



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**LA PEDAGOGÍA DECROLYANA EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL DENTRO
DEL MUSEO INTERACTIVO PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO**

**TESINA
(ANÁLISIS DE TESTIMONIO)**

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

PRESENTA:

ESPERANZA VIRIDIANA RIVERA MARTÍNEZ

**ASESOR:
PROF. RAÚL ENRIQUE ANZALDÚA ARCE**

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO DEL 2025



Secretaría Académica
Área Académica 5
Teoría Pedagógica y
Formación Docente
Programa Educativo:
Licenciatura en Pedagogía

Ciudad de México, febrero 14 de 2025
TURNO MATUTINO
F(08) S(05)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **ESPERANZA VIRIDIANA RIVERA MARTÍNEZ**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **TESINA (ANÁLISIS DE TESTIMONIO)**: titulada: **"LA PEDAGOGÍA DECROLYANA EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL DENTRO DEL MUSEO INTERACTIVO PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	JOEL SALINAS GONZÁLEZ
Secretaria (o)	RAÚL ENRIQUE ANZALDUA ARCE
Vocal	GEORGINA RAMÍREZ DORANTES
Suplente	ULISES CEDILLO BEDOLLA

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

JUAN PABLO ORTIZ DÁVILA

Presidente de la Comisión de Titulación

Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.
c.c.p.- Comisión de Titulación.

Alumnas:

JPOD/eco



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200. Ciudad de México.
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría primero agradecer a la Universidad pedagógica nacional, por esos 4 años llenos de experiencias y conocimientos que alimentaron tanto mi corazón como mi conciencia y saber.

A mis hermanos mayores y cuñado, que siempre me han hecho saber qué puedo hacer cualquier cosa y ellos estarán ahí para celebrarlo o para ayudarme a levantar.

A mi hermana pequeña, espero que este logro te dé la confianza de saber que, si yo lo logré, tú puedes hacer el doble.

A mi madre, quien toda su vida a buscado darme hasta la última de sus fuerzas para que alcance mis sueños y mis metas, este triunfo es de las dos y, sinceramente, más tuyo que mío; gracias por hacerme la persona que soy hoy, y por seguir enseñándome todos los días a enfrentar la vida.

A Montserrat y Daniela, por recordarme todo el tiempo que soy capaz de esto y más, y genuinamente creer sus propias palabras.

Y, por último, pero no menos importante, a aquella familia que forme dentro de papalote, por enseñarme que el conocimiento no solo se obtiene en una escuela sino también en los abrazos de amigos y compañeros de trabajo, gracias por hacer de esa experiencia la mejor, mi corazón esta lleno de sus consejos y risas que lo pintan un poquito de azul.

ÍNDICE

Introducción.....	1
Capítulo 1. Educación formal, informal y no formal.....	4
1.1 Educación formal.....	9
1.2 Educación informal.....	10
1.3 Educación no formal.....	12
1.4 La red del conocimiento continuo.....	18
Capítulo 2. El papel del museo en la educación.....	21
2.1 Los museos a lo largo de la historia.....	22
2.1.1 Los museos como espacios educativos.....	26
2.1.2 Las 4 generaciones museográficas.....	29
2.2 Los museos interactivos.....	31
Capítulo 3. La teoría Decrolyana.....	36
3.1 Globalización del conocimiento.....	39
3.2 La teoría de los centros de interés.....	41
3.2.1 Momentos de desarrollo de la teoría Decrolyana y el papel de los juegos educativos.....	45
Capítulo 4. Museo interactivo: Papalote museo del niño.....	49
4.1 México vivo.....	53
4.1.1 Casa del jardinero.....	54
4.1.2 Chinampa.....	55
4.1.3 Huerto.....	56
4.1.4 Árbol ramón.....	57
4.2 Mi cuerpo.....	58

4.2.1 El universo dentro de mí.....	59
4.2.2 Cerebro en construcción.....	59
4.2.3 ¿Cómo soy por dentro?.....	60
4.2.4 Mis sentidos.....	62
4.2.5 Examina al paciente.....	64
4.3 Mi hogar y mi familia.....	65
4.3.1 ¿A quién me parezco?.....	65
4.3.2 ¡Qué buen plan!.....	66
4.3.3 Pared de clavos.....	67
4.3.4 Te quiero ver crecer.....	68
4.4 Mi ciudad.....	69
4.4.1 ¿Cómo nos movemos?.....	70
4.4.2 Reinventa tu ciudad.....	71
4.4.3 Uno menos en la calle.....	72
4.4.4 Minisúper Chedraui.....	74
4.4.5 Máquina del tiempo.....	78
4.4.6 Máquina de energía.....	78
4.5 Laboratorio de ideas.....	79
4.5.1 Un bombón en las alturas.....	80
4.5.2 Estación de herramientas.....	81
4.5.3 RRRe-invéntalo.....	82
4.6 Recorrido guiado por el interés del usuario y la presencia de la Teoría Decrolyana dentro del museo.....	84
Capítulo 5. Testimonios: Cómo se vive el aprendizaje dentro de un museo interactivo.....	87

5.1. Metodología.....	88
5.2. Mediadores.....	89
5.3. Niños.....	96
5.4. Padres de familia.....	101
5.5. La experiencia en el museo del <i>Papalote</i> y su relación con la Pedagogía de Decroly.....	104
Conclusiones.....	105
Referencias en orden alfabético.....	110
Anexos.....	115

Introducción.

Cuando hablamos de un proceso de educación, comprendemos que es un proceso complejo, es la constante obtención de conocimientos que llegan al sujeto por diversos medios y se mantiene vigente a lo largo de la vida de este desde los inicios de la humanidad, su existencia comienza con la aparición misma del ser y, a su vez, de las dudas de este.

Pero al ser un proceso innato del humano, cuando éste transcurre el camino del cambio lo hace de la mano de su proceso de aprendizaje, por lo que dicho proceso también ha ido evolucionando junto al ser humano. En esta línea de cambio podemos ubicar uno de los pilares de la presente investigación, la metodología y organización de la educación: la educación formal, no formal e informal.

Durkheim hablaba de la educación como la acción de compartir saberes por generaciones maduras a los más jóvenes para prepararlos para la vida, y a su vez Montesquieu percibió tres formas de educación que eran los padres, los maestros y el mundo, cabría remarcar el hecho de que la educación no solo se cernía a existir dentro de las cuatro paredes de un aula. Si se sigue por la premisa generada de la concepción del aprendizaje, se podría rescatar que es un proceso que no necesariamente se lleva a cabo en algún entorno específico, es decir, mientras que el sujeto que transita por este sea capaz de obtener algún conocimiento, estaría cumpliendo con la finalidad del proceso. Es aquí donde coexisten tanto la educación formal como la no formal e informal; tanto el término “informal” como “no formal” al inicio nacen como una contraposición de la educación no formal; Con respecto a la educación no formal se establece como aquella educación que se puede llevar a cabo con cursos cortos, con ayuda de instructivos o instrucciones para el momento, que se desarrollan no necesariamente en alguna institución educativa, sino en instituciones exteriores como fábricas, instituciones de salud, instituciones sociales, o museos. (Merenales, E., 1996). Es en una de estas últimas instituciones mencionadas que el presente trabajo se lleva a cabo

El *Consejo Internacional de Museos* lo define como una institución sin fines de lucro, que es abierta al público y se pone al servicio de la sociedad; en esta institución se adquiere, conserva, investiga y comunica con el propósito de educar

sobre los testimonios del hombre y su medio (Pedersoli, C., 2003). Actualmente, ha ido en incremento la concepción de que los museos contemporáneos no deben ser simplemente lugares de contemplación y observación pasiva por parte de sus visitantes, sino representar escenarios de desarrollo educativo a través de situaciones comunicativas que den lugar a una interacción lúdica, exploración creativa y experimentación generando así que el visitante se involucre a nivel intelectual, físico y emocional con las exhibiciones. La construcción de los programas de estos nuevos museos, siguieron el curso de ciertas teorías pedagógicas. En este proyecto se busca analizar la relación que tienen los programas educativos dentro del Museo Interactivo del Papalote con la teoría Decrolyana.

Lo que impulsó la realización de este proyecto de investigación fue la oportunidad de ver el funcionamiento del mencionado museo interactivo para niños en que las exhibiciones están en búsqueda de generar un nuevo conocimiento en sus visitantes a través del juego; dentro del Papalote, el recorrido es totalmente libre por lo que los infantes, y visitantes en general, que asisten a este museo prestan especial atención a aquellas exhibiciones que despiertan un interés en ellos. Y con la palabra interés es con la que se le da la bienvenida al segundo pilar de la investigación: la teoría de los centros de interés de Ovidio Decroly.

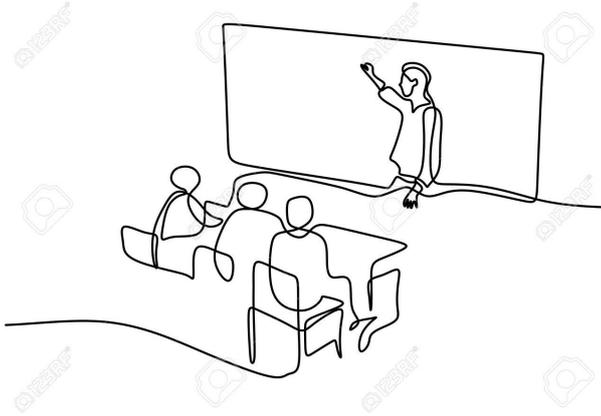
Dentro del método por centros de interés se organiza un proceso de aprendizaje basado en las necesidades e intereses del alumno. Este método es constituido por dos principales conceptos, las ideas y la fuerza, las ideas haciendo referencia a la concepción de *sí mismo* como las necesidades y aspiraciones -en torno a actividades y reacciones básicas del funcionamiento del cuerpo y de la vida cotidiana- y la fuerza al conocimiento del medio en el que se desarrolla el sujeto -su entorno social, familiar y el mundo en general- en el que, a su vez, el sujeto tendrá que moverse para responder a sus necesidades. (Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M., 1988)

Siguiendo esta información sobre lo que establece la pedagogía Decrolyana, los sujetos que se exponen a los conocimientos presentados fuera de un sistema escolar, están predispuestos a elegir los conocimientos que para ellos son aquellos que les permitirán un desarrollo óptimo para responder a sus necesidades, sin

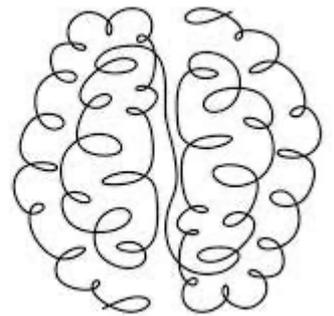
embargo, este proyecto busca establecer con claridad la importancia de la teoría de los centros de interés con el aprendizaje que se busca generar dentro de los museos interactivos como representantes de la educación no formal.

Podemos decir que el tipo de aprendizaje que se obtiene de los museos interactivos se lleva a cabo de manera semejante a lo que sostiene la teoría Decrolyana, pues estos museos buscan promover el aprendizaje con la ayuda de todos los sentidos del sujeto, de manera que este conocimiento establezca una continuidad de los aprendizajes adquiridos por experiencia en su día a día y los que se obtienen de una institución educativa. Por tanto, el proyecto se maneja a través de la pregunta de investigación ¿Cuál es la importancia de los *centros de interés* (desde la perspectiva de Ovidio Decroly) en el proceso de aprendizaje de los niños que visitan un museo interactivo?

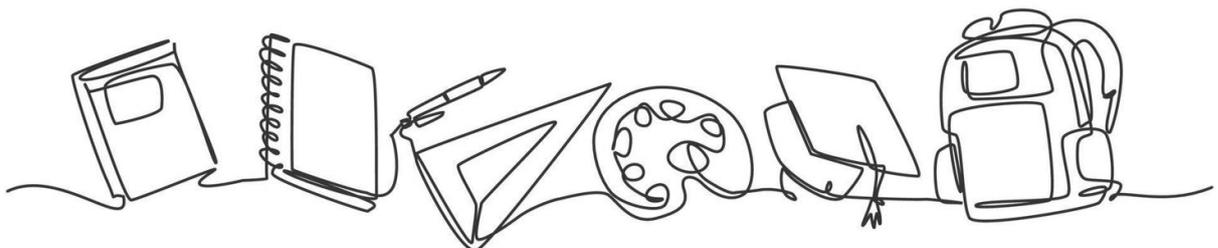
Para poder dar respuesta a esta pregunta, durante este proyecto, se trabajará a través del objetivo de comprender la importancia de los centros de interés en el proceso de aprendizaje dentro de los museos interactivos para niños a partir de recabar testimonios de niños que visitan estos museos, específicamente en el papalote museo del niño. Y para alcanzar este propósito, y dado el carácter de la investigación, se tomó una metodología cualitativa, de manera documental para construir los capítulos que conforman el marco teórico del proyecto y una investigación de campo a través de entrevistar a los principales actores del museo y su proceso de aprendizaje: mediadores, niños y padres que los acompañan.



Capítulo 1



Educación formal, informal y no formal



Capítulo 1. Educación Formal, informal y no formal

A lo largo de los años, la humanidad ha avanzado en los procesos de su día a día buscando que dichos procesos se desarrollen cada vez mejor, esto incluye sin duda a la educación; el proceso de enseñanza - aprendizaje ha existido desde el primer momento de la historia, cuando los primeros pobladores enseñaban y aprendían técnicas de caza, selección de frutos y comestibles en general, la creación de armas, y posteriormente técnicas de agricultura y ganadería. Es decir, la educación ha ido evolucionando al mismo tiempo que el hombre ha requerido hacerse de nuevos conocimientos y a su vez compartirlos con sus iguales.

Esta evolución abarca todos los aspectos que conforman un proceso de aprendizaje, desde la concepción de la realidad en la que se desarrolla hasta el ambiente físico en que se lleva a cabo. Así que, aquel aprendizaje que se llevaba a cabo en un espacio abierto donde los sujetos podían enseñarles a otros a cazar, que posteriormente se mudó a un ámbito más formal dentro de las paredes de una escuela, hoy en día ha vuelto a requerir una apertura de espacio y de tiempo en la vida de los sujetos aprendices, por ello es por lo que se comenzó a hablar de los diversos espacios de educación, como lo serían la educación formal y, sus “contra posiciones”, la educación informal y la no formal.

Según Montesquieu existen 3 formas en las que el sujeto recibe la educación: la primera es de los padres, la segunda es de los maestros y la tercera es del mundo. Por otro lado, Mouriño Mosquera establece que se presentan nuevas necesidades de formas de educación cuando existe el deseo de las personas por seguir estudiando y obteniendo conocimientos nuevos, por tanto, entonces la educación formal, por sí sola, no estaría dando respuestas a los problemas de aprendizaje (como se citó en Martínez, 2020).

Como se menciona anteriormente, el hombre en sus inicios ha recibido la educación como un proceso natural que se da dentro de su sociedad, que sería llamada dentro de la pedagogía como educación informal. Al paso del tiempo, esa misma sociedad que brindaba la educación comprendió que era necesario una modernización del proceso y es donde nace la educación formal o institucionalizada. Esta educación estaba directamente relacionada a que el sujeto aprendía a través de sus propios

procesos, si bien era encauzado por su sociedad, el sujeto terminaba obteniendo aptitudes y competencias adquiridas por sí mismo, así que se relacionaba con uno de los cuatro pilares de la educación, el “aprender a ser” (Martínez, D., 2020). Pero para cumplir con los otros 3 pilares de la educación, se requería una organización diferente.

Es durante el año 1974 cuando Philip H. Coombs y sus colaboradores establecieron las tres categorías que se mencionan anteriormente sobre la educación, aunado a esto también le acompañaban las definiciones. Para Coombs et al. la educación formal es aquella que responde al sistema educativo, institucionalizada, que cuenta con una graduación cronológica y que está estructurada de manera jerárquica y que se extiende desde los primeros años durante la primaria hasta una graduación a nivel universidad. Por otro lado, la educación no formal es toda actividad educativa organizada y sistemática, que es realizada fuera del marco del sistema oficial para facilitar determinadas clases impartidas para subgrupos particulares de la población; mientras tanto, la educación informal es un proceso que dura toda la vida, en el que las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias de la vida cotidiana y de su relación con su entorno (Marenales, 1996, como se citó en Cabale, 2017).

Cuando es visto de la anterior manera, es fácil establecer cada modalidad educativa que conforma la educación, sin embargo, el nivel de complejidad aumenta cuando estas características buscan presentarse en la práctica, lo que provoca errores prácticos que comprometen la utilidad de los conceptos. Trilla Bernet (como se citó en Cabale, 2017) determina una clasificación donde Educación formal y Educación no formal están unidas por sus semejanzas frente a la Educación informal. Se intenta fijar una barrera a través de dos criterios en los que se refiere a intencionalidad del agente y al carácter metódico o sistemático del proceso.

Siguiendo la línea de Trilla, la Educación formal y la no formal están intencionadas a la educación del sujeto mientras que la informal no lo está; sin embargo, una de las instituciones de la educación informal es la familia, y resultaría erróneo indicar que sus actos no estén destinados a lo educativo, al igual que actividades como leer un libro y todas esas transmisiones de información de padres a hijos. Por otro

lado, el segundo criterio sobre la metodología, la educación formal y la no formal se realizan de forma metódica mientras que la informal de manera sistemática; al igual que el criterio anterior, este se encuentra con varias contradicciones, pues dentro de la familia existen métodos de educación y los medios de comunicación cuentan con métodos para transmitir sus mensajes. Así pues, ambos criterios resultan insuficientes para señalar las diferencias entre una definición de las otras, por lo que Trilla entonces define la diferencia con ayuda de la especificidad de la función y del proceso educativo (Cabale, E. & Rodríguez, G., 2017). Con la especificidad de la función y del proceso educativo se refiere a que los actos de la educación formal y la no formal son dirigidos siempre a lo educativo mientras la educación informal se presenta subordinadamente a otros procesos sociales, es decir, el proceso educativo se mezcla y subordina a otro proceso que no siempre es educar, sino en algunas ocasiones el actuar cotidiano (Trilla, 2009, como se citó en Cabale, 2017).

Por otro lado, Colom Cañellas concibe la principal diferencia entre educación formal, no formal e informal en el orden jurídico, es decir, principalmente en el hecho que la educación no formal no es responsabilidad directa del Estado; defiende que la diferencia no recae en características de índole pedagógico, pues si se analiza el inicio de la educación no formal, ésta más bien nace de la necesidad de que la labor de la escuela se desarrolle incluso fuera de esta incluyendo diferentes ámbitos sociales o cívicos (2005).

Por otro lado, Gonzalo Vázquez (1998, como se citó en Martín, 2017) considera que entre las categorías de educación existen relaciones de semejanza y diferencia, esto basado en cuatro criterios que serían la estructuración, la universalidad, la duración y la institución.

Estructuración	Universalidad	Duración	Institución
- Organización de las prácticas educativas	- Destinatarios de las acciones educativas	- Permanencia y duración según el contexto	- Existencia de un establecimiento con fines educativos

Con respecto a la estructuración, esta característica se observa principalmente en contextos formales y no formales, especialmente en los formales pues se manifiestan en términos de niveles, ciclos, títulos, etc. La universalidad en el contexto informal incluye a todas las personas que cuenten con una capacidad de aprender, que resulta ser inherente al humano, que lo diferencia del contexto formal que no en todos sus niveles es universal, y al no formal que, en su estructura, aun cuando incluye a toda persona, va dirigido a personas con características comunes al aprendizaje que se imparte. Con respecto a la duración, en el contexto informal se encuentra presente toda la vida, en contraposición del contexto formal que mantiene un límite en tiempos bien definidos, mientras que en el no formal son definidas por meses, días o horas. Ahora, la institución en el contexto formal está totalmente institucionalizado en escuelas o universidades, mientras que el contexto no formal puede realizarse en organizaciones que no tienen necesariamente su objetivo en educar, como hospitales, empresas, museos, etc. (Martín, R., 2017)

	Educación formal	Educación no formal	Educación informal
Duración	Limitada por etapas, créditos, etc.	Limitada.	Ilimitada.
Universalidad	Universal dentro de ciertos límites: periodo de obligatoriedad de la educación escolar, que varía según los países.	Afecta a todas las personas, pero cada acción se dirige a una persona o grupo concreto con características comunes.	Universal, pues afecta a todas las personas.
Institución	Institucionalizada, impartida en una institución específica: la escuela.	Puede impartirse dentro de las organizaciones o fuera de ellas.	Es la menos institucionalizada.
Estructuración	Muy estructurada.	Muy estructurada.	Muy poco estructurada.

Cuadro realizado por Soto Fernández & Espido Bello, 1999

Para Soto Fernández (1999), al delimitar estas 3 modalidades educativas, se hace uso de la negación, esto quiere decir que se remite a decir que la educación no formal es aquella que no es formal o escolar, pero la negación puede ser utilizada como un intento de complementación en la labor educativa, al considerar que las instituciones educativas son incapaces de responder a las necesidades sociales que van en aumento. “La distribución de sectores formal, no formal e informal no

puede ser lineal y en partes iguales, sino que entre ellos existe una relación de jerarquía.” (Soto Fernández, J. & Espido Bello, X., 1999). Por lo antes mencionado, es importante advertir que las 3 modalidades son requeridas y que su complementariedad permite el desarrollo del sujeto, por ello es por lo que debemos comprenderlas primero de manera individual para atender la coexistencia en el espacio educativo de manera práctica.

1.1 Educación formal

Como se ha mencionado antes y según Rocío Martín, la educación formal es un sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y estructurado por jerarquía que se extiende desde la educación inicial hasta la educación a nivel superior (2017).

Aunado a esto, Coombs y Ahmed (1974) agregan que la educación formal es aquella transmisión deliberada de conocimientos, habilidades y actitudes que se presentan en forma explícita y definida en un tiempo, espacio y material claro y que requiere características claras para el profesor y el aprendiz (como se citó en Villalpando, 2009).

Villalpando considera que esta modalidad educativa es la que cuenta con una mayor aprehensión para el estudiante, ya que extrae la autonomía del sujeto y voluntariamente practica su régimen en el mismo para generar sujetos heterónomos, es decir, al tener un carácter aprehensivo atrofia el juicio autónomo del sujeto pues impone la información adquirida de los textos y la cátedra del maestro, y omite temas que podrían ser relevantes por incomodidad social; mientras que con el término heterónimo quiere decir que la educación formal promueve una subordinación a la autoridad a través de un curriculum generando obediencia como operación básica de la escuela, genera un pensamiento etéreo entre los sujetos y genera inconciencia ante su propia sujeción (Villalpando, A., 2009).

El punto de Villalpando sin duda requiere de un mayor análisis, sin embargo, lo que no queda duda es que el sistema educativo formal sí presenta características más aprehensivas a contraposición de las otras 2 modalidades, esto es porque la

educación dentro del marco legal de la institucionalización está bajo el yugo de horarios más estrictos y fijos, ya que tiene un desarrollo curricular basado en etapas, objetivos y contenidos exigidos para cada nivel (Soto, J., 1999).

La educación formal busca generar formaciones fundamentales en el hombre, por lo que ha buscado a lo largo de los años establecer una estructura de aprendizaje sólida y funcional que se ha generalizado en todo el mundo (Villalpando, A., 2009).

“La educación formal es aquella enseñanza reglada, que se imparte de forma obligatoria en las escuelas, centros superiores y que se obtiene una certificación.” (Martínez, D. 2020)

1.2 Educación informal

Por otro lado, la educación informal está representada por aquellas experiencias cotidianas que son obtenidas del medio social y, que, en esa naturalidad, provocan aprendizajes diversos para el individuo (Smither, Y., 2006).

Como se menciona anteriormente, el término de la educación informal, a un lado de la no formal, son sugeridas por Philip H. Coombs, en su obra “crisis mundial de la educación” donde existe un capítulo titulado “enseñanza informal: alcanzar, mantenerse y avanzar” donde el autor nos da la primera aproximación a lo que sería la definición de las 3 modalidades de educación, y donde se divide expresamente lo educativo en 2 sectores: la educación formal y la educación informal (Martínez, D., 2020).

Para Coombs, Posser y Ahmed, cuando nos referimos a la educación informal se trata de un proceso a lo largo de la vida del individuo donde va adquiriendo actitudes, valores, destrezas y conocimientos que rescata de las experiencias diarias y de la influencia de su entorno social. Es una transmisión de conocimientos incidental, que no tiene una planeación. (Como se citó en Martínez, 2020).

En 1860, James Hole se refería a una educación social, que se entendería como una educación informal, que representaba una educación espontánea y de agencias, como medios de comunicación actuales que lograban la educación a

través de seducción por discursos en diferentes medidas de deliberación y sistematicidad (como se citó en Villalpando, 2009).

Así pues, para Martínez, la educación informal no está estructurada, es decir que no cuenta con objetivos didácticos, una duración y tampoco conduce a un título o certificación; aunque el aprendizaje informal pudiera ser intencional, en la mayoría de sus casos es de naturaleza fortuita, por ejemplo, la educación que proviene del núcleo familiar o de la interacción con iguales en la cotidianidad (Martínez, D., 2020).

Por otro lado, para Trilla et al. (1993), un contexto de educación informal representa un suceso que acontece indiferenciada y subordinadamente a otros procesos sociales, es decir, que una educación informal está anexa siempre a otros sucesos sociales y viceversa (como se citó en Martín, 2017).

Ahora bien, desde el punto antropológico, el aprendizaje informal gira en torno a 3 características distintivas que serían la particularidad, el tradicionalismo y la combinación de lo emotivo con lo intelectual. Cohen explica que la primera característica refiere a las expectativas educativas que son reducidas a evaluar la información según quien es la persona que la comparte, como la referencia “a mayor edad, mayor conocimiento”; la segunda característica es el tradicionalismo, se desprende de la primera ya que el puesto jerárquico es atribuido a la posición alta o baja en un grupo social; en cuanto al último punto, es la relación entre lo que siente el sujeto y lo que aprende conectado a través de las experiencias vividas que generan el conocimiento (como se citó en Scribner & del Río, 1982).

Scribner et al (1982) emplean el término “aprendizaje observacional” que contrasta al aprendizaje que es obtenido a través del lenguaje, pues en el aprendizaje informal sobresale el aprendizaje a través de la observación e imitación de tareas; “el aprendizaje informal no promueve la formación verbal por parte del aprendiz, ni tampoco por parte del modelo” (Scribner S., Cole, M. & Del río, P., 1982).

Ahora, desde el punto de la extensionalidad, para Villalpando (2009), la educación informal es la modalidad que más aprehende al sujeto, ya que modifica desde lo intelectual hasta la afectividad, pues busca generar un sujeto heterónimo. Esta

creación de un sujeto heterónomo se genera a través de temas banales con ayuda de contenidos mediáticos, hábitos de percepción irreflexiva por la velocidad en la que se requieren, dependencia de fuentes de información básicas, conformismo con la información y conocimientos insuficientes; estos contenidos generan en el sujeto pensamientos heterónomos que atiende al posicionamiento de la autoridad que opera los medios.

Se concluye entonces, que la educación informal sucede en cualquier espacio no formal, es una formación con carácter cotidiano y que se presenta a lo largo de la vida del sujeto de manera incidental, es un medio heterogéneo y azaroso donde el sujeto obtiene conocimientos que en el cuadro de la formalidad quizá no habría obtenido (Villalpando, A., 2009).

1.3 Educación no formal

Ahora bien, en cuanto a la educación no formal, para Coombs y Ahmed (1974) esta es una transmisión deliberada y sistemática de conocimientos, que cuenta con dispositivos más flexibles en comparación a la educación formal; es breve, específica y de tiempo parcial o ciclos cortos, que se caracteriza por ser práctica y centrada en aprendizajes concretos para el sujeto, pues el programa bajo el que se trabaja es amoldado según las circunstancias del mismo (Rogers, 2004, como se citó en Villalpando, 2009).

El término educación no formal, como se señaló anteriormente, fue acuñado a finales de la década de los 60's y a principios de los años 70, sin embargo, no surgió durante estos años; históricamente hablando, el término "educación no formal" es acuñado por primera vez en la conferencia internacional sobre crisis en la educación que se llevó a cabo en Virginia, E.E.U.U, en 1967; sin embargo, como las aportaciones de dicha conferencia no fueron publicadas en el mismo año, la oficialidad del término siguió siendo postergada sino hasta 1975 con la publicación del libro de Philip H. Coombs y M. Ahmed. (Colom, A.J., 2005)

Este significado social fue atribuido a la modalidad no formal principalmente a través de la obra de Coombs "La crisis educativa mundial" en la que el autor refiere

a la necesidad de crear nuevos medios educativos diferentes a los escolares para afrontar a la crisis del sistema educativo (Villalpando, A., 2009).

Para explicar dicha crisis, Trilla Bernet (2009) enunció las necesidades que le dan la significación de no formal a esta modalidad, entre las que se encontraba el crecimiento de una necesaria intervención educativa para una población en masa que generará sujetos preparados para el trabajo y para los conflictos de su tiempo; así mismo la ampliación del tiempo libre y los cambios en la institución familiar también era una necesidad que atender. Aunado a esto, Trilla sumaba la maduración de ideas y conceptos en el mundo que permitían comprender lo educativo más allá de la escuela como educación permanente, formación continua, educación de adultos, y la educación no formal que atendían dicha crisis (como se citó en Cabalé & Rodríguez, 2017).

Con respecto a la educación no formal, durante sus inicios se hablaba de ella como “la sociedad educativa”, “ciudad educadora” o “sociedad red” pues se ponía en la balanza el hecho de que este tipo de educación tenía como característica la ampliación de espacio educativo, más allá de las escuelas, y se refería a ella como la educación permanente o propia de la sociedad. Pero educación permanente no solo refiere a la ampliación de la educación en espacio, sino que también en tiempo y el hecho de que se mudara al ámbito del ocio, el tiempo libre o la capacitación laboral como se mencionó anteriormente con Trilla Bernet. (Colom, A.J., 2005). Este concepto de la educación no formal como ampliación del espacio educativo, permite concebir a la misma con la capacidad de abordar y reforzar temas con mayor profundidad que son extraídos de la educación formal (Ramos, C., et al., 2007).

Ahora bien, con respecto al término sociedad educadora, Colom (2005) afirma que la complejidad de la sociedad actual y sus nuevas tecnologías han propiciado la necesidad de nuevos conocimientos más allá de los muros escolares, reforzando la necesidad del “aula sin muros” (como se citó en Cabalé & Rodríguez, 2017).

Esta modalidad educativa es importante pues facilita los aprendizajes para todos los grupos de la población, y su finalidad es totalmente en torno a lo social y a lo productivo (Smitter, 2006, como se citó en Martín, 2017).

En la educación no formal, según Trilla Bernet et al. (2003), existen categorías que se atienden con mayor frecuencia, se distinguen 4 tipos principales que son:

1. Relación con lo formal: Actividades que provienen de instituciones externas al marco formal educativo pero diseñadas para educar como programas de alfabetización, grupos de estudio, etc.
2. El trabajo: Toda actividad con finalidad de capacitación para el trabajo y la profesionalización.
3. Vida cotidiana y social: Contextos donde los temas refieren a aspectos y cuestiones sociales como programas de sanidad, formación de padres, etc.
4. Ocio y formación cultural: Actividades recreativas y culturales para el tiempo libre del sujeto como cualquier actividad física, intelectual o de animación sociocultural.

Con respecto a este último punto, la animación sociocultural es un conjunto de actividades situadas fuera del sistema graduado que tienen como objetivo hacer llegar una cultura al mayor número de personas posible, esto a través de los individuos con el deseo de ofrecer un patrimonio cultural en los sectores sociales desfavorecidos (Martín, R., 2017).

Por otro lado, esta modalidad implica una relación en interés y necesidades del sujeto aprendiz para responder a los mismos en prioridad del futuro; la sociedad en movimiento permanente también exige un aprendizaje permanente, donde sea posible la flexibilidad para generar oportunidades educativas en diversos espacios como museos, empresas y organizaciones de trabajo. A su vez, la característica de tiempo permanente es lo que da la menor aprehensión a la educación no formal, pues tiene objetivos claros y únicos con respecto a las habilidades o capacidades que se plantea; sin embargo, la sujeción existe en esta modalidad a través de la inhibición al sujeto autónomo y la promoción de un sujeto heterónimo, así mismo, estos difieren un poco de las mismas características en la educación formal (Villalpando, A., 2009).

La inhibición de la búsqueda de información se da porque en los programas de educación no formal se cuentan con paquetes de información predeterminados, lo que generaría en el sujeto conformismo informativo; con respecto al sujeto

heterónimo se refiere a la subordinación por quienes importen los programas no formales pues se conciben como “expertos” en el tema (Villalpando, A., 2009).

Sin embargo, Villalpando hace también alusión a que, a su vez, la educación no formal promueve un sujeto autónomo a través de la exploración de su propia subjetividad, exámenes críticos de sí mismo, desarrollo de una imaginación narrativa, conciencia de los verdaderos intereses y el pensamiento crítico en talleres de apreciación artística (2009).

Ahora bien, una de las características de la Educación no formal es la poca rigidez en sus programas, sin embargo, en algunos casos es mayor a la empleada en la educación formal como en la práctica de las actividades físicas. Así que para Cabalé (2017), las características que podrán asignarse a la educación no formal serían:

- La contextualización pues no requiere de un aula como entorno predilecto
- Favorece los procesos interdisciplinarios al no estar regida por curriculum o disciplinas estrictamente definidas
- Permite la conciencia participativa al desarrollarse directamente en el medio que rodea al sujeto
- Flexibiliza el papel del docente y del aprendiz al no requerir una calificación específica del profesor pues es un orientador principalmente
- Estimula las relaciones entre educación y trabajo al desarrollarse meramente en la práctica
- Utiliza múltiples recursos y vías de aprendizaje al estar en relación con el fenómeno del que se aprende
- Estimula la creación de redes al relacionar diversos centros de trabajo e investigación.

Mientras que para Trilla et al. (2003) las características más comunes serían:

- A. Finalidades, objetivos y funciones: están dirigidos a actividades cortas pues son más específicos para atender cualquier objetivo educativo.
- B. Educandos: No están dirigidos a sujetos específicos

- C. Educadores: Por lo general, son personal que ha recibido capacitación para dar los cursos o talleres, y en algunas ocasiones personal pedagógico sin experiencia previa.
- D. Contenidos: Están relacionados directamente con el lugar donde se llevará a cabo el programa y a los sujetos a los que se aplicará, considerando las necesidades autóctonas e inmediatas
- E. Metodología: No cuenta con una metodología específica, el contexto y los educandos intervienen en las situaciones de aprendizaje
- F. Ubicación: Son en lugares fijos, sin embargo, no necesariamente en edificios o espacios creados para la educación
- G. Tiempo: Suelen ser tiempos parciales, los horarios son más flexibles para adaptarse a la disponibilidad del sujeto
- H. Gestión: La gestión es independiente, generalmente la supervisión está a cargo de quien lo financia
- I. Financiación y costos: Proviene tanto de entidades públicas y privadas
- J. Controles, evaluación y título: Se valora la experiencia práctica del sujeto y no se obtienen títulos, solo reconocimientos

Estas características ayudan a diferenciar los procesos no formales de aquellos que no lo son (Martín, R., 2017).

Aunado a estas características, se encuentra la amplitud de cobertura que es lo que la dirige a responder las necesidades de actualización de la sociedad por lo que, con el paso de los años, ha tenido un gran impacto en las sociedades, esto motivado por el desarrollo de la diversidad en las actividades educativas que son promovidas fuera del ámbito escolar, permitiendo así generar mayores posibilidades educativas para la población con mayor ventaja de acceso, por ello es que la educación no formal puede ubicarse en el término educación global de la cual se derivan 3 funciones importantes: La formación, la actualización y el perfeccionamiento.

Formación	Actualización	Perfeccionamiento
Generando conocimiento y comprensión de un	Ayudando a comprender los cambios en su entorno	Apoyando el desarrollo profesional dentro del

ámbito determinado en el sujeto	para responder mejor a nivel profesional y laboral	ámbito del trabajo del sujeto
---------------------------------	--	-------------------------------

Estas funciones demuestran que la educación no formal no está limitada a atender a poblaciones no escolarizadas, sino a diversos agentes sociales (Smither, Y., 2006). La educación no formal, al encontrarse en un plan intermedio entre la educación formal y la informal, goza de autonomía curricular lo que produce dinamismo y una diversidad en los procesos de formación para realidades específicas, es decir, funciona en cualquier área (Chacón, M., 2015).

Por esto es por lo que la educación no formal que se sitúa en salidas pedagógicas puede significar un catalizador de intereses, donde se profundiza conceptos trabajados en el centro educativo y donde el docente puede asumir un rol distinto, para recoger lo vivido y darle continuidad de nuevo en el aula (Ramos, C. et al., 2007).

Por otro lado, Rogers (2004) nos habla de la discusión sobre la educación no formal desde 4 perspectivas epistemológicas: defensoría, ideología, empirismo y pragmatismo

Defensoría	Ideología	Empirismo	Pragmatismo
Instituciones que abogan por el papel de complementariedad en los procesos educativos	La educación no formal como solución a los vacíos educativos	La educación no formal como sistema adjunto a los procesos formales	Metodologías independientes al espacio o alcance, sino definidas por sus acciones

Actualmente, y con esta discusión sobre las metodologías, la educación no formal se ubica en dos ámbitos hoy en día: como recurso educativo que complementa acciones sociales para poblaciones en desventaja y como herramienta que integra actividades cotidianas a lo largo de la vida, una educación fuera de las aulas y que es de carácter continuo (Chacón, M., 2015)

La educación no formal ha transcurrido su historia fuera del marco oficial, pero paralela a las organizaciones vinculadas al voluntariado, está relacionada directamente con los derechos humanos, el ecologismo y al apoyo a las sociedades desfavorecidas en lo educativo, por ello su enmarque es mayormente dirigido a la socialización y la activación de ciertas comunidades (Martínez, D., 2020).

Sin embargo, la educación no formal sigue contando con algo que, en muchas ocasiones, la educación formal no tiene, y es la flexibilidad de la metodología; la educación no formal se mantiene más participativa y activa, y tiene un aprendizaje con un foco en la resolución de problemas inmediatos, lo que la hace de mayor practicidad. (Colom, A., 2005).

Por tanto, aun con sus diferencias, la educación formal y la no formal no se contraponen, sino más bien que son un continuum de la otra, pues la complejidad social requiere de una escuela después de la escuela. Mientras que la educación formal es la encargada de dar los conocimientos fundamentales para encauzar la vida del sujeto, la educación no formal funge como segunda etapa y apoyo para aportar las herramientas de capacitación a los cambios e innovaciones continuas que se presentan en las diferentes facetas de la vida (Colom, A., 2005).

1.4 La red del conocimiento continuo

El análisis para delimitar estas modalidades educativas representa el intento de comprensión de los procesos educativos y a su vez hace hincapié en el carácter inacabado de formación del sujeto justificando así la necesidad existente de una formación permanente que capacite al sujeto para actuar y participar en contextos sociales cada vez más complejos. Sin embargo, estas necesidades de la formación permanente no son cubiertas en las instituciones escolares, es en este punto donde subyace la contribución de la educación no formal y la informal. Es decir, entonces existe una asociación entre los tres procesos de educación y la función pedagógica (Soto, J., Espido, X., 1999).

La labor educativa, como se mencionó anteriormente, se realiza en diferentes entornos, tanto dentro del marco escolar como en el extraescolar, en este último donde suele instalarse la educación no formal e informal, sin embargo los diferentes campos contribuyen a la formación permanente del sujeto, para responder a las

necesidades humanas; todas las categorías representan un instrumento para el desarrollo de la convivencia humana al convertir al sujeto en actor social con actitudes y comportamientos para su participación responsable e incitadora de una sociedad nueva. (Smitter, Y., 2006)

Las 3 modalidades forman parte de un continuo espectral que va del extremo formal dentro de una institución hasta lo informal en el núcleo social con un intermedio que representa la educación no formal, pero esta ejemplificación no representa puestos delimitados pues en la vida cotidiana se encuentran diversas y múltiples mezclas de los 3 procesos educativos (Smith, 1999, como se citó en Villalpando, 2009).

Dada la capacidad de interacción con la que cuentan estas tres modalidades es que nace la dificultad de establecer fronteras claras, para ello, Trilla denomina el término “intromisiones mutuas”, que hace referencia a las relaciones que pueden existir entre ellas como la relación de complementariedad, relaciones de sustitución y relaciones de refuerzo y colaboración (Trilla, 1992, como se citó en Smitter, 2006):

- Relación de suplencia: Asumir tareas propias de alguna otra de las modalidades que la original no ha podido cubrir o no lo ha hecho de manera satisfactoria
- Relación de sustitución: Especialmente en contextos donde hay déficit de escolarización.
- Relación de refuerzo y colaboración: Algunos programas no formales pueden reforzar el conocimiento adquirido en las instituciones formales y viceversa.

Estas relaciones permiten que la educación tenga un carácter sinérgico, pues se cuenta con la posibilidad de abordar los temas a través de diversas dimensiones y contextos de acuerdo con la situación, necesidades e intereses.

Actualmente, la escuela no es el único lugar donde ocurre el aprendizaje y, a nivel social, ya no se pretende que asuma la función educacional por sí sola, haciendo así que la educación sea una tarea de todos (Aguirre Pérez & Vázquez Molini, 2004, como se citó en Martín, 2017).

En ocasiones se pasa por alto el hecho de que el sujeto se educa y desarrolla en todo entorno, no solo en la escuela ni mediante un currículum o para responder a las evaluaciones de este, por ello es por lo que toda teoría educativa requiere un

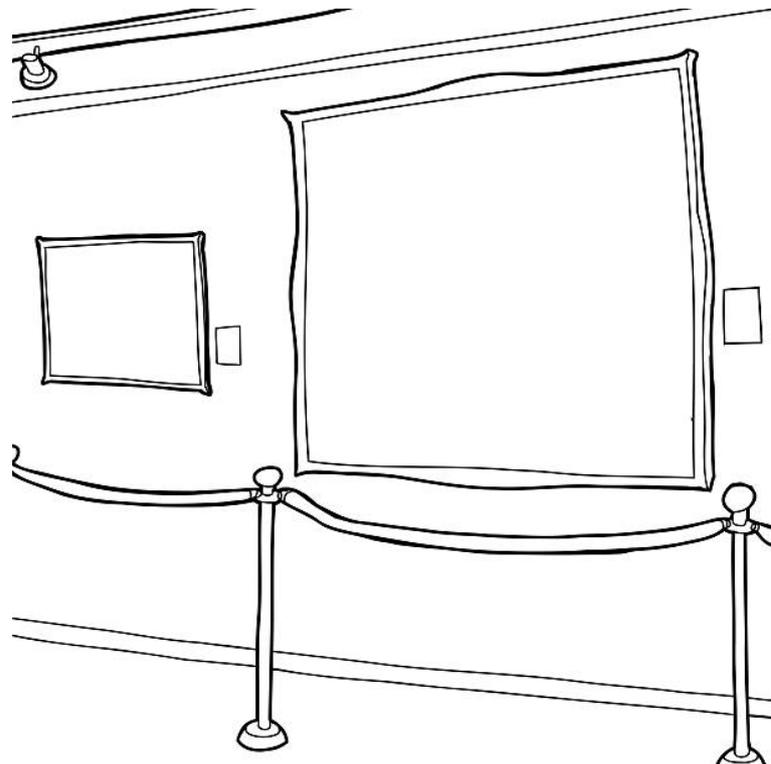
conocimiento de la sociedad como un todo que incluya el cómo se desarrollan el aprendizaje y las destrezas de los sujetos individuales en sociedad para contribuir a la formación de tales destrezas (Scribner, S. Cole, M. & Del río, P., 1982).

Con esta correlación existente entre las 3 modalidades de educación es que, como se mencionó anteriormente, damos la entrada a la continuidad de la educación del sujeto aprendiz, por tanto el proceso de enseñanza – aprendizaje dejara de existir solo entre las paredes de un aula y dará la bienvenida a su existencia fuera de esta, tanto en los entornos sociales cotidianos y los núcleos familiares, como instituciones que no tienen como finalidad principal la educación como lo serían ciertas empresas, instituciones de capacitación para el trabajo y/o los museos.



Capítulo 2

El papel del museo en la educación



Capítulo 2. El papel del museo en la educación

Según el consejo internacional de museos (ICOM por sus siglas en inglés) en 2022 determina al museo como una institución sin ánimo de lucro y al servicio de la sociedad, que presta sus instalaciones para la investigación, colección, conservación, interpretación y exhibición del patrimonio material e inmaterial. Son instituciones abiertas al público, accesibles e inclusivas, que operan con la participación de la comunidad en pro de la ética y la profesionalidad para ofrecer experiencias en la educación, el disfrute y el intercambio de conocimiento.

Instituciones que guardan y difunden el patrimonio cultural a nivel local y universal; los museos tradicionales preservan la memoria de la sociedad, a través de arte, historia, tradiciones, ciencia y el contexto social y cultural donde se encuentra. En sus orígenes griegos era concebido como un templo consagrado para las Musas, sin embargo, al estar relacionado directamente, como se menciona anteriormente, a su contexto social y cultural este ha transcurrido un constante cambio en su concepción (Jaramillo, A., 2005).

2.1 Los museos a lo largo de la historia

En un inicio los museos eran concebidos como un lugar de deleite para los aficionados ilustrados, representaban un lugar donde se depositaban y exponían obras y objetos de valor (Domínguez, P. A., 2009).

Algunos antecedentes existentes apuntan a que los inicios del museo se remontan al siglo III a.C., que eran en un principio colecciones creadas por monasterios e iglesias que guardaban objetos ofrecidos a los santos, y a finales de la edad media se unieron las familias burguesas que coleccionaban objetos y obras de arte que exhibían en sus palacios para demostrar estatus económico y social (Pedersoli, C., 2003).

Durante el siglo XVI, el humanista Giovio por primera vez utiliza el término “*museum*” para referirse a sus colecciones, y en este mismo siglo aparecen los primeros museos de ciencias; hacia el siglo XVII se produciría un aumento en el coleccionismo de obras de arte por parte de la nobleza, y en 1683 abriría sus puertas el museo Ashmolean en Oxford, que fue considerado el primer museo

universitario del mundo y la primera experiencia de museo abierta a la sociedad (Arbués, E. & Naval, C., 2015).

Hacia el siglo XVIII, con la influencia de las teorías newtonianas, las familias burguesas comenzaron a interesarse por las cuestiones científicas, y unen a sus colecciones la naturaleza para su deleite e investigación (Pedersoli, C., 2003). En este mismo siglo, en 1793, se produce la creación del museo Louvre, que sería el predecesor de la concepción que se tiene hoy en día del museo, esto por presentarse como ente cultural y al servicio del público al abrir por primera vez una colección de arte que había permanecido al servicio únicamente para la corte (Arbués, E. & Naval, C. 2015).

Por tanto, es en el siglo XVIII cuando la imagen de museo público alimenta el entusiasmo por el valor de la educación, y comienzan a conceptualizar que las colecciones que hasta el momento habían sido para pocos tenían que serlo para todos. Sin embargo, los museos públicos de aquel siglo seguían limitando la educación a una exposición de obras y otros objetos, y no se buscaba como tal el aclarar o interpretar las exposiciones al público (Arriaga, A., 2011).

Durante el siglo XIX se consolidó el carácter público y didáctico del museo, y surgen museos de contenidos variados; ya no solo se exhibían obras de arte, sino que contenían temas arqueológicos, antropológicos, etnográficos, arte antiguo, moderno y contemporáneo, etc. (Arbués, E. & Naval, C., 2014). Se abrieron diversos museos tanto en EE. UU. como en Europa, pero con respecto a España, tuvo que llegar 1819 para la inauguración del museo del Prado de Fernando VII (Arbués, E. & Naval, C., 2015).

Aunque la transición de colecciones privadas a museos públicos no significara un evento sencillo, a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, los coleccionistas privados comenzaron a vender o donar sus colecciones lo que generó la apertura de grandes museos manteniendo el silencio, el rechazo a la didáctica y la diferenciación obvia en sus visitantes entre quienes comprendían los mensajes y quienes no, pero prevalecería la privacidad en la mayoría de las colecciones hasta mediados del siglo XX. (Pedersoli, C., 2003).

Las limitaciones en la educación museística se mantuvieron vigente a lo largo del siglo XX en gran parte de los museos europeos, mientras que, en los museos de arte de Estados Unidos, comenzaron a definir su estatus a instituciones educativas y no solo colecciones públicas y esta misma situación se replicó por su parte en Reino Unido. En 1906 se funda la *American Association of Museums* donde se discutían debates sobre la filosofía y los procedimientos museísticos que permitieran convertir a los museos en instituciones dedicadas a la educación, reemplazando la estética por la instrucción; este carácter instructivo que se tenía del museo nacía de la ilustración, pues los pensadores ilustrados defendían que la clasificación de objetos facilitaba una mayor comprensión del mundo, entonces las exhibiciones darían paso a una contextualización que lograra una lógica taxonómica, literal y descriptiva. Desde el énfasis disciplinario, se entendía que las obras de arte no daban una explicación de sí mismas, por lo que se tenían que ofertar contextos materiales para poder comprender sus significados (Arriaga, A., 2011).

Durante los años 30, debido a la depresión económica y la influencia de las investigaciones sobre la psicología del aprendizaje que centraban el aprendizaje en el niño, los encargados de la educación museística comenzaron a concientizar que era necesario saber más sobre los visitantes para facilitar la acción educadora y, previamente a la guerra, comenzaron a ver a los museos como un instrumento para el cambio social, donde promover la democracia y el bienestar de la raza humana, así durante estos años al carácter estético e instructivo se le sumó la misión social (Arriaga, A., 2011).

Tras la segunda guerra mundial, los museos comenzaron a trabajar bajo conceptos alejados de la clase elitista y que planteaban al museo como una institución viva generadora de aprendizajes (Arbués, E., & Naval, C. 2014). Durante los años 60, se produce un cambio en el contexto político, económico y filosófico que nace de la crisis posterior a la guerra, que marcaría el comienzo, como ya se mencionó, de un museo aislado del orden elitista, movimiento al que se le llamaría “nueva museología”, en el que la educación se volvió el tema de interés y que propiciaría la preocupación por contar con los medios necesarios para volver el propósito de educar una realidad, por tanto comenzarían a crearse, dentro de la organización

museística, departamentos de educación. Así el museo pasaría a ser un espacio donde podría propiciarse la educación informal, y obtendría también un carácter experimental, donde los objetos serían entendidos como materiales para fomentar los sentidos y los sentimientos, pero una vez más todos estos enfoques se centraban en el entorno de aprendizaje más que en el sujeto aprendiz (Arriaga, A., 2011).

En 1968, durante la 9ª conferencia general del consejo internacional de museos, en Múnich, se define con mayor claridad la dimensión educativa y cultural de los museos, donde podía notarse a la educación como uno de los fines de estas instituciones, por ello estas comienzan a ocupar un lugar en el proceso de educación no formal. Así, hacia 1977, la inauguración del centro de George Pompidou marcaría el nacimiento del museo posmoderno rompiendo el concepto más tradicional del museo como bóveda de colecciones y comienzan a popularizarse al abrir sus puertas a todos en el último cuarto de siglo (Arbués, E. & Naval, C., 2014).

Así, para la década de los 80, el museo había sido transformado a un espacio dinámico, abierto a la comunidad e interactivo que permitía adquirir el conocimiento de la cultura en la que vivía el sujeto (Arbués, E., & Naval, C., 2015).

A partir del año 2000, se les sumó a estas características, la transformación por medios de comunicación que comenzaron a estar presentes en los museos de ciencia, como el internet y la telefonía móvil, esto permitió que la conexión con la sociedad fuera más accesible y propició un mayor conocimiento de los visitantes de estas instituciones. Incluso a nivel gubernamental, comenzaron a abrirse espacios para temas relacionados con ciencia y tecnología, y comenzaron a invertir en nuevos museos, un panorama muy diferente a los inicios museísticos (Cambre, M., 2015).

La concepción del museo ha cambiado a lo largo del tiempo siguiendo los pasos de cambio en la sociedad; desde su creación hasta el día de hoy el ICOM ha actualizado la definición de museo respondiendo a la realidad de la comunidad museística mundial y la educación aparece como uno de sus fines permanentes (Arbués, E. & Naval, C., 2015). Hoy en día permanece como uno de los principales

autores en la vida cultural y educativa de la sociedad, siendo una entidad pública y al servicio de la comunidad, donde ofrece la acción educadora y de disfrute (Domínguez, P.A., 2009).

Cada vez más se apuesta porque los museos sean espacios con mayor especialización desde el punto de vista social.

2.1.1 Los museos como espacios educativos

Como se ha planteado ya, el carácter educativo se añadió a los museos a finales del siglo XX con el surgimiento de la nueva museística donde se abre a la sociedad y vuelve a estas instituciones un lugar de encuentro entre el aprendizaje y el ocio, generando así un cambio en el paradigma que caracterizaba su función.

Paradigma tradicional	Paradigma emergente
- Representa un apoyo a la educación formal	- La experiencia educativa es independiente a la educación formal
- El objetivo principal es la obtención de conocimientos	- El objetivo es múltiple y diverso con respecto al visitante
- El contenido de la exposición es lo importante	- La importancia recaer en el diálogo que crea la institución con el visitante
- Se busca la objetividad	- Busca dar espacio a diversas perspectivas
- El proceso de aprendizaje se centra en una representación del mundo por parte del museo - La utilización es meramente de visualización y pensamiento	- El proceso educativo es satisfactorio cuando el visitante alcanza sus expectativas de forma lúdica. - Involucra al ser en su totalidad
- La experiencia museográfica se limita al recorrido	- La experiencia museográfica consiste en atraer la atención a cualquier espacio natural y social

Elaborada con datos de "El paradigma emergente en educación y museos", Zavala, L., 2006, p. 128-141.

Este cambio paradigmático se puede atribuir a muchas razones, sin embargo, todo nos lleva a la necesidad, como se ha hecho mención anteriormente, de seguirle el paso a su cuna que es la sociedad, y es que un cambio social requiere a su vez una modificación en sus prácticas e instituciones educativas; se trata de poner en

vía de cambio la forma en que se educa y socializa el sujeto de una sociedad para responder a la existencia de diversos modos de vida, sentidos y significados (Maceira, L. M., 2009).

La imagen del museo como espacio educador nace justamente para apoyar este desarrollo en pro del cambio; en 2005, la UNESCO publicó un informe mundial titulado “Hacia las sociedades del conocimiento” donde expuso que la educación había dejado de ser una noción meramente escolar, sino que requería presentarse en la vida de todo sujeto y a lo largo de la misma, por lo que era necesario valorar todo centro potencial de aprendizaje y formación, esta apertura nos permite considerar al aprendizaje como una entidad situada, que da paso a una variedad de recursos que no necesariamente deben encontrarse dentro del aula, englobando en esta categoría a los museos (Arbués, E., & Naval, C., 2015).

Para que el museo pueda cumplir con este papel educador, ha de enfrentarse a ciertos retos para poder responder a las necesidades y expectativas del mundo contemporáneo, que demanda mayor creatividad, una mejora en la comunicación y el desarrollo de una identidad que propicie el acercamiento a todo tipo de público, y aunque estos desafíos requieren aún un proceso para ser cubiertos, el museo puede destacarse como entidad que conjunta la experiencia, el asombro, los cuestionamientos, la información y los hechos que lo hacen ya una herramienta distinta para la educación (Maceira, L. M., 2009).

Los museos permiten aprender a través de la observación, el análisis, el imaginario personal y social, mediante el juego y a través de los sentidos, que permite despertar el interés del sujeto aprendiz fuera de las escuelas, lo que lo ubicaría en el espectro de la educación no formal (Melgar, M. F., & Donolo, D. S., 2011). Por otro lado, desde sus inicios el museo ya contaba con un papel de divulgación cultural dirigido a sociedades diversas que le da también una característica dirigida al fomento de la participación social y, por tanto, un papel de apoyo a los principales actores de la educación formal: los profesores y los centros escolares (Arbués, E., & Naval, C., 2014).

Ahora bien, con respecto al papel del museo como complemento de la educación formal, la relación entre ambos rubros implica un trabajo conjunto, pues su

capacidad de incentivar al visitante a desarrollar la observación precisa y la deducción lógica le ofrecen herramientas para los procesos educativos formales (Domínguez, P. Á., 2009). Entre estos procesos correspondientes a la educación formal, según Arbués y Naval (2014) destacan puntos como:

- Educación primaria
 - Conocer, comprender y respetar todo tipo de cultura
 - Realizar representaciones y expresiones artísticas con la construcción de propuestas visuales
- Educación secundaria
 - Reconocer el conocimiento científico como pilar de distintas disciplinas, y la identificación de problemas en los campos de conocimiento y de la experiencia
 - Reconocer y respetar aspectos básicos de la cultura, la historia y el patrimonio artístico y cultural

Y partiendo de estos objetivos, es posible contextualizar y entender la visita museográfica como un reforzamiento de conocimientos previamente trabajados en el currículum, así sea como la partida o la continuación de un temario visto en el aula.

En este momento es donde se pueden vislumbrar dos cuestiones relevantes para alcanzar el aprendizaje: la preparación adecuada de las visitas tanto por parte del profesor como del museo, y la necesidad de integrar estas mismas visitas a un currículum como complementario de las actividades escolares (Arbués, E., & Naval, C., 2014). Un estudio realizado en EE. UU. por Feher y Rice (1992) lanzaba datos sobre que para llegar al conocimiento se requería una conexión entre los contenidos de la exhibición y los conocimientos con los que contaban los escolares, se concluyó que se alcanzaba un mejor beneficio educativo de la visita, si los visitantes asistían al museo con ideas claras obtenidas con anterioridad (como se citó en Arbués, E., & Naval, C., 2015). Por ello es por lo que resulta imprescindible la estructuración de la visita a realizar, pues como menciona Pablo Álvarez Domínguez: “Cualquier tipo de visitante, y el alumnado en especial, necesita

puentes entre lo que ya conoce de la institución escolar y lo que quiere conocer de una exposición...” (2009).

Por último, cabe destacar que el trabajo conjunto entre el sistema de educación formal y el ente museístico como espacio educativo, debido a que ambos se encuentran relacionados directamente al aspecto social, da espacio a la formación, más allá de un alumno, de ciudadanos en general. Entre sus cometidos, el museo converge en la preparación de ciudadanos para la vida en sociedad de forma activa y responsable pues su contenido se presenta como expresión de identidad de una comunidad, propicia un espacio social donde se presenta la convivencia entre visitantes donde ponen en práctica sus habilidades de convivencia social, es espacio de disfrute del tiempo libre que a su vez enriquece el concepto cultural de cada visitante, posibilitan la creatividad y las diferentes formas de expresión, y fomentan el respeto y valoración de la sensibilidad y creatividad de cada visitante (Arbués, E., & Naval, C., 2014).

Actualmente, en búsqueda de seguir con su labor colaborativa a nivel curricular, los museos han situado departamentos de educación que ayuden a elaborar programas museísticos que sigan las líneas marcadas por la política educativa del país (Domínguez, P., 2009).

Las exigencias actuales de la enseñanza escolar exigen un espacio más amplio que las cuatro paredes del aula, y es el papel que los museos buscan cubrir, ofreciendo un espacio donde el alumnado pueda sentir deseo de aprender, donde la motivación sea un factor principal para estimular su curiosidad y su capacidad de análisis (Arbués, E., & Naval, C., 2014).

2.1.2 Las 4 generaciones museográficas

Como se mencionó en el apartado anterior, el museo ha pasado por constantes cambios a lo largo de la historia desde su primera aparición, por tanto tratar de englobar todos los matices que ha tenido sería encapsularlo en un ente sin progreso; por ello Pedersoli (2003), siguiendo las propuestas de Paulette Mc Manus (1992) y Jorge Padilla (2000), plantea 4 generaciones museográficas donde expone

las características principales de los museos según el momento histórico donde se han podido vislumbrar:

1° generación: Refiere a los museos tradicionales que comenzaron exhibiendo colecciones de arte, antropología, biología, etc. El visitante cumplía con un rol de observador, y las funciones principales del museo eran la conservación y preservación del patrimonio nacional con fines de exhibición e investigación

2° generación: Contaban con un carácter demostrativo de las exposiciones, su principal papel era mostrar productos históricos de ciencia y el avance de la tecnología; el visitante cumplía con un rol de “activador” de los aparatos que conformaban la exhibición; la función de los museos de segunda generación, además de la conservación y preservación de los objetos, incluye la divulgación del patrimonio cultural.

3° generación: Responde a los museos interactivos y centros de ciencia, estudian el presente cultural correspondiente a la generación social; en ellos se muestran exhibiciones diseñadas con fines específicos y proponen al visitante como un participante activo sin dejar de lado los elementos de carácter expositivo y de apreciación. A diferencia de las 2 generaciones anteriores, desde su inicio está encausado con la intención de atraer un público que incluya familias, niños y adolescentes. Suele tener dentro de sus instalaciones tecnologías modernas con utilidades lúdicas.

4° generación: Bastante parecidos a los museos de 3° generación, estos museos utilizan recursos tecnológicos con una diferencia en su enfoque y la forma en que el visitante es partícipe, y usuario, de los mismos. Se caracterizan por promover una participación más creativa por parte de los visitantes, es decir, sus actividades generalmente no tienen una sola solución en cuanto a la resolución de problemas en las exhibiciones.

	1° generación	2° generación	3° generación	4° generación
Carácter	Exhibición de colecciones	Demostrativo de exposiciones Exhibir	Museos interactivos y centros de ciencias	Museos interactivos y centros de ciencias

		productos de historia y avance científico		
Papel del visitante	Observador	“operador” de aparatos expositivos	Participante activo de los elementos expuestos en la institución	Participante activo de los elementos expuestos en la institución con enfoques específicos
Funciones	-Conservación y preservación del patrimonio -Fines investigativos	-Conservación y preservación -Divulgación de patrimonio cultural	-Divulgación de patrimonio cultural -Atraer públicos diversos -Fomentar el aprendizaje lúdico	-Divulgación de patrimonio cultural -Promover la creatividad en el visitante
Ejemplos	Museo de ciencias Naturales	Deutsches Museum	Museo interactivo de Economía	Metrópolis en Amsterdam

2.2 Los museos interactivos

Como se mostró anteriormente, los museos pueden ser catalogados por generaciones según el tipo de contenido y como se presenta, en el caso de los museos interactivos podemos encontrarlos dentro de la 3° y 4° generación, pero para comprender mejor esta pertenencia, debemos bosquejar que es un museo interactivo.

Y es que cabe recalcar que el museo interactivo, con lo que ya se ha planteado, es más que un claro ejemplo de una resignificación del museo, pues en él el público no es más un actor pasivo sino que se relaciona directamente con los objetos expuestos en las exhibiciones; estos museos surgen desde sus inicios con la finalidad pedagógica - didáctica pues sus principales fenómenos no residen en los objetos sino en los fenómenos que se conducen a través de la utilización de estos (Pedersoli, C., 2003).

Para entender de forma clara cómo se determina la museología contemporánea, el autor Davallon (1992, como se citó en Jaramillo, 2005) explicaba que existen 3 maneras de concebir la museología:

1. Del objeto: es el espacio donde se propicia el contacto con los objetos que son seleccionados y organizados según un discurso científico que no suele ser muy claro, como las colecciones artísticas, históricas o científicas para su contemplación.
2. De la idea: en este espacio los objetos están al servicio del mensaje que quiere ser transmitido, es el medio por el que se busca comunicar el mensaje hacia los visitantes
3. Del enfoque o punto de vista: esta museología está enfocada en el visitante y cómo concibe este el contenido del museo, el visitante se apropia del espacio y realiza el recorrido según su propio escenario imaginario.

Estas categorías sirven meramente como una orientación y definición de la exposición que ayudan a guiar el trabajo museológico en búsqueda de un perfil cultural y social para el museo. Y como se menciona, respecto a la museología de las ideas, su apoyo principal recae en el objeto, en ese sentido, podemos comenzar a ubicar al museo interactivo en esa categoría.

Dentro del museo interactivo se trabaja a través de módulos que presentan una temática científica a sus visitantes, la finalidad es que con ayuda del objeto el visitante se convierta en actor de su propio aprendizaje (Jaramillo, A., 2005).

Y esta representación de aprendizaje utilizando el objeto como puente entre el visitante y el mensaje se remonta al siglo XVIII con la creación del museo del conservatorio de arte y oficios de París, en el que se buscaba proporcionar una instrucción para aquellos que realizarán actividades mecánicas; en el museo se encontraban colecciones de máquinas, herramientas, diseños, libros de artes y oficios, y esta misma estructura de trabajo impulsó la creación del Deutsches museum que, al igual que el museo parisino, estaba conformado por maquinaria industrial, con la que los visitantes tenían una participación activa y no se limitaba a la observación. Si bien muchos museos interactivos tuvieron su nacimiento en Europa, EE. UU. no se quedó atrás con la creación del físico Franz Oppenheimer:

el *Exploratorium*, en San Francisco en 1969, y ese mismo año vio la luz el museo *Ontario Science Center* de Toronto. Todos estos museos tenían como objetivo la experimentación y que esta representaba la mejor manera para aprender de ciencias (Pedersoli, C., 2003).

Ahora, con respecto a lo que representa la interactividad, que significa la base de este tipo de museos, comúnmente se relaciona con un enfoque comunicativo-participativo al darle un papel activo al visitante; y para que esa activación esté presente debe existir primeramente una observación, la escucha, el interés y el deseo voluntario por la participación, por lo que el autor Jorge Wagensberg (1994) sostiene que la interactividad se propicia en 3 niveles principales:

1. Manual: refiere a la emoción de provocar reacciones a la naturaleza del objeto exhibido y ver la respuesta de este
2. Mental: es la reacción a desafíos en los que trabajar. Generar más preguntas que respuestas dentro de la exhibición para que el visitante tenga algo que resolver
3. Emocional: es la conexión que genera la exhibición con algún aspecto cultural, social, ético, moral o cotidiano del visitante

Dado estos tres niveles es que no podemos limitar la interactividad a la manipulación de objetos, sino que representa un proceso de conexión entre el museo y los contextos sociales de los visitantes (Jaramillo, A., 2005).

La característica principal de los museos interactivos, como ya se mencionó, es la de transformar los museos, especialmente los de ciencia, para que estos representen lugares de exploración y los visitantes puedan acercarse con mayor facilidad al conocimiento de la ciencia y la tecnología (Witker, 2001, como se citó en Jaramillo, 2005).

Desde sus inicios hasta la actualidad, los museos interactivos buscan educar de manera no escolarizada e integrar nuevas tecnologías a sus escenarios para comunicar la información desde un enfoque distinto y poder propiciar la involucración de las capacidades sensoriales, intelectuales, afectivas y racionales

del visitante. Volviendo así al museo en un sitio de encuentro donde se presenta la comunicación entre la cultura y el visitante (Jaramillo, A., 2005).

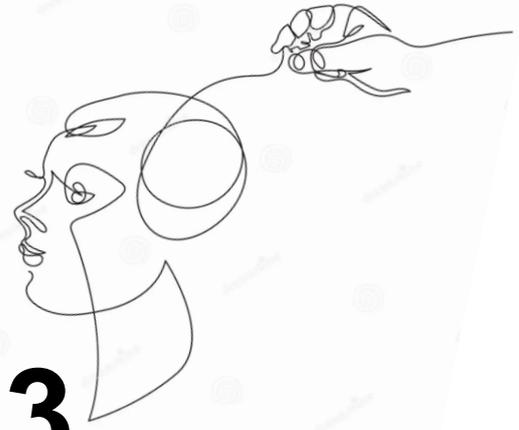
Pero que el museo interactivo represente un lugar de posible convergencia entre la cultura, el visitante y los aprendizajes planteados en el museo, no quiere decir que sea una tarea sencilla; la necesidad de compaginar conocimientos científicos con los estilos de vida y cultura del visitante representan uno de los desafíos más importantes para el museo interactivo, pues como se menciona en la interactividad emocional, es necesario considerar que las estructuras mentales del visitante van más allá de esquemas intelectuales. Por ello el museo debe representar un espacio vivo donde activarse a través de diversas maneras, sin necesidad de un recorrido específico, sino permitiendo al usuario vivir el museo a través del interés y la convivencia con otros sujetos dentro de los módulos de trabajo pues el usuario, aun dentro de las paredes de la institución, sigue representando un ser social capaz de construir sus propios conocimientos. El proceso de aprendizaje siempre resulta complejo, pues supone involucrar la totalidad del sujeto aprendiz, así pues, cuando se aprende, es porque se han involucrado tanto la parte racional, la emocional, la simbólica y la psicomotriz. (Orozco, G., 2005).

Entonces, dentro del museo, una vez obtenido el conocimiento, se espera que el usuario pueda aplicar ese mismo aprendizaje en otros escenarios de su vida. Se busca que el aprendizaje le sea útil en diversas formas, y que este conocimiento le empodere para responder a problemáticas futuras tanto dentro del museo como fuera de él (Orozco, G., 2005).

Actualmente, al hablar de un museo interactivo podemos incluir museos para niños, planetarios, museos de diversos contenidos, centros interactivos de ciencias y exposiciones interactivas de arte.

Con lo que respecta a estos, dentro de latino América, RedPOP (Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina y el Caribe) reúne centros interactivos, programas de divulgación científica y pequeños museos que ha propiciado el intercambio de conocimiento, y aumentado la cantidad y tamaño de los museos en los últimos años (Cambre, M., 2015).

Específicamente en México, para 2005, la Asociación Mexicana de Museos y Centros de Ciencia y Tecnología registraba 18 museos y centros de ciencias que promueven la cultura científica y tecnológica a la población, y dentro ellos, los museos que buscaban considerar a los niños como su principal público, se encontraban: el Papalote Museo del Niño (1993), Papalote Móvil (1996), La burbuja (1994), El Rehilete (1997); estos museos tenían en común la necesidad de ser apoyo para los programas escolares y poder representar un espacio educativo para el público infantil (Jaramillo, A., 2005).



Capítulo 3

La teoría Decrolyana



Capítulo 3. La teoría Decrolyana

Para hablar de la teoría Decrolyana sobre los centros de interés, el aprendizaje global y los juegos educativos, es necesario hacer primero un repaso sobre los antecedentes de esta teoría, así como del autor Ovidio Decroly.

Ovidio Decroly fue un médico y psicólogo nacido en Renaix, Bélgica, en 1871; estudió medicina en la facultad de Gante, para posteriormente especializarse en neuropsiquiatría en Francia, y volver a Bélgica donde comenzó a ejercer como asistente de servicios neuropsiquiátricos, este suceso fue lo que lo impulsó a la creación, junto a su esposa, de una institución educativa para las infancias que tuvieran necesidades específicas, que sería considerado como el primer centro experimental de psicología en Bélgica, y el éxito de este proyecto impulsó a Decroly como un ejemplo a seguir para los sucesores del psicólogo (Segers, 1985, como se citó en Delgado, 2021).

Durante 1904, Decroly es nombrado inspector médico de las escuelas especiales que se encontraban en Bruselas, lo que ahora le permitiría, además de convivir con los infantes, convivir con los docentes de manera directa. Esta convivencia con los protagonistas del sistema educativo hizo que el psicólogo se interesara por las problemáticas de la labor docente y creará una asociación para dar respuesta a dichas dificultades desde la materia psicológica, lo que provocó que padres y madres de la zona demandarán una profundización de sus ideas; esta solicitud por parte de los sujetos con los que trabajaba Decroly provocó que el psicólogo fundara la famosa “L’Ecole de l’Ermitage” (Delgado, M., 2021).

En 1907, Decroly funda la Escuela del ermitaño, que representaría un prestigioso centro experimental que se manejaba bajo el lema “*École pour la vie et par la vie*”, que significaba “escuela por la vida y para la vida”, donde Decroly introduciría los centros de interés y la teoría sobre la globalización en la enseñanza (Dubreucq, F. Fortuny, M., 1988).

Dentro de esta institución, Decroly no trabajaba solo con infancias con dificultades mentales como en el primer centro experimental, sino que comenzó a aplicar sus teorías también en niños con procesos de aprendizaje regulares, pues lo que el

autor buscaba era la posibilidad de observar los intereses y las necesidades del sujeto a temprana edad; sustentaba que el descubrir las necesidades del niño permite conocer a la vez su interés, lo que ayudaría a mantener su atención y promover su necesidad de un mayor conocimiento. Desde la perspectiva del autor, la educación era un terreno de acción para preparar al sujeto para el porvenir, por ello para Decroly era importante cambiar la educación e introducir programas y métodos innovadores en el proceso de enseñanza por lo que su teoría se situó en el campo de la nueva escuela (Valera, G. & Serrano D., 2017).

Los principales fundamentos teóricos de la pedagogía Decrolyana eran los procedimientos de aprendizaje de los niños y sus habilidades sociales junto al desarrollo de estas, por ello para él la enseñanza tradicional no atendía a la actividad natural del niño (Doniz, S., 2019). Por lo anteriormente mencionado, la Escuela del Ermitaño tenía como uno de sus principales objetivos el crear ciudadanos democráticos a través de una práctica escolar que preparará al sujeto para la vida, que representarán hombres y mujeres listos para integrarse a la sociedad y comprometidos con una construcción de una sociedad mejor; y es que de manera general, la propuesta pedagógica de Decroly hacía énfasis en una vida social a través de un aprendizaje de comportamientos sociales y el conocimiento del medio del sujeto que es el lugar donde respondería a sus necesidades (Dubreucq-Choprix, F. & Fortuny, M., 1988)

Para Decroly, si el modelo educativo aprendía a adecuarse a las necesidades y particularidades del niño lograría potenciar su aprendizaje, de manera que la educación formal representará más allá que el papel guía, así el niño podría desarrollarse según las exigencias de su entorno y sin un mayor esfuerzo (López, A., 2004). Para responder a esas necesidades, Decroly basaría su pedagogía en dos principales pilares que cubrieran lo antes mencionado, que serían el método de la globalización y el aprendizaje a través de los centros de interés y, para llegar a estos, constituiría los juegos educativos. Decroly consideraba que, para generar un interés verdadero del estudiante con respecto al aprendizaje, era necesario presentarlo de manera atractiva y lúdica a través de juegos (Decroly, O. & Monchamp, E., 2002 [1925], 17-18pp.).

3.1 Globalización del conocimiento

El término de globalización proviene de un concepto psicológico que se utiliza para referirse al proceso mental y psíquico del sujeto, que explica cómo es que el hombre capta la realidad de forma no analítica, es decir que el conocimiento y percepción no son globales, sino que se presentan a través de estadios mentales. El primer estadio por el que pasa el sujeto es la percepción confusa de la realidad para posteriormente, en el segundo estadio, analizar esa misma realidad por partes conduciendo al tercer estadio, que significa integrar esas partes analizadas de manera individual en una estructura total de su realidad; ahora, de manera más centrada en el proceso de aprendizaje del sujeto, existe el *método global* que es fundado en el proceso de estadios mentales ya mencionados. En el método global, se parte de operaciones complejas que le permitan al alumno desmenuzar los componentes de estas, y analizarlas parte por parte. Este método es aplicado principalmente para atender los programas por centros de interés y para la enseñanza de la lecto-escritura (Dubreucq, F. & Fortuny, M., 1988).

Esta concepción psicológica del método global, mudado a la teoría Decrolyana, es ubicada a través de las diversas formas que propuso el autor para centrar la atención del niño en el aprendizaje como los juegos educativos. El término de *método global* se construye sobre los cimientos de las percepciones y el descubrimiento que los juegos sensoriales les atraían a los niños, esto, a su vez, les ayudaba a aislar y detectar las características de su contexto. Este análisis rápido de los componentes de su entorno era el primer momento del proceso de globalización, posteriormente a través de los juegos de asociación, el niño aprende a clasificar y agrupar. Según Decroly, la asociación podía ser utilizada por los niños en formas básicas como flores o animales, para que se les permitiera conservar la relación entre el conocimiento y su vida cotidiana; así pues, los niños aprenderían asociando su experiencia diaria con actividades más complejas (Varela, G & Serrano, D., 2017).

Momentos de la globalización			
Observación	Asociación	Expresión concreta	Expresión abstracta
Es el contacto directo del niño con las cosas, los seres, los hechos y sucesos de su entorno, ayuda al conocimiento profundo de los hechos. Estructura el pensamiento racional.	Es la relación de los conocimientos adquiridos en la observación, donde se añaden recuerdos, imagen, texto, sonido, etc. para generar ideas más completas.	Es la materialización de las observaciones, es decir, la presencia de trabajos manuales como el modelado, el dibujo o la música	Es la traducción del pensamiento con ayuda del lenguaje escrito como la ortografía y las matemáticas

Elaborada con datos de "La escuela Decroly de Bruselas" *Cuadernos de pedagogía*, no. 163, Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M., 1988, p. 13-18.

Decroly consideraba que todo objeto, hecho percibido, recuerdo, pensamiento elaborado, actos y palabras expresadas en su entorno, eran un todo para el sujeto, es decir que no existía una división entre uno y otro. El sujeto percibe, piensa y obra de manera conjunta, por lo que el aprendizaje se presentaba de forma global (Decroly, 2007 [1987], p. 91). El aprendizaje por globalización tenía un sentido parecido a la teoría de la Gestalt, es decir que ambas implicaban una concepción del ser mental con respecto a su entorno al que reaccionaba con todo su ser y que esta reacción era innata (Decroly & Monchamp, 2002, [1925], p. 18).

Para Decroly, este método es principalmente deductivo y prepara al niño para la adaptación de su entorno, *para la vida y por la vida* como lo dice el lema de la *Escuela del ermitaño*, es por lo que los aspectos fundamentales de su teoría son naturistas basándose en lo único y absoluto del entorno real, de donde provienen los conocimientos previos para poder crear nuevos. Decroly concebía la educación como el aprendizaje crítico del niño por medio de su contexto natural y social, que resulta en una educación por medio de sus intereses (Varela, G. & Serrano, D., 2017).

3.2 La teoría de los *centros de interés*

Cuando se habla de la teoría de los *centros de interés*, se requiere hablar de la introducción que tuvo en la cultura pedagógica europea durante la primera década del siglo XX, donde aparece oficialmente. Sin embargo, en esos años, no se le atribuía ningún autor, pero se hacía referencia a que su origen era norteamericano y por tal concepción de origen, se pensaba que la teoría había sido acuñada por Dewey en la versión de 1915 de su obra "*School and society*" (Van Gorp, 2005, como se cita en Pozo 2007).

Ahora se considera que entre los principales precursores del método de los centros de interés se menciona principalmente a María Montessori, John Dewey y Ovidio Decroly, pues dentro de sus teorías se pueden vislumbrar algunos de los rasgos del aprendizaje por centro de interés.

En el caso de Montessori, la autora hacía énfasis en que la educación era un proceso natural y que estaba basado en experiencias espontáneas que se llevaban a cabo al tener contacto con la naturaleza que rodea al sujeto, creía que era necesaria la formación de docentes que permitieran ese acercamiento a los niños para que estos, por su cuenta, descubrieran lo desconocido guiándose por sus propios intereses.

Con respecto a Dewey, en la década que va de 1910 a 1920, también aportó un crecimiento teórico y práctico al método por centros de interés a través de enfocar el aprendizaje en los intereses que llevarían a los niños a la búsqueda de aprendizajes de manera autónoma y esto, a su vez, generaría una educación más fluida y natural.

Por otro lado, se encuentra Decroly, que su principal concepción era "*una escuela por la vida y para la vida*", donde buscaba acercar el mundo exterior al niño con la ayuda de dos ideas principales, el conocimiento de sí mismo y el conocimiento del mundo natural y social que le rodea (Riveros, P. & Morales, L., 2015).

Ovidio Decroly no fue el único autor de la teoría de los *centros de interés*, aunque él comenzó a utilizarlos en su escuela de manera temprana. El *método de los centros de interés* aparece en sus obras a partir de 1921, cuando presenta su

método en el **Primer Congreso de la Liga Internacional de Educación Nueva**; esta presentación, aunada a su obra *Vers l'école rénovée* y la reforma curricular de la escuela experimental de Bruselas, le dieron al autor el nombramiento de un método didáctico: *El método Decroly*. Gran parte del reconocimiento que recibió Ovidio Decroly fue gracias a sus sucesores quienes en sus propias obras seguirían acuñando el concepto “*método Decroly*” para referirse a los centros de interés y el método de la globalización (Pozo, A., 2007).

Como se menciona anteriormente, Decroly presentó una obra llamada *Vers l'école rénovée* donde delimita su diseño pedagógico en tres grandes ejes que son: la clasificación de los escolares, el programa de ideas asociadas y el método de los centros de interés; de manera natural, el último punto era más una entidad propia que representaba una realización Decrolyana. El procedimiento no era una oposición a la pedagogía de su momento, sino que Decroly buscaba identificarlo con las técnicas existentes para así llevar a cabo la interrelación curricular ya conocida (Pozo, A., 2007).

Con respecto a los centros de interés antes de ser planteados por Decroly, se determinaban como un conjunto de conocimientos culturales básicos que serían planteados siguiendo una secuencia definida por la etapa en la que se encuentran los alumnos para asegurar así una progresión y coherencia en los aprendizajes (Varela, G. & Serrano, D., 2017).

La metodología por centros de interés, desde sus inicios, pretendía adecuar la escuela a los niños y no los niños a la escuela, poniendo al alumno como el centro de la educación a la vez que se respetaba su individualidad. María Aidé Tamayo, en 2006, determinó a los centros de interés como una estrategia que daba visibilidad a los gustos y capacidades del estudiante para beneficiar su proceso de aprendizaje y que este proceso le permitiera a su vez el acercamiento a una vida social donde valorará la diversidad y el respeto a la diferencia (como se citó en Riveros, P. & Morales L., 2015).

Con respecto al nacimiento del interés, desde la perspectiva de Johann Herbart, el interés tenía su origen en los objetos, por lo que tenía una naturaleza involuntaria y principalmente era desarrollado a través de la vista, por ello es por lo que la

atención del niño nacía al contemplar por primera vez un objeto de estudio, que posteriormente lo llevaría a indagar a profundidad sobre el mismo (como se citó en Doniz, S., 2019).

Ahora, la teoría Decrolyana de aprendizaje por intereses tenía como propósito abandonar las materias tradicionales, y en ese proceso generar que el niño interactuara con su medio y experiencias de este, para adquirir su propio conocimiento. Decroly determinaba grupos por edad, nivel de desarrollo y ritmo de aprendizaje de los niños, también tomaba en cuenta las necesidades básicas de los mismos, pues fundamentaba que los centros de interés responden a las necesidades del sujeto aprendiz (Varela, G. & Serrano, D., 2017).

Como se había mencionado anteriormente, para Decroly, *la escuela debía ser para el niño* y no a la inversa, se negaba a determinar el rol del niño en un papel pasivo, y se oponía a que las materias fueran presentadas de manera independiente cuando existía una cohesión entre ellas (Corrales, C., et al., 2005).

Según Decroly, los conocimientos para el niño no surgen de una experiencia aislada, sino de observaciones genéricas percibidas como unidades significativas como ya lo había mencionado el autor en su método global, por ello, los *centros de interés* posibilitaban la ruptura de un currículum de materias individuales, y se daba paso a núcleos temáticos que surgían de las necesidades del niño con las que se motivaba la curiosidad (García, L., 2015).

Ahora bien, ya que la educación en el método Decrolyano estaba guiada por los intereses del niño, una de las etapas fundamentales era ayudarlo a conocer y reconocer sus necesidades para que se diera una resolución a las mismas, entre ellas: su necesidad de seguridad, de alimentación, de vivienda y de afecto, así como, la necesidad de actuar y trabajar solidariamente, Decroly consideraba que todos los seres humanos se guían por necesidades similares y, por ende, los centros de interés que se inspiraran en estas tendrían validez de manera universal.

Según el autor, para comenzar a trabajar por centros de interés, era necesario ayudar al niño a conocer su propia personalidad y detectar sus necesidades, como ya se mencionó, para posteriormente hacerle consciente de su medio natural y

humano en el que se desarrolla y donde cubrirá esas necesidades e ideales, a la vez que comprende su papel cooperativo en ésta (Decroly, O., 2018 [1921], p. 24).

En cuanto al papel del educador, al momento de determinar los centros de interés, no debía orillar ni guiar al niño a la elección de algún tema en especial, sino adaptarse a la naturaleza del educando y su proceso de desarrollo, respetando así la autonomía de los estudiantes y ubicando al docente como un organizador del medio para el niño.

Con respecto a la elección del tema, debía practicarse de manera democrática, las propuestas eran planteadas por los estudiantes y la decisión se tomaba a través de la votación en clase, el docente debía cuidar que el tema formará parte de la programación, se contará con apoyo bibliográfico y que perteneciera a cierto grupo de conocimiento en lo que respecta al nivel de escolaridad de los estudiantes (Corrales, C., et al., 2005).

La educación netamente era dirigida a las necesidades del alumnado, se pretendía crear una enseñanza individualizada, que abarcara todos los entornos sociales, capacidades y necesidades mientras estas características preparaban al niño para integrarse en cualquier grupo social que ocupara un espacio en su sociedad.

Con respecto a los medios principales, el medio social incluye a la familia, la sociedad y la convivencia con iguales en la escuela, en este medio el alumno adquiere conciencia sobre su personalidad humana y le permite un acercamiento a la vida en sociedad lo que desarrolla la colaboración con otros que serviría para cubrir con una de las cuatro necesidades básicas que establecía el autor; en cuanto al medio natural puede ser comprendido como los animales y vegetales, y como lo inerte dentro del entorno; así la convivencia con estos rasgos le permitirían la observación y el aprendizaje natural (Corrales, C., et al., 2005).

Decroly buscaba que en el desarrollo por centros de interés se respetaran las motivaciones de los pequeños y que se tuvieran en cuenta las exigencias del trabajo intelectual del sujeto, es por ello por lo que era importante la ya mencionada relación con su entorno en su totalidad, para que pudiera generarse una conexión con el medio real (Dóniz, S., 2019).

3.2.1 Momentos de desarrollo de la teoría Decrolyana y el papel de los juegos educativos

La propuesta pedagógica por *centros de interés* es manejada por el *método global*, por ello sus puntos más importantes son la observación, la asociación y la expresión. Como se había mencionado anteriormente, la observación es un ejercicio donde el niño está en contacto directo con su entorno, se trabaja a través de los sentidos y conduce al alumno a un conocimiento general del fenómeno estudiado, posteriormente viene la asociación donde el sujeto relaciona los conocimientos que se adquieren con los que ya se contaba previamente para ordenar, comparar y tipificar; por último se encuentra la expresión, que permite el desarrollo de la creatividad y la personalidad del estudiante, pone en físico su saber adquirido en forma de creaciones y muestra la manifestación abstracta en forma de pensamientos y posturas más claras que las iniciales (Riveros, P. & Morales, L., 2015).

Para alcanzar estos procesos de observación, asociación y expresión, la pedagogía Decrolyana planteó el trabajo a través de *juegos educativos*, pues la enseñanza Decrolyana se manejaba a través de la espontaneidad de la actividad del niño, donde residía el verdadero interés del aprendiz. Sin embargo, Decroly trataba de respetar, como se ha mencionado antes, la naturalidad del entorno del niño, por lo que los juegos educativos no deben estar dissociados del ambiente en que se desarrolla el sujeto, por lo que, para los juegos, Decroly utilizaba objetos que representaran “formas de vida” ya conocidas por el niño pues poseían un mayor vínculo con su mundo cotidiano y despertaba el interés con mayor facilidad (Decroly, O. & Monchamp, E., 2002 [1925], p. 19).

Los juegos educativos establecidos por Decroly y Monchamp (2002, [1925] pp. 37-151) buscaban intervenir de manera más directa en el proceso escolar y de aprendizaje de los niños de manera que les facilitara el aprendizaje indispensable, cubriendo diversos ámbitos tanto físicos como mentales y conduciéndolos, como se hace alusión arriba, a la asociación y expresión deseada, por lo que los determino en los siguientes grupos:

- a. Juegos visuales – motores: Pretenden ayudar al infante a fijar su atención y mantenerla mediante motivaciones sensoriales, y desarrolla la lógica elemental mediante la constatación de los errores cometidos.
- b. Juegos motores y auditivo – motores: Proporcionan al niño la conciencia de sí mismo y de sus movimientos a su vez de las sensaciones que experimentan a través de ellos sabiendo que su cuerpo es el punto de partida de las acciones que experimentan.
- c. Juegos visuales: Tienen como objetivo ayudar al niño a clasificar cualidades físicas de los objetos, y formar juicios sobre estos; se realizan a través de imágenes cotidianas con la finalidad de evocar conocimientos previos.
- d. Juegos de relaciones espaciales: Pretenden generar un conocimiento de orientación y perspectiva en un plano, genera una mayor actitud de observación de las relaciones con el espacio.
- e. Juego de asociación de ideas: Ayudan a generar conexiones entre objetos no solo a nivel espacial o sensorial, sino a nivel mental.
- f. Juegos de deducción: Trabajan a través de relaciones no obvias, sino generadas por la búsqueda entre conjuntos de objetos y sus cualidades.
- g. Juegos relacionados con la noción del tiempo: Generan una observación directa de lo que es la “duración” no solo de manera verbal sino vivencial
- h. Juegos colectivos: Su finalidad es desarrollar el sentido social del niño mientras le ayudan a trabajar en común y desarrollan su capacidad de expresión.

Ahora, hablando más específicamente, juegos como lo son los visuales – motores generaban una ocupación general del niño y lo encaminaban de forma más específica hacia la observación, el análisis y una ordenación de sus conocimientos; buscaban desarrollar aptitudes sensoriales que le permitieran registrar sus impresiones y asociarlas con otras que terminaría por conectarlos con su entorno,

como lo establece el método global, a su vez que se conocen a sí mismos y sus capacidades y necesidades físicas, como lo busca el método por centros de interés.

Por otro lado, y cubriendo la necesidad de trabajo y actuar solidario, tenemos los juegos colectivos que desarrollan el espíritu comunitario y de lenguaje, así como agregan un estimulante intelectual al converger en el juego con sujetos diferentes a sí mismo sin la necesidad de una intervención directa de un coordinador.

Cabe aclarar que para Decroly y Monchamp (2002 [1925]), los juegos educativos representan un encausamiento del aprendizaje a través de objetos que favorezcan sus funciones mentales y los conduzcan a nuevos conocimientos, una mayor capacidad de atención, retención y comprensión por parte del niño. Son un fragmento del método de aprendizaje que aumentará el interés y atención del aprendiz por las lecciones, y deben ser acompañados por experiencias previas que sean verdaderas, espontáneas y naturales del niño para que puedan significar un momento de aprendizaje útil para el pensamiento (Decroly, O. & Monchamp, E., 2002 [1925], pp. 33-34).

Ahora bien, con respecto a las representaciones mentales dentro de los centros de interés se dividen 3 elementos que son los contenidos, actitudes y acciones.

	Contenidos	Acciones	Actitudes
<i>Pregunta de partida</i>	¿Qué es lo que el niño sabe?	¿Qué es lo que el niño hace?	¿Quién es el niño?
<i>Representación</i>	Parten de un conocimiento previo del niño. Es el sistema de interpretación con el que cuenta el sujeto al inicio del aprendizaje.	Es el actuar del niño ante nuevos conocimientos; son la guía de comportamientos y definen la prioridad pertinente para el sujeto	Es el factor emocional en el desarrollo del niño, se refiere a sus motivaciones y deseos; representan un aspecto más profundo que las acciones, son imágenes con significado que permite la interpretación de sucesos relevantes para el sujeto.

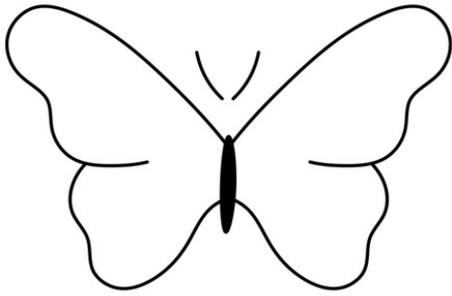
Tabla elaborada con datos de "María Barbeito y Cerviño: diálogo y centros de interés en las aulas". *Cuadernos de pedagogía* (337). López, A. M. (2004) pp. 30-33

Toda teoría pedagógica pretende generar un cambio en procesos determinados durante el aprendizaje del niño y la teoría por centros de interés no es la excepción (Riveros, P. & Morales, L., 2015). Esta teoría busca generar un cambio significativo en la concepción de términos como:

- Aprendizaje: pretende desarrollar habilidades como conocer, hacer y a ser parte de un aprendizaje integral conducido por ideas simplificadas que den paso a relacionar contenidos con otros.
- Desarrollo: busca generar un desarrollo más armónico e integral tanto en el aspecto biológico como en el humano.
- Individualidad: permite desarrollar las particularidades del niño desde sus intereses; propicia la identificación de fortalezas y debilidades, y su forma de aprendizaje característico.
- Socialización: desarrolla las capacidades para establecer relaciones de sana convivencia dentro de cada entorno como la familia, escuela, cultural o social.

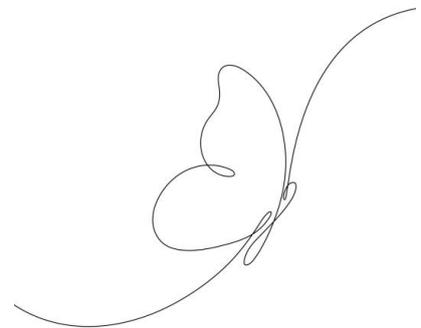
Actualmente, los docentes intentan generar un mayor interés en el aprendizaje por parte de los alumnos, y las instituciones educativas siguen buscando apoyar la preparación para la vida por lo que aprender a cubrir ciertas necesidades principales sigue siendo una de las tareas educativas (Dóniz, S., 2019).

Por ello, estrategias como los centros de interés permiten llevar a cabo los objetivos educativos a la vez que se le da valor al entorno del sujeto, y que conducen, con ayuda del redescubrimiento, al niño a un lugar apto para la vida.



Capítulo 4

Museo interactivo: Papalote museo del niño



Capítulo 4. Museo interactivo: Papalote museo del niño

Como ya se ha esbozado en apartados anteriores la educación ha comenzado a requerir un espacio más amplio que el interior de un aula, y que proporcione esa continuidad que la educación ha adquirido con la educación formal, no formal e informal, por lo que, como hemos citado con anterioridad a Arbués y Naval (2014), los museos han ofrecido un espacio donde pueda nacer el deseo de aprendizaje y análisis. En el caso del presente proyecto, se ha tomado como principal ejemplo de dicha concepción al *Papalote museo del niño*.

En México, según el SIC (sistema de información cultural), actualmente se cuenta con 1638 museos dispersos entre sus estados; dentro de la ciudad de México, que sería el estado con mayor número de estas instituciones, existen 185, uno de ellos es el Papalote museo del niño Chapultepec.

Papalote museo del niño cuenta con tres sedes, una en Monterrey, otra en Cuernavaca y la sede de la ciudad de México, que sería la primera sede inaugurada de dicha institución. Fue inaugurado el 5 de noviembre de 1993, en la colonia Miguel Hidalgo, en la segunda sección de Chapultepec.

La creación del museo fue una iniciativa de Cecilia Ocelli Gonzales, quien fue primera dama de México al estar casada con el expresidente Carlos Salinas de Gortari; Ocelli habría hecho un viaje a Caracas, Venezuela, donde conocería el museo del niño ubicado en la misma ciudad, lo que la impulsa posteriormente a crear un espacio museográfico similar en México.

El diseño de la institución estaría a cargo del arquitecto Ricardo Legorreta, quien lo diseña en un espacio donde anteriormente se había encontrado una fábrica de vidrio, por esta razón, se encuentra dentro de las instalaciones una antigua chimenea que se encargaron de rediseñar para que pudiera permanecer en el mismo lugar y que se convertiría, junto con la cúpula del domo digital, en una de las características externas más reconocidas con respecto al museo.



Foto recuperada de Probosque Chapultepec

Ahora bien, en el interior del museo, Ocelli buscaba replicar la existencia del museo del niño en caracas, llevando a los niños mexicanos un espacio donde, a través del juego, pudieran generar experiencias significativas y a la vez promover la educación mexicana; su objetivo de educar lúdicamente daría paso a su famoso lema “Toco, juego y aprendo”.

En cuanto al funcionamiento administrativo y educativo, Papalote cuenta con algo llamado MEP, que sería el Modelo Educativo del Papalote el cual es un conjunto de teorías educativas, pedagógicas y filosóficas que establecen como el museo aborda la educación; dicho modelo tiene 30 años de experiencia desde que se inaugura el museo, cuenta con una evaluación y con el apoyo de asesores especializados.

El MEP tiene como principales sustentantes teóricos a Freire, Sam Ham, Vygotsky, Montessori, Jean Piaget, entre otros. Entre los sustentantes que podemos encontrar dentro de dicho modelo educativo no se menciona al autor Ovidio Decroly, sin embargo, sí podemos encontrar a María Montessori que representa a una de las principales precursoras de la teoría de aprendizaje a través de los centros de interés; es importante remarcar este hecho ya que, aunque no se menciona directamente a nuestro autor, sí hay una primera mención del método de aprendizaje por interés.

En el 2016, el museo pasa por una renovación de las instalaciones y con ello sus exposiciones para que los contenidos dentro de la institución dieran un mejor servicio a sus visitantes de todas las edades. Estas renovaciones se llevaron a cabo

con ayuda del departamento de Experiencia al visitante, que se encarga de diseñar las actividades que se llevan a cabo en las instalaciones, dicho departamento está conformado por diversos profesionales entre los que se encuentran pedagogos y comunicólogos. Estos mismos personajes se encargan de la organización de las actividades según el ámbito en el que se busca generar el conocimiento, lo que da lugar a las 5 zonas temáticas del museo: México vivo, Mi cuerpo, Mi hogar y mi familia, Mi ciudad y Laboratorio de ideas, y los espacios donde se proyectan diversos filmes educativos como: el domo digital y la mega pantalla.

Cada una de las zonas temáticas tiene su misión, y de manera general, el museo comparte la finalidad de hacerle saber al visitante que “Hay una estrella en mí”, es decir que busca un empoderamiento e independización en el visitante, principalmente en los niños.



Mapa del museo recuperado de [Mapa - Papalote Museo del Niño](#)

En estas zonas, dando cara al público, se encuentran los llamados “cuates” que serán quienes ayuden al visitante a realizar las actividades y trataran de formar esas experiencias significativas que se buscan en los contenidos del museo, que como ya lo hemos visto en la descripción de educación no formal, son profesionales

que cuentan con conocimientos sobre las actividades cortas que se fomentan dentro del museo.

En algunas de las exhibiciones se cuenta con el apoyo o la intervención de los *cuates*, sin embargo, no en todas las actividades participan. Por otra parte, no todas las actividades responderían a la teoría del aprendizaje por centros de interés, por ello es por lo que a continuación se describen aquellas que de manera práctica presentan características y responden a objetivos con respecto al aprendizaje por intereses, así mismo, en el apartado final de este capítulo, se realiza un análisis general de la pedagogía Decrolyana que se encuentra presente en el Papalote museo de niño

Por último, antes de comenzar con la descripción de las actividades, cabe recalcar que el *Papalote museo del niño* entra en la categoría de museo interactivo, es decir, es un museo de la 4° *Generación* como lo explica Pedersoli (2003) y Jorge Padilla (2000) anteriormente; ya que cuenta con un enfoque comunicativo – participativo hacia el visitante, y presenta los tres niveles de interactividad que nos proporciona Jorge Wagensberg (1994): manual, mental y emocional, estas características también serán visibles durante la descripción de las actividades.

4.1. México vivo

La primera zona temática es México vivo, que tiene como mensaje *“México tiene una gran variedad de ecosistemas que debemos cuidar y conocer”*.

Esta zona del museo llevará al visitante a conectar en forma de juego con aspectos naturales del mundo donde vive, como el funcionamiento de una chinampa y hablar de una de las casas más grandes de la naturaleza para los animales en el árbol Ramón.

México vivo llenará al visitante de datos sobre su entorno y porqué este es importante a la vez que buscará hacer conciencia sobre el cuidado del mismo espacio, en este sentido, esta zona temática estaría respondiendo a uno de los objetivos de la teoría de Ovidio Decroly al relacionar al aprendiz, en este caso el visitante, con el entorno donde vive y donde es un actor social. Decroly señala que las manifestaciones de la vida son uno de los principales temas de interés para los

niños y se convierten en “*ideas fuerza*” que los motivan al aprendizaje (Dubreucq y Fortuny, s/f). Esto implica que esta área del museo sea de particular importancia desde la perspectiva de este autor para incentivar el aprendizaje de los temas que ahí se presentan. Cabe destacar que dentro del modelo Decrolyano, una de las materias más relevantes es la de ciencias naturales, ya que permite a los alumnos (especialmente a los niños) aprender de todo ser vivo dentro de su entorno y vincula su importancia en su vida cotidiana.

El listado de las siguientes actividades dentro del museo, permiten al visitante un acercamiento a su entorno como el que buscaba Decroly, un aprendizaje que pueda ser utilizado tanto dentro de su entorno educativo como su entorno cotidiano y natural.

4.1.1. Casa del jardinero

Dentro de la casa del jardinero se lleva a cabo la actividad “el tesoro del jardinero” donde el mensaje es “*Las lombrices y las plantas se relacionan para vivir.*” tiene una duración aproximada de 10 a 15 minutos donde el cuate deberá tocar los conceptos claves como suelo, humus y materia orgánica; estos conceptos y su correcta comprensión llevarán al visitante a cumplir con los objetivos que son que los visitantes reconozcan la relación entre las lombrices, el suelo y las plantas, y que sientan admiración y respeto por las lombrices.

El cuate les dará pistas para que los visitantes puedan encontrar el tesoro del jardinero, como de lo que se alimenta el tesoro, donde viven y de qué manera ayuda a las plantas del jardín. Todo esto se realizará con pequeñas canastas con tierra frente a los visitantes; una vez que los visitantes sepan que el tesoro son las lombrices, el cuate deberá remarcar la relación entre las lombrices y las plantas. Y finalmente dará hojas secas para que ayuden a alimentar a las lombrices. Durante esta actividad, se encuentra presente el método de aprendizaje por globalización lo que les permite a los visitantes una primera vista general a la habitad de las lombrices para posteriormente explicar como estas tienen una relación con el entorno del mismo visitante, y que dicha relación previamente descrita por el cuate la ayude al aprendiz a establecer un conocimiento de tu entorno natural.



Foto tomada por el sustentante, cuate realizando la actividad del jardinero, 2023

4.1.2. Chinampa

Chinampa es una exhibición que se realiza con 3 visitantes a la vez, o por familia, y su duración aproximada es de 10 minutos, donde el cuate deberá transmitir el mensaje de la actividad que es *“La chinampa es una isla artificial que se inventó para poder cultivar sobre el agua.”*, su público principal deben ser visitantes de 6 años en adelante, y los objetivos con los que debe cumplir son que el visitante conozca qué es una chinampa y los elementos que la integran, que descubra que una chinampa sirve para cultivar hortalizas y se asombre al interactuar con la estructura de la chinampa y su productividad.

Algunos de los conceptos con los que se trabaja dentro de la actividad son chinampa, chapines, hortalizas, cama de lodo y ahuejote. El cuate se encargará de explicar al visitante que una chinampa es una isla artificial que tradicionalmente se construye en los lagos del Valle de México, sobre la que se aplica un sistema de cultivo que inventaron los xochimilcas, junto a esto explicará cómo se estructuran las chinampas para que el visitante comprenda cómo ayudaron estas estructuras en el antiguo México y cómo funcionaba la producción agrícola.

Como sabemos, para Decroly era relevante la preparación del estudiante para su entorno y para la mejora del mismo; durante esta actividad el aprendiz construirá un conocimiento histórico y social sobre la actividad agrícola que se lleva a cabo en el entorno en el que vive, ya que parte la explicación del cuate incluye información sobre que hoy en día es muy poco común ver una chinampa, sin embargo, explicando que se ha mudando esta actividad a espacios más pequeños como se lo explicaran al visitante en la actividad “el huerto”



Cuates en capacitación conociendo chinampa, foto tomada por el sustentante, 2023.

4.1.3. Huerto

El Huerto está dirigido a visitantes de 6 años en adelante, y por sesión el cuate atenderá a 2 personas. Cada sesión tiene una duración de 10 minutos donde el mensaje que se busca transmitir es *“La técnica del metro cuadrado me permite cultivar una gran variedad de hortalizas en un espacio pequeño.”* y los objetivos a cumplir son que el visitante distribuya 9 variedades de semillas en un metro cuadrado, conozca una técnica de horticultura fácil de replicar en un espacio limitado y se inspiren a tener un pequeño huerto en casa.

Los objetivos serán alcanzados con ayuda del cuate que realizará un pequeño juego con los visitantes, donde en un pizarrón marcará espacios pequeños de 33 cm cuadrados donde tendrán que colocar tarjetas que representarán las hortalizas posibles de cultivar en un metro cuadrado.

Una vez que el cuate logró explicar y ejemplificar cómo los visitantes podrían tener un pequeño huerto en casa en un espacio reducido y cuales hortalizas son las que podrían sobrevivir en ese espacio y de qué forma cuidarlas, ejemplificará con las hortalizas que se encuentran en el huerto papalote para que la imagen mental de las plantas no solo se cree en el visitante como pequeños dibujos, sino justo como lo planteaba Decroly con la representación por formas naturales que despierte un mayor interés en el niño al ser algo de su cotidianidad.

Además de presentar en esta actividad la intencionalidad de mudar y presentar fuera del museo esos conocimientos adquiridos durante el juego, se sigue trabajando sobre la línea del conocimiento del entorno del sujeto aprendiz, y en esta actividad se le añade el tinte de independencia que pretende Decroly en su teoría pedagógica; así mismo permite al niño desarrollar una clasificación y tipificación de un objeto cotidiano como lo son las hortalizas.

4.1.4. *Árbol Ramón*

Árbol Ramón es una de las exhibiciones que se encuentra en el museo desde el momento en que se inauguró, y nunca se ha movido del lugar donde se encuentra, es una de las exhibiciones más grandes con las que el visitante puede encontrarse y es una de las actividades con mayor demanda dentro del museo.

El mensaje del árbol Ramón es *“Los árboles son casa y comida de muchas plantas y animales.”* y sus objetivos son que el visitante observe algunas plantas y animales que habitan en el Árbol Ramón y reconozca que la vida de muchas plantas y animales depende de los árboles tanto en la selva como en la ciudad. Su duración aproximada es de 10 minutos y está destinada a atender hasta 20 visitantes a la vez entre adultos y niños. Los conceptos con los que trabaja la actividad son ecosistema, selva húmeda, cadena trófica y especie.

Al llevar los visitantes, el cuate les proporcionará un chaleco de explorador y cantarán una canción donde narran la preparación de un explorador antes de ingresar al árbol, este juego le permite al visitante una relación directa con sus acompañantes de juego y no solo con el coordinador del juego (en este caso, el cuate) lo que daría paso a una convivencia con sus iguales tanto conocidos como

desconocidos dentro de la actividad, es decir un desarrollo de su entorno social; el recorrido del árbol comenzará por el tronco donde el cuate explicara qué especies viven en el tronco, posteriormente explicará las raíces y como estas ayudan al árbol a obtener sus nutrientes, para terminar en la copa, donde subirán por unas escaleras que los dejarán en el segundo piso del museo donde se encuentra un observatorio, y un tobogán que los conduce a laboratorio de ideas.

En árbol Ramón los visitantes juegan a través del rol, que son parte de los juegos de convivencia de Decroly, esto les permite conocer la importancia de los árboles en los ecosistemas y en la vida general, a su vez que conocerán características de los animales que viven en los árboles y como estos conocimientos pueden ayudarlos a preservar de mejor manera su entorno natural.



Foto tomada por el sustentante, cuate dando mediación de árbol Ramón, 2023.

4.2. Mi cuerpo

Mi cuerpo es la primera zona temática con la que se encuentra el visitante al ingresar al museo, tiene como mensaje *“mi cuerpo es un conjunto de órganos que trabajan juntos y necesito cuidarlos”* y, así como lo indica el mensaje, en esta zona

el visitante conocerá un poco más de su cuerpo, desde la importancia de sus 5 sentidos en su vida diaria, hasta cómo se conforma el ojo y el corazón humano y las funciones que estos tienen en nuestra vida.

Mi cuerpo es una zona que cuenta con varias exhibiciones que se conforman por una pantalla y un interactivo electrónico, sin embargo, existen 5 exhibiciones que son las más visitadas de este espacio.

Con lo que respecta a esta zona, podemos encontrar la presencia de la teoría Decrolyana en uno de los grandes rubros con los que cuenta, que sería el responder a necesidades básicas y el conocimiento de sí mismo, por ende, con respecto a las siguientes actividades, se cumple con un segundo objetivo de la pedagogía Decrolyana que sería el cuidado y respuesta a necesidades básicas a nivel físico para el aprendiz.

4.2.1. *El universo dentro de mí*

El universo dentro de mí es un interactivo que se encuentra al ingresar al museo, en él el visitante podrá situarse delante de una cámara que ayuda a que su cuerpo se observe en una pantalla, en dicha pantalla se proyecta como cualquier movimiento que realiza el sujeto mueve ciertos músculos o huesos dentro de él.

Esta actividad hace énfasis en la magia que ocurre en el cuerpo humano para realizar hasta el mínimo movimiento y permite que el visitante lo comprenda mejor a través de una animación interactiva.

Esta actividad enfatiza el valor de la vida a través de mostrar la importancia del cuerpo y lo maravillosos que es. Acerca de una manera lúdica al aprendiz a valorar su cuerpo y cuidarlo, que sin duda era uno de los objetivos de Decroly.

Esta dirigida para todos los visitantes y no tiene un tiempo definido ni cuenta con un cuate fijo para dar indicaciones ya que la pantalla explica al visitante cómo utilizar el interactivo de forma correcta.

4.2.2. *Cerebro en construcción*

Esta actividad está dirigida principalmente para los adultos que contribuyen al desarrollo del infante, en ellas, los adultos deberán formar conexiones con ligas y

clavos en un pizarrón en forma de cerebro, tendrán cierto tiempo para formar todas las conexiones posibles.

Una vez que los adultos han termina de formar las conexiones con las ligas, el cuate les explicara que esta acción es una representación de cómo se conforman conocimientos e ideas dentro del cerebro de los pequeños con los que ellos conviven, así como en el juego, la mayor parte del tiempo ellos son responsables de ayudar al pequeño a generar dichas conexiones que serán los conocimientos básicos del infante.

Esta actividad contribuye a este primer paso que requiere el aprendizaje por centros de interés que es ayudar al niño a conocer sus necesidades y su personalidad, pero, como ya sabemos, este conocimiento de si mismo debe ser encausado por los adultos que rodean al infante, por lo que también es importante hacer consciente al acompañante del niño justo como lo busca esta actividad.



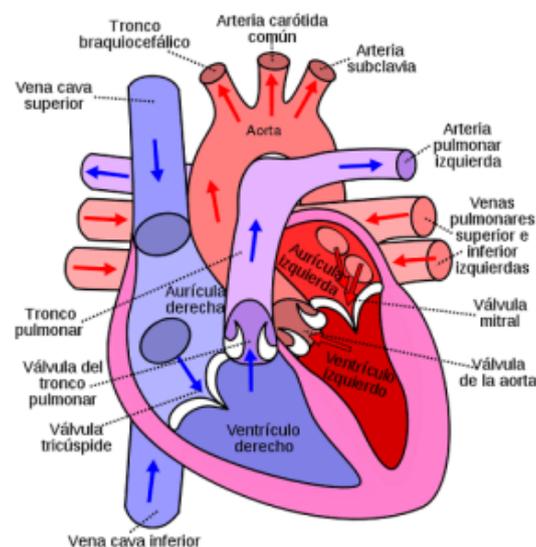
Foto tomada por un visitante, 2024, recuperada del sitio de Google maps del museo.

4.2.3 ¿Cómo soy por dentro?

Esta exhibición es una de las dos existentes que cuentan con dos actividades en el mismo sitio, la duración de ambas es de aproximadamente 10 minutos y está dirigida para una familia completa por mediación; aun cuando son dos actividades y mediaciones distintas ambas están dirigidas a que el visitante comprenda el funcionamiento de partes de su cuerpo que son primordiales: el corazón y los ojos.

Con respecto al corazón, la actividad tiene como mensaje *“Mi corazón trabaja en equipo con mis pulmones para llevar oxígeno a todo mi cuerpo.”* y con objetivos sobre que el visitante comprenda y experimente el trabajo que realizan su corazón y pulmones en equipo, que conozca el interior de un corazón y valore el trabajo coordinado que realiza su cuerpo y aprenda a cuidarlo de manera correcta, es decir un conocimiento, una vez más, de sí mismo para cubrir su necesidad de seguridad. De martes a jueves, la actividad se realiza con *dummies*, que son una representación desarmable del corazón humano, mientras que de viernes a domingo se realiza con un corazón de cerdo que es el órgano que mayor parecido tiene con el corazón humano.

Durante la actividad del corazón, el cuate trabaja con conceptos como corazón, vena, arteria, aurículas y ventrículos, que le ayudarán para que el visitante comprenda la función del corazón y como este ayuda a que el oxígeno llegue a todas partes del cuerpo con ayuda de los pulmones; los visitantes escuchan la explicación de las partes que componen al corazón y cómo funciona cada una para después observarlas de cerca ya sea con los *dummies* o con el corazón real.



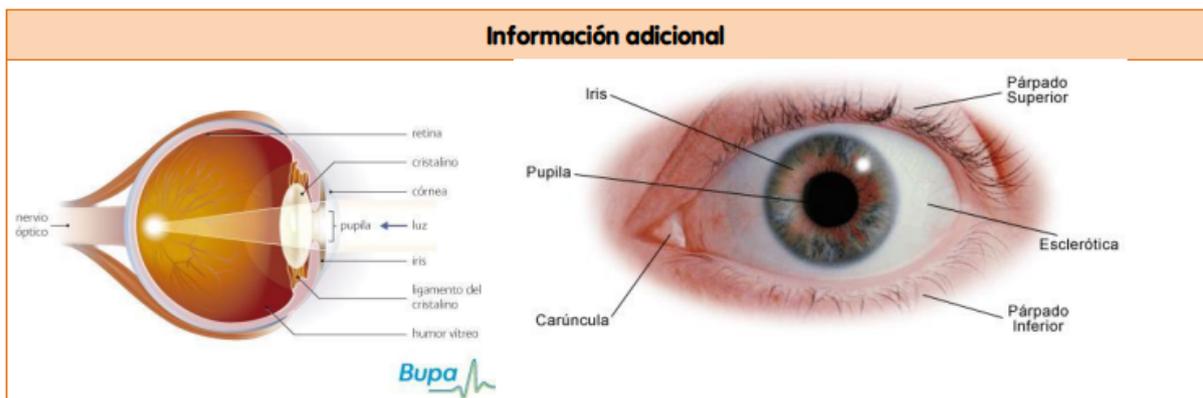
Infografía utilizada en la capacitación de los cuates para la actividad del corazón.

Por otro lado, en la actividad del ojo el mensaje es *“Mis ojos me dan información que le sirve a todo mi cuerpo, por eso es importante cuidarlos.”* y los objetivos que lleva la actividad son que el visitante conozca algunas partes del interior de un ojo

para saber cómo funcionan y que valore sus ojos. Al igual que con el corazón, de martes a jueves, la actividad se realiza con *dummies* desarmables y de viernes a domingo con un ojo de res que se acerca a la realidad del ojo humano al menos en su composición interna.

Para esta actividad, el cuate trabaja a través de conceptos como ojo, iris, cristalino y retina. El cuate explicara parte por parte la composición del ojo a su vez que comenta la función de cada parte y como cuidar de mejor forma los ojos.

Para explicar cómo es que el ojo ingresa la información, se invitará al visitante a utilizar una lupa que le ayudará a representar cómo el cerebro codifica la información que recibe a través de los ojos.



Infografía utilizada por el museo para la capacitación de la actividad del ojo.

Esta actividad permite al visitante un acercamiento más natural, siguiendo el pensamiento Decrolyano, ya que trabaja a través de representaciones no solo visuales sino físicas del objeto de aprendizaje que se le está presentando al niño, por lo que en esta, como en otras actividades más adelante, podemos encontrar la presencia de juegos educativos que se establecen con ayuda de “juguetes” seleccionados especialmente para el conocimiento deseado.

4.2.4. Mis sentidos

Mis sentidos, tiene una duración aproximada de 10 minutos, y está dirigida para público de 6 años en adelante. Su mensaje es “Cada sentido da información a mi cerebro de lo que me rodea.” y tiene como objetivos que el visitante explore sensorialmente cinco cabinas y reconozca un bosque a partir de la información recabada por sus sentidos, que se sorprenda por la información que pueden

4.2.5 Examina al paciente

Examina al paciente tiene como mensaje *“Voy al médico para que me examine y me ayude a sentirme bien. Mis huesos son importantes, por eso los debo cuidar.”* y está dirigida para visitantes de 6 años en adelante. La actividad se realiza en aproximadamente 10 minutos, en este tiempo el cuate debe cumplir con los objetivos que son que el visitante comprenda la importancia de visitar al doctor para cuidar su salud, que desarrolle habilidades de deducción y reconozca que los huesos nos dan movimiento, protección y soporte por eso es importante cuidarlos. Estas actividades de deducción y el cuidado por sí mismo responden a los juegos deductivos y la cubrir la necesidad de seguridad que ya hemos visto anteriormente en la teoría Decrolyana.

En esta actividad, el visitante practica el juego de rol, al jugar a ser médico de Raulito, que es un pequeño robot en forma de niño; en la actividad se le plantea al visitante que Raúl ha sufrido una fractura de brazo o de pierna, según el caso, a lo que ellos, con ayuda del cuate, deberán atender la herida del robot. Durante la actividad de sanación, el cuate explicará la importancia que tienen los huesos en el cuerpo humano y cómo pueden fortalecer dichos huesos para tener un mejor funcionamiento del cuerpo.

El visitante se volverá médico por unos minutos, lo que le permitirá adueñarse de un conocimiento básico de los huesos que conforman los brazos y las piernas y cómo cuidar de ellos.



Foto tomada por el sustentante, cuate realizando mediación de examina al paciente, 2023.

4.3. Mi hogar y mi familia

El mensaje general de mi hogar y mi familia es *“mi hogar se construye con las experiencias que vivo en familia”*; esta zona temática del museo tiene un enfoque más social para el visitante, ya que los temas que se tocan en las exhibiciones son relacionados a la familia y los lazos emocionales y éticos que se crean dentro de este círculo. La zona temática de mi hogar y mi familia tiene 12 exhibiciones de las cuales 4 responden, una vez más, al conocimiento de su núcleo social y a la necesidad de alimentación que se menciona en la teoría Decrolyana que motivaría al visitante a acercarse a las exhibiciones. Además de que, como hemos visto, Decroly habla de la importancia de una concepción de sí mismo en su entorno, por lo que esta zona del museo sería relevante ya que le permite al visitante visualizar su papel en su entorno, más específicamente, en un entorno familiar.

4.3.1 ¿A quién me parezco?

¿A quién me parezco? es un espacio donde se encuentra un muro lleno de fotografías de diversas familias, además de un sillón y delante de este una cámara que permitirá al visitante tomarse una foto en familia para que posteriormente se proyecte en una pequeña pantalla que se encuentra en el centro del muro anteriormente mencionado; entre el sillón y la cámara se encuentra una pequeña mesa que tiene contenido visual donde se explica que las familias que existen son diversas por sus características físicas o su extensión pero que comparten en común ciertos aspectos como el amor, los recuerdos y las experiencias que se construyen dentro de dicho círculo, el objetivo de dicha información visual es generar entre los visitantes la conversación de qué características los harían a ellos una familia distinta. En esta actividad se fomenta una conciencia de si mismo y de aquellas personas que rodean al sujeto aprendiz dentro de su entorno familiar, y genera un conocimiento de sus características tanto físicas como en personalidad como del que habla Decroly, ya sea de forma que los iguale con sus acompañantes o los diferencie de estos.



Foto tomada por el sustentante, 2023, representación de una familia en ¿a quién me parezco?

4.3.2 ¡Qué buen plan!

¡Qué buen plan! es una actividad que tiene un tiempo determinado de 10 a 15 minutos de duración, durante esta actividad, por el espacio con el que se cuenta, se pueden atender hasta 15 niños a la vez; La exhibición tiene como mensaje *“la comida es más rica y nutritiva si se prepara en familia”* y tiene como objetivos que el visitante identifique los grupos del plato del bien comer, planee una comida basada en dicha información y valore la importancia de integrar a la familia en la selección y preparación de los alimentos.

En esta actividad, a diferencia de las anteriormente mencionada en la zona de mi hogar y mi familia, se requiere de la presencia de un cuate que será quien explique cómo se compone el plato del bien comer, para posteriormente generar un espacio de juego entre los niños donde se les pondrá a disposición algunos juguetes en forma de alimentos y platos, estos niños tendrán la oportunidad de preparar un desayuno, comida y cena donde, con la información brindada, los alimentos deberán ser equilibrados.

El juego que se presenta durante la actividad es el juego de rol ya que los niños se centrarán en ser un chef por un momento, a la vez que incluyen a los acompañantes adultos como los cateadores de comida; no hay recetas específicas que seguir, los

niños representarán, por lo general, algún platillo que hayan ingerido antes o intentarán crear uno donde los alimentos sean de todos los grupos del plato del buen comer. Es decir, somos capaces de vislumbrar dos diferentes tipos de juegos educativos durante esta actividad, los juegos colaborativos y los juego deductivos, además de que al ser responsables de la propia constitución de su platillo están trabajando la democracia en su proceso de aprendizaje como lo buscaba Decroly, y alcanzando el conocimiento necesario para cubrir la necesidad de una correcta alimentación.



Fotos tomadas por capacitadores del equipo Papalote durante la actividad, 2023.

4.3.3 Pared de clavos

Pared de clavos es una actividad dirigida para todas las edades que tiene un tiempo de actividad de 5 a 15 minutos para un cupo de 4 personas a la vez. El mensaje de dicha actividad es *“cada familia tiene características que la distingue”* y para que dicho mensaje llegue a los usuarios, el cuate debe cumplir con el objetivo que tiene la actividad que es ayudar al visitante a identificar las características que lo hacen único y las características que comparte con otros miembros de la familia.

El cuate debe fomentar la participación del visitante para enfatizar en el rasgo físico que comparte con sus acompañantes, para posteriormente dar paso a la presentación de la pared de clavos que está hecha de pequeños tubos plásticos que ayudarán a que el visitante empuje su cuerpo de un lado de la pared, mientras que del otro se forma la parte del cuerpo que ha sido introducido.



Fotos de la pared de clavos tomadas por el sustentante, 2023.

En esta actividad, el visitante podrá representar y observar claramente las diferencias físicas que se encuentran entre los componentes de la familia, además de generar el diálogo con respecto a aquello que los hace únicos y distingue de los demás. Es algo así como una continuidad entre las ideas de “¿A quién me parezco?” ya que sigue la misma línea de generar consciencia en el sujeto sobre sus propias características, además de que esta vez se le permite un acercamiento a estas por medio de su sentido del tacto.

4.3.4 *Te quiero ver crecer*

Te quiero ver crecer es una de las exhibiciones que específicamente están dirigidas a adultos como papás, mamás y profesores, que son quienes aportan al desarrollo de los pequeños que visitan el museo; el mensaje de esta actividad es “*yo puedo ser un adulto significativo para los niños que están a mi alrededor*” y cuenta con 3 objetivos para los participantes que son reconocer la importancia de la primera infancia, que distingan los factores que favorecen el desarrollo del niño, así como

las situaciones que lo afectan y que comprendan la importancia de la intervención del adulto significativo en la vida del niño, lo que como finalidad pretende llevar al adulto a un lugar de coordinador del aprendizaje óptimo del niño como en la actividad de “cerebro en construcción” que vimos anteriormente.

El cuate le acercará al visitante algunos cubos y tendrán la indicación de construir una torre lo más alta que puedan con dichas piezas; algunas de estas piezas serán cubos perfectos y otras piezas tendrán superficies irregulares; el cuate, al terminar la construcción, les explicará a los adultos que, como dice en el rotulado de las piezas, representan factores positivos y negativos que podrían hacer que el crecimiento de los infantes, representado por la torre, sea entorpecido o potenciado.

En esta actividad los visitantes escucharán información sobre primera infancia, desarrollo infantil, y lo que es un adulto significativo, para que el cuate pueda generar algún diálogo donde el adulto haga conciencia sobre las acciones que tiene sobre la crianza de las infancias.

4.4. Mi ciudad

Decroly establecía la obligación con la que cuenta la educación para formar sujetos en pro de la mejora de la sociedad de la que son parte, donde serán actores activos en algún momento de su vida, por ello es que esta zona representa un punto más sobre la teoría Decrolyana, ya que en la zona de mi ciudad, *Papalote museo del niño* busca generar conciencia en el visitante sobre el papel que este tiene en su entorno social y cómo sus acciones y esfuerzos pueden mejorar el mismo, por esta misma razón, el mensaje de mi ciudad es “*vivo en una gran ciudad que disfruto y puedo mejorar*”; para lograr llevar este mensaje a los visitantes, la zona cuenta con 6 exhibiciones que tocan temas como el desarrollo de los avances tecnológicos y el apoyo a animales de la calle.

Además de que, en las siguientes actividades, podemos encontrar la presencia de una de las categorías de los juegos educativos: los juegos colectivos, donde se busca, como ya sabemos, desarrollar las habilidades sociales del niño, que como planteaba Decroly, prepara a los sujetos aprendices para ser actores sociales comprometidos con una sociedad mejor y les proporcionará el conocimiento del

medio donde cubrirán las necesidades planteadas por Decroly (Dubreucq-Choprix, F. & Fortuny, M., 1988)

4.4.1 ¿Cómo nos movemos?

Como corresponde a la zona temática, esta exhibición presenta los medios de transporte que existen en la ciudad de México, mientras con ayuda de infografías, le cuentan al visitante un poco de la historia de cada uno; entre estos medios de transporte se encuentran la utilización de bicicletas, el metro, el Metrobús y autobuses.

En este espacio se encuentran interactivos en pantallas donde los visitantes podrán elegir un destino y los medios de transporte necesarios para llegar a tiempo, esto permite que el pequeño y el visitante en general se adueñe un poco de información sobre aquellos transportes que se vuelven cotidianos en su vida, así como hacer conciencia de aquellos que representan un mayor contaminante para la ciudad.

Esta exhibición es libre, no tiene tiempo determinado de observación y tampoco cuenta con un cuate fijo en dicha actividad.

Le da al visitante un conocimiento sobre ese entorno en el que el visitante se desarrolla, a la vez que explica ciertas normas a que seguir para mejorar la convivencia social durante el uso del transporte, así que desarrolla el conocimiento social que busca Decroly en su teoría, a través de un juego de rol, que terminaría siendo un juego colectivo como se menciono al inicio de este apartado.



Foto tomada por un visitante, 2023, recuperado del sitio de Google maps del museo.

4.4.2. Reinventa tu ciudad

Reinventa tu ciudad es una actividad que cuenta con una duración de 20 minutos que son cronometrados por el cuate que se encuentra en la actividad; tiene como mensaje *“todos podemos construir una ciudad mejor”*, así mismo los objetivos para el visitante son la identificación de las necesidades de los habitantes de una ciudad a partir de sus actividades diarias, que construya edificios que respondan a dichas necesidades y que sienta satisfacción por el reconocimiento de sus ideas.

Dentro de la exhibición, que es un espacio cerrado, se encuentra una mesa en la que en el centro cuenta con una maqueta de la ciudad de México hecha de legos, y a los lados pequeñas piezas de lego que servirán para las construcciones del visitante.

El cuate tendrá que indicar de donde es la maqueta que se está observando y se plantea un juego de rol, donde los visitantes representarán a constructores y arquitectos para crear algún edificio o transporte público que pueda ayudar a resolver las problemáticas que previamente el visitante detectó que existen en la ciudad; los visitantes tendrán 15 minutos para crear sus mejoras para la ciudad, para que 5 minutos antes de que termine el tiempo, todos puedan platicar a los demás para qué y por qué de su creación. La actividad promueve la creatividad del visitante y su resolución de problemas de manera libre para que este pueda comprender que no hay una sola forma de llegar a una mejora, pero que todos pueden aportar a dicha acción; así mismo se aborda el objetivo Decrolyano de preparar a los sujetos aprendizajes para ser actores sociales que puedan contribuir a la mejora de esa misma sociedad donde se desarrollan.



Foto subida por el museo al sitio de Google maps, 2023.

4.4.3. Uno menos en la calle

Esta actividad tiene una duración aproximada de 20 minutos, dentro de este tiempo, el cuate ayudará a cumplir el mensaje que es *“Los perros y los gatos de la calle no la pasan bien. Al adoptar responsablemente a un perro o gato, lo ayudó y me hace feliz”* a su vez que se busca cumplir con los objetivos como concientizar al visitante sobre la problemática de los perros y gatos de la calle y a visibilizar la importancia y los beneficios de la adopción responsable de perros y gatos.

El cupo máximo de esta exhibición es de 15 personas, dado que es en un espacio cerrado, donde los visitantes tendrán que utilizar interactivos para llevarlo a cabo.

Se comenzará generando un diálogo con los visitantes sobre si cuentan con mascotas y como esas mascotas llegaron a casa, para posteriormente presentar a los animales que se tienen en uno menos en la calle, son animales de peluche como un gato, tres cachorros o un perro adulto.

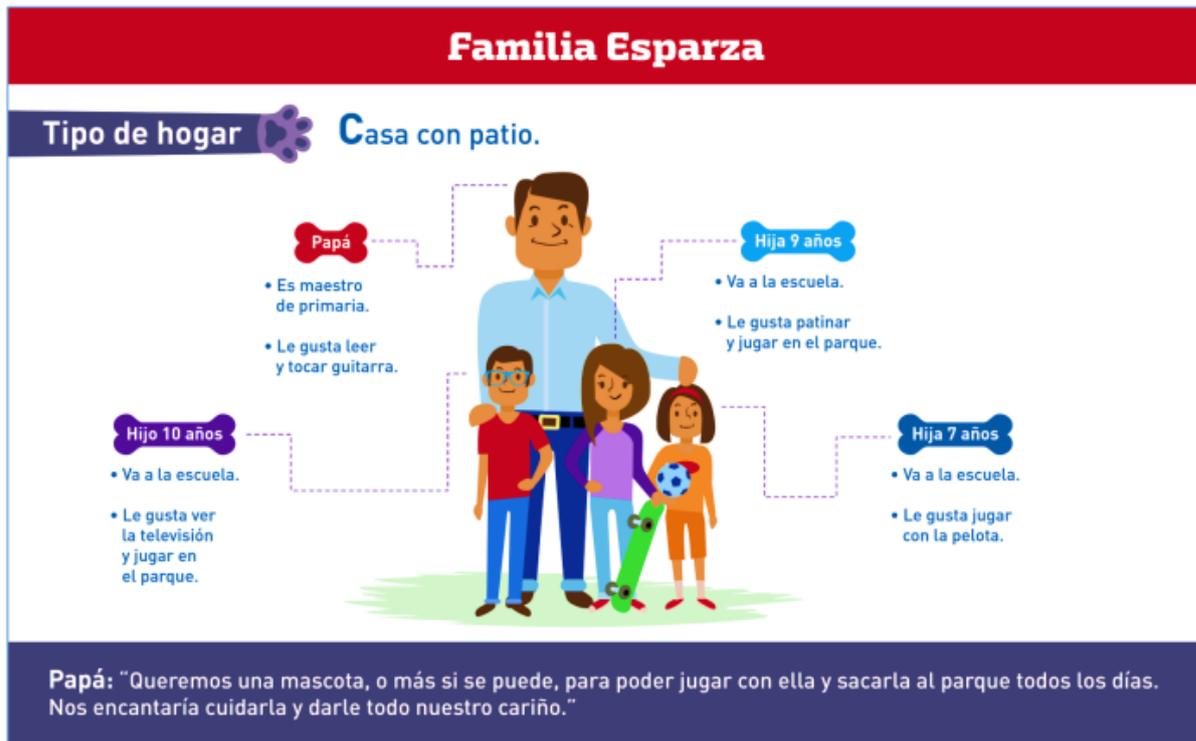
Cada uno de estos animales se presenta al visitante con ayuda de infografías en una tableta y el cuate contará detalles de la historia del animal y como llego a ese centro de adopción en papalote.



Infografía presentada durante la actividad, contenido del papalote museo del niño.

Una vez que el visitante conozca los detalles del animal de peluche, se entrará a un juego de rol donde se convertirán en el veterinario que necesita el animal, y realizarán las curaciones necesarias para posteriormente ayudar a encontrar una familia que pueda darle los cuidados necesarios.

Para seleccionar a la familia correcta, el visitante tendrá que recordar detalles de los animales que se le presentaron pues, así como la infografía del animal, se le presentarán infografías que cuenten detalles sobre las familias que están solicitando adoptar.



Infografía sobre las familias, contenido creado por papalote museo del niño.

La actividad de uno menos en la calle busca generar conciencia en los visitantes sobre la importancia de la adopción de animales en condición de calle, tocando conceptos como adopción, centro de adopción, voluntariado y mascota.

Se les explica a los visitantes el porcentaje de animales que no tienen hogar y que consecuencias trae dicha situación, y que la solución es la adopción responsable. Es decir se expone una problemática social a la que ellos, como actores sociales, pueden dar solución a la vez que se trabaja la capacidad de clasificar datos necesarios para la adopción como tipo de vivienda y tiempo con el que cuentan las familiar, estos conocimientos son alcanzados a través del juego de rol, un juego de convivencia, y un juego de noción del tiempo.

4.4.4. Minisúper Chedraui

La actividad del minisúper Chedraui es una de las exhibiciones más concurridas y complejas para llevar a cabo dentro del museo.

Esta exhibición dura aproximadamente de 15 a 20 minutos, está dirigida a todos los visitantes independientemente de su edad, y su cupo máximo es de 15 participantes, en caso de que los niños sean los únicos que ingresan para comprar,

se añade a un adulto acompañante por niño en el cupo (aprox. 30 personas entre niños y adultos). El mensaje de esta actividad es *“en el minisúper las personas y la tecnología me ayudan a comprar lo que necesito”* y para que dicho mensaje llegue al visitante, el cuate debe cumplir con objetivos como lo son la interpretación de situaciones de convivencia, servicio, compra y venta que se presentan en su supermercado, que entienda mejor el mundo que lo rodea a través del juego de rol, que reconozca que el uso de la tecnología puede hacer más práctica y divertida la experiencia de compra y venta, que desarrolle habilidades cognitivas como la observación, la clasificación, la comparación y la memoria, y por último, que el visitante sienta satisfacción de hacer sus compras ellos mismo.



Foto tomada por el sustentante, cuates realizando la actividad dentro de minisúper Chedraui, 2023.

En esta actividad, los cuates se encargan de ingresar a los visitantes y comenzar a integrarlo en un juego educativo de convivencia que es el juego de rol, donde ellos representarán al gerente de la tienda mientras los pequeños serán los compradores, y los padre o adultos algunos tendederos; en este juego, se toma como recursos aquellos conocimientos previos que tiene el pequeño como la asistencia al super y las vivencias con sus padres en dicha actividad, una vez que el cuate hace referencia a dichos momentos, se le explica al pequeño que ellos

serán en esta ocasión los que realizarán una compra de 10 productos, sin embargo dichos productos deberán ser una compra responsable.

A los infantes y participantes del juego se les entregará un carrito y un monedero electrolítico con los que realizarán sus compras, podrán recorrer todo el super y una vez que cuenten con los 10 productos elegidos, deberán acercarse a las cajas a pagar. Las cajas son interactivos electrónicos donde el pequeño tendrá que comenzar el juego con ayuda de su monedero electrónico. Estos componentes del juego, es decir “juguetes”, representan una imagen ya conocida por el niño lo que le mantiene interesado en la actividad y ayuda a generar conocimientos nuevos utilizando como base conocimientos que ya ha adquirido en experiencias anteriores en su entorno cotidiano.



Foto tomada por el sustentante, cuate ayudando a un visitante a registrar las compras, 2023.

Una vez que el niño ha terminado de registrar sus compras, el cuate le dará las gracias por comprar y le indicará que debe devolver los productos al lugar de donde los tomaron y entregar los monederos electrónicos.

Esta actividad generalmente requiere de dos cuates dentro de la exhibición, esto para un mejor control del juego, y aunado a esto, en la exhibición se realizan dos

tipos de actividades, una es la compra y la segunda es una actividad propuesta por el CONNNPA (Consejo de Niñas y Niños Papalote).

La actividad del CONNNPA, se realiza durante el tiempo de espera en la fila, y consiste en un juego de adivinanzas; el juego consiste en que, a partir de responder sus adivinanzas, podrán obtener descuentos y promociones para comprar sus productos en el minisúper. Las adivinanzas tendrán un código de figura geométrica para que, a la hora de jugar dentro del minisúper, se encuentren quienes tienen la misma figura y puedan adquirir una promoción adicional.



Foto tomada por el sustentante, cuate realizando actividad del CONNNPA, 2023.

Las actividades en general dentro del minisúper buscan empoderar al infante a realizar actividades que generalmente ellos conciben como responsabilidades de adulto; busca una comprensión mayor de sus recursos y del entorno social general del niño, al mismo tiempo que desarrolla habilidades sociales en convivencia con sus iguales en un espacio propicio para el desarrollo del respeto por los demás, y mientras espera su turno, el juego de las adivinanzas ayuda a desarrollar la concepción de espera como lo hacen los juegos educativos de noción del tiempo.

4.4.5. Máquina del tiempo

La actividad máquina del tiempo dura aproximadamente 5 minutos, está dirigida para el público en general y su cupo máximo es de 20 visitantes por exhibición. El mensaje de dicha actividad es *“mi ciudad ha cambiado con el tiempo”* y el objetivo que tiene que cumplir es que el visitante identifique que la ciudad de México está en constante cambio y podemos aprender del pasado y mejorar el futuro lo que termina por buscar una conciencia en el sujeto sobre su papel y capacidad en la mejora de dicho futuro.

En esta actividad, se lleva a cabo de juego de rol, donde el visitante se vuelve un viajero en el tiempo, y durante su viaje podrá observar cómo se veía México durante la vida de Teotihuacán, y deberá comparar ciertos aspectos físicos y rutinarios entre esos años mostrados en una proyección y el presente.

El cuate explicara las reglas de seguridad dado que la proyección se lleva a cabo en una estructura parecida a un elevador, siempre monitoreados a través de una cámara por el cuate (por motivos de seguridad), saldrá y una vez que termine la proyección volverá a ingresar para generar un diálogo entre los visitantes donde el tema sean los cambios que ellos pudieron registrar en la proyección.

La exhibición proporciona al visitante un viaje en la historia de la ciudad de México y cómo esos cambios han modificado las vidas de los sujetos sociales.

4.4.6. Máquina de energía

Así como árbol Ramón, Máquina de energía es una de las exhibiciones que jamás han salido del museo desde su inauguración, se encuentra al ingresar al museo, y es una de las primeras exhibiciones que se pueden encontrar; está dirigida al público en general, y se atiende a un visitante a la vez.

La máquina fue diseñada y producida en California, EE. UU, mide alrededor de 574 metros cuadrados y tiene más de 150 metros de rieles y por ellos circulan 30 pelotas de polietileno.

El mensaje de máquina es *“en mi ciudad usamos energías limpias”* y los objetivos de la actividad son que el visitante caminé en la máquina para hacerla funcionar,

que comprenda cómo se transforma la energía, y que sienta entusiasmo al hacer funcionar la máquina de energía y que observe cómo circulan las pelotas alrededor de los carriles que se encuentran en el museo.

El visitante deberá subir a la rueda y el cuate comenzará explicando las reglas de seguridad que consisten en no correr y en ningún momento soltar la barra de seguridad que se encuentra frente al visitante.

Una vez que las reglas de seguridad han sido compartidas, el cuate hablará de conceptos como energías limpias, la energía de la ciudad, los usos de la energía, y las características de la máquina. El aprendiz llegará a estos conceptos con ayuda del cuate a través de la clasificación y tipificación de los diferentes métodos que tiene el humano para generar energías.

El visitante podrá conocer sobre energías limpias y los tipos de energía que utiliza en su vida cotidiana lo que lo llevará a conocer un nuevo concepto de su entorno del que no era consciente del todo.



Foto tomada por el sustentante, cuate realizando actividad en máquina de energía, 2023.

4.5. Laboratorio de ideas

El segundo piso del museo es el hogar de la zona temática Laboratorio de ideas, donde los visitantes podrán dejar volar la imaginación para pensar en resoluciones

de problemas, es por ello por lo que el mensaje de la zona es *“nuestra capacidad creativa nos hace únicos y nos ayuda a resolver problemas”*. Esta zona del museo asegura el último de los puntos con respecto a la teoría Decrolyana, nos referimos a la búsqueda de resoluciones autónomas, que además también está incluida en la educación no formal; en las exhibiciones de esta zona, al ser 100% prácticas, los visitantes se verán orillados a generar un conocimiento práctico y analítico para resolver los problemas que se le presentarán lo que asegura la motivación de pensamiento en el aprendiz a su vez que generara independencia en los conocimientos que pondrán en práctica, así también asegurando que generen una conexión entre conocimientos previos y conocimientos nuevos.

Cuenta con actividades como bombón en las alturas donde los visitantes tendrán que dar soluciones rápidas y en conjunto con otros, exponiendo así las opiniones de más de una persona lo que los conducirá a un aprendizaje respetuoso y democrático como lo menciona Decroly, y generará conciencia y cuidado de su entorno en RRR-invéntalo.

4.5.1. Un bombón en las alturas

Esta actividad dura aproximadamente 15 minutos, y está dirigida para público de todas las edades; tiene un cuate fijo en la actividad que se encargará de transmitir el mensaje de la actividad que es: *“Juntos podemos construir la torre del bombón más alta.”* con objetivos como que el visitante haga uso del pensamiento de diseño para construir una torre con palos de espagueti, masking tape, cuerda, tijeras y un malvavisco y que trabaje en equipo y resuelva un problema práctico y divertido.

La actividad se sustenta en conceptos como torre, estructura, equilibrio, STEAM y diseño, de los cuales cabe resaltar al STEAM que hace referencia a un enfoque educativo que propicia un ambiente de aprendizaje a partir de proyectos que incorporan las ciencias, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas, con una visión integral, incluyente y colaborativa.

Hacer énfasis en el STEAM en esta actividad es recalcar la importancia que se le da al visitante para encontrar una solución a un dilema que se le presenta; esta actividad estimula al usuario a buscar diversas formas prácticas para resolver

problemas en la cotidianidad a través de juegos deductivos y colaborativos que lo conducirán a las posibles formas de dar resolución a problemas en su entorno cotidiano.

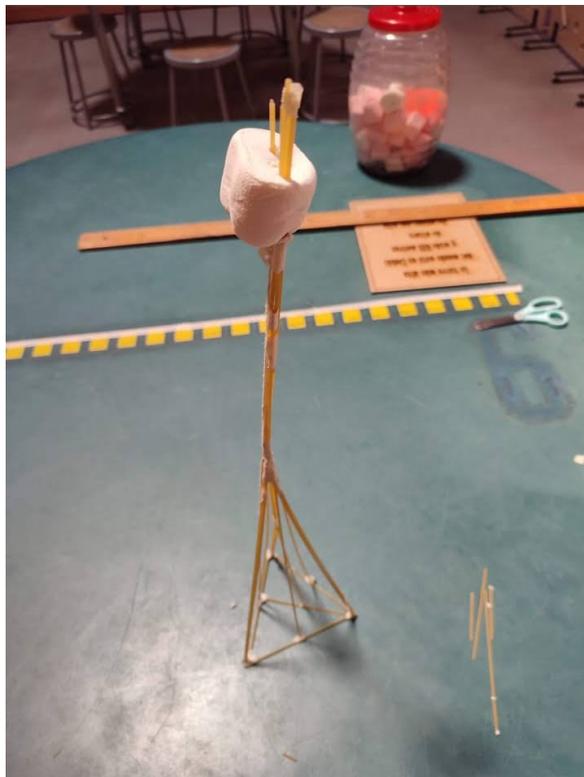


Foto tomada por un visitante, 2024, recuperada del sitio de Google maps del museo.

4.5.2 Estación de herramientas

Esta actividad está dirigida para un público de 6 años en adelante, y por sesión se pueden atender hasta 10 personas por espacio reducido y las herramientas con las que se trabaja. Este mismo espacio y material es lo que hace que la actividad requiera de un cuate fijo en la exhibición.

La actividad tiene como mensaje *“Puedo usar herramientas para expresarme de forma creativa.”* y cuenta con 3 principales objetivos que son que el visitante exprese su creatividad personalizando un distintivo de madera, que identifique que es capaz de utilizar herramientas y que use herramientas para perforar y grabar.

Dentro de la actividad, el cuate brinda al visitante una estrella de madera y un par de herramientas como lo sería un pequeño taladro de mano, y una máquina de grabado de madera, esta actividad se realiza siempre con la supervisión del cuate

y con adultos dentro de la actividad por el nivel de riesgo que conlleva la utilización de dichas herramientas, pero de manera general, estos personajes no influyen de manera activa en la exhibición dado que esta actividad plantea la capacidad de empoderar al niño en la utilización de nuevos objetos.

En esta actividad, el museo busca aplicar el ya mencionado STEAM para desarrollar una habilidad más en el usuario que podría aplicar fuera de las instalaciones del museo. Esta, como la mayoría de las actividades en la zona de laboratorio de ideas, desarrolla en el visitante la capacidad de resolución a la vez que impulsa la creatividad para atender algún inconveniente. Es a través de juegos de deducción, de convivencia, y básicamente trabaja a través de la concepción de aprendizaje Decrolyano al no requerir una contribución del adulto más allá que como un mediador.



Foto tomada por un visitante, 2024, recuperada del sitio de Google maps del museo.

4.5.3 RRRe-invéntalo

Esta actividad tiene una duración de 15 a 20 minutos y está diseñada para atender de 8 a 10 personas a la vez. No cuenta con una edad mínima o máxima y por la naturaleza de la actividad, requiere de la presencia de un cuate de manera fija.

El mensaje de la actividad es *“Reducir, reusar y reciclar el papel ayuda a cuidar nuestro planeta.”* y tiene objetivos como que el visitante elabore una hoja de papel reciclado, conozca el proceso para reciclar una hoja de papel, sienta satisfacción al

lograr hacer una hoja de papel reciclado y reconozca los beneficios ecológicos de reciclar, reusar y reducir el consumo de papel.

Justo como lo menciona uno de sus objetivos, los conceptos clave utilizados en la actividad son reciclar, reusar y reducir, de ahí las 3 R's en el nombre de la actividad.

El cuate primeramente dará una explicación de que son las 3R's, preguntando primero si alguno de los participantes ha escuchado dicho término anteriormente; una vez terminada la explicación teórica, el cuate acercará al visitante un molde de madera y mezcla de papel molido con agua que se realiza dentro de las instalaciones; el visitante se encargará de rellenar perfectamente su molde para posteriormente comenzar a exprimir el exceso de agua, y el cuate ayudará a pasar dicha mezcla ya exprimida a una plancha donde terminara de secar el agua, para crear una hoja de papel reciclado con la figura del molde que eligió el visitante.

En la actividad, se busca que el visitante comprenda la importancia del reciclaje y que este conocimiento, al llevarse a cabo, lo empodere, además de generar una concientización con el cuidado de su entorno natural y como tiene él el poder de mejorar las circunstancias ecológicas en las que se encuentra el entorno natural.

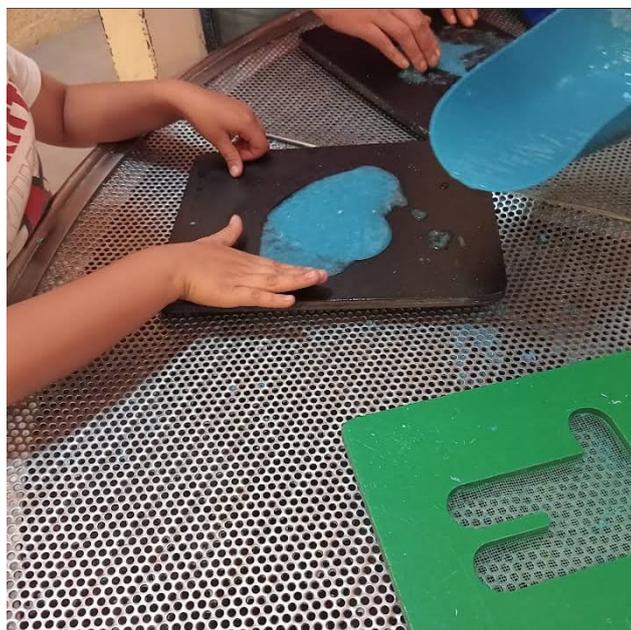


Foto tomada por un visitante, 2024, recuperada del sitio de Google maps del museo.

4.6. Recorrido guiado por el interés del usuario y la presencia de la Teoría Decrolyana dentro del museo

Dentro del papalote museo del niño, no existe un recorrido marcado por zonas, es decir no se dirige al visitante del punto A al punto B en una línea de principio a fin en el museo, ya que el recorrido es libre para el visitante. Al momento de ingresar a las instalaciones lo primero que el visitante encuentra es la zona de mi cuerpo, sin embargo, a un costado de esta entrada hay también un pasillo que lo conduce a mi ciudad, mi hogar y mi familia, y las escaleras que conducen al segundo piso del museo que es la zona de laboratorio de ideas, así que el visitante ingresa en aquella exhibición que llama más la atención de este.

Esta libertad de elección por cual será la primera zona por visitar proviene de que *Papalote* trabaja principalmente a través de la clasificación de audiencias de John Falk, que habla del aprendizaje libre de elección; en las investigaciones de Falk se establece el modelo de la experiencia del visitante, pues “la motivación es el determinante inicial”.

Una vez más, aunque el nombre de Decroly o de su teoría pedagógica no aparece en el programa educativo del *Papalote*, si hay bosquejos de que este trabaja inicialmente por la motivación personal del visitante que comienza con el interés de cada uno. Que, como ya nos los explicaba María Tamayo (2006) este interés estará motivado por los gustos y capacidades del visitante para beneficiar su aprendizaje y su acercamiento social (como se citó en Riveros, P. & Morales L., 2015).

Las exhibiciones serán visitadas según el interés que muestre el visitante por ellas y, aun cuando los cuates entrelazan los contenidos entre una y otra actividad, no todas obtendrán el mismo número de sesiones y visitantes en el día.

Cuando el visitante elige una exhibición para ingresar a la actividad, es porque el cuate ha hecho uso de sus recursos tanto intangibles como tangibles y estos han conectado con el centro de interés del usuario al que se dirigió en un principio, es decir que requiere de un primer acercamiento al visitante para que en este mismo se instale un interés propio que proviene de fuera de las paredes del museo; según nuestra teoría, una cobertura de necesidades, ya sea por una necesidad física o

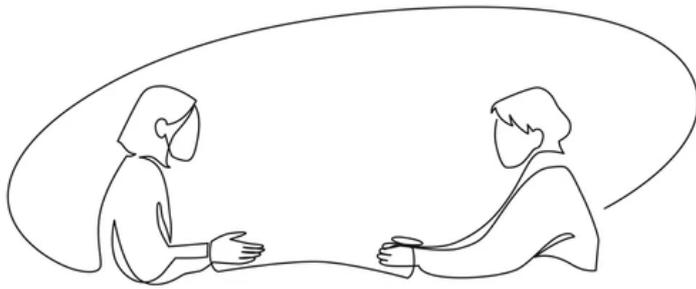
una necesidad de conocimiento; además de que en estos recursos tangibles que se mencionan también encontraremos, como señala Decroly en su trabajo de aprendizaje por juegos educativos, los objetos que despierten y mantengan el interés y la atención del visitante (Decroly, O. & Monchamp, E., 2002 [1925]).

Los recursos intangibles serán el ¿qué hace sentir al visitante?, los significados que ya conoce el visitante, y las ideas y relaciones que se generan entre los objetos de estudio; por otra parte, se encontrarán los recursos tangibles que son todas aquellas características que se perciben con los sentidos como medidas, datos, personas, fechas y nombres. Los recursos en conjunto serán utilizados para que el interés nazca en el usuario y genere conexiones con lo que sabe y lo que quiere saber.

Así pues, el museo se encarga de establecer primeramente contenidos en sus exhibiciones que puedan ser relacionadas con conocimientos que los visitantes ya tengan previamente y posteriormente puedan aunar a nuevos conocimientos que estén relacionados con los contenidos que ya conocían, es decir mudar conocimientos de su entorno común al interior del museo y viceversa, como un puente entre un conocimiento natural y otro generado por elección; en el museo toda exhibición está al alcance del visitante, sin embargo no todos los visitantes cuentan con la misma necesidad que cubrir que los otros, por ello es que el ingreso a las exhibiciones dependerá si estas dejan un fruto educativo que llene un espacio de conocimiento buscado por el usuario; si se mudan las premisas de la teoría Decrolyana al interior del museo encontraremos que el recorrido es una búsqueda de cobertura de necesidades, un impulso que nace de si es suficiente para cubrir esas necesidades de conocimiento o si este conocimiento responde a temas que naturalmente el visitante quiera conocer más a fondo y, en ambos casos, que puedan ser aplicados en su cotidianidad.

Decroly buscaba el abandono de las materias tradicionales y la forma clásica de aprendizaje, y con esto generar que el niño tuviera un mayor contacto con su medio y experiencias propias que constituyeran un conocimiento para sí mismo mientras cumplía y respondía a necesidades tanto físicas, como de aprendizaje y de preparación social (Varela, G. & Serrano, D., 2017). Es en esta búsqueda de

renovar la educación donde se instala la teoría Decrolyana a través del método global, los centros de interés y los juegos educativos, que dentro del papalote somos capaces de vislumbrar en la forma de presentación de las exhibiciones a través de juegos donde encontramos los juegos educativos Decrolyanos, incluso en la espera que tienen los niños (juegos de noción del tiempo); también podemos encontrar el método de globalización al saber que las exhibiciones por zonas están correlacionadas y, por último, el aprendizaje por centros de interés a través de la libre elección de contenidos que ya hemos mencionado



Capítulo 5

Testimonios: Cómo se vive el aprendizaje dentro de un museo interactivo



Capítulo 5. Testimonios: Cómo se vive el aprendizaje dentro de un museo interactivo

Para recabar información sobre cómo se realiza el proceso de aprendizaje dentro de un museo interactivo, y que esta información nos permitiera corroborar la vinculación de la teoría Decrolyana con los programas de actividades del museo, se realizaron entrevistas sobre las experiencias que tuvieron los actores principales del proceso de aprendizaje dentro de esta institución que en este caso son los colaboradores (cuates y anfitriones), los padres de familia que visitan el museo en compañía de sus hijos, y niños entre los 6 y 12 años de edad.

5.1. Metodología

Como metodología para este trabajo se realizó primero una investigación documental para exponer las principales ideas de la pedagogía de Ovidio Decroly, que considero es de suma importancia para comprender la manera en que el aprendizaje se lleva a cabo en un museo interactivo como el *Papalote museo del niño*. Es importante, a su vez, recalcar que la búsqueda de esta información represento una actividad compleja, ya que, en su mayoría, los textos escritos por Ovidio Decroly se encontraban en francés y muy escasos en México de manera tanto física como digital.

Una vez que se expusieron estas ideas del autor que pudieron ser recabadas, se presentaron las áreas del museo donde considero que hay actividades que están vinculadas con el espíritu de la propuesta pedagógica de Decroly. En ellas se señala la relación que encuentro con los planteamientos del autor. Esto permite una comprensión más clara de las actividades educativas que se realizan y podría esbozar algunas propuestas para optimizar su realización y comenzar a considerar a los museos interactivos, como el papalote, como una extensión de conocimientos que nos ofrece la educación no formal.

Por último, en este capítulo se recuperan algunos testimonios de *mediadores*, padres de familia y niños visitantes del museo, recabadas a través de entrevistas, para conocer su experiencia de enseñanza-aprendizaje en las actividades que llevaron a cabo en él. Se señala la vinculación de estas actividades con los

planteamientos de Decroly, para destacar la importancia y vigencia de la pedagogía de este autor, así como las virtudes de una educación como él la pensó, ahora puesta en práctica de manera implícita e incidental, en el *Papalote museo del niño*.

Como se menciona anteriormente, se trabajó con 15 mediadores dentro del museo entre los que se encontraban “cuates” y “anfitriones”, con 10 padres que asistieron con sus familias a una visita museográfica, y con 10 niños de diversas edades entre los 6 y 12 años que asistieron al museo en compañía de su familia.

Los formatos de entrevista (Anexo 1, 2 y 3) presentaron preguntas con respecto a la experiencia vivida dentro del museo interactivo y como esta visita los condujo a conocimientos nuevos o reforzamiento de conocimientos anteriores, así como los motivos que los incitaron a, primeramente, visitar el museo y en general las exhibiciones.

A continuación, se desglosan las respuestas brindadas por los participantes de la investigación y un análisis junto a estas con como estas respuestas reforzarían la presencia e importancia de la teoría Decrolyana dentro del museo interactivo, así como la modalidad de educación no formal.

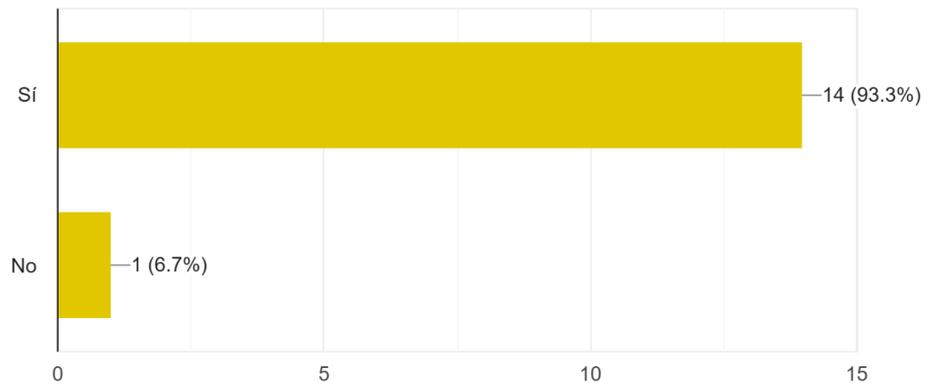
5.2. Mediadores.

Dentro del papalote museo del niño, el personal se encuentra en un rango de edad entre los 23 y 30 años, con su moda ubicada en los 24 años, y cerca del 90% cuenta con alguna licenciatura, el resto presenta alguna carrera técnica al ser un requisito del museo para la contratación.

Las áreas que cubren las licenciaturas del personal son variadas, sin embargo, todas se encuentran dentro de las ciencias sociales, como pedagogía, psicología, biología, y ciencias de la comunicación ya que el trabajo que realiza el personal tiene como propósito principal compartir los contenidos de manera clara y concisa para una mejor comprensión por parte del visitante.

¿Cuentas con una licenciatura?

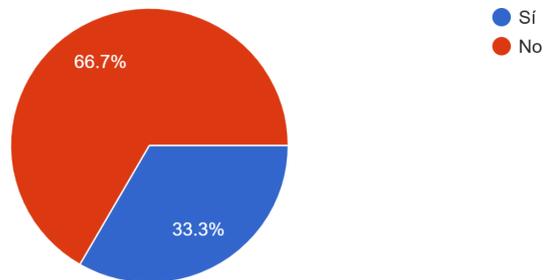
15 respuestas



Más del 50% de los participantes en las entrevistas habían trabajado anteriormente en museos y el 50% de ellos fue en museos interactivos.

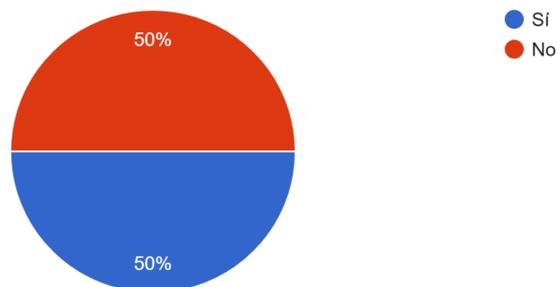
¿Habías trabajado anteriormente en un museo?

15 respuestas



El/los museos en que laboraste, ¿eran interactivos?

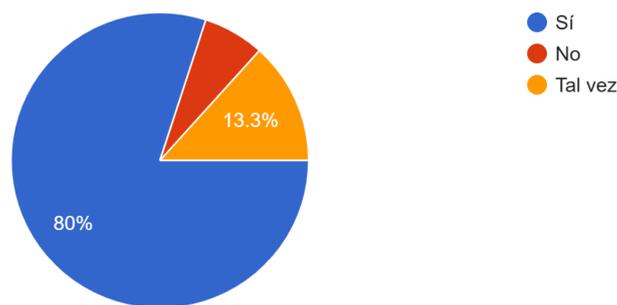
12 respuestas



En cuanto a sus funciones en el museo, el 80% de los participantes aseguran haber recibido la capacitación necesaria para sus zonas asignadas, que como se mostró anteriormente son 5 dentro del museo; dentro de sus capacitaciones se transmiten los mensajes específicos de las exhibiciones y los objetivos por actividad para que a través de sus explicaciones creadas personalmente, el visitante pueda alcanzar los objetivos previamente establecidos por el museo en el momento de la planeación de las actividades, es decir que el total de los trabajadores están preparados según las teorías de aprendizaje y atención al visitante que previamente hemos visto en la composición del programa educativo del museo, por ende también se guían por el aprendizaje por elección que establece Falk.

Durante tus capacitaciones ¿El museo te preparo para todas las exhibiciones de tu zona?

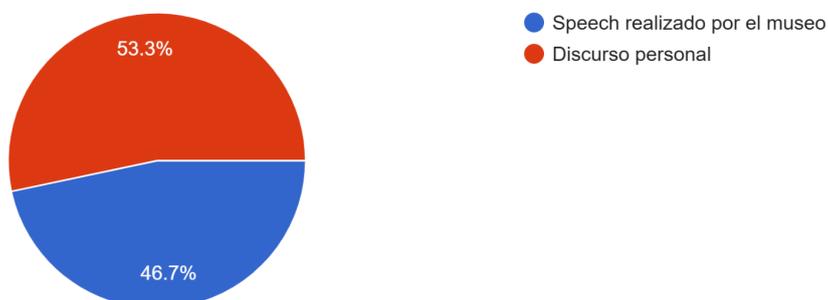
15 respuestas



En cuanto al contenido de las cátedras de los mediadores, más del 50% considera que son creadas por su propio mérito, mientras el resto expresa que se reproduce un mensaje creado por el museo para su funcionamiento.

Cuando realizas las exhibiciones ¿Cuentas con un "speech" o son mediaciones personales según el contenido?

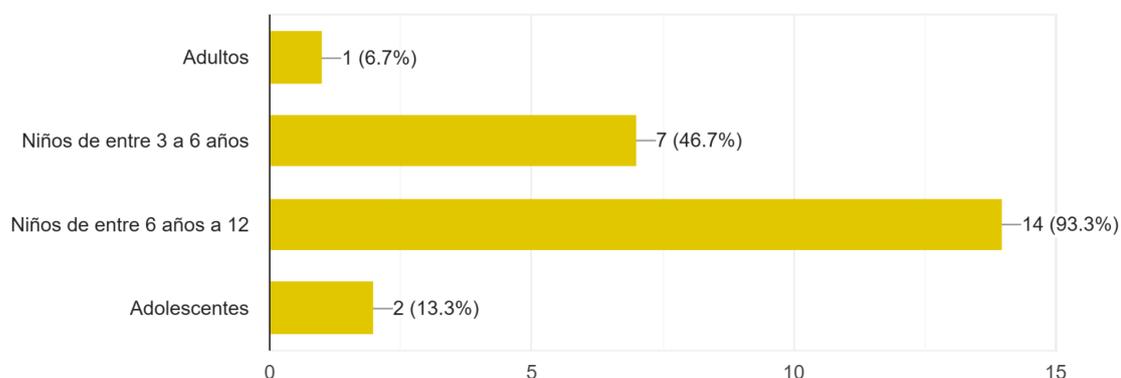
15 respuestas



Los mediadores son capacitados para atender a una audiencia desde la niñez hasta la adultez pues dentro del museo se plantea que todos los usuarios están ahí para jugar y aprender, sin embargo, los participantes esbozan que su capacitación es para el trato a su principal audiencia que son los niños entre los 6 y 12 años.

¿Cuál es el principal público para el que te capacitan?

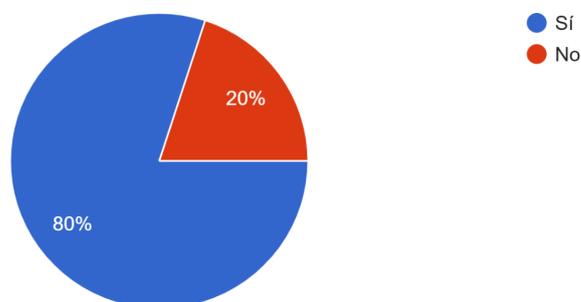
15 respuestas



Una de las actividades que tienen los mediadores dentro del museo es la de promocionar sus exhibiciones para que los visitantes se interesen por los contenidos de estas y la afluencia en ellas aumente.

¿En tus actividades se incluye el promocionar tus exhibiciones?

15 respuestas



Según los testimonios de los “cuates”, los rasgos que motivan al visitante a ingresar a las actividades principalmente son los materiales que presenten dentro de la actividad a realizar y la actitud que tome el mediador ante el visitante en el momento en que este se acerque a pedir informes sobre lo que se realiza dentro de la exhibición. Estos aspectos están íntimamente relacionados con la teoría Decrolyana respecto a que los niños aprenden mejor a través de la manipulación del objeto de aprendizaje y de las experiencias (directas y prácticas) que estos le generan. “Lo motivan 2 cosas: el resultado o producto de la actividad y la forma en la que el mediador lleva la dinámica con su grupo en curso, ya que si ve que todos se encuentran disfrutando la actividad y riendo por la manera en la que el mediador se desenvuelve a este le atraerá aún más.” menciona uno de los participantes en las entrevistas.

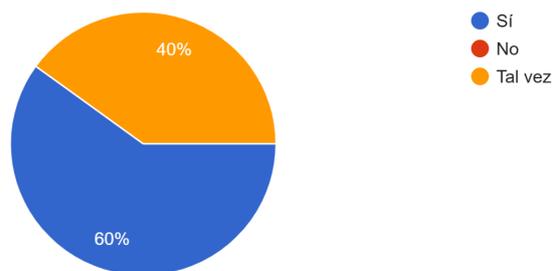
Los participantes también explicaron que en muchas ocasiones lo que despierta el interés tanto de los niños como de sus padres, es el aspecto material que puedan llevar a casa (como manualidades) y los aprendizajes que puedan dejar en ellos y que estos puedan ser aplicados, o ya hayan sido aplicados, fuera del museo durante sus actividades cotidianas (esto coincide con los objetivos de aprendizaje propuestos por Decroly sobre la importancia de una educación para y por la vida). Los cuates también notaron que a mayor actividad comunitaria se encuentre dentro de las actividades mayor será el interés del infante por realizar la actividad. En este sentido podemos observar un desarrollo social como el que busca Decroly al

motivar al estudiante a ser un actor social con las herramientas de convivencia necesarias.

Con respecto a los contenidos del museo, el 60% de los participantes consideran que están conectados con actividades de la vida cotidiana del usuario, así como con contenidos escolares, lo que generaría la continuidad que busca la educación no formal entre conocimientos naturales y conocimientos formales, además de que promueve el desarrollo del conocimiento natural del que nos habla nuestro autor y de la capacidad de llevar la escuela, y el aprendizaje en general, fuera de una institución.

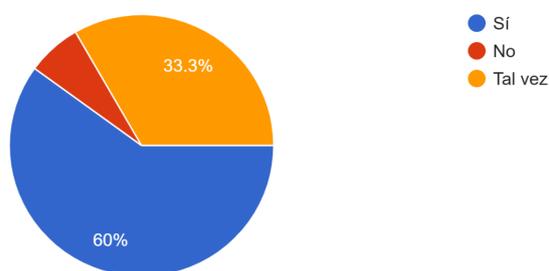
¿Consideras que los contenidos del museo están relacionados con actividades cotidianas de los visitantes?

15 respuestas



¿Consideras que los contenidos mostrados en las exhibiciones tienen relación con temas vistos dentro del ámbito escolar?

15 respuestas



Por ello mismo, es que los colaboradores categorizan al museo como un espacio educativo; desde la perspectiva del personal que labora dentro del museo, contar con objetivos y mensajes bien planeados para cada actividad añade el tinte

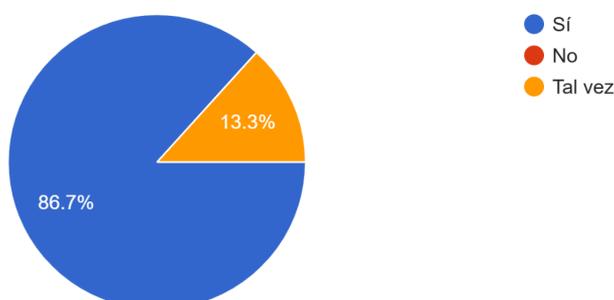
educativo a cada exhibición, sobre todo porque dicho contenido es planeado por un departamento para la experiencia del visitante que está conformado en su mayoría por profesionales de la educación como pedagogos y licenciados en las ciencias de la educación, “Los contenidos que se dan en las exhibiciones están sustentados con base en una ficha educativa avalada por una dirección general para la experiencia, donde se encuentran profesionales educativos regulando la información que se le proporciona al visitante.” (respuesta de un participante).

Además de que el hecho de que dicho contenido se presente a través del juego aumenta la posibilidad de que el usuario, principalmente el que se encuentra en la infancia, obtenga conocimientos nuevos. Decroly, como ya habíamos mencionado antes, consideraba que esta actividad de juego con materiales que se encuentran en el ambiente del niño era fundamental para la educación de este, ya que ayudaba al desarrollo de funciones mentales, fomentaba la libertad y mejoraba la espontaneidad del infante así como avivaba el interés del mismo, así que esta presencia del juego dentro de los museos interactivos, en especial del *Papalote*, según nuestro autor sería un encause al aprendizaje significativo del niño.

La mayoría de los participantes definen al museo como interactivo en un 90% dentro de las instalaciones, lo que para ellos significa también que se cuenta con la capacidad de generar un aprendizaje significativo a través del juego

Durante tu labor ¿Consideras que has proporcionado a los visitantes algún aprendizaje significativo?

15 respuestas



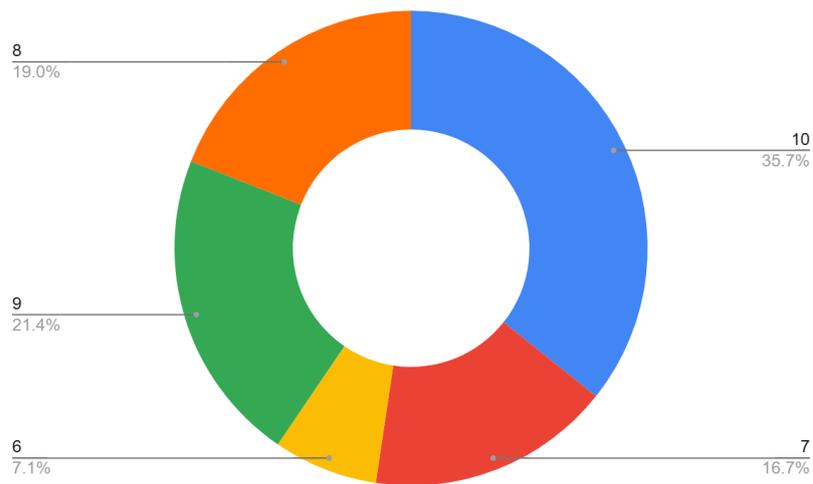
Como se ha mencionado anteriormente, el aprendizaje que se desenvuelve en una institución como los museos sigue el lineamiento de la educación no formal, por lo

que según los participantes, el museo no entrega ningún tipo de reconocimiento al terminar alguna exhibición pues sus audiencias son diversas, sino que el cumplimiento de los objetivos se ve reflejado en la satisfacción del visitante y “Durante la medición se hacen preguntas a los visitantes, si logran contestarlas de manera entusiasta, se están cumpliendo los objetivos.” según nos comenta un participante de las entrevistas.

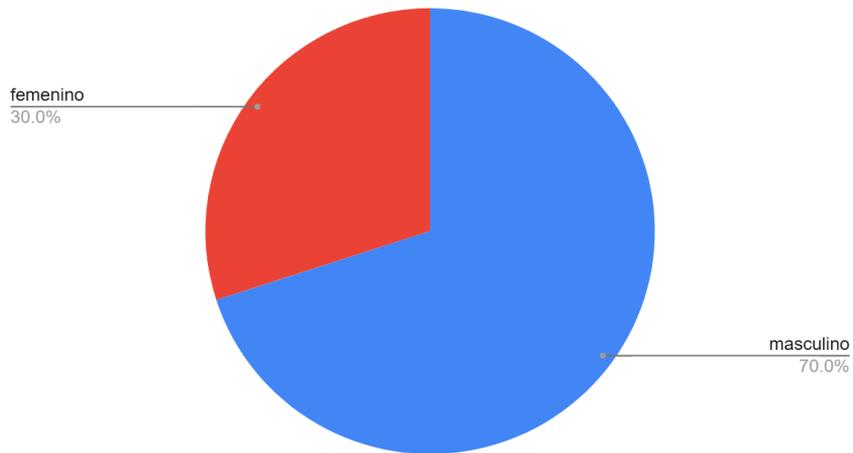
Así pues, con las respuestas de los sujetos participantes, se puede determinar que el conocimiento dentro del museo se presenta en forma de mensajes en las exhibiciones y de objetivos alcanzados por el usuario al igual que la satisfacción generada en el mismo, existe un encause hacía el aprendizaje a través de juegos lúdicos, y este aprendizaje está diseñado para que pueda ser utilizado en la vida cotidiana del visitante así como para generar un puente entre conocimientos escolarizados y no escolarizados que ayudarán a cubrir necesidades del usuario; además se puede establecer, según el personal interno, que la selección de las actividades son desiguales, pero esta desigualdad en cuanto a afluencia en los visitantes nos ayuda a determinar que las actividades con mayor elección de visita deben este hecho, si bien a su forma de juego, a los conocimientos que se obtienen durante este y como pueden ser buscados por adultos y niños por el interés que motiva la necesidad a cubrir, como la mejora de alimentación, el cuidado de sí mismo y de su entorno, entre otros.

5.3. Niños.

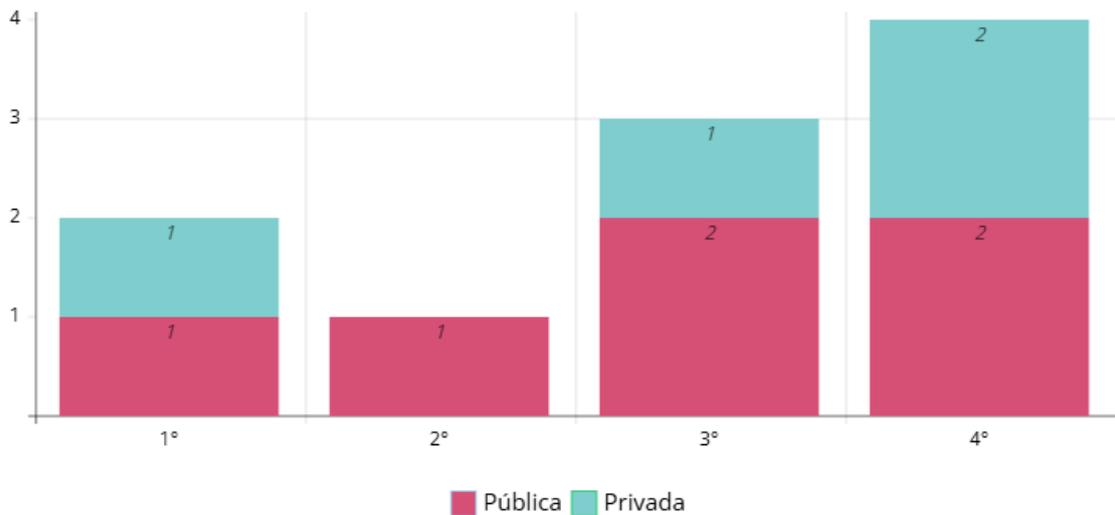
Con respecto a los infantes con los que se trabajó durante la investigación, se cuentan con 10 participantes, que oscilan entre los 6 y 10 años. De estos participantes el 70% es masculino y el 30% es femenino.



Recuento de Sexo



De dichos niños, y respondiendo a sus edades escolares, el 40% se encuentra en 4° de primaria, el 30% en 3°, el 20% en 1°, y el 10% en 2°. Dentro de estos grados escolares, también podemos destacar que el 60% de los participantes asisten a una institución pública y el 40% a una institución privada, como podemos observar en la siguiente gráfica.



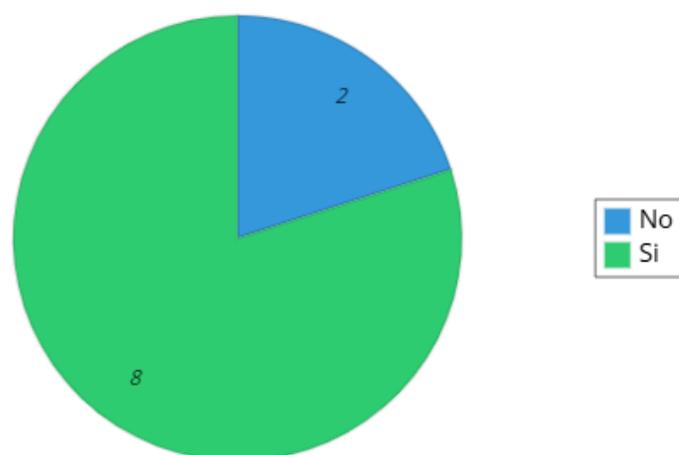
Con respecto a sus visitas museográficas, el 100% de los participantes ya habían visitado otros museos antes del papalote museo del niño al día en que se aplicaron las entrevistas; los motivos por los que habían visitado dichos museos recaen principalmente a petición de los padres y el interés que el museo genera en los niños, mientras que solo dos participantes habían visitado museos anteriormente para responder a tareas por parte de una institución académica. Cuando se cuestionó a los niños sobre qué necesitaba el museo para generar un interés en ellos al momento de realizar la visita, las respuestas eran variadas, pero en su mayoría recaían en la capacidad del museo para presentar actividades prácticas para el niño y si los temas del museo ya habían despertado cierta incógnita en ellos anteriormente.

El 100% de los participantes aseguraron que conocían lo que era un museo interactivo, este hecho, o término, lo relacionaban directamente a la capacidad de tocar los objetos expuestos con la que contaban al visitar un museo. Y siguiendo esa línea de ideas en los niños, el 60% de los participantes podían asegurar que los museos que habían visitado anteriormente eran interactivos.

Todos los participantes expresaron que las visitas a museos que habían realizado hasta el momento les habían permitido aprender algo nuevo; entre los temas que enumeraron con respecto a esos nuevos conocimientos, se encontraban temas de ciencias naturales como los dinosaurios, cómo funciona su cuerpo, conocimientos sobre el universo y las estrellas, y la conformación de la tierra en cuanto a montañas

y espacios geográficos. El 80% de los participantes mencionó que esos temas que habían visto en los museos visitados también los habían visto en la institución escolar donde estudian lo que nos estaría asegurando el puente entre los conocimientos de la educación formal y los de la educación no formal, una escuela para la vida y por la vida como lo mencionaba Decroly.

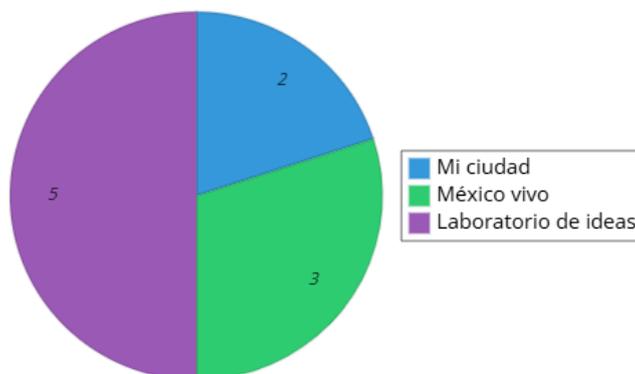
En esos museos,
¿viste algo que ya habías visto
en la escuela?



Ahora, con respecto a la visita al papalote museo del niño, el 80% afirmó que se encontraban en el museo por gusto, mientras que el 20% restante habían asistido por tarea.

Con la finalidad de tener más claro si el pequeño se guiaba por la capacidad interactiva que presentara el museo, se cuestionó cuál había sido su zona temática favorita dentro del museo, teniendo en cuenta que algunas zonas cuentan con mayor interactividad que otras; los resultados condujeron a que la zona con mayor interés por parte de los niños es la zona de *Laboratorio de ideas*, en la que todas sus actividades permiten la participación 100% activa del visitante, a la cual le siguió *México vivo*, y por último *Mi ciudad*. Cabría recalcar que estas zonas, por su aprendizaje práctico y sus conocimientos del entorno natural y social le proporcionan al niño conocimientos que responden a las necesidades de aprendizaje que requieren cubrir de acuerdo a sus programas escolares, pero además de que estarían obteniendo el conocimiento a través de la experiencia práctica.

¿Cuál fue tu zona favorita del museo?



También se cuestionó, en la misma línea del interés, si todas las actividades que habían realizado les habían gustado por igual, a lo que los participantes contestaron que no; en todos los casos, los participantes podían mencionar alguna exhibición que había sido “más divertida” o “interesante” para ellos, por lo que recordaban con mayor facilidad las actividades realizadas en dichas exhibiciones, y que por supuesto mencionaban que les gustaría volver a realizarlas.

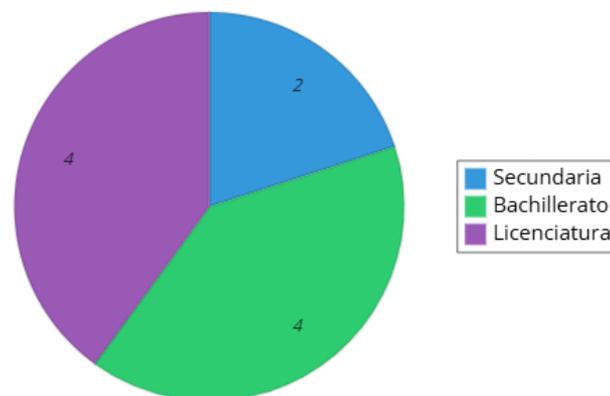
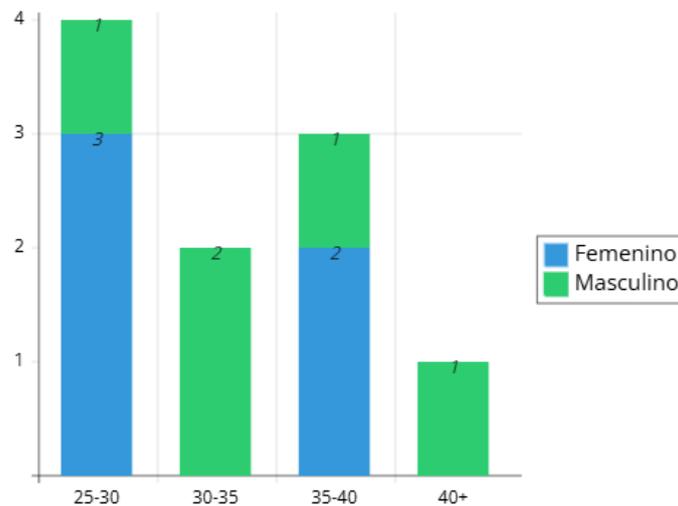
Dado que las entrevistas se aplicaron al momento en que los participantes ya habían concluido su recorrido, se pudo obtener una opinión general del trabajo realizado dentro del museo, especialmente de los conocimientos que consideraban los visitantes que habían obtenido de su visita; el 100% de los participantes concluyeron que se había obtenido un nuevo conocimiento dentro del museo, desde conocimientos sobre cómo funcionan los cohetes, que es una mezcla no newtoniana, pasando por conocimientos más sociales como la responsabilidad ciudadana con la que cuentan para mejorar sus entornos sociales, hasta conocimientos para el cuidado de sí mismos como el *plato del bien comer* y qué hacer en caso de una lesión física.

En el caso de los infantes, sus respuestas directamente no pueden asegurarnos si el conocimiento que se llevan es o no una herramienta para su vida cotidiana como lo buscaría la teoría Decrolyana, pues en la mayoría de ocasiones el niño al aprender fuera de la escuela rara vez es capaz de establecer si está aprendiendo o no, porque este aprendizaje no se presenta como una clase a la que están acostumbrados, sin embargo, en las charlas que los niños naturalmente mantenían

con emoción al platicar las actividades realizadas era evidente que habían aprendido muchas cosas en el museo además de actividades prácticas que podían, y querían, realizar fuera del museo.

5.4. Padres de familia

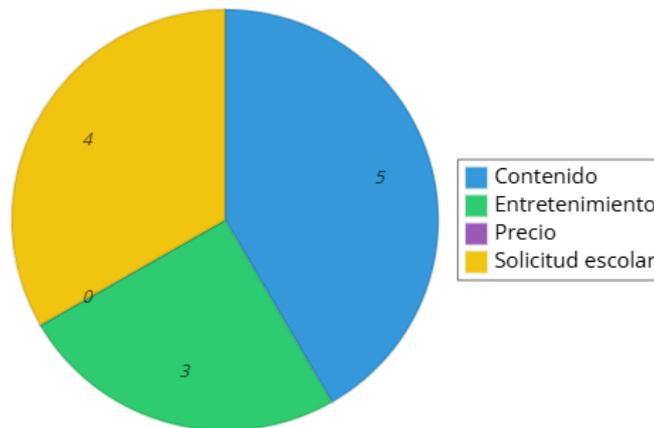
Por último, pero no menos importante, se tomaron como participantes de la investigación a 10 padres de familia que acompañaban a los niños en su visita por el museo. De los cuales, el 40% oscilaba entre los 25 y 30 años, el 20% entre los 30 y 35 años, el 30% entre los 35 y 40 años, y el 10% de 40 años en adelante. De los cuales el 20% cuenta con secundaria, el 40% con bachillerato y el otro 40% con una licenciatura.



El 100% de los participantes aseguraron que no era el primer museo que visitaban en compañía de sus infancias; enumeraron museos como el Universum, museo de antropología, el castillo de Chapultepec, el museo del caracol, entre otros. Se

cuestionó qué característica del museo los motivaba a visitarlo y llevar consigo a sus hijos, y el 50% mencionó que la visita se elegía según los contenidos de estos museos, el 30% por que tanto entretenimiento pudiera proporcionarles a sus hijos y el 20% por solicitud escolar.

Motivación para visitar un museo



De dichos museos, el 80% mencionó que estos eran considerados interactivos, y cuando se les cuestionó sobre si creían que esto influía en la visita de sus infancias, el 100% mencionó que les parecía importante que los contenidos fueran presentados de manera llamativa para sus pequeños pues solían distraerse rápidamente cuando los contenidos no les parecían divertidos. Igualmente, todos los participantes mencionan que el conocimiento que se da dentro de las instituciones museísticas les parece relevante pues lo toman como un aprendizaje extra al que se obtiene dentro de las instituciones escolares, pues no consideran que el aprendizaje de sus hijos sea suficiente con el proporcionado por las escuelas. En este aspecto podemos ubicar una vez más el puente deseado por Decroly que conecta el conocimiento escolar con el que es obtenido fuera de las instituciones oficiales.

Cuando se les cuestionó sobre cómo era concebido la entidad museografía dentro de su familia, al presentarse la oportunidad de categorizar en más de una casilla, los padres de familia indicaron que podría representarse como hobby, así como un espacio de aprendizaje y cultura.

Con respecto al papalote museo del niño, los padres de familia esbozaron que no todas las zonas les parecieran atractivas tanto a ellos como a sus pequeños acompañantes; el 60% decanto por seleccionar al Laboratorio de ideas como la zona más interesante, el 20% Mi hogar y mi familiar y el otro 20% Mi cuerpo.



Los padres de familia pudieron reconocer en sus hijos una mayor inclinación por ciertas actividades y exhibiciones en específico, como ya lo mencionaron anteriormente los sujetos infantes con los que se trabajó; para los padres de familia eran evidentes muchas razones por las que los niños se inclinaban por cierta exhibición, desde que eran guiados por gustos propios hasta por la afluencia y tiempo de espera que ellos percibían en las exhibiciones, sin embargo, principalmente los padres mencionaban que sus pequeños eran motivados inicialmente por la capacidad de interactuar que tuviera la exhibición y que estos objetos interactivos generaran interés por aprender. En cuanto al interés despertado en los padres de familia, ellos en un 100% se inclinaban por aquellas actividades que desde su perspectiva dejarían un conocimiento que el niño pudiera utilizar fuera del museo y que empoderara al pequeño, o que significara un apoyo a los temas que ellos identificaban como aprendizajes vistos en la escuela entre los que volvemos a mencionar el *plato del bien comer*, *examina al paciente*, *mini super* y *árbol Ramón*.

5.5. La experiencia en el museo del *Papalote* y su relación con la Pedagogía de Decroly

Recabando las respuestas en general, podemos rescatar que tanto el personal del *Papalote* como los visitantes, niños y adultos, han notado durante el funcionamiento del museo que las exhibiciones son seleccionadas según los temas que pueden ser de interés al visitante con actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje de diversos contenidos significativos para la vida de quienes asisten a este museo. Intenciones que claramente se relacionan con las planteadas por Decroly en su modelo pedagógico.

Aun cuando los niños no son del todo conscientes sobre que aquello que los motiva a seleccionar ciertas actividades, más allá de un interés nato por los temas o por la cantidad de diversión que éstas les puedan generar, los padres de familia son capaces de reconocer que las principales motivaciones para llevar a sus hijos a un museo es cubrir ciertas necesidades de conocimiento que podrían no estar siendo cubiertas por las instituciones oficiales de educación y que la mejor manera de que dichos conocimientos sean alcanzados es a través de las experiencias prácticas organizadas de manera lúdica que proporcionan específicamente los museos interactivos como la institución donde se realizó esta investigación.

Según las respuestas obtenidas de los entrevistados, a través de sus experiencias en el museo del *Papalote*, se puede advertir que los temas incluidos en las diversas zonas responden al *interés* de los asistentes, las *actividades lúdicas* propuestas rescatan el entorno cotidiano del visitante y resultan atractivas y divertidas, por lo que se considera que la forma de trabajo de este museo pareciera que rescata el espíritu de los planteamientos del método Decroly: un aprendizaje global, a partir de centros de interés, con actividades de juego a partir de prácticas y acciones de la vida cotidiana de los usuarios. Todo esto hace que los visitantes aprendan con facilidad los contenidos a la par que se interesan en ellos y se divierten

Conclusiones.

A lo largo de cuatro años de la licenciatura en Pedagogía, he escuchado el término educación un sin fin de ocasiones, hoy comprendo la complejidad de los procesos que involucra y la relevancia social e individual de las tareas que implica. de todo lo que abarca.

Dentro de una institución educativa, que cuenta con lineamientos legales que la avalan como tal, somos capaces de distinguir un orden en su organización, sea en un documento curricular o directamente en el trabajo colaborativo que realiza el docente del codo del padre de familia y del educando; sin embargo, actualmente creer que la educación solo puede ser cernida a un aula es totalmente erróneo pues, como su naturaleza lo pide, aprender es proceso de continuo trabajo.

El hombre, junto a sus procesos natos como el aprendizaje, han de requerir un cambio, por lo que hablar de una educación que es regida principalmente por un espacio y un tiempo sería detener el proceso; por ello, cabe recalcar que se requiere de una ampliación en espacio física y figurativamente de la educación. En este campo, y gracias a los avances que se han tenido en el ámbito educativo, se cuenta con múltiples instituciones que abren sus puertas para proporcionar ese aprendizaje continuo, espacios que lejos de venir, o siquiera tratar, a quitar el papel educador a las instituciones oficiales, convergen en el propósito de crear actores sociales que participen de manera positiva y activa en sus entornos. Y en el camino de elaborar este proyecto, se presentó una nueva mirada al proceso educativo, uno en que mencionar el carácter no formal era necesario para su comprensión.

Por supuesto que cuando se menciona un carácter no formal, como ya lo vimos a lo largo del presente documento, no nos referimos a que la educación no lleve un orden o no requiera cumplir con características esenciales del proceso educativo como una planeación, consideración de conocimientos requeridos y previos, tiempos y lugares de aprendizaje; los espacios que están destinados a ser el continuum del aprendizaje formal cuentan por supuesto con una consideración por el entorno social en que se encuentran, por las líneas pedagógicas que trabaja la escuela y por sus participantes, pues no podría realizarse un momento de

Enseñanza - aprendizaje si no se contemplaran dichas características que son los pilares del mismo.

Así pues, nos hacemos conscientes en este trabajo, que uno de los espacios que brinda un proceso educativo son los museos interactivos para niños, que hoy en día intenta cumplir con ciertos requerimientos para ocupar ese papel; en búsqueda de cumplir con dichos requerimientos es donde sus contenidos son establecidos considerando, sí su papel como espacio expositor, pero también tomando en cuenta el entorno donde se ubica y las personas que actuarán de visitantes y/o usuarios.

En cuanto respecta a responder a estos últimos y su proceso de aprendizaje, es cuando los museos interactivos han seleccionado múltiples teorías pedagógicas como apoyo para alcanzar a todas sus audiencias, principalmente la teoría del juego o un aprendizaje más apuntado a la socialización.

Con respecto al presente trabajo, y con la oportunidad de observación que ya mencioné, podemos ubicar una teoría más: la teoría Decrolyana.

Cabe recalcar que, así como dentro de un aula, las personas que visitan los museos y se vuelven actores de este por unas horas, son de más diversas entre sí, lo que ubicaría sus necesidades y centros de interés en diferentes categorías que es lo que da lugar a la existencia de la ya mencionada teoría Decrolyana.

Ovidio Decroly nos plantea que los sujetos aprendices son capaces de elegir aquellos conocimientos que desde su perspectiva les resultan más útiles o interesantes, y que a su vez estos significan una resolución a necesidades que han de encontrar en sí mismos, siempre con una relación en su vida cotidiana y utilizando como base conocimientos ya obtenidos de este mismo espacio; esta teoría es fundada dentro del marco de la escuela nueva y claramente está dirigida a evolucionar el proceso de aprendizaje dentro de una educación institucionalizada, sin embargo, si recordamos que los espacios de educación no formal representan un continuum a la educación formal, significa que la misma teoría podría ser aplicada en esta otra organización educativa.

A través de la observación en el museo papalote del niño, se pudo notar que, justamente desde la diversidad de la audiencia, no todos los temas expuestos en el museo son atendidos con la misma emoción o interés que los demás, y con ayuda de los testimonios de los visitantes y trabajadores, esta hipótesis pudo ser confirmada. Los visitantes aseguraron que sus visitas por las exhibiciones dentro del museo no se veían definidas por si estaban todas en la misma zona, sino más bien en qué tanto el conocimiento o la actividad en sí, despertaba un interés en el infante que asistía al museo.

Al igual que dentro del aula, el interés era el motivante principal para que el *Museo Papalote del niño* cumpliera con sus objetivos de aprendizaje, pues son los niños quienes eligen el conocimiento que desean adquirir; la diferencia entre la existencia del interés dentro de la educación formal y la no formal dentro de los museos, es que en el primer caso, aun cuando sabemos que no todo conocimiento le resulta interesante al sujeto aprendiz, se dificulta la creación de un espacio de aprendizaje donde guiarnos por ese interés (sea por cumplir con un currículum o por la alta diversidad de intereses en grupos que suelen ser extensos), mientras que dentro de la flexibilidad que se encuentra en la educación no formal, los museos son capaces de permitir crecer ese interés, de fomentar la búsqueda del conocimiento guiado por una decisión propia y de generar más cuestionamientos que puedan responder ellos mismos a través de actividades lúdicas, que además de fomentar el pensamiento lógico, le darán al aprendiz la seguridad de que es capaz de responder a problemáticas de manera adecuada.

Dentro del museo papalote del niño, podemos ubicar esta flexibilidad a favor de los intereses del visitante en el recorrido libre de elección que ofrece el museo; las asistencias a las actividades de manera desigual y la confirmación de nuestros sujetos entrevistados nos dan la seguridad de saber que no todo el conocimiento que se ponga en un museo interactivo será recibido de la misma manera que el que se encuentra expuesto a un costado; Decroly lo explica en su teoría pedagógica que en el presente trabajo hemos intentado ubicar dentro del museo interactivo donde se llevo a cabo la investigación. Somos capaces ahora de distinguir la influencia que tienen los juegos educativos en la composición del museo interactivo del Papalote, donde encontramos todos los tipos de juegos que hoy en día

significan un pilar creado por Ovidio Decroly que favorecen la educación, sin embargo, bien menciona Decroly sobre que esta forma lúdica de aprendizaje de nada serviría si no se contara con una experiencia previa y práctica por parte del sujeto aprendiz que venga desde fuera, desde su contexto natural, desde su concepto de conocimiento global; es aquí donde los contenidos del museo siguen una vez más la línea de pensamiento Decrolyana, pues aunque se trabaja principalmente a través de actividades lúdicas, estas actividades también pretenden tener como base los conocimientos con los que el visitante está cruzando las puertas de entrada a su vez que pretende que aquellos conocimientos que fueron dados dentro del museo puedan ser llevados por el visitante a través de la puerta de salida; una educación por y para la vida que se busca a través de el tan anhelado puente entre el conocimiento natural dado por el entorno cotidiano y encausado a mejorar por parte de la educación formal, que hoy en día también tiene pequeñas estancias, y apoyos, dentro de diversas instituciones como los museos.

En ese empoderamiento y flexibilidad del conocimiento es donde nace la relevancia de una llamada teoría Decrolyana, tanto con su presencia de aprendizaje global dentro de las zonas temáticas que van desmenuzando la información en módulos con temas más concretos, pasando por su trabajo lúdico que da lugar a los juegos educativos como los juegos motores, visuales, colaborativos y de clasificación de información, hasta llegar al aprendizaje por centros de interés que permite el aprendizaje significativo del niño dentro de las instituciones museísticas, donde además de aportar un espacio importante al deseo de aprendizaje del niño, y al niño en sí, también permite que ese interés y curiosidad sembrado brote más tarde dentro de las instituciones oficiales, creando una conexión entre sus interés, sus conocimientos del día a día y el conocimiento obtenido dentro de la escuela, una red de conocimiento que asegure el continuo proceso de deseo de aprendizaje del sujeto.

Sin duda el papel que toman los museos educativos en el aprendizaje del niño, y junto a ellos las teorías pedagógicas utilizadas dentro como la teoría Decrolyana, son relevantes para alcanzar lo que hoy en día se busca en el ámbito educativo con respecto a una continuidad y una educación integral que compete a todos y en todo momento; una educación que lejos de solo vaciar información en el niño y cumplir

con objetivos institucionales, dé espacio a la diversidad cultural que representa cada niño y sus intereses, que permita al niño entender que el aprender no es una responsabilidad, sino un regalo para su integridad. Desde este punto de buscar un espacio que deje crecer el hambre de aprendizaje del niño, en lo que respecta al papalote museo del niño, parecería relevante el que tanto dentro de su modelo educativo como en las capacitaciones que se le da a su personal, quienes son al final del día una parte importante del proceso de aprendizaje, se incluyera y se diera a conocer el modelo pedagógico de Ovidio Decroly, para que este conocimiento permitirá el crecimiento de dicha teoría en su composición museográfica.

Me gustaría finalizar este trabajo citando una frase del psicólogo Ovidio Decroly: “la escuela ha de ser para el niño, y no el niño para la escuela”, pues con la teoría por intereses en mente, cabe recalcar que no debemos olvidar en ningún momento que durante el proceso de aprendizaje se trabaja con niños, y sujetos en general, que si bien son parte de una sociedad, son quienes le dan la diversidad a la misma, y que lejos de ser un ente que existe meramente para el aprendizaje y el trabajo, son seres sintientes que cuentan con una esencia propia que debería ser alentada para existir y no buscar adaptarla a lo que plantea un currículum. Fomentar esa diversidad de intereses puede resultar complejo, pero sin duda, hoy en día existen tantas posibilidades y espacios para hacerlo que sí no hiciéramos uso de ellas, estaríamos desperdiciando una importante herramienta para la construcción de la sociedad deseada.

Referencias en orden alfabético.

- Arbués, E., & Naval, C. (2014). Los museos como espacios sociales de educación. *Estudios sobre educación*, 27, 133-151. Recuperado de [\[https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/489\]](https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/489)
- Arbués, E., & Naval, C. (2015). Los museos como espacios de aprendizaje desde la perspectiva del profesorado. *Education Sciences & Society*, 5(2). Recuperado de [\[http://riviste.unimc.it/index.php/es_s/article/viewFile/1108/765\]](http://riviste.unimc.it/index.php/es_s/article/viewFile/1108/765)
- Arriaga, A. (2011). Desarrollo del rol educativo del museo: narrativas y tendencias educativas. *Revista Digital do LAV*, 4(7). Recuperado de [\[https://www.redalyc.org/pdf/3370/337027039002.pdf\]](https://www.redalyc.org/pdf/3370/337027039002.pdf)
- Cabalé Miranda, E., & Rodríguez Pérez de Agreda, G. M. (2017). Educación no Formal: potencialidades y valor social. *Revista Cubana de Educación Superior*, 36(1), 69-83. Recuperado de [\[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142017000100007&script=sci_arttext&lng=pt\]](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142017000100007&script=sci_arttext&lng=pt)
- Cambre, M. (2015). Museos interactivos de Ciencia y Tecnología en América Latina. *RedPOP: 25 años de popularización de la ciencia en América Latina*, 41. Recuperado de [\[http://www.museudavida.fiocruz.br/images/Publicacoes_Educacao/PDFs/RedPOp25anosdepopularizaciondelacienciaenAmericaLatina.pdf#page=41\]](http://www.museudavida.fiocruz.br/images/Publicacoes_Educacao/PDFs/RedPOp25anosdepopularizaciondelacienciaenAmericaLatina.pdf#page=41)
- Chacón-Ortiz, M. (2015). El proceso de evaluación en educación no formal: Un camino para su construcción. *Revista Electrónica Educare*, 19(2), 21-35. Recuperado de [\[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582015000200002&script=sci_arttext\]](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582015000200002&script=sci_arttext)
- Colom Cañellas, A. J. (2005). Continuidad y complementariedad entre la educación formal y no formal. *Revista de educación*. Recuperado de [\[http://hdl.handle.net/11162/68740\]](http://hdl.handle.net/11162/68740)
- Corrales Romero, C., Moreno Pardo, A. M., Saldarriaga Ruiz, D. A., Sepúlveda Garcés, G. I., & Zapata Salazar, G. (2005). Los centros de interés

- libres y creativos: propuesta para una educación con sentido. Recuperado de [<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/22073>]
- Decroly, O. (2007) [1987]. *La función de la globalización y la enseñanza y otros ensayos*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, España.
 - Decroly, O. (2018) [1921]. *Vers l'École Rénovée: Une Première Étape*. Forgollen books.
 - Decroly, O. & Monchamp, E. (2002) [1925]. Ediciones Morata. Madrid, España.
 - Delgado Pérez, M. N. (2021). La metodología Decroly en la escuela pública. Recuperado de [<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23941>]
 - Domínguez, P. Á. (2009). Espacios educativos y Museos de Pedagogía, Enseñanza y Educación. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (19), 191-206. Recuperado de [<https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/10024>]
 - Dóniz Gómez, S. (2019). Cómo interesar al niño por la escuela. Recuperado de [<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14798>]
 - Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1988). La escuela Decroly de Bruselas. *Cuadernos de pedagogía*, 163, 13-18. Recuperado de : [<https://www.ugr.es/~fjriros/pce/media/7-LaEscuelaDECROLY.pdf>]
 - García Barrera, L. F. (2015). *El centro de interés, una metodología para el desarrollo perceptual en la infancia* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Recuperado de [<http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/handle/10656/3395>]
 - Jaramillo-Vázquez, A. (2005). El museo interactivo como espacio de comunicación e interacción: aproximaciones desde un estudio de recepción. Recuperado de [<http://rei.iteso.mx/handle/11117/2375>]
 - López, A. M. (2004). María Barbeito y Cerviño: diálogo y centros de interés en las aulas. *Cuadernos de pedagogía*, (337), 30-33. Recuperado de [<http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/handle/10567/3183>]

- Maceira, L. M. (2009). El museo: espacio educativo potente en el mundo contemporáneo. *Sinéctica*, (32), 13-17. Recuperado de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2009000100007]
- Marenales, E. (1996). Educación formal, no formal e informal. *Temas para concurso de maestros*, 1-9.
- Martín, R. B. (2017). Contextos de Aprendizaje: formales, no formales e informales. Recuperado de [<http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1004>]
- Martínez, D. (2020). Educación formal, no formal y informal. *Webgune honetatik berreskuratua*: https://www.researchgate.net/profile/Deiby-Sanchez/publication/345710193_Educacion_formal_no_formal_y_informal/links/5fab69b2299bf18c5b64bf73/Educacion-formal-no-formal-y-informal.pdf
- Melgar, M. F., & Donolo, D. S. (2011). Salir del aula... Aprender de otros contextos: Patrimonio natural, museos e Internet. Recuperado de [<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/193462>]
- Orozco, G. (2005). Los museos interactivos como mediadores pedagógicos. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (26), 38-50. Recuperado de [<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815914005.pdf>]
- Pedersoli, C. (2003). *Los museos interactivos de ciencias como mediadores en la construcción del conocimiento* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata). Recuperado de [<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/2949>]
- Pozo Andrés, M. D. M. D. (2007). Desde LiErmitage a la Escuela Rural española: introducción, difusión y apropiación de los centros de interés decrolyanos (1907-1936). *Revista de educación*. Recuperado de [[112](https://www.researchgate.net/profile/Maria-Del-Mar-Del-Pozo-Andres/publication/28161257_Desde_L'Ermitage_a_la_Escuela_Rural_Espanola_introduccion_difusion_y_apropiacion_de_los_centros_de_interes_decrolyanos_1907-1936/links/55cafc9a08aea2d9bdcc135a/Desde-L'Ermitage-

</div>
<div data-bbox=)

a-la-Escuela-Rural-Espanola-introduccion-difusion-y-apropiacion-de-los-centros-de-interes-decrolyanos-1907-

1936.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail&_rtd=e30%3D#page=142]

- Ramos, C., Pérez Bustos, T., Franco Avellaneda, M., Corrales, D., & Aguilera, J. (2007). Una experiencia de entre la educación formal y la no formal. Recuperado de [\[http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/5140\]](http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/5140)
- Riveros Beltran, P. A., & Morales Sierra, L. J. (2015). *El centro de interés como metodología didáctica en el proceso de aprendizaje* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Recuperado de [\[http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/handle/10656/3378\]](http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/handle/10656/3378)
- Soto Fernández, J. R., & Espido Bello, X. E. (1999). La educación formal, no formal e informal y la función docente. Recuperado de [\[pg 313-328 ineduc9.pdf \(usc.es\)\]](#)
- Scribner, S., Cole, M., & del Río, P. (1982). Consecuencias cognitivas de la educación formal e informal: (La necesidad de nuevas acomodaciones entre el aprendizaje basado en la escuela y las experiencias de aprendizaje de la vida diaria). *Journal for the study of education and development*, 5(17), 3-18. Recuperado de [\[https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1080/02103702.1982.10821923\]](https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1080/02103702.1982.10821923)
- Smitter, Y. (2006). Hacia una perspectiva sistémica de la educación no formal. *Laurus*, 12(22), 241-256. Recuperado de [\[https://www.redalyc.org/pdf/761/76102213.pdf\]](https://www.redalyc.org/pdf/761/76102213.pdf)
- VARELA, G. M., & SERRANO, D. A. H. (2017). Pedagogía de Ovidio Decroly. *Vida y obra de los pedagogos mas influyentes*, 137. Recuperado de [\[http://bibliotecas.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1263/1/Mart%C3%ADnez-pedagog%C3%ADa.pdf#page=137\]](http://bibliotecas.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1263/1/Mart%C3%ADnez-pedagog%C3%ADa.pdf#page=137)
- Villalpando, A. G. (2009). Sujeción y formación en la educación formal, no formal e informal. *Educatio*, 39. Recuperado de [\[http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio7/Gomez.pdf\]](http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio7/Gomez.pdf)

- Zavala, L. (2006). El paradigma emergente en educación y museos. *Opción*, 22(50), 128-141. Recuperado de [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1012-15872006000200007&script=sci_arttext]

Papalote museo del niño: Aprendizaje según colaboradores

Hola, muchas gracias por tu colaboración.

Estoy realizando un cuestionario que tiene como propósito una investigación de campo para un proyecto de titulación sobre los museos interactivos y los centros de interés en el aprendizaje del niño

Antes de comenzar el cuestionario, se hace de tu conocimiento que la información aquí brindada es totalmente confidencial y únicamente para fines de investigación educativa.

Espero tengas un excelente día 😊

- ¿Qué edad tienes?

- ¿Cuentas con una licenciatura?

Sí

No

- En caso de contar con una licenciatura ¿En qué carrera la cursaste?

¿Habías trabajado anteriormente en un museo?

- Sí
- No

- El/los museos en que laboraste, ¿eran interactivos?

- Sí
- No

Puesto que ocupabas/ ocupas dentro del papalote museo del niño

- Cuate (mediador)
- Anfitrión

¿De qué equipo formas parte?

- Equipo azul (mi hogar y mi familia - mi ciudad)
- Equipo verde (México vivo - mi cuerpo)
- Equipo morado (laboratorio de ideas)
- Equipo naranja (anfitriones)

- Durante tus capacitaciones ¿El museo te preparo para todas las exhibiciones de tu zona?

- Sí
- No
- Tal vez

- Dentro de las mediaciones del museo ¿Cuentan con mensajes específicos?

- Sí
- No

Anexo 1. Formato Entrevista para mediadores

- Sí
- No
- Tal vez

- ¿Por qué?

- ¿Catalogarías al museo como un espacio de aprendizaje?

- Sí
- No
- Tal vez

- ¿Por qué?

- En la escala del 1 al 10 ¿Qué tan interactivo consideras al Papalote museo del niño?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- Durante tu labor ¿Consideras que has proporcionado a los visitantes algún aprendizaje significativo?

- Sí
- No
- Tal vez

- ¿El museo entrega algún tipo de reconocimiento o certificado al usuario por su visita?

- Sí
- No

- Dentro del museo ¿Cómo dirías que se evalúa el cumplimiento de los objetivos?

¡Muchas gracias por tus respuestas! :)

La presente entrevista se lleva a cabo para una investigación de trabajo de titulación en la Universidad Pedagógica Nacional sobre los museos interactivos y su papel en el aprendizaje del niño.

Se hace de su conocimiento que la información aquí brindada es totalmente confidencial y únicamente para fines de investigación educativa.

1. Edad: _____
2. Sexo:
 - Femenino
 - Masculino
3. ¿Qué grado estás cursando?
 - 1°
 - 2°
 - 3°
 - 4°
 - 5°
 - 6°
4. ¿Tu escuela es pública o privada?
 - Pública
 - Privada
5. ¿Es el primer museo que visitas?
 - Sí
 - No
6. Cuando visitaste otros museos, ¿por qué motivo los visitaste?
 - Porque te llamó la atención
 - Lo visitaste con la escuela
 - Tus papás te llevaron
 - Te lo dejaron de tarea
7. ¿Sabes que es un museo interactivo?
 - Sí
 - No
8. En los museos que visitaste ¿Podías tocar las cosas?
 - Sí

Anexo 2. Formato Entrevista para niños

- No

9. Los museos que has visitado ¿te enseñaron algo nuevo?

- Sí
- No

10. ¿Qué cosa?

11. En esos museos, ¿viste algo que ya habías visto en la escuela?

- Sí
- No

12. Motivo de la visita a papalote

- Gusto
- Salida escolar
- Tarea

13. ¿Cuál fue tu zona favorita del museo?

- Mi hogar y mi familia
- Mi ciudad
- Laboratorio de ideas
- México vivo
- Mi cuerpo

14. ¿Todas las actividades te gustaron por igual?

15. ¿Cuál fue tu actividad favorita? ¿Por qué?

16. ¿Qué actividades quisieras repetir más de una vez?

17. ¿El museo papalote te enseñó algo nuevo? ¿Qué cosa?

18. ¿Algo de lo que te platicaron los cuates ya lo habías visto en la escuela?

- Sí
- No

19. ¿Te gustaría volver a visitar el museo?

- Sí
- No

Muchas Gracias por su colaboración. Espero tenga un excelente día 😊

La presente entrevista se lleva a cabo para una investigación de trabajo de titulación en la Universidad Pedagógica Nacional sobre los museos interactivos y su papel en el aprendizaje del niño.

Se hace de su conocimiento que la información aquí brindada es totalmente confidencial y únicamente para fines de investigación educativa.

1. Edad: _____

2. Sexo:

- Femenino
- Masculino

3. Último grado de estudios

- Secundaria
- Bachillerato
- Licenciatura

4. ¿Es el primer museo que visita con sus infancias?

- Sí
- No

5. ¿Qué museos han visitado?

6. ¿Cómo suelen seleccionar el museo que visitan?

- Contenidos
- Entretenimiento
- Precio
- Por solicitud escolar

7. ¿Han visitado museos interactivos anteriormente?

- Sí
- No

8. ¿Por qué le parece importante visitar museos donde los pequeños interactúen con las exhibiciones?

Anexo 3. Formato entrevista para padres

9. ¿Considera que el aprendizaje que se da dentro de los museos es importante?

- Sí
- No

10. ¿Por qué?

11. ¿Considera que el aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las escuelas es suficiente para los niños?

- Sí
- No

12. Los museos representan para su familia...

- Un hobby
- Una oportunidad de aprendizaje
- Un espacio cultural
- Una tarea
- otro

13. Con relación al papalote museo del niño ¿Qué zona del museo le pareció más interesante para su familia?

- Mi hogar y mi familia
- Mi ciudad
- Laboratorio de ideas
- México vivo
- Mi cuerpo

14. ¿Qué actividad le pareció más interesante a su familia?



15. ¿Todas las actividades llamarán la atención de su familia por igual?

- Sí
- No

16. ¿Qué considera que motivó a sus hijos a ingresar a las actividades?

Muchas Gracias por su colaboración. Espero tenga un excelente día 😊