



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
ESCUELA DE ARQUITECTURA  
MÉRIDA - VENEZUELA

***ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS EN EL DISEÑO DE UN MUSEO - PARQUE DE  
PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 12 AÑOS EN LA CIUDAD MÉRIDA.***

BACHILLER: MONICA T. PINTO B.

MÉRIDA, 2010.





UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULDADE DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
ESCUELA DE ARQUITECTURA  
MÉRIDA - VENEZUELA

***ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS EN EL DISEÑO DE UN MUSEO - PARQUE  
PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 12 AÑOS EN LA CIUDAD DE MÉRIDA.***



BACHILLER: MONICA T. PINTO B.

TUTOR: M<sup>ª</sup> ALEJANDRA ROSALES LOBO.

MÉRIDA, 2010

## **INDICE**

Lista de Figuras.....viii

Resumen.....ix

Introducción..... 1

### **CAPITULO I. EL PROBLEMA**

Planteamiento del Problema.....4

Objetivos..... 9

Justificación.....10

### **CAPITULO II. MARCO TEORICO**

Antecedentes.....13

Bases Teóricas:

Desarrollo Integral del niño y la niña.....17

Aspectos cognitivos.....18

Teoría constructivista del aprendizaje.....	19
∞ Etapas del Desarrollo Intelectual según Piaget.....	23
∞ Efectos del Ambiente.....	30
∞ Factores Motivacionales.....	31
∞ Creatividad.....	33
Espacios Educativos en el Aprendizaje de los niños y niñas.....	35
Aspecto Lúdico.....	38
∞ La Actividad Lúdica como Estrategia Básica e el Desarrollo de la Socialización infantil.....	38
∞ La Recreación, el Juego y lo Lúdico.....	40
∞ La Lúdica y el Juego.....	43
∞ Características del Juego.....	44
∞ Tipos de Juegos.....	45
∞ Lo Lúdico y el Arte en los Niños y Niñas.....	47

El Museo a través de los Tiempos.....	50
Los Museos.....	52
Los Museos para Niños y Niñas:	
∞ Origen y Características Generales.....	54
∞ Bases para la creación de un Museo para Niños y Niñas.....	56
∞ El Uso de los Sentidos en un Museo para Niños y Niñas.....	58
∞ El Museo, el Juego, el Pensamiento y la Acción.....	58
Museos para Niños y Niñas Existentes.....	61
Parques Recreativos.....	62
∞ Recreación y Áreas Verdes.....	63
<b>CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO</b>	
Tipo y Modalidad de la Investigación.....	65
Población y Muestra.....	65

Diseño de la Investigación.....	66
---------------------------------	----

Técnicas de Análisis.....	67
---------------------------	----

#### **CAPITULO IV. ANÁLISIS DE SITIO Y CRITERIOS DE DISEÑO**

##### Análisis de Sitio:

Ubicación.....	70
----------------	----

Aspectos Físico Naturales.....	71
--------------------------------	----

Aspectos Físico Construidos.....	72
----------------------------------	----

Aspectos Normativos.....	73
--------------------------	----

##### Criterios de Diseño:

Criterios Formales/Espaciales.....	74
------------------------------------	----

Criterios Ambientales.....	74
----------------------------	----

Programa de Áreas.....	75
------------------------	----

##### Descripción del Proyecto:

Memoria Descriptiva.....78

**CAPITULO V. CONCLUSIONES Y REFERENCIAS**

Conclusiones.....80

Referencias Bibliográficas.....82

Referencias Electrónicas.....84

Anexos:

Expediente Grafico.....86

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Museo de los niños en Ciencia y Tecnología, Caracas.....	61
Figura 2. Papalote- Museo de los niños, México.....	61
Figura 3. Museo Tín Marín, El Salvador.....	61
Figura 4. Museo de los niños Abasto, Argentina.....	61
Figura 5. Centro Interactivo de Ciencia y Tecnología.....	61
Figura 6. Museo de los niños, Bogotá.....	61
Figura 7. Museo de los niños, Guatemala.....	61
Figura 8. Museo de Ciencia y Tecnología, Mérida.....	61



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
ESCUELA DE ARQUITECTURA  
MÉRIDA - VENEZUELA

***ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS EN EL DISEÑO DE UN MUSEO - PARQUE PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 12 AÑOS EN LA CIUDAD DE MÉRIDA.***

Autor: Pinto B. Monica  
Año: 2010

**RESUMEN.**

Los estudiosos de los aspectos cognitivos afirman que para que el desarrollo integral en los niños y niñas sea significativo deben interactuar con el espacio donde aprenden, por ello deben existir hoy en día lugares donde se conjugue la diversión con la enseñanza. En Mérida no existe una edificación que relacione estos aspectos, en este sentido con la presente investigación se desea integrar espacios arquitectónicos en el diseño de un museo-parque para niños y niñas de 4 a 12 años en la ciudad de Mérida como estrategia anexa de aprendizaje, para este fin se trabajó con una metodología de proyecto factible, para elaborar y desarrollar una propuesta de un sistema viable para solucionar los problemas, dirigido a proyectar una edificación de un modelo funcional ejecutable o de una solución práctica de un museo-parque para niños y niñas para satisfacer sus necesidades de ocio y de recreación; concluyendo que es necesario crear espacios o ambientes que faciliten el desarrollo cognitivo infantil, adecuado a las necesidades de incentivar los estímulos positivos que darán un mayor crecimiento físico e intelectual a los niños y niñas en su formación general.

**Palabras claves:** niños, niñas, espacios, cognitivo, lúdico, recreativo, museo, parque.

## INTRODUCCION

Las tendencias del conocimiento han cambiado desde que los paradigmas del pensamiento se dividieron en dos cuando en Alemania se comenzó a hablar de post-modernidad, todo se hizo diferente. Se comenzó a hablar de la integración y de las posibilidades de un pensamiento complejo que necesita ver el mundo desde la totalidad para adaptarlo a sus propias perspectivas y posibilidades.

Ese pensamiento holístico abre las posibilidades a la integración de las áreas y por eso se toma la creación de un museo para niños de 4 a 12 años integrado a un parque con el fin de darles espacios de aprendizaje de manera interesante a los niños de estas edades.

El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera:

El Capítulo I: conformado con todo lo relativo al problema, su planteamiento, los objetivos y la justificación de la investigación.

El Capítulo II: contenido del marco teórico, los antecedentes de la investigación y las teorías que explican y describen los tópicos involucrados por la investigación, así como también el estudio de los museos existentes.

El Capítulo III: presenta el marco metodológico que explica el tipo y modalidad de investigación, la población y muestra, el diseño y el como analizar los resultados.

El Capítulo IV: denominado análisis de sitio y criterios de diseño, en este se explica la localización y ubicación del terreno seleccionado, así como las características físico naturales y construidas que caracterizan el sector seleccionado para la ubicación del museo - parque. Igualmente se exponen los criterios de diseño y se presenta la respectiva formulación del proyecto arquitectónico.

El Capítulo V: referido a las conclusiones resultantes del proceso de investigación y las referencias bibliográficas y electrónicas consultadas para el desarrollo del marco teórico.

## CAPITULO I. EL PROBLEMA

- ∞ PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- ∞ OBJETIVOS
- ∞ JUSTIFICACIÓN



## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La arquitectura es una de las artes mayores y como tal se ha puesto al servicio de los hombres tomando en cuenta todo el ambiente físico que rodea a las sociedades para influir los espacios que habitará para cumplir las funciones de la vida. También despierta las dimensiones lúdicas de los individuos como seres sociales al plasmar en esas construcciones el pensamiento y el espíritu a través del concepto de belleza.

Pero también ha sido puesta al servicio de la educación porque los arquitectos buscan procesos de integración en el diseño de edificaciones conceptuales y la elaboración de proyectos que por si solos enseñen. Es el caso de la tendencia del diseño de museos, que van abriendo lugares interactivos para atraer a públicos especiales, los niños por ejemplo, a que aprenden sobre el arte. Le Corbusier (1923) citado por Wikipedia (2008) dice que:

*La arquitectura está más allá de los hechos utilitarios. La arquitectura es un hecho plástico. (...) La arquitectura es el juego sabio, correcto, magnífico de los volúmenes bajo la luz. (...) Su significado y su tarea no es sólo reflejar la construcción y absorber una función, si por función se entiende la de la utilidad pura y simple, la del confort y la elegancia práctica. La arquitectura es arte en su sentido más elevado, es orden matemático, es teoría pura, armonía completa gracias a la exacta proporción de todas las relaciones: ésta es la "función" de la arquitectura". El autor da una definición amplia y*

*profunda de lo que significa la arquitectura, lo que puede dar paso a la interpretación del concepto como un arte útil, que produce resultados positivos en el diseño de espacios pensados en el hombre y para el disfrute de él.*

El proceso evolutivo social del hombre guía en torno a cambios en su comportamiento y en la forma que utiliza para mostrar su convivencia y para llevar a cabo el aprendizaje que lo diferencia de los animales. En ese orden de ideas, el ser humano siempre busca, con el trabajo y la educación, transformar su modo de vida y la manera de crear espacios de ocio positivos que lo haga cada vez más merecedor de su nombre de ser racional. Esa búsqueda ha alcanzado a los niños y niñas quienes hoy, tienen cada vez más posibilidades de ejecutar las actividades lúdicas y de entretenimiento en el campo de los juegos tecnológicos, olvidando así el arte y la diversión a través de la interacción con otros y con el medio ambiente en espacios abiertos que puedan despertar una conciencia ecológica e histórica. Por otro lado, la vida urbana en viviendas con pocos espacios, como los apartamentos, ofrecen un contacto mínimo con la naturaleza. Este hecho genera la necesidad de crear ambientes para el aprendizaje significativo de los niños y niñas que habitan en esos apartamentos con función recreativa bajo criterios de integración educativa y de dimensiones lúdicas.

La conferencia pronunciada en el Instituto de Londres titulada. “Las perspectivas de la Arquitectura en la Civilización” (1947) manifestó que: *“La arquitectura considerada una de las*

*bellas artes... su fin es crear espacios con sentido donde los seres humanos puedan desarrollar todo tipo de actividades... Ésta es capaz de condicionar el comportamiento del hombre en el espacio, tanto físico como emocionalmente”.*

La recreación, por otra parte, está involucrada en el devenir del mundo del cambio, al que las teorías educativas se han ido adaptando para poder ponerse al nivel de los resultados que va dando el mundo científico. Este devenir del cambio en el ser social no deja a un lado la parte de la recreación y las dimensiones lúdicas. Manzano (2004:10) dice que:

*La recreación hace parte de una de las áreas obligatorias y fundamentales de la Educación Básica. Como práctica sociocultural corresponde a las diversas manifestaciones lúdicas y creativas de las sociedades y como práctica educativa, “tiene como base la intencionalidad de enseñar y comunicar las tradiciones lúdicas y de propiciar el uso creativo y transformador de las mismas para influir en los cambios internos y externos y en los procesos de internalización y externalización en tanto mediación semiótica...*

Manzano (2004) reconoce la importancia de la recreación en el aprendizaje y permite dar paso al desarrollo de otra dimensión humana, dejada de lado por el pensamiento moderno, la llamada dimensión lúdica; la cual las teorías constructivistas dan un lugar de relevancia pues ayuda a construir el enganche de los aprendizajes significativos, factor que se quiere lograr con la integración del museo y el parque para niños y niñas.

La ciudad de Mérida, aunque es una ciudad turística y con diversas posibilidades de recreación, muestra la necesidad de tener espacios dedicados a la enseñanza del arte local, nacional y universal en esa edad en la cual se forman las estructuras cognitivas del aprendizaje, se crean los hábitos y motivaciones para el aprendizaje. En este aspecto las nuevas tendencias educativas promueven un aprendizaje más significativo cuando se hace de manera integrada, de forma tal que el niño vea directamente el todo y no la parcela del conocimiento por ello se cree que cada niño podrá aprender más sobre arte si se le enseña integrado con una diversión propia para su edad. Al respecto Páez (2001) citado por Oviedo (2008) dice que:

*En el contexto de las innovaciones de educación contemporánea, considerar la pertinencia de los nuevos ambientes de aprendizaje. Estos ambientes se refieren a la integración de nuevas tecnologías, los avances en el desarrollo de la planificación y el diseño instruccional, los aportes dentro del ámbito de la cognición y los planteamientos en torno a los enfoques pedagógicos modernos. A esto se agrega la concepción y disposición que relacione el aprendiz con al menos dos ambientes de aprendizaje: el primero, el aula convencional, inmediato y aparentemente real y, el segundo, virtual, que se extiende fuera del aula e integra el campo de experiencias del estudiante (p. 20).*

En cuanto a este problema se ha planteado una temática de corte, social, cultural y educativo, al proponer el diseño de un museo-parque para niños y niñas para la recreación, y el

aprendizaje a través del arte mediante la integración de los dos conceptos, y con ello responder al siguiente planteamiento:

¿Cómo debe integrarse espacios arquitectónicos en el diseño de un museo-parque para niños y niñas?

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Integrar espacios arquitectónicos en el diseño de un museo-parque para niños y niñas de 4 a 12 años en la ciudad de Mérida como estrategia anexa de aprendizaje.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Identificar los aspectos resaltantes que integran el hecho cognitivo con el lúdico, para la configuración de los espacios del museo-parque.
- Determinar las actividades a desarrollarse en el museo-parque.
- Plantear espacios interactivos para estimular a los niños y niñas.
- Diseñar el museo-parque para niños y niñas de 4-12 años.
- Elaborar un modelo a escala de la propuesta.

## JUSTIFICACIÓN

Todo trabajo humano debe hacerse buscando una utilidad para las comunidades, pues es el uso que puedan aportar las investigaciones lo que justifica su realización.

Este trabajo se justifica desde el punto de vista científico porque sigue un método aprobado por los colectivos académicos y se plantea describir teorías sobre objetivos previstos y la proyección de una solución a nivel de propuesta.

Por el lado de lo social, el trabajo se realiza para lograr una estrategia de enseñanza que va desde lo recreativo hasta lo cognitivo y está dirigido a un público comprendido en la edad más importante de la creación de aprendizajes para la vida; además sería una herramienta muy útil para las escuelas. Desde el punto de vista turístico el museo-parque sería un atractivo más para los visitantes de esta ciudad.

Finalmente, el museo-parque ocuparía los espacios para ocio para una gran cantidad de niños y niñas, quienes no canalizan en forma positiva los momentos en que no tienen actividades obligatorias en sus estudios.

El ocio es una actividad también, pues es un tiempo que se usa para descansar del trabajo, y como toda actividad, debe tener un sentido específico, si no lo tiene, en vez de actividad de descanso, pasa a ser momento de aburrimiento. El ocio debe estar dirigido a ocupar la mente en el

espacio y tiempo no dedicado al trabajo, para que no haya paso para la pereza, el aburrimiento o la creación de pensamientos negativos que lleven a acciones adversas, dañinas para el espíritu y el comportamiento social.

- ∞ *Los griegos trataron el ocio como un ideal que permite al hombre llegar a las profundidades del alma, pues es una búsqueda de la expresión del hombre en su ética, Gerlero (2005), en la inquietud surgida a partir del que hacer con el tiempo libre las sociedades han buscado estrategias para cubrir al individuo, especialmente a los niños y niñas, con actividades que vayan en pro de utilizar ese espacio-temporalidad de forma útil para la vida cotidiana.*

En conexión con lo antes expresado, el arte es una manera de aprender la elevación del espíritu y de dar belleza al alma, lo cual comúnmente se hace y se aprende en las horas en que no se tienen tareas obligatorias, pero con frecuencia, no se logra porque se ha descuidado la forma de guiarlas y se da paso a un ocio improductivo en aras del descanso. Los niños y niñas son presa fácil de esta confusión y se desvirtúa su tiempo libre o tiempo de ocio para generar el mal hábito de la ociosidad, lo que es un espacio de tiempo sin productividad. Las teorías educativas han establecido parámetros de integración de las actividades lúdicas y ellas pueden integrarse para enseñar el arte.

## CAPITULO II. MARCO TEORICO

- ∞ ANTECEDENTES
- ∞ BASES TEÓRICAS
- ∞ Desarrollo Integral del niño y la niña
- ∞ Aspectos cognitivos
- ∞ Teoría constructivista del aprendizaje
- ∞ Espacios Educativos en el Aprendizaje de los niños y niñas
- ∞ Aspecto Lúdico
- ∞ El Museo a través de los Tiempos
- ∞ Los Museos
- ∞ Los Museos para Niños y Niñas
- ∞ Museos para Niños y Niñas Existentes.
- ∞ Parques Recreativos



## **ANTECEDENTES:**

Esta investigación toma cuatro trabajos de relevancia que presentan temáticas pertinentes con la construcción y diseño de edificaciones para museos y/o parques infantiles y que dejan un aporte significativo respecto a las ideas de construcción, de enseñanza-aprendizaje y de las teorías lúdicas involucradas en la ejecución de dichas investigaciones.

El trabajo realizado por Pimentel J. (1998), presentado para obtener el título de arquitecto en La Universidad de los Andes, titulado Museo de los Niños para la ciudad de Barquisimeto, se plantea el objetivo de estudiar las características físico-climáticas del lugar donde se desarrollaría el proyecto, analizar la arquitectura propia de la región, estimular los sentidos y capacidades de los usuarios a través del conocimiento y disfrute del arte a través de la arquitectura, para así proyectar una edificación que responda a una conceptualización apropiada en la realización de un proyecto que se convirtiera en un hito en la ciudad de Barquisimeto del Estado Lara. La investigación estuvo realizada en tres fases, la primera de investigación e interpretación, la segunda de definición del diseño, la escogencia del terreno y la propuesta formal del diseño. La tercera fase tuvo que ver con las definiciones de topologías y el diseño del anteproyecto y finalmente el proyecto propiamente dicho para la cuarta fase. Esta investigación tuvo como resultado una propuesta volumétrica novedosa y dinámica que proyecta el espíritu moderno de las nuevas concepciones museológicas, pero manteniendo relación con la geometría de la arquitectura

tradicional, todo esto logrado mediante una cubierta en forma de hemicono truncado, vanguardista y se relaciona con la arquitectura tradicional por volúmenes paralelepípedos. La investigación reseñada aporta a la presente investigación la definición de las teorías arquitectónicas definitorias del museo, las características propias de un museo para niños y niñas, y la clasificación de las áreas que se toman en el diseño de un museo especializado.

El trabajo presentado por Quintero B. (2004) titulado Museo de los niños en Mérida, “Espacios para la enseñanza en los niños a través del arte”, tuvo como objetivo general conocer y sintetizar los temas de museos y elaborar con ellos una propuesta arquitectónica para edificar un museo en el que haya momentos para ver, un lugar para aprender y hacer, con el objetivo principal de la educación. El resultado de este papel de trabajo fue un lugar que estimula la renovación del espacio urbano, esparcido en varios cuerpos de edificaciones con diferentes expresiones en cuanto a la forma y el volumen pero conformando una unidad, que muestra una sólida integración, entre ellos dentro del contexto urbano; y aporta a esta investigación teorías socio-educativas, teorías de organización y clasificación de las artes, simbolismos e integración.

Por otro lado, Pérez M. (2006) presentó un trabajo especial de grado titulado “El Espacio Arquitectónico y El Desarrollo Integral del Niño”. Esta investigación se planteó como objetivo general estudiar la creación de espacios dedicados a la formación integral de las futuras generaciones del país, por su parte propone un conjunto arquitectónico que responda al desarrollo

integral del niño a través de actividades educativas, recreativas, culturales y tecnológicas, realizado en un diseño paisajista que se fusione con las edificaciones y actividades del museo. La investigación estuvo realizada en ocho fases, la primera de recopilación de la investigación, la segunda del análisis de las variables del entorno (estudio contexto, vialidad, topografía). La tercera fase tuvo que ver con el estudio y selección de las áreas requeridas para un óptimo diseño de un museo infantil, la cuarta fase expone los criterios de diseño tomando en cuenta las condiciones ambientales y climáticas. En la quinta fase genera dos alternativas de diseño, la sexta fase analiza y selecciona las alternativas a estudiar. En la séptima fase estudia y selecciona las especies ornamentales y por último, la octava fase, contiene la elaboración de planos y memoria descriptiva. Esta investigación tuvo como fin un edificio que contiene todas las exhibiciones de aprendizaje alrededor de un eje que concentra las actividades a desarrollarse, el mismo está desplegado a través de formas simples y puras, donde el círculo es sometido a abstracciones creando juegos de forma orgánicas. La investigación reseñada aporta a la presente investigación la definición de las teorías arquitectónicas sobre museos, las características propias de un museo para niños y niñas, y la clasificación de las áreas que se toman en el diseño de un museo especializado para el desarrollo integral del niño.

Una cuarta investigación revisada que aporta al presente trabajo la clasificación, organización y características de los museos y la función que cumplen en el ámbito socio-educativo

y recreativo, es el trabajo de grado de Guerrero M. (2006), con el título “Edificio Parque (espacios educativos y el aprendizaje de los niños y niñas)”. Presenta como objetivo general definir criterios y principios de diseño, para desarrollar una solución arquitectónica de espacio educativo acorde con los actuales métodos de educación, y que responda positivamente a los intereses y necesidades formativas de niños y niñas. Este trabajo se realizó en tres fases, la primera fase se enfoca en obtener información por bibliotecas y hemerotecas, para buscar todo lo relacionado con el desarrollo integral del niño, en la segunda etapa se realizan visitas a planteles educativos para determinar sus características arquitectónicas, y también observar el comportamiento de niños y niñas para comprobar la influencia de los espacios en el aprendizaje y desarrollo intelectual de estos; la tercera fase define los criterios y principios de diseño. Este tiene como resultado un edificio educativo, diseñado de acuerdo a las necesidades arquitectónicas de los niños y niñas facilitando el trabajo de enseñanza como los procesos de aprendizaje de los estudiantes, adaptándose a la topografía, e integrando espacios cerrados con espacios abiertos.

## **BASES TEÓRICAS:**

### **DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO Y LA NIÑA**

El desarrollo integral puede ser una organización pública o privada, especializada en brindar educación de calidad a nivel escolar y prestar servicios complementarios a los niños dentro de una planta física especialmente diseñada para el desarrollo de las actividades educativas y extracurriculares, que contribuyan efectivamente a su desarrollo emocional, físico, intelectual y social.

Para desarrollar estos aspectos de la formación integral del niño se utilizan diferentes actividades extracurriculares como complemento educacional en la búsqueda del logro de los objetivos, fines y metas de la educación; entre las que destacan:

- ∞ El arte.
- ∞ El deporte.
- ∞ La recreación.

## ASPECTOS COGNITIVOS

El desarrollo cognitivo se refiere a los procesos a través de los cuales el niño conoce, aprende, piensa y percibe. Ausubel, (1983: 58) dice *“la expresión procesos cognitivos se refiere aquellos procesos a través de los cuales se adquiere y se mantiene el conocimiento”*. Por eso, en la búsqueda de este objetivo es necesario saber el qué aprender y el cómo enseñar para lograr la fijación del constructo en la memoria permanente del estudiante.

Continúa Ausubel (ob. cit) explicando que los procesos cognitivos deben estar muy relacionados con los procesos de percepción. Hay que tomar en cuenta todos los conceptos relacionados con la sensación, la imaginación, el recuerdo y la solución del problema. También se requiere saber acerca de los cambios y los factores que facilitan o dificultan el desarrollo de la cognición a medida que el individuo avanza en edad.

En un museo-parque se deben tener espacios pensados para estimular la percepción de los niños y niñas, ya que estos facilitan el aprendizaje cognitivo y con este desarrollarán el conocimiento necesario para su futuro.

## TEORIA CONSTRUCTIVISTA DEL APRENDIZAJE

La creación del museo-parque será tomada como una herramienta clave en el proceso de aprendizaje del arte para niños, esta investigación considerará la teoría constructivista como un fundamento cognitivo, es decir, que gracias a este podrán desarrollar actividades específicas con la finalidad de facilitar la enseñanza de los pequeños.

La educación debe favorecer e impulsar el desarrollo cognoscitivo del niño y niña, mediante la promoción de su autonomía moral e intelectual. Desde esta perspectiva el estudiante es visto como un constructor activo de su propio conocimiento.

En ese contexto, surge el constructivismo el cual se nutre de diversos aportes de la psicología educacional, cuyos estudios han ido revelando elementos enriquecedores para el aprendizaje del ser únicamente, un proceso memorístico, representativo y circunstancial, para lograr ser significativo. Es decir, que la información aprendida sirva para atribuir significados a lo que se debe aprender a partir de la exploración del conocimiento previo. Entre estos aportes se encuentran los de Piaget (1985) con su teoría cognitiva, Vigotsky (1978) quien gestó las bases de un nuevo sistema psicológico a partir de elementos tomados de la Filosofía y las Ciencias Sociales de la época, y Ausubel (1983) quien postuló que el aprendizaje se construye a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por el que aprende.

El constructivismo más que una teoría del aprendizaje es un enfoque cognitivo; por tanto, para efectos de esta investigación se asumirá para explicar la importancia de la actividad mental constructiva de las personas en los procesos de construcción del conocimiento. En este sentido, el constructivismo es compartido por teorías psicológicas entre las que se encuentran las teorías del desarrollo y del aprendizaje, configurando un esquema orientado a analizar, explicar y comprender los procesos de construcción del saber.

De esta manera, el constructivismo es una representación cognoscitiva que prepara el camino para el desarrollo humano necesario para la comprensión de los procesos de aprendizaje. A partir de allí, el ser humano con la capacidad de comprender los procesos para la enseñanza y las prácticas de vida en la sociedad, acumula aprendizajes significativos que le ayuda en su desarrollo y crecimiento individual.

Con base en este enfoque, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad sino una construcción del ser humano que depende de los conocimientos previos que se tengan de actividad externa e interna que el aprendizaje realice al respecto: donde la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos del crecimiento personal del estudiante en el marco cultural del grupo al que pertenecen. Es decir los aprendizajes se producirán satisfactoriamente cuando se logre la participación del estudiante en actividades

intencionales, planificadas y sistemáticas que logren proporcionar en éste una actividad mental constructiva.

Asimismo, para Barberá y otros (2000: 23) el constructivismo es *“una perspectiva cognoscitiva desde la cual se interesa aplicar el desarrollo humano que sirva para comprender los procesos de aprendizaje, así como las prácticas sociales formales e informales”*. Los conocimientos adquiridos no son una acumulación de experiencias para el aprendizaje que aumentan cuantitativamente el repertorio del saber cómo se explica en los últimos tiempos. Como la construcción del conocimiento es una reestructuración permanente del conocimiento ya construido, la analogía empleada por el constructivismo es la elaboración de redes conceptuales para tratar de definir la acumulación progresiva del conocimiento. Estas redes hacen que la interrelación entre los conceptos tenga múltiples posibilidades, que se pueden incrementar en la medida en que se construyen más nexos entre los conocimientos adquiridos.

Según Vermut (2001), que se privilegia desde una praxis constructivista es el denominado de enseñanza indirecta, que pone énfasis en la actividad, la iniciativa y la curiosidad del aprendiz ante los distintos objetos de conocimiento, bajo el supuesto de que ésta es una condición necesaria para la autoestructuración y el autodescubrimiento de los contenidos escolares. El constructivismo fusiona la doble aportación de lo individual y lo social en los procesos de aprendizaje significativo, con la carga afectivo-motivacional que encierra todo aprendizaje, la

contextualización y transferir los conocimientos a la vida, en tanto puede ayudar a entender una parte del proceso educativo, pero no prescribe lo que debe hacerse en el ámbito pedagógico ni en el sociocultural. Pero es evidente que unas bases teóricas como las del constructivismo pueden conducir a revisar la función tanto de los contenidos del aprendizaje como del docente en la escuela. Sobre esta base, Tébar (2002: 12) expresa que el largo y complejo proceso de la formación del conocimiento presupone estos elementos:

1. El *conocimiento* es una actividad adaptativa, estructuradora y organizadora. No es una copia de la realidad, sino un proceso dinámico e interactivo.

2. El *sujeto activo* va desarrollando sus capacidades, interactúa, asimila, incorpora nuevos conocimientos, acomodándolos a los nuevos esquemas mentales que elabora.

3. La *realidad* es conocida a través de los mecanismos internos de cada sujeto.

4. El *conflicto cognitivo* es el que impulsa a transformar los esquemas en otros nuevos que incorporen los nuevos aprendizajes. Se aprende a través de la resistencia que la realidad ofrece a la acción del sujeto.

5. Las *representaciones mentales* son nuestros modelos interiorizados de la realidad. Son una forma de sintetizar y organizar las ideas en nuestra mente.

De esta manera, la enseñanza basada en el aprendizaje constructivo defiende que los niños y niñas deben estar activamente implicados para ser conscientes y reflexionar sobre su propio aprendizaje, superar los conflictos cognitivos que encuentren y realizar inferencias lógicas. Así pues, desarrollo y aprendizaje son básicamente el resultado de un proceso de construcción, pues el conocimiento no entra en la mente como en una caja vacía, sino que lo hace a través de referencias previas conocidas.

Con la creación del museo-parque se busca un aprendizaje que logre la participación de los niños y niñas en actividades planificadas con la finalidad de alcanzar una actividad mental constructiva que fije este aprendizaje en la memoria del infante.

### **Etapas del Desarrollo Intelectual según Piaget**

Existen varios aportes teóricos experimentales respecto al conocimiento de los procesos internos que controlan el aprendizaje y desarrollo de las personas, Vigotsky (1978), Ausubel (1983), Piaget (1985), entre otros, son algunos de los psicólogos más conocidos que han estudiado el tema, todos con un enfoque distinto, pero todos creando aportes interesantes a los mecanismos de desarrollo integral del individuo. Para el estudio del desarrollo integral de los niños y niñas, se usan como referencias los aportes científicos de Jean Piaget, psicólogo suizo, que es uno de los más significativos de la psicología del siglo XX.

La teoría cognoscitiva de Jean Piaget (1985), parte de una concepción interactiva del aprendizaje; es decir, no solamente son las experiencias externas las que determinan el conocimiento, sino que éste surge de una indisociable interacción entre la experiencia real y la razón. El niño precisa interactuar con el medio externo para tener la experiencia, pero esto no es suficiente, también necesita “pensar” y “actuar” sobre esa experiencia para poder asimilarla e incorporarla a su estructura mental.

Piaget (ob. cit), entiende que *“el niño desde el mismo instante de su nacimiento, desarrollo estructuras de conocimiento que se renuevan incesantemente a partir de la experiencia”*. El desarrollo cognoscitivo es un proceso en el que se dan dos tipos de acciones entre el niño y el medio. Esta interacción se define como patrones de conductas en el plano perceptual, motor o del pensamiento cuando el niño aplica los esquemas que posee para entender y manejar los procesos realizando así una asimilación o una acomodación de acuerdo con el éxito o fracaso en el manejo de las mismas.

Piaget (ob.cit) divide en su libro seis estudios de psicología el desarrollo cognitivo en seis etapas:

Las primeras tres etapas van desde el nacimiento hasta alrededor de los dos años.

1. Etapa de los reflejos, la vida del pequeño se desarrolla entre coordinaciones sensoriales y motrices heredadas, motivadas por instintos como la nutrición. Al niño no le es posible formar representaciones mentales de las acciones.

2. Etapa de los primeros hábitos motores y las primeras percepciones; como por ejemplo girar la cabeza en dirección del ruido o seguir la dirección de un elemento que este en movimiento.

3. Etapa de la inteligencia práctica, durante esta el niño y la niña ejecutan movimientos y acciones que demuestran su inteligencia aun sin expresar una palabra.

La próxima etapa va desde los dos años hasta los siete años de edad:

4. La etapa de la inteligencia intuitiva, los primeros sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Etapa caracterizada por la aparición del lenguaje, que posteriormente le permitirá al niño y niña expresar sus pensamientos y le facilita socializarse de una manera egocéntrica.

Etapa desde los siete hasta los once años de edad:

5. La etapa de las operaciones intelectuales concretas, significa que la inteligencia se refiere a la realidad en sí misma y especialmente a los objetos que se pueden tocar. Surge la lógica y los sentimientos morales y sociales de manera cooperativa o conjunta.

Durante la adolescencia:

6. La etapa de las operaciones intelectuales abstractas, comienza y se desarrolla la formación de la personalidad, también la introducción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos.

Todas estas etapas van en secuencia, una seguida de la otra, pero hay aspectos que tienen en común sin importar las edades, respecto a que toda acción se desencadena por un interés, Piaget (1985) *“el interés es la prolongación de la necesidad”* sea de tipo fisiológica, afectiva o intelectual; esta acción culmina cuando se satisface la necesidad. Piaget (ob.cit) da un ejemplo muy claro *“los colegiales dan un rendimiento infinitamente mejor a partir del momento en que se apela a sus intereses y en cuanto los conocimientos propuestos corresponden a sus necesidades”*.

Las etapas que nos interesan para esta investigación y que estudiaremos a fondo son: la etapa de la inteligencia intuitiva y la etapa de las operaciones intelectuales concretas.

**-Etapa de la inteligencia intuitiva o preoperacional:** ésta se caracteriza por la habilidad que adquiere el niño para representar mentalmente el mundo que le rodea. El niño se torna egocéntrico, es decir, ve el mundo desde su propio punto de vista y cree que todos los demás lo ven del mismo modo, lo cual no le permite ponerse en el lugar de otro. Por otro lado, Piaget (1985) explica que se debe tomar en cuenta que *“el lenguaje no basta para explicar el*

*pensamiento... cuanto más refinadas son las estructuras del pensamiento más necesario es el lenguaje”.*

Piaget (ob. cit) llama a la etapa preoperacional intuitiva, por dejarse llevar por su experiencia sensorial. Su capacidad para separar las cosas es muy limitada, lo que quiere decir que no puede entender varios aspectos a la vez. El niño ha adquirido la permanencia de los objetos, es decir, que los objetos existen aún cuando no sean percibidos por él. Aprende que los objetos tienen constancia, o sea que independientemente del ángulo o las distancias desde las cuales los mire, los objetos seguirán siendo los mismos. En ésta aparecen cuatro aspectos psicológicos característicos de ella.

-Comienza el intercambio entre individuos, lo que quiere decir, que empieza a socializar con los otros niños y los adultos. Los niños y niñas de tres a cuatro años hablan con otras personas y también con ellos mismos junto a sus juegos y acciones, esto disminuye normalmente hasta los siete años.

-Inicia las experiencias mentales o pensamientos de dos maneras, la primera de pensamiento por asimilación (no existe objetividad); y la segunda de pensamiento como preparación a lo lógico donde se adapta a los demás y a la realidad.

-La intuición como lógica, aproximadamente hasta los siete años de edad siguen siendo prelógico, que es el sometimiento a la primacía de la percepción.

-La parte afectiva se ve precisada principalmente por intereses (se puede hablar de simpatía o antipatía), auto-valoraciones, comprende los valores interindividuales espontáneos y los valores morales.

**-Etapa de las operaciones intelectuales concretas:** la aparición de ésta, marca el comienzo de la actividad racional del niño. Hasta ese punto el niño demuestra una lógica (transductiva) que es muy distinta de la que utilizan (inductiva y deductiva) los adultos. La capacidad de razonar por inducción y deducción se debe a la presencia de estructuras (esquemas) de pensamiento denominadas operaciones. También aparecen formas de organización nuevas, ya sea por la inteligencia o por la vida afectiva, que acaban las obras iniciadas en el periodo anterior, asegurando al infante un equilibrio más estable, a la vez que inauguran una serie ininterrumpida de obras nuevas.

Las operaciones son actos mentales que antes fueron acciones dotadas de propiedades reversibles. Según Piaget (1985) la etapa de las operaciones intelectuales concretas recibe tal denominación porque el punto de partida de la operación siempre es algún sistema real de objetos y relaciones que percibe el niño, es decir, que las operaciones se llevan a cabo sobre la base de objetos concretos.

Las operaciones mencionadas son: la reversibilidad, la combinación, la asociación, la identidad y la tautología. Dichas etapas son análogas a las operaciones particulares identificadas en la disciplina matemática y lógica.

Las características principales de esta etapa son:

-Cambio en las relaciones interindividuales, el niño y niña adquiere la capacidad de trabajo grupal y ayudar, puesto que ya no confunde su punto de vista con el de los demás.

-Piensa antes de actuar y comienza a conquistar así esa difícil conducta de la reflexión, que es la deliberación interior.

-Se libera su egocentrismo social e intelectual para adquirir nuevas coordinaciones que serán muy importantes para la inteligencia y la afectividad.

- Se cambia la estructura de la realidad por la razón misma, construyendo un espacio racional.

*“Algo muy importante, que hay que tener muy en cuenta, es que los estudiantes responden mejor en la medida en que ven cubiertos sus intereses; en los niños y niñas de las etapas escolares, preescolares y primaria, se observa un interés esencial, que está obviamente dentro de su naturaleza, es la de jugar. Los niños y niñas tienen la capacidad de ver cualquier objeto como un juguete, y cualquier espacio como un área de juego; es importante*

*aprovechar este interés, ya que mientras los niños juegan también pueden descubrir, experimentar, explorar y aprender”.*

El análisis de estas etapas nos proporcionan los elementos necesarios para controlar el aprendizaje por medio de espacios adecuados según la edad del niño y niña para lograr su desarrollo integral. A continuación se exponen algunos aspectos importantes para el desarrollo integral del niño y la niña.

### **Efectos del Ambiente**

El concepto de “privación ambiental” se utiliza con frecuencia para explicar el hecho de que ciertos grupos de niños y niñas muestren un retraso en sus facultades cognitivas. El desarrollo cognitivo se realiza en gran medida como respuesta a una gama variable de estímulos que deben ser incorporados, acomodados y adaptados. Cuanto más variable sea el ambiente al que es expuesto el individuo, más eficaz será el nivel de estimulación resultante. El experto Hebb (1949) *“subraya la importancia que tienen las primeras experiencias sensorias y perceptuales para la posterior solución de problemas”*, a su vez, Piaget (1952) *“pone de relieve estas experiencias en las etapas iniciales del desarrollo intelectual”*.

Por otro lado, si se toma la estimulación desde esta perspectiva se puede decir que el atraso en la manifestación de las actividades sensoriomotoras es el resultado de la sobreestimulación

caótica, más que una deficiencia en la estimulación. Los hogares con carencias culturales se caracterizan por contar con un conjunto de estimulaciones conflictivas, lo que hace que el niño y la niña no sea capaz de prestar mayor atención a los estímulos que son más importantes para incrementar su desarrollo cognitivo. Hunt (1968) *“en un ambiente de privación cultural, la estimulación parece verificarse dentro de un campo restringido, y las secuencias de estímulos presentan un ordenamiento menos adecuado y sistemático”*. Se ha demostrado que las pruebas relativas a los seres humanos y a los animales indican que la “privación ambiental” prematura disminuye el desarrollo intelectual. De igual manera se observa que cuanto más tiempo permanecen los niños y niñas en condiciones ambientales negativas como por ejemplo, en orfanatos sin las condiciones adecuadas, más disminuye su nivel intelectual en comparación con el de los niños y niñas que conviven en medios más favorables que se emplean como control.

Claramente se observa la necesidad de crear espacios o ambientes que faciliten el desarrollo cognitivo infantil del museo-parque, adecuándolo a la necesidad de incentivar los estímulos positivos que darán un mayor crecimiento físico e intelectual de los niños y niñas en su formación general.

### **Factores Motivacionales**

La motivación es un factor de la psicología humana a la que muchos estudiosos le dan la responsabilidad de los procesos de aprendizaje, ya sean efectivos o negativos. Si el ser aprende, se

dice que está motivado; si por el contrario no lo hace es necesario buscar una fuente motivadora para lograrlo. Según Ausubel (1983) la motivación es un factor que se transforma en una necesidad para el aprendizaje, pero que de alguna manera no es tan indispensable debido que a mayor edad se aprenderá con menor dosis de estímulo motivacional.

Por otro lado, el ser humano tiene factores que lo impulsan a un aprendizaje que va dado por el desarrollo de la estructura cognitiva y aparece el deseo individual de aprender, saber más y conocer mejor. Podría afirmarse que el rasgo motivante por excelencia es el impulso cognitivo mismo.

El estudiante en presencia de una novedad, algo que le parezca ilógico, incongruente, sorprendente, cambiante o conflictivo es básicamente un impulso cognitivo automático que lo llevará a satisfacer la necesidad natural de resolver la duda o la curiosidad. No necesitará mayor motivación.

Sin embargo, no debe dejarse de lado que el preparar ambientes adecuados, clases interesantes, acudir a los estímulos sensoriales y al uso de las tecnologías de punta conducirá sin dudas al aprendizaje construido por el participante.

## **Creatividad**

La educación desde sus inicios ha sido estudiada desde todos los puntos de vista de actitud del estudiante hasta la posición del profesor, pasando por todos los procesos mentales involucrados en el hecho de aprender. Uno de esos aspectos es la creatividad que coloca el aprendizaje tanto en el momento de adquirir el conocimiento como al ampliarlo.

Definir creatividad presenta ciertas dificultades, lo abstracto del término y las posibilidades personales, culturales o científicas pueden imprimirle una definición particular de acuerdo con cada contexto. El mismo Ausubel (1983) la define como una contribución original en beneficio del arte o de la ciencia. Entonces habría que definir el término original y delimitar la persona creativa sólo a ese contexto. Esto haría imposible catalogar a un estudiante como creativo desde las actividades cotidianas, el maestro a su vez se preguntaría hasta que punto sus estudiantes son creativos

La creatividad, en consecuencia, debe ser aplicada a toda actividad de aprendizaje guiado, pues en la medida que el estudiante aplique con mayor propiedad, precisión y auto decisión, un proceso que pudiera diferenciarse, deberá ser estimulado con el juicio de creativo.

El arte es una expresión de la creatividad humana, para enseñarlo se deberá hacer derroche de ella para que se convierta en un factor de estímulo con lo cual: la creatividad producirá creatividad.

Todas las actividades de aprendizaje del museo-parque deben estar pensadas para estimular la creatividad del niño y niña, inducida con el fin de enseñarles un juicio creativo, que lo oriente dentro del arte para que vaya desarrollando esta actividad humana.

## ESPACIOS EDUCATIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Según Guerrero (2006), los espacios educativos, integrados por las áreas construidas y libres, las instalaciones y el equipamiento; tiene una influencia innegable en el aprendizaje de los niños y niñas; ya que en estos espacios se establece una intensiva trama de relaciones y de dinámicas a través de las cuales se lleva a cabo la labor formativa.

Por otra parte, Fernández (2004) dice que el espacio educativo se puede observar desde dos características que nos permiten entender la influencia que estos tienen en el aprendizaje y desarrollo de los niños y niñas, estas son:

1. El espacio simbólico, la construcción escolar, las instalaciones y equipamientos que componen todo establecimiento educativo, pueden ser considerados desde tres aspectos:
  - ∞ Equivalen al espacio propio de interacción de grupos humanos que, a lo largo de un tiempo configuran una identidad institucional en la cual, la construcción escolar funciona como un verdadero cuerpo, cargando de significados y convertido en objetos de vinculación afectiva.
  - ∞ Manejan como vehículo de expresión, para la relación de la población escolar con la comunidad, sus instituciones, el Estado, entre otros y como reflejo de la dinámica institucional interna.

∞ Pronuncian un modelo pedagógico que incide en el comportamiento de los individuos para aproximarlos a las concepciones que lo sustentan, materializando aspectos esenciales del encargo social respecto de los que se espera de la educación, las relaciones entre los actores institucionales y el aprendizaje.

2. La segunda característica es el espacio material, el espacio educativo proporciona un conjunto de condiciones que afectan la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, en cuanto genere sensaciones y condiciones de comodidad o incomodidad, seguridad o peligro, potencialidad o carencia, posibilidad o dificultad de los sujetos para responder a las demandas del trabajo educativo, facilite o bloquee el movimiento y sus consecuencias de exploración e intercambio. La propia calidad y diversificación de las instalaciones y de los equipamientos didácticos, afectan directamente el tipo de complejidad de las experiencias curriculares promovidas por el establecimiento educativo.

Los espacios simbólicos y los espacios materiales, son y seguirá siendo uno de los contextos de socialización en los que las nuevas generaciones participan y conviven para el desarrollo de sus procesos educativos. Estos poseen un alto grado de formalidad y por ello es muy importante adecuar el diseño arquitectónico que se realizará; un establecimiento educativo, más que una obra arquitectónica es un contexto físico-espacial al servicio de procesos para la enseñanza y el

aprendizaje, conformado por un conjunto mutuamente dependiente de ambientes pedagógicos con el fin cultural, social, creativo y recreativo.

*“La influencia que poseen los espacios en el comportamiento humano es innegable, e indudablemente en una actividad como la educación sobre todo del niño y la niña cuando está aprendiendo y cuando cualquier cosa puede alterar su normal desarrollo y facilitar o dificultar su proceso de aprendizaje. Por esto es importante estudiar y analizar los espacios para el desarrollo integral infantil para poder facilitar y beneficiar su proceso”.*

## ASPECTO LÚDICO

Lo lúdico es el elemento que desarrolla el espacio personal creativo, espontáneo y placentero, busca la satisfacción de las necesidades catalogadas como básicas, intenta construir individualidades y colectividades, forma la cultura y promueve una actitud de vida. Por otra parte fomenta la capacidad de asombro, recupera el contacto con lo afectivo e intenta una liberación interna mediante la contribución a la solución de conflictos. Podría decirse que es una dimensión básica en el desarrollo de los seres humanos para reponer la ausencia de afectividad.

Según Pimentel (1998), *“vincular lo lúdico con lo educativo, contribuirá a captar el universo infantil, ayudado además a su desarrollo intelectual”*. Lo lúdico expresado en forma más exacta por los juegos, constituye una necesidad para el desarrollo integral del niño, porque con ellos se logra adquirir conocimientos, habilidades y permite la oportunidad de conocerse junto a los otros y al medio. Lo lúdico se debe tomar como un aspecto muy importante en un museo-parque para niños y niñas ya que ellos interactúan con las exposiciones, y al mismo tiempo disfrutan en los espacios abiertos, ayudando al aprendizaje de manera más sencilla por las experiencias vividas.

### **La Actividad Lúdica como Estrategia Básica en el Desarrollo de la Socialización del Niño y Niña**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades

lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

El uso de diferentes tipos de juegos desarrollan abundantemente el simbolismo mediante la imitación; los niños reproducen la vida adaptándola a sus necesidades. En esta actividad los niños adquieren la significación simbólica. El juego permite aplicar roles sociales y copiar las realidades que los rodean. Esta estrategia es muy relevante entre los dos y seis años cuando aun son reducidas las formas de incursionar en el mundo del adulto.

Por su parte (Vygotsky (1978) citado por Enríquez (1996)) expresa que el juego determina que la participación en colectivo es rica y aumenta el desarrollo social de los individuos. Es así como puede decirse que los niños se desarrollan por el apoyo brindado por otras personas.

El desarrollo lúdico a través del juego hace que el niño construya un acercamiento al medio ambiente, una asimilación de las reglas para relacionarse con los demás, una manifestación del conocimiento que se les pide y una expresión de los hábitos dictados por su comunidad.

La creación del museo-parque para niños deberá promover todo este concepto y debe ser el ambiente lógico y apropiado para las actividades lúdicas de aprendizaje social.

## **La Recreación, El Juego y Lo Lúdico**

Lo lúdico es el elemento que desarrolla el espacio personal creativo, espontáneo y placentero, busca la satisfacción de las necesidades catalogadas como básicas, intenta construir individualidades y colectividades, forma la cultura y promueve una actitud de vida. Por otra parte fomenta la capacidad de asombro, recupera el contacto con lo afectivo e intenta una liberación interna mediante la contribución a la solución de conflictos. Podría decirse que es una dimensión básica en el desarrollo de los seres humanos para reponer la ausencia de afectividad.

Lo lúdico expresado en forma más exacta por los juegos constituye una necesidad para el desarrollo integral del niño, porque con ellos se logra adquirir conocimientos, habilidades y permite la oportunidad de conocerse junto a los otros y al medio.

El reconocimiento de la importancia de la recreación en la formación integral del niño y la niña toma fuerza en el Siglo XX a partir de numerosos estudios particularmente de la Psicología Evolutiva, el Constructivismo y el Psicoanálisis que ponen en evidencia el papel del juego y la creatividad en el desarrollo humano. Estos estudios inciden a su vez, de modo significativo, en la flexibilización de los métodos de enseñanza-aprendizaje y en la búsqueda de logros de los fines de la educación y de formación ciudadana.

El juego, es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza; en las clases de Educación Física, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos docentes para motivar a sus alumnos en el aula de clase; en los festivales escolares recreativos, que van desde los encuentros de juegos tradicionales y populares hasta las competencias deportivas; en la emergencia de ludotecas itinerantes o localizadas, hasta los juegos del patio de recreo.

Para Manzano (2004) la recreación tiende a expresarse en dos tendencias: la primera, considera que la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre cuyas funciones principales son el goce, el placer y el descanso y sus prácticas se circunscriben a ésta esfera horaria. De allí que en la Educación Básica otorgue a la recreación un lugar como actividad extracurricular, juegos, dinámicas y prácticas que relajen o que permitan a los alumnos salir de la rutina escolar.

Para la segunda tendencia, se le asigna a la recreación funciones de desarrollo, en la medida que se atribuye a las prácticas recreativas un valor pedagógico que se articula a procesos educativos de transformación socio cultural. Más que plantear diferencias entre estas dos posturas, lo que se busca es identificar los puntos de convergencia en los cuales es evidente la necesidad de proveer de sentidos y significados las prácticas recreativas escolares de cara a las realidades

sociales, es decir, espacios de encuentro para la reconstrucción del tejido social y para la creación de vínculos sociales en los contextos escolares mediante la actividad recreativa.

Asimismo, Mesa (2003: 32), expresa que *“las actividades recreativas proporcionan, dentro de ciertos límites, oportunidades para que la gente viva las experiencias emocionales que están excluidas de sus vidas debido al alto grado de rutinización”*. Las actividades recreativas son una clase de actividades en las cuales, más que en ninguna otra, la contención rutinaria de emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con beneplácito social; en otras palabras, las ocupaciones recreativas ofrecen más campo que todas las demás clases de actividades públicas para un goce personal de corto plazo, profundo y relativamente espontáneo. Representan una esfera de la vida que ofrece a las personas más y mejores oportunidades para la elección individual que ninguna otra.

Todas proporcionan la posibilidad de sentir un placentero despertar de las emociones, una agradable tensión que los seres humanos pueden experimentar en público y compartir con otros seres humanos contando con la aprobación social y sin mala conciencia. En numerosas ocasiones, el despertar de emociones agradables en las actividades recreativas está relacionado con determinados tipos de tensión placentera, con formas de emoción agradable específicas de esta esfera de la vida, si bien sería de esperar que estuviesen genéticamente relacionada con otras clases de emoción.

Los contenidos recreativos deben estar articulados de manera transversal con las diferentes áreas de enseñanza obligatoria. Estas técnicas recreativas que denominamos lenguajes lúdico-creativos, se constituyen en mediaciones para la internalización de conceptos, valores, afectividades, y para la externalización de esos mismos conocimientos, sensibilidades, emociones provenientes del mundo interior de los niños y niñas en situaciones de enseñanza y aprendizaje, es decir estos lenguajes lúdicos, junto con el discurso educativo y el uso cotidiano de la lengua, permiten en los procesos de investigación dar cuenta de la actividad mental constructiva de los niños y niñas en la construcción compartida de significados y sentidos.

### **La Lúdica y El Juego**

La lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, quienes al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal. Cadenas (2006), dice que el juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y

preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas. El juego es una actividad espontánea que exige el cumplimiento de una o varias reglas, libremente elegidas, o vencer deliberadamente un obstáculo. Se puede considerar al juego como la actividad más importante de la infancia, hasta el punto de que hay autores que definen al niño como "ser que juega". A través del juego se desarrollan una serie de hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales, que tendrán trascendencia en toda la vida de un ser humano.

### **Características del Juego**

Para Fernández (1999), el juego tiene las siguientes características:

- ∞ El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- ∞ El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo.
- ∞ El juego es voluntario y espontáneo No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.

- ∞ El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- ∞ Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- ∞ Con finalidad en sí mismo.
- ∞ Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.
- ∞ Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo... (P.63)

Estos juegos tienen en su naturaleza producir diversión y alegría con lo cual se capta de inmediato la atención del niño y niña, también se le puede dar libertad para inventar creando un ambiente apropiado para ello, con lo cual el niño a parte de jugar estimula la creatividad.

### **Tipos de Juegos.**

Thiagarajan y Parker (1999), proponen los siguientes tipos de juegos basados en las edades:

**Juego sensomotor:** ocupa el período de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño y la niña están adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño y la niña obtienen placer a partir

de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos.

***Juego simbólico o representativo:*** predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. Durante este periodo el niño y la niña adquieren la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca.

***Juegos sujetos a reglas:*** Se inicia con los años escolares, hacia los 5 años. El niño y la niña han comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaces de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño. Estos juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

Para el museo-parte se deben escoger los tipos de juegos basados en las edades de los niños y niñas, con la finalidad de contribuir al desarrollo de la acción y socialización del infante, aprendiendo así a compartir con los demás de su edad.

### **Lo Lúdico y El Arte en los Niños y Niñas**

Hoy día el arte adquiere gran importancia en la educación porque se reconoce como un medio para desarrollar actividades y destrezas tanto intelectuales como emocionales, pasando por las psicomotrices. El arte envuelve experiencias emocionales sensoriales, espirituales, intelectuales y estéticas vinculando al ser humano con la fantasía para precisar y delinear los conocimientos a través de representaciones y de esta manera, comunicar imágenes que exaltan los sentidos que proporcionan diferentes perspectivas de la realidad. Según Gilmore (citado por artelibre.org.ve. (2006)) *“El arte da la oportunidad de elaborar símbolos sociales e individuales que representan ideales, emblemas del espacio, ideas proyectivas del futuro y visiones espirituales del presente”*.

Continúa el autor explicando que lo lúdico y las artes son la mejor posibilidad de integrar la unidad conexión e intercambio entre los dos hemisferios del cerebro humano: el lado derecho (emotivo, lúdico e imaginativo) y el lado izquierdo (más racional, más cognoscitivo).

Además, los espacios para la diversión son el mejor escenario para el aprendizaje infantil, la exploración y el descubrimiento, lo que supone el desarrollo integral ante la vida y la razón. Todo lo realizado en medio del juego es importante para la adultez lo que significa que *“el juego infantil es algo serio para el niño, y por tanto no se debe coartar”*.

Según Figueroa (1996: 36) *“jugar es expresión del espíritu infantil y los instrumentos para realizar el juego deben ser adecuados para que éste produzca mayor satisfacción por ejemplo, los juguetes... sólo los que hemos tenido la dicha de construir nuestro propio trompo, nuestro propio papagayo para verlo elevarse sobre el viento, podemos medir el sentido y el alcance que tiene construirse un mundo para vivir en él”*.

Junto al concepto del juego aparece el concepto de hacer arte por parte de los niños que se convierte en un paso para desarrollar un aprendizaje de independencia, identidad cultural y autonomía en la personalidad. Para un niño, hacer una pintura infantil es enfrentarse a una página, es decir, sólo ante un universo de papel que le exige hacer una creación. A diferencia del adulto, el niño ejecutara su obra con plena libertad creadora, generando desarrollo locomotor, sensorial y seguridad personal.

Lo prioritario o lo que más urge en el desarrollo integral artístico del niño es la creatividad sin límites, la libre espontaneidad, potenciada con materiales, recursos, libros de figuras, entre

otros. Eso implica, apoyarle desde el respeto de su individualidad y su proceso de desarrollo.

Muchos artistas plásticos destacados, son autodidactas.

## EL MUSEO A TRAVÉS DE LOS TIEMPOS

Según Pérez (2006) el origen de los museos data de la antigua civilización griega; el crecimiento cultural de la humanidad evoluciona y se fundamenta gracias a la Grecia antigua, razón por la que se concibió con vehemencia, el reunir y conservar en los templos u otros edificios, el caudal adquirido de la cultura artística y arqueológica. La palabra museo proviene del término griego Museidon, que significa lugar o palacio de las musas, aplicado por primera vez en el templo de Atenas en la Grecia antigua.

Los griegos al igual que el imperio romano tenían como interés, coleccionar obras de arte y otros objetos importantes como piedras preciosas. Desde el período de la antigüedad hasta la edad media, el coleccionismo paso a ser el incremento de los llamados “*tesoros eclesiásticos*”, donde dicho coleccionismo no tuvo mayor importancia debido a la visión que en ese momento se tenía del mundo, donde las manifestaciones artísticas no tenían mayor relevancia.

En cambio en el período del renacimiento se comienza a visualizar la idea del museo moderno tomándolo como un precedente histórico de gran importancia, aunque no es sino hasta el siglo XV que el término museo se utiliza con el mismo significado al de hoy en día. Pérez (2006) dice, que en dicho período la institución museística evoluciona y se equipara con el ideal filosófico neoplatónico, donde el hombre es el centro del universo y se retoma la admiración por sus creaciones.

Los reyes y las altas personalidades europeas pertenecientes a la iglesia y a la burguesía de los siglos XVI y XVII se transforman en grandes coleccionistas, concretando así los futuros museos nacionales. Al término del siglo XVII se produce una nueva concepción intelectual, que conlleva al desarrollo de la investigación y la crítica lo cual propicia el crecimiento progresivo del coleccionismo. Para el siglo XVIII el concepto de museo se comienza a concebir desde el punto de vista de conservar todo lo que ha sido resaltante en la historia del hombre destacado la idiosincrasia de cada nación a través de los motivos que se exponían en su arte.

Así se llega al origen del museo público, con la finalidad de resaltar los cambios sociales de este siglo. Para el siglo XIX se consolidan éstos, llegando a su esplendor en el siglo XX, es por ello que comienza entonces, a tener un carácter orientado más hacia lo social. La necesidad de obtener nuevas respuestas a la exigencia de esta sociedad cambiante hace que se apliquen técnicas para el aprendizaje, tomando el museo como instrumento educativo.

En algunos países el turismo influyó de manera importante en el crecimiento de la consolidación de los museos como atractivos locales, mientras que otros enfocaron su función pedagógica y didáctica.

De este modo encontramos variedad de museos a través del mundo según el área de especificación y orientados hacia un público específico, entre los que encontramos los museos especializados para niños.

## LOS MUSEOS

Son instituciones que albergan, muestran y exhiben colecciones de gran valor de interés artístico, histórico o científico, adquiridas para preservarlas y para enseñar a toda la comunidad en general, está al alcance de todas las personas sin importar la raza, la edad, la cultura o la clase social.

Los museos han sido separados de diversas formas por los investigadores y comités internacionales que se encargan del estudio de la museología. El Consejo Internacional de Museos (ICOM, 1993) reconoce los museos, como institutos de conservación (centros de archivos y galerías de exposición), en segundo lugar como monumentos naturales (arqueológicos, etnográficos y monumentos históricos) y por último en instituciones permanentes (contribuye al desarrollo de la sociedad).

Según (Riviere (1958) citado por Quintero (2004)) el museo es un establecimiento permanente, administrado para satisfacer el interés general de estudiar, poner de relieve por diversos medios y esencialmente exponer, para el deleite y la educación del público, un conjunto de elementos de valor cultural, artístico, histórico, científico, entre otros.

El Consejo Nacional de Cultura (1993-1994) clasifica los museos por:

- Su alcance geográfico.
- Su densidad y homogeneidad de la colección.
- Por la propiedad o carácter jurídico de la institución.
- Por la naturaleza de la colección en cuyos tipos se encuentran los museos infantiles que son los que se estudiarán más a fondo a continuación: