cualquiera puede avanzar. El énfasis en el uso de grupos de compañeros para aprender matemáticas, ciencias o lengua y literatura atestigua el reconocido impacto del medio social durante el aprendizaje.

Por último, una aplicación relacionada con la teoría de Vigotsky y el tema de la cognición situada es la de la conducción social del aprendiz, que se desenvuelve al lado de los expertos en las actividades laborales. Los aprendices se mueven en una ZPD puesto que, a menudo se ocupan de tareas que rebasan sus capacidades, al trabajar con gente que posee más conocimientos que ellos los novatos adquieren un conocimiento compartido de procesos importantes y lo integran a lo que ya saben. Así, ésta pasantía es una forma de constructivismo dialéctico que depende en gran medida de los intercambios sociales.

Jean Piaget

Publicó varios estudios sobre psicología infantil y, basándose fundamentalmente en el crecimiento de sus hijos, realizó una serie de investigaciones en psicología genética que desembocaron en la construcción de "La teoría de los estadios de desarrollo". El museo retoma varias aportaciones de esta teoría para poder diseñar las exhibiciones y para poder definir el rango de edad adecuado para cada una de ellas.

“La teoría de los estadios de desarrollo”⁵

Estas etapas de desarrollo intelectual representan diferentes niveles cualitativos de funcionamiento cognoscitivo y forman lo que Piaget llamó una secuencia invariable de desarrollo; es decir, todos los niños progresan a través de estas etapas precisamente en el mismo orden. Pero en su opinión, los factores culturales y otras influencias ambientales pueden acelerar o retardar el ritmo de desarrollo intelectual de un niño y las normas de edad que acompañan a sus etapas, solo son aproximaciones.

Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio.

Estableció una serie de estadios sucesivos en el desarrollo de la inteligencia:

1. Estadio Sensoriomotor

Habla de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. No hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos. Esta etapa constituye el período del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años; es anterior al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho.

2. Estadio preoperacional

Es la etapa de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años. En ella nace el pensamiento preoperatorio, el niño puede

⁵ SHAFFER, David R. (2000) "Psicología del desarrollo: Infancia y Adolescencia" Págs.: 233, 256,267. . México.Thompson editores S.A de C.V

representar los movimientos sin ejecutarlos; es la época del juego simbólico y del egocentrismo y, a partir de los cuatro años, del pensamiento intuitivo.

3. **Estadio de las operaciones intelectuales concretas**

Estadio de los sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

4. **Estadio de las operaciones intelectuales abstractas**

De la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

María Montessori

- Propone que los ambientes de aprendizaje deben ser adecuados a las necesidades e intereses de los niños.
- Considera importante desarrollar actividades de coordinación motriz, paralelas al desarrollo de la inteligencia, a partir de experiencias ordenadas y la toma de decisiones, desde temprana edad.
- Fomenta la libertad en el niño para despertar sus intereses hacia el objeto de estudio.
- El niño es el protagonista y su proceso de aprendizaje es el eje de toda actividad.
- El que enseña es concebido sólo como un guía que facilita los procesos para que el niño aprenda.

María Montessori es una de las educadoras que con mayor acierto ha traducido el ideario de la escuela nueva y activa, dejando atrás los métodos tradicionales. A continuación se muestran las diferencias más importantes entre el sistema tradicional frente al Montessoriano con respecto al material.⁶

⁶ Información obtenida de la página: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm

SISTEMA MONTESSORIANO	SISTEMA TRADICIONAL
1. El alumno es un participante activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	1. El alumno es un partícipe pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. El ambiente Montessori alienta la autodisciplina interna, los niños están en contacto con las experiencias naturales, sensoriales, culturales.	2. La maestra actúa con una fuerza principal de la disciplina externa.
3. La formación de sí mismo es la motivación principal.	3. Se da gran importancia a los grados, los puntos, la armonía social.
4. No existe la división en grados (grupos con distintas edades)	4. Los niños se agrupan cronológicamente, de una sola edad por clase.
5. La enseñanza puede ser individual o en grupos graduados según su propio ritmo de trabajo.	5. La clase en grupo estudia una misma materia al compás que la maestra dicte.
6.-El niño escoge su propio trabajo de acuerdo a su interés y habilidad.	6. La estructura curricular para el niño está hecha con poco enfoque hacia el interés.
7. El niño formula sus propios conceptos del material didáctico. Nadie interrumpe su trabajo porque así es como desarrollará una concentración absoluta.	7. El niño es guiado hacia los conceptos por la maestra. Existen horarios de clase que limitan la concentración del niño.
8. El niño trabaja el tiempo que quiere en los proyectos o materiales escogidos.	8. Al niño se le da un tiempo específico, limitando su trabajo.
9. El niño marca su propio paso o velocidad para aprender y hacer de él la información adquirida.	9. El paso de la institución es fijado por la profesora, norma o grupo.

10. El niño descubre sus propios errores a través de la retroalimentación del material.	10. Si el trabajo es corregido, los errores son señalados por la profesora.
11. El aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente recibe el sentimiento del éxito.	11. El aprendizaje es reforzado externamente por el de la memoria, recompensa, o el castigo.
12. El material es multisensorial preparado para la exploración física. El programa está organizado para el aprendizaje del entorno y el ambiente.	12. Hay pocos materiales para el desarrollo sensorial y una concreta manipulación, de menos énfasis sobre la instrucción del entorno y mantenimiento del aula.
13. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, moviéndose libremente. Puede hablar en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario.	13. Al niño se le asigna un asiento, así se estimula el que se sientan quietos y tranquilos y se limitan a oír durante las largas sesiones del maestro.
14. La maestra desempeña un papel sin obstáculos en la actividad.	14. La maestra desempeña un papel dominante y activo en la actividad.
15. Se le da más énfasis a las estructuras cognoscitivas y desarrollo social.	15. Se le da más énfasis al conocimiento memorizado y desarrollo social.
16. Hay relativamente pocas interrupciones.	16. Durante el trabajo, las interrupciones son relativamente frecuentes.
17. Se proporcionan oportunidades más flexibles, multisensoriales para leer y escribir.	17. Se forman lectores básicos.

Basándose en estas diferencias, el museo propone que la labor de los guías educativos sea como el de una maestra dentro del método Montessori, es decir, que se base en guiar y ayudar a cada niño de acuerdo a sus necesidades alentándolo a participar y aprender sin presión de tiempo.

La idea de Montessori es que al niño hay que transmitirle el sentimiento de ser capaz de actuar sin depender constantemente del adulto, para que con el tiempo sean curiosos, creativos y aprendan a pensar por sí mismos.

La Metodología Montessori⁷ comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación. Fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en riesgo social. Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender. Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño llegaría a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz. El material didáctico que diseñó es de gran ayuda en el período de formación preescolar y está diseñado para ser manipulado por los alumnos en un ambiente estructurado y ordenado donde se fomenta la libertad, la adquisición de confianza en sí mismos, independencia, coordinación, orden, concentración, autodisciplina, etc.

Howard Gardner

Es retomado por el museo para la clasificación de sus exhibiciones en cuanto a contenido e inteligencias que se estimulan.

- Creador de la teoría de las Inteligencias Múltiples. Considera a la inteligencia como la capacidad humana para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas, para crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural.

⁷ Información obtenida de la página http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm

- Propone que la educación sea para la comprender, resolver, generar problemas y para desarrollar todas las habilidades de cada una de las inteligencias.
- Su meta final: potencializar las inteligencias múltiples en forma única en cada individuo.

Hasta ahora Gardner y su equipo de colaboradores han identificado nueve inteligencias.⁸

- **Inteligencia Musical**

Habilidad para entender o comprender las emociones y las ideas a través de la música en composiciones y en su ejecución. También se relaciona con la sensibilidad a la música y los sonidos. Reconoce, crea o reproduce esquemas musicales. Manifiesta sensibilidad hacia los sonidos, crea melodías y ritmos. Percibe distintos tonos. Es la inteligencia que permite desenvolver adecuadamente a cantantes, compositores, músicos y bailarines.

- **Inteligencia Corporal-Kinestético**

Es la habilidad para usar el cuerpo y la mente en la ejecución de destrezas motoras, tareas físicas y en la manipulación de objetos. Está relacionada con el aprendizaje mediante la realización de movimientos, deportes y teatro.

- **Inteligencia Intrapersonal**

Habilidad para tomar conciencia de sí mismo y conocer las aspiraciones, metas, emociones, pensamientos, ideas, preferencias, convicciones, fortalezas y debilidades propias. Sirve para autoevaluarse, concentrarse, reflexionar, reconocer y expresarse, establecer metas y autodisciplina.

⁸ Información obtenida de: <http://www.slideshare.net/mayrafumerton/teora-de-las-inteligencias-mltiples-de-howard-gardner-presentation>

- **Inteligencia Naturalista**

Inteligencia utilizada cuando se observa y estudia la naturaleza. Es la habilidad para interactuar con ella. Se refiere a la habilidad de reconocer y clasificar toda la variedad de flora, fauna, rocas y minerales. Sirve para adaptarse a diversos ambientes, relacionarse con la naturaleza, manifestar conciencia ambiental, observar e investigar. Es la inteligencia que demuestran los biólogos, herbolarios, oceanógrafos, geólogos, etc.

- **Inteligencia Verbal-Lingüística**

Habilidad para utilizar el lenguaje oral o escrito para informar, comunicar, persuadir, entretener y adquirir nuevos conocimientos. Ayuda a aprender idiomas, a entender el significado de las palabras, memorizar y recordar, etc. Inteligencia que tienen los escritores, poetas, redactores.

- **Inteligencia Lógico-matemática**

Permite pensar críticamente, ejecutar cálculos complejos, razonar científicamente, establecer relaciones entre diversos aspectos y abstraer y operar con imágenes mentales. Utiliza el pensamiento lógico para entender causa y efecto, conexiones, relaciones e ideas. Esta inteligencia sobresale en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros, analistas de sistemas, entre otros.

- **Inteligencia Visual Espacial**

Permite al estudiante percibir la realidad, hacer reproducciones mentales, reconocer objetos en diferentes circunstancias, anticipar consecuencias, comparar objetos y relacionar colores, líneas, formas, figuras y espacios. Es la

inteligencia presente en pilotos, escultores, pintores, arquitectos, decoradores, marineros, ingenieros o los cirujanos.

- **Inteligencia Interpersonal**

Inteligencia que permite entender a los demás. Es la habilidad para captar los sentimientos y las necesidades de otros, establecer relaciones, ejercer destrezas de liderato, trabaja cooperativamente en forma efectiva. Reconoce y establece distinciones entre personas. Establece comunicación verbal y no verbal. Desarrolla empatía con otras personas. Esta inteligencia se encuentra en los vendedores, políticos, profesores o terapeutas.

- **Inteligencia Emocional**

Es la inteligencia formada por la inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal. Juntas determinan la capacidad de dirigir la propia vida de manera satisfactoria. Es la habilidad de tener conciencia emocional, sensibilidad y manejo de destrezas que nos ayudaran a maximizar la felicidad a largo plazo, entusiasmo, perseverancia, control de impulsos, empatía, espiritualidad, agilidad mental, autoconciencia y motivación.

6. Conclusiones y sugerencias.

El museo.

En mi opinión las instalaciones del museo son novedosas y modernas, diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver en nuestra vida cotidiana pero tomando en cuenta temas que nos concierne a todos como: el cuerpo humano, los sentidos, la naturaleza, el sistema solar, los medios de comunicación, la familia, los amigos, la tecnología, la sociedad, los valores etc.

Las exhibiciones cuentan, la mayoría de las veces, con el material necesario y se intentan mantener limpias y ordenadas para facilitar las dinámicas que se imparten en ellas.

El servicio social.

Al inicio del servicio social se impartió una capacitación de dos semanas que permitió determinar cómo estarían agrupados los equipos de trabajo, en ella se nos enseñaron las distintas zonas del museo y se nos dieron pláticas sobre la historia del mismo.

El equipo de trabajo que lo conforma se presentó y pudimos conocer las exhibiciones que se muestran al público. Nos mostraron también las proyecciones que se llevan a cabo en la megapantalla y en el domo digital.

Se impartieron conferencias sobre identidad y creatividad.

Se realizaron juegos de integración y convivencia con la finalidad de conocernos todos antes de que se nos asignara un área en específico. Posteriormente nos dividieron en cinco grupos

- **Soy**, cuyos integrantes provenían de las carreras de pedagogía, psicología y puericultura.
- **Comprendo**, estudiantes de física, química, matemáticas y biología.
- **Pertenezco**, sus exhibiciones eran explicadas por estudiantes de diversas carreras como geografía, turismo y relaciones internacionales.

- **Expreso**, alumnos de artes plásticas, diseño, teatro, literatura, arquitectura, entre otras y finalmente
- **Comunico**, estudiantes procedentes de comunicación, periodismo, ciencias políticas, etc.

Como prestadora de servicio social me cuestiono mucho sobre la importancia de los guías educativos y si cumplen o no su función dentro del museo.

Desde mi experiencia los recursos humanos de los que el museo dispone están mal aprovechados, ya que se limitan a atender al público y en el mejor de los casos a brindarle un rato agradable.

Pero el museo no fomenta la creatividad y el aprendizaje de cada uno de sus prestadores de servicio social los cuales vienen de varias universidades del Distrito Federal, públicas y privadas y de casi todas las carreras que en ellas se imparten.

A mi parecer los prestadores de servicio social difícilmente logran cumplir con sus expectativas ya que no desempeñan las funciones que han estado aprendiendo a lo largo de la carrera sino que se limitan a atender al público como una suerte de anfitrión o edecán que señala en donde están los servicios sanitarios, las exhibiciones, el área de comida, etc.

Desde mi punto de vista el servicio social debe enfrentarte al mundo laboral en el que quieres participar, debe enfrentarte a los problemas que puedan surgir dentro de tu área de trabajo y darte las herramientas para afrontarlo, también debe ser un espacio para aportar parte de los conocimientos adquiridos y para intercambiar ideas con otros buscando retroalimentación.

Funciones que podría desempeñar el psicólogo como prestador de servicio social.

Desde al menos cuatro áreas de la psicología la participación de los prestadores de servicio social dentro del museo podría ser más productiva.

1. Psicología laboral.

Su objetivo principal es la mejora de la calidad de la vida laboral de los trabajadores. Se encarga del funcionamiento de las organizaciones a través de los recursos humanos. De esta forma, analiza las relaciones interpersonales dentro de la organización para optimizar su rendimiento y permitir una mayor efectividad global.

En el museo un psicólogo laboral podría llevar a cabo los procesos de:

- **Selección y colocación**

Desarrollar métodos de evaluación para la selección, colocación y promoción de empleados o prestadores de servicio social, a fin de identificar aquellos puestos de trabajo más compatibles con los intereses y habilidades.

- **Capacitación y desarrollo**

Identificar las habilidades de los empleados o prestadores de servicio social que deben ser mejoradas para aumentar el rendimiento en el puesto o área de trabajo. También para diseñar los métodos que determinen si los programas de capacitación y desarrollo han sido exitosos.

- **Evaluación del desempeño**

Identificar criterios o normas para determinar qué tan bien desempeñan los empleados sus puestos de trabajo. Incluyendo mejoras de habilidades técnicas, programas de desarrollo y entrenamiento de todos los empleados para trabajar en equipo de manera eficaz.

2. Psicología social.

Los psicólogos sociales intentan descubrir las leyes por las que se rige la convivencia. Investigan las organizaciones sociales y tratan de establecer los patrones de

comportamientos de los individuos en los grupos, los roles que desempeñan y todas las situaciones que influyen en su conducta.

También se interesan por el pensamiento, emociones, deseos y juicios de los individuos, así como por su conducta externa.

Dentro del museo los psicólogos sociales podrían hacer investigación o trabajo de campo sobre temas actuales que fueran de interés para los visitantes, hacer encuestas, entrevistas, sondeos o hacer estadísticas sobre la gente que acude diariamente al museo con el fin de conocer sus gustos, inquietudes y propuestas, para así poder ofrecer mejores servicios al público.

3. Psicología educativa.

Al ser el psicólogo educativo el profesional de la psicología cuyo objetivo de trabajo es la reflexión e intervención sobre el comportamiento humano, en situaciones educativas, mediante el desarrollo de las capacidades de las personas, grupos e instituciones, podría intervenir dentro del museo en todos los procesos psicológicos que afectan al aprendizaje, o que de este se derivan, independientemente de su origen personal, grupal, social, etc. y se podrían crear en él nuevas técnicas de enseñanza en las exhibiciones, tanto para los guías educativos, como para el público en general. Crear material didáctico que enriquezca el funcionamiento de cada una de las áreas. Preparar talleres, conferencias y cursos. También podría actualizar la carpeta de capacitación de cada una de las áreas y buscar material bibliográfico de consulta.

4. Psicología clínica.

En cuanto al área clínica, considero que un psicólogo podría:

- Intervenir en la aplicación de pruebas y /o entrevistas realizadas con el personal administrativo.



- Evaluar y diagnosticar al personal.
- Dar consulta a los trabajadores o guías educativos que lo requieran.
- Investigar sobre técnicas o nuevos métodos de enseñanza.
- Elaborar y validar instrumentos de evaluación.

O bien, crear junto con los psicólogos educativos nuevos cursos o talleres como en el caso del taller: "Escuela de hijos y padres" planeando con anticipación los temas que serán revisados, el número de niños necesarios para que las dinámicas funcionen y sean adecuadas para su rango de edad, también para la elaboración de pláticas y conferencias que enriquezcan la participación de los prestadores de servicio social en cada una de sus áreas.

7. Referencias

- Carlson, Bruce M. (2009). *Embriología humana y biología del desarrollo* (cuarta edición). Barcelona, España. Editorial Elsevier Mosby.
- Gardner, Howard. (1994). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México D.F. Fondo de cultura económico S.A de C.V.
- Gardner, Howard. (2001). *La inteligencia reformulada: La inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Buenos Aires, Argentina. Editorial. Paídos.
- Goleman, .Daniel (1996). *La inteligencia emocional*. Barcelona España. Editorial Kairós.
- Hernández Rojas, Gerardo. (2006). *Miradas Constructivistas en psicología de la educación*". México. D.F. Editorial Paidós
- Plunkett, Gillham B. (1985). *Desarrollo infantil: Desde la concepción a la edad escolar*. Madrid, España. Ediciones Morata S.A.
- Quiroz Gutiérrez, Fernando. (2006). *Tratado de anatomía humana*, Tomo III cuadragésima edición. México D.F. Editorial Porrúa.
- Shaffer, David R. (2000) *Psicología del desarrollo: Infancia y Adolescencia*. México. Thompson editores S.A de C.V
- Tortora, Gerard J. Anagnostacos, Nicholas P. (1989) *Principios de anatomía y fisiología* (Quinta edición). México D.F. Editorial Harla.
- Trull, Timothy J. PHARES, Jerry E. (2003) *Psicología clínica: Conceptos, métodos y aspectos prácticos de la profesión* (Sexta edición). México D.F. International Thomson Editores S.A. de C.V.

- Vigotsky, Liev Semionovich. (2005). *Psicología pedagógica: Un curso breve*. Buenos Aires, Argentina. Editorial. Aique Grupo editor S.A.
- Walker, Richard. *Guía del cuerpo humano; Recorrido fotográfico a través del cuerpo humano*. Publicaciones CITEM.
- Gaxiola, Patricia. (2003). "Como estimular las inteligencias múltiples. Gaceta de excelencia educativa número tres.
- Revista Peninsular (s. f.) *¿Qué es una escuela para padres?* Recuperado el 5 de junio del 2008 de: <http://www.larevista.com.mx/ed497/4975.htm>
- Teoría sociocultural de Vigotsky. Recuperado el 10 de abril del 2010 de: <http://www.doschivos.com/trabajos/sociales/1897.htm>
- Creatividad. Psicología positiva. Recuperado el 3 de mayo del 2010 de: <http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>
- Consejo Internacional de Museos (ICOM) (s. f.). *¿Qué es un museo?* Recuperado el 10 de junio del 2008 de: <http://www.museosdemexico.org/museo.php>
- Excelencia Educativa. A.C. Recuperado el 8 de julio del 2009 de: <http://www.exeduc.org.mx>
- Figuras de la pedagogía. María Montessori. Recuperado el 10 de abril 2010 de: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_montessori.htm
- Howard Gardner recuperado el 20 de abril del 2010 de: <http://www.slideshare.net/mayrafumerton/teora-de-las-inteligencias-mltiples-de-howard-gardner-presentation>.