

MODELO EDUCATIVO PAPALOTE

Contenido

- 2 **Presentación del Modelo Educativo Papalote**
- 2 **Antecedentes**
 - 2 Museo para las niñas y los niños
 - 4 Papalote Museo del Niño, una experiencia diferente
- 4 **La Modelo Educativo Papalote (MEP)**
 - 4 Un modelo para aprender jugando
 - 6 Beneficiarios del Modelo
 - 6 El juego como sello
 - 7 Incorporación de nuevas propuestas educativas
- 10 **Implementación del MEP**
 - 10 El Modelo como guía
 - 11 La curaduría educativa
 - 11 La evaluación
 - 12 Cuates, los facilitadores de nuestro Modelo
 - 12 El MEP más allá del espacio físico del Museo
- 13 **Política Educativa Papalote**
 - 14 Anexo 1. Teorías del aprendizaje que sustentan nuestro
 - 19 Anexo 2. Tipos de juegos que forman parte del MEP
 - 20 Anexo 3. Programas educativos derivados del MEP
- 24 **Bibliografía**
- 25 **Documentos internos**

Presentación del Modelo Educativo Papalote

En Papalote Museo del Niño, el lema **toco, juego y aprendo**, articula nuestro enfoque pedagógico y ha sido reconocido por varias generaciones de familias, maestras, maestros, mediadores y mediadoras, aliados y patrocinadores.

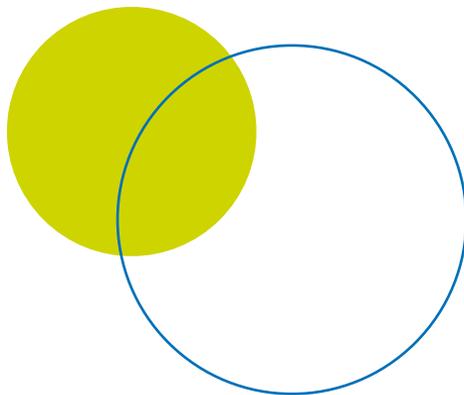
Este documento es el resultado de la experiencia, trabajo y reflexión constante de los colaboradores que a lo largo de estos 30 años han sumado sus valiosas aportaciones para construir este Modelo. Lo compartimos para que se use, se viva y, al mismo tiempo, multiplique su impacto entre la mayor cantidad de personas interesadas.

Para el equipo que conforma el Museo, es un gusto presentar este texto que representa el cimiento de nuestra labor educativa.

Antecedentes

Museos para las niñas y los niños

Papalote forma parte del grupo de museos enfocados en atender a las niñas y los niños, que se caracterizan por ser instituciones incluyentes, seguras y libres de prejuicios. Ofrecen experiencias de libre aprendizaje que responden a sus necesidades e intereses y, en compañía de sus familias y maestros, pueden desarrollar habilidades y aprender por medio del juego y la exploración.



Tomando como referencia a la *Association of Children´s Museums (ACM)*, los museos de las niñas y niños son instituciones que reconocen...¹

- Que las niñas y los niños son ciudadanos valiosos con el derecho a experiencias de aprendizaje de alta calidad adecuadas para su etapa de desarrollo.
- Que el juego es aprendizaje y que es relevante para el desarrollo social, emocional y cognitivo durante la infancia.
- Que la familia, la sociedad, la cultura y el ambiente son factores que influyen en la vida de las niñas y los niños.
- Que incorporar mejores prácticas en torno a la equidad e inclusión, son reflejo del compromiso de servicio hacia las niñas, los niños y sus familias.

El Museo también reconoce la *Convención sobre los Derechos del Niño*, al responder y facilitar acciones vinculadas a su derecho a la participación, la libertad de expresión, al juego y al esparcimiento, así como a una educación que desarrolle sus capacidades y que los instruya para la paz, la amistad, la igualdad y el respeto por el medio ambiente².

¹ Association of Children´s Museums. What is a Children´s Museum? 2019.
<http://childrensmuseums.org/wp-content/uploads/2021/11/ACMFourDimensionsofChildrensMuseums.pdf>

² UNICEF. Convención sobre los derechos del niño. Madrid, España. Junio de 2006. Artículos 13, 29 y 31.

Papalote Museo del Niño, una experiencia diferente

El Museo surge en 1993 a partir de una idea inspirada por *El Castillo Nacional de los Niños*, ubicado en Tokio, Japón, y el *Museo de los Niños* de Caracas, en Venezuela. En ambos espacios la interacción a través del juego era parte intrínseca de la visita, lo que los diferenció de propuestas más tradicionales.

A partir de esta premisa y bajo una clara influencia de los museos de ciencia del momento, el equipo inicial seleccionó un grupo de exhibiciones y servicios que se ubicarían en un edificio diseñado específicamente para este fin, con la intención de que niñas y niños fueran personas activas en su propio aprendizaje. Esta innovadora propuesta convirtió al Museo en un referente en su campo y, con la itinerancia del proyecto *Papalote Móvil* por el país, inspiró la creación de varios museos interactivos en distintas ciudades mexicanas.



Durante este tiempo la propuesta educativa de Papalote se consolidó, reflejándose en la incorporación del juego, el aprendizaje y las emociones en el diseño de exhibiciones, complementada por una experiencia de convivencia intergeneracional.

El Modelo Educativo Papalote (MEP)

Un Modelo para aprender jugando

Es un modelo de educación no escolarizado que facilita el empoderamiento de las niñas y los niños para que construyan su experiencia de aprendizaje a través del juego. De esta manera, busca contribuir a la transformación del modelo tradicional de enseñanza en nuestro país.



El modelo se sustenta en diversas corrientes pedagógicas, filosofías educativas y teorías el aprendizaje (consultar ANEXO 1. *Teorías del aprendizaje que sustentan nuestro modelo educativo*), que parten de la misión institucional del museo: **ofrecer a las niñas, los niños y sus familias las mejores experiencias interactivas de aprendizaje para observar, descubrir, imaginar, participar y convivir, utilizando el juego como principal herramienta.**

Este Modelo es flexible y se ha transformado a lo largo del tiempo bajo dos criterios:

- Una revisión permanente en la que se toman en cuenta tendencias educativas y aspectos culturales relevantes para la sociedad y la infancia.
- La inclusión de nuestras comunidades al incorporar sus intereses y necesidades a partir de la información recabada en los distintos estudios de público y evaluación.

Como ejemplo, podemos señalar que a partir del proyecto *Transformación de Papalote Chapultepec* en 2016, se sumaron los siguientes enfoques como resultado de distintas propuestas y visiones al interior de la institución:

- Reforzar el papel del juego en el Museo: “Tomar el juego en serio”
- Fortalecer el empoderamiento de niñas y niños.
- Retomar la propuesta educativa vigente en los museos del niño (*Association of Children Museum, ACM*), orientada al juego libre la exploración, las emociones y la convivencia; tomando distancia de los museos de ciencia, pero sin dejar de lado el enfoque científico.
- Consolidar una metodología propia en mediación, para fortalecer el uso del juego y privilegiar una experiencia de aprendizaje más activa.
- Incorporar nuevos enfoques educativos, que posteriormente permearon a nuestros programas.

Beneficiarios del Modelo

El MEP tiene como propósito beneficiar a cuatro comunidades principales:

- Niñas y niños de 0 a 12 años, diferenciando las actividades correspondientes a la primera infancia (de los 0 a los 5 años), de las de edades correspondientes a primaria baja y alta (de 6 a 8 y de 9 a 12 años), tomando en cuenta sus etapas de desarrollo cognitivo, físico y emocional.
- Familias, integradas por las madres, los padres y otros cuidadores.
- Maestras y maestros de preescolar y primaria, de escuelas públicas y privadas.
- Jóvenes Cuates y Cuatas, quienes acompañan con la mediación y el juego a nuestros visitantes.

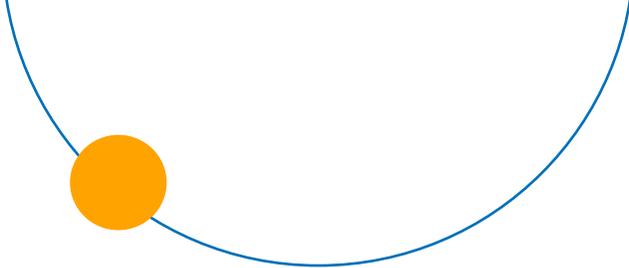
El contacto con estas comunidades no se limita al espacio físico en el museo, también se lleva a cabo en el formato digital por medio de la plataforma *Papalote en Casa*, nuestras redes sociales o actividades en línea.

El juego como sello

El juego es una acción espontánea presente en la vida de las personas durante toda la vida. De acuerdo con el Comité sobre Derechos del Niño, el juego se entiende como:

“... todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por las propias niñas y niños; tiene lugar donde sea y cuando quiera que se dé la oportunidad... el juego mismo es voluntario, obedece a una motivación intrínseca y es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin... Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos estos factores contribuyen al disfrute que produce y al consiguiente incentivo de seguir jugando...”³.

³ Naciones Unidas. Convención sobre los Derechos del Niño. 2013. Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2FPPrICAqhKb7yhsqkirKQZLK2M58RF%2F5F0v-Fw58qKy0NsTuVUIOzAukKtb440EtL5G5etAmvs6AwUE1aKL%2FeLXNzf5T64E7NizR6137848REb2YcW3r1ykp3%2F>



En este sentido, el juego es la principal ocupación en la vida de niñas y niños. Cuando juegan crean mundos fantásticos, imitan situaciones cotidianas, descubren y reconocen su entorno; autorregulan sus emociones y plantean sus propias reglas, al tiempo que desarrollan habilidades físicas, cognitivas y sociales que les permitirán continuar las siguientes etapas de desarrollo con mayor seguridad y creatividad.

A partir de estos atributos que en Papalote adoptamos el juego como principal herramienta para propiciar el aprendizaje de forma atractiva y divertida en el diseño de experiencias. Incorporamos distintos tipos de juego⁴ que son complementarios: juego social, juego con objetos, juego de simulación, juego físico y juegos con medios digitales. (consultar ANEXO 3. *Tipos de juego que forman parte del MEP*).

El juego social en particular permea en los distintos tipos y, al involucrar a las madres, padres, cuidadores, maestros y sus pares, es detonante de procesos que favorecen el aprendizaje colaborativo.

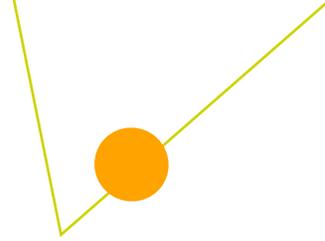
Incorporación de nuevas propuestas educativas

A partir de 2016, como parte del proceso de actualización del Modelo, se adoptaron las siguientes propuestas educativas:

- **Habilidades del pensamiento crítico**

La curiosidad innata de las niñas y los niños sobre su entorno, así como de los fenómenos naturales y sociales que los rodean, son el contexto ideal para propiciar el desarrollo de estas habilidades a partir de un problema a solucionar. Estas habilidades son:

⁴ Dr. Rachel E. White. *The power of Play. A Research Summary on Play and Learning*. Boston Children's Museum. 2012



- a. Observar.** Que examinen los objetos, la naturaleza, el entorno. Que presten atención a los detalles, las acciones y sus efectos.
- b. Comparar.** Que reconozcan con base en los sentidos tamaños, formas, texturas, similitudes y diferencias.
- c. Clasificar y organizar.** Que planteen criterios de agrupación, reconocer funciones y similitudes.
- d. Inferir.** Que organicen la información obtenida con base en el problema a solucionar para generar una hipótesis.
- e. Experimentar.** Que pongan a prueba sus supuestos e hipótesis al hacer uso de los recursos existentes en las exhibiciones y la manipulación de objetos, para recolectar más información a partir de la evidencia encontrada.
- f. Evaluar.** Que sistematicen la información que surge de la experimentación, para reconocer si la hipótesis fue correcta y argumenten los resultados o bien, identifiquen nuevos planteamientos en caso de que no sea así.

Vincular estas habilidades en las exhibiciones o actividades con la participación de los Cuates a través del uso de la mediación, permite a las niñas y los niños tener un papel activo en la experiencia de aprendizaje, que se complementa con la participación de sus acompañantes en la visita al museo.

- **Metodología del Pensamiento de Diseño**

Esta metodología, que detona procesos creativos, fue incorporada inicialmente para el *Laboratorio de ideas* de Papalote Chapultepec, pero por su flexibilidad y practicidad se ha incorporado al diseño de exhibiciones, talleres y sesiones de trabajo con comunidades específicas. Consta de cinco etapas:



- **Empatizar.** Se refiere a una identificación cognitiva, emocional y sensorial con personas, objetos, ambientes y problemáticas determinadas. Permite una aproximación a una realidad concreta que tiene retos por resolver.
- **Definir.** Contempla la identificación del reto o problemática a resolver a partir de la información disponible.
- **Idear.** Consiste en la búsqueda de soluciones al problema identificado con los recursos existentes.
- **Hacer prototipos.** Se trata de experimentar con materiales y herramientas para crear o modificar los objetos que resolverán nuestra problemática.
- **Evaluar.** Es la etapa para probar el o los prototipos para validar que cumplen con su propósito. Si lo hacen es posible mejorarlos, pero de lo contrario se tendrá que volver a idear para modificarlos o hacerlos de nuevo.

Con este enfoque la solución de problemas es participativa y experiencial, en el que se reconoce la importancia de los errores como parte del aprendizaje.

- **El enfoque *STEAM***

Este enfoque tiene como finalidad integrar de manera práctica disciplinas como la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (*STEAM* en inglés), con base en el desarrollo de proyectos para resolver problemas concretos vinculados a problemáticas reales.

De manera transversal, las habilidades como la creatividad, la innovación, la resolución de problemas, la comunicación y la colaboración se aplican a lo largo de este proceso.

Implementación del MEP

El Modelo como guía

El MEP es una guía en la creación de ambientes de aprendizaje (exhibiciones, actividades, programas, etc.), que permiten a las niñas y los niños vivir experiencias significativas al transitar por tres distintos momentos, sin un orden preestablecido:

- **Motivación frente a su experiencia**, estos ambientes aprendizaje y el juego son los detonadores para que las niñas y los niños desarrollen su imaginación, confianza, curiosidad, uso de los sentidos, las emociones y su interés por seguir aprendiendo.
- **Comprensión de su entorno** a partir de la experimentación, el uso del pensamiento crítico, el pensamiento de diseño, el enfoque *STEAM*, la generación de hipótesis, la resolución creativa de problemas y la colaboración, ya sea en exhibiciones y/o actividades enfocadas al conocimiento de sí mismos y del mundo que les rodea.
- **Concientización** al ofrecer soluciones a problemáticas abordadas en nuestros museos y programas, así como recursos y herramientas para madres, padres, cuidadores y maestros enfocados a un desarrollo óptimo de las niñas y niños.

Estos momentos contribuyen a empoderar a las niñas y los niños en su experiencia, y los familiares, cuidadores y maestros que los acompañan tienen un rol fundamental al favorecerla dentro y fuera del Museo.



La curaduría educativa

Para Papalote la curaduría educativa se refiere a un proceso de trabajo con un equipo multidisciplinario (educativo, museográfico y de evaluación), en el que sus integrantes interactúan, intercambian ideas y propuestas e identifican retos y dificultades para buscar soluciones a lo largo de todo el proceso de diseño, con la finalidad de crear un ambiente de aprendizaje que cumpla con el MEP. A partir de ello todos los integrantes del equipo fungen como curadores educativos.

Esta curaduría educativa va más allá de la visión interna del equipo, considera durante todo el proceso las necesidades e intereses de nuestras comunidades receptoras para lograr un resultado integral de la experiencia. Para ello el Museo cuenta con un área de evaluación.

La evaluación

La evaluación ayuda al cumplimiento del MEP a través de dos estrategias:

- Profundizar en el conocimiento de nuestras comunidades, saber quiénes son, cuáles son sus intereses y necesidades, mediante la utilización de distintas metodologías desarrolladas internamente y/o avaladas por instituciones culturales. Esto nos permite tener certeza y veracidad de la información con la cual comenzamos el desarrollo de las experiencias.
- Reconocer el cumplimiento de nuestros objetivos educativos en los diversos programas, a través de distintas etapas de evaluación: inicial, formativa, sumativa-remedial. Estos procesos de evaluación siempre tienen como interlocutor las comunidades beneficiarias de las actividades o programas.

Cuates, los facilitadores de nuestro Modelo

Los Cuates son figuras claves en el MEP al ser los compañeros de juego de los niños y sus acompañantes en el proceso de aprendizaje dentro del Museo. Su función es llevar a cabo la labor de mediación, la cual se define como “... *un proceso de comunicación, basado en una misión, que permite generar conexiones emocionales e intelectuales entre los intereses de la audiencia y los significados del recurso...*”⁵. Esta metodología fue adaptada por el Museo porque brinda herramientas al niño para construir su propio conocimiento.



Las mediadoras y los mediadores son jóvenes a partir de los 20 años que contribuyen a la creación de un ambiente afectivo, respetuoso e incluyente que hace que los niñas y niños se empoderen y se sientan seguros de sí mismos. Laboran por un período determinado en el Museo para el cual son capacitados, supervisados y evaluados de manera personalizada y sistemática. Papalote desarrolló e instrumenta un Modelo de Mediación, con base en el MEP, para profesionalizar y certificar a mediadores en experiencias educativas en museos y espacios afines.

El MEP más allá del espacio físico del Museo

Nuestro modelo educativo nació como parte de la experiencia de la visita. Sin embargo, fue evolucionando y respondiendo a las nuevas necesidades de nuestras comunidades, acelerando este proceso la pandemia de la COVID-19. Las características y flexibilidad del MEP permiten que este modelo se viva más allá del edificio del Museo a través de programas presenciales o digitales y de acceso gratuito (consultar ANEXO 3. *Programas educativos Papalote*).

Al ser un modelo adaptable, consideramos que es viable y útil para otros museos y espacios educativos, por lo cual lo compartimos para su uso en este documento.

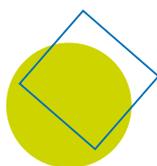
⁵ *National Association for Interpretation, NAI, USA, 2016*

Política Educativa Papalote

El MEP se articula en una política educativa que promueve la práctica reflexiva como estrategia de trabajo e involucra un constante diálogo con nuestras comunidades para la creación de toda experiencia Papalote.

Esta política declara que Papalote...

- 1.** Confía en todas las niñas y los niños sin distinción al ofrecerles un ambiente en el que despliegan sus habilidades y saberes al ser vistos, escuchados y tomados en cuenta.
- 2.** Contribuye a la transformación de los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje.
- 3.** Crea experiencias de educación no escolarizada que sensibilizan y concientizan a nuestras comunidades para que tomen acción sobre su entorno en pro de una sociedad más crítica, incluyente y sostenible.
- 4.** Incorpora el juego, la experimentación y las emociones en la creación de experiencias como recursos lúdicos para el aprendizaje.
- 5.** Diseña ambientes de aprendizaje resultado de una curaduría educativa y de procesos de evaluación con nuestras comunidades.
- 6.** Genera programas educativos con recursos y herramientas que incentivan a madres, padres y maestros a incorporar el juego, a reconocer la gestión de emociones y favorecer la convivencia como parte integral del aprendizaje de niñas y niños.
- 7.** Consulta a nuestras comunidades sobre sus intereses y necesidades para generar contenidos relevantes y propiciar experiencias significativas físicas y digitales.



ANEXO 1. Teorías del aprendizaje que sustentan nuestro modelo educativo

El modelo incorpora y adapta teorías pedagógicas en el diseño del contenido y museografía para cumplir con nuestros objetivos. Algunos de estos referentes se identifican en el siguiente cuadro:

Educador/a	Ideas que se retoman de su teoría de aprendizaje	Aplicación de la teoría en el modelo educativo
<i>David Ausubel</i>	Los aprendizajes adquiridos de forma significativa son cualitativamente muy diferentes a los aprendidos por repetición, ya que los aprendizajes significativos son relacionables y afianzables con ideas ya establecidas en la estructura cognoscitiva.	Las experiencias retoman el conocimiento previo y emociones de los visitantes, para construir nuevos aprendizajes que, de esta forma, les será más fácil de retener e integrar a su memoria de largo plazo.
<i>Jerome Bruner</i>	Impulsa el aprendizaje por descubrimiento. Plantea la asimilación de la realidad con el apoyo de otros y la manipulación de objetos para que la persona construya su propio conocimiento.	Las experiencias incluyen el uso de distintos materiales y recursos interpretativos para jugar, experimentar y cumplir los objetivos educativos, ya sea en el espacio físico con la mediación de los Cuates o en el virtual, con el rol dado al cuidador.
<i>John Dewey</i>	La educación se centra en un modelo que combina la autonomía del niño con la guía inteligente y flexible del educador para que el aprendizaje se logre al equilibrar el pensamiento con la experiencia.	En las exhibiciones y actividades, las niñas y los niños pueden experimentar y poner a prueba sus conocimientos, hipótesis y soluciones, para aprender haciendo a través del juego con el acompañamiento de nuestros mediadores.

Desarrollo	Ideas que se retoman de su teoría de aprendizaje	Aplicación de la teoría en el modelo educativo
<p><i>John Falk</i></p>	<p>Considera que el aprendizaje en espacios de educación no formal se da en un ambiente planificado y rico en estímulos, donde se propicia la convergencia de tres contextos: el personal, el socio-cultural y el físico.</p>	<p>Las exhibiciones conforman ambientes de aprendizaje diseñados para retomar conocimientos y experiencias previas de los visitantes, socializar con sus pares y acompañantes, y hacer uso de la mediación en un espacio determinado.</p>
<p><i>Reuven Feuerstein</i></p>	<p>Su “Teoría de la Modificabilidad Cognoscitiva Estructural”, ha sido definida como la cualidad de interacción entre el sujeto y su ambiente, en el que se verifica la presencia de un mediador, persona que se interpone entre otra (receptor) y las fuentes de estímulos.</p>	<p>En nuestros museos los mediadores (Cuates) son los encargados de complementar o generar nuevos aprendizajes al hacer conexiones cognitivas y emocionales con los visitantes por medio del diálogo y la interacción de recursos interpretativos como exhibiciones, materiales, etc.</p>
<p><i>Paulo Freire</i></p>	<p>Considera que el aprendizaje se construye entre sujetos y este permite la transformación de su realidad en comunidad.</p> <p>En este sentido el contenido es un medio para resolver una problemática real y no un fin de aprendizaje.</p>	<p>Propiciamos la colaboración e intercambio de ideas entre visitantes y buscamos que los retos de aprendizaje partan de una problemática real, partiendo de la fantasía de las niñas y niños.</p>

Desarrollo	Ideas que se retoman de su teoría de aprendizaje	Aplicación de la teoría en el modelo educativo
<p><i>Federico Fröebel</i></p>	<p>Considera al juego como una actividad libre y creadora para el desarrollo de destrezas y conocimientos con la que se aprende a trabajar.</p>	<p>El juego es el principal recurso utilizado en el diseño de exhibiciones y actividades para favorecer la exploración y la experimentación de nuestros visitantes.</p>
<p><i>Howard Gardner</i></p>	<p>Plantea la Teoría de las Inteligencias Múltiples: intrapersonal, interpersonal, lógico-matemática, corporal-kinestésica, verbal-lingüística, espacial, musical y naturalista.</p> <p>Analiza qué es la inteligencia y la define como la capacidad para resolver problemas y crear productos que sean útiles para la sociedad.</p>	<p>En nuestros museos los visitantes estimulan su inteligencia interpersonal, kinestésica y lingüística cuando interactúan con exhibiciones diseñadas para responder a distintos tipos de inteligencia y hacer uso del pensamiento crítico.</p>
<p><i>Sam Ham</i></p>	<p>Contribuyó a la metodología de la interpretación, surgida de la experiencia de guardaparques norteamericanos, integrando el acróstico TORA para referirse a las cualidades que debe cumplir la interpretación efectiva: Temática, Organizada, Relevante y Amena.</p>	<p>En Papalote los mediadores son capacitados bajo esta metodología, incorporando esta estructura como principio para comunicar nuestros mensajes, al llevar al visitante al cumplimiento de nuestros objetivos educativos.</p>

Desarrollo	Ideas que se retoman de su teoría de aprendizaje	Aplicación de la teoría en el modelo educativo
<p><i>María Montessori</i></p>	<p>Promueve la necesidad de cultivar la independencia de los niñas y niños y de responder a su ritmo e intereses personales.</p> <p>Fomenta la enseñanza sensorial y resalta la importancia de aprender de forma libre en un ambiente con estímulos.</p>	<p>En nuestros museos las niñas y los niños escogen libremente las exhibiciones que despiertan su curiosidad, con las que interactúan por medio de distintos estímulos y recursos interpretativos.</p>
<p><i>Jean Piaget</i></p>	<p>Considera el aprendizaje como un proceso constante de adaptación y asimilación al mundo social y natural, en el que el conocimiento no se da a un observador pasivo, sino que tiene que ser descubierto y construido por la actividad del sujeto.</p>	<p>En la creación de experiencias favorecemos que los niños puedan experimentar y poner en práctica sus conocimientos, al hacer uso de los recursos de las exhibiciones o de las situaciones planteadas en actividades, para experimentar y comprobar sus hipótesis.</p>
<p><i>Loris Malaguzzi</i></p>	<p>Bajo el enfoque que se conoce como Reggio Emilia, las niñas y los niños construyen su propio conocimiento en relación con su entorno a partir de sus intereses y experiencias, en donde los ambientes de aprendizaje juegan un papel clave para la experimentación, al considerar distintos estilos de aprendizaje.</p>	<p>En el Museo la niña y el niño son protagonistas de su propio aprendizaje, al elegir distintos entornos, ya sea un espacio de thinking, un huerto o un espacio inmersivo con múltiples actividades.</p>

Desarrollo	Ideas que se retoman de su teoría de aprendizaje	Aplicación de la teoría en el modelo educativo
<i>Francesco Tonucci</i>	Las niñas y niños son sujetos de derechos y deben incluirse en los asuntos que les afectan. Para ello los consejos funcionan como laboratorios de creación y participación ciudadana en donde los adultos escuchan e implementan las propuestas derivadas de este ejercicio.	Para dar voz y escuchar la opinión de las niñas y los niños, el museo se suma a la iniciativa de La Ciudad de los niños, con la intención de incorporarlos en la toma de decisiones del museo e implementar sus propuestas.
<i>Lev Vigostky</i>	Su teoría pedagógica se conoce como Constructivismo Social. Subraya la influencia de la estructura social en el desarrollo del individuo y ve al lenguaje como el medio de las relaciones humanas.	La mediación incorporada en las exhibiciones favorece la construcción de aprendizajes colaborativos al incorporar distintas opiniones y experiencias de visitantes de distintos contextos y edades, articulados por el Cuate/Primo.



ANEXO 2. Tipos de Juegos que forman parte del Modelo

- **Juego social.** Es el que sucede con la interacción de las niñas y los niños con adultos o con sus pares. Normalmente el juego social no se clasifica en una sola categoría ya que cualquier tipo de juego tiene el potencial de ejecutarse con otros. Este juego evoluciona conforme a la edad. La madre y el padre son generalmente los primeros compañeros de juego, por lo que es idóneo llevarlo a cabo para que más adelante sean capaces de hacerlo con sus pares.
- **Juego con objetos.** Es el que implica una manipulación lúdica y activa de objetos (*Bjorklund & Gardiner, 2009*). A lo largo de la infancia, este juego forma en gran medida la rutina cotidiana, ocupando aproximadamente un 10 a 15% de las horas de vigilia de niñas y niños. Favorece significativamente su desarrollo cognitivo, físico y social además de poner en práctica las habilidades de motricidad fina y gruesa. Este tipo de juego facilita el aprendizaje sobre la naturaleza de los objetos, la solución de problemas y las habilidades de cimentación para la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas.
- **Juego de simulación.** Simular involucra crear realidades alternativas al mundo real al poder actuar diferentes personas, lugares y épocas y convertir los objetos en símbolos de lo que se imaginan (*Fein, 1981; Lillard, 2011*). En este tipo de juego se desarrollan habilidades del lenguaje al incorporar palabras complejas; de comunicación al expresar sus propias ideas y narrativas; y de socialización, al realizarse generalmente con pares o adultos. Está asociado a la creatividad y la solución creativa de problemas.

- **Juego físico.** Es el que involucra la actividad física dentro de un contexto divertido como lanzar patadas, correr, brincar, perseguir y trepar (*Pellegrini, 2009*). Es un recurso para promover estilos de vida saludables que impactan en mayor resistencia aeróbica, crecimiento muscular, fuerza, etc.; así como poner en práctica habilidades de motricidad gruesa y tener un mejor desempeño en el ámbito escolar.
- **El juego con medios digitales.** Es el que implica el uso de tecnología interactiva, incluyendo los videojuegos. Puede promover el aprendizaje lúdico y brinda la oportunidad de emplear niveles relativamente altos de control y autodirección de su aprendizaje, así como provocar la toma de decisiones y la superación de retos cada vez más difíciles que promueven la exploración, la experimentación y la creatividad.

ANEXO 3. Aplicación del Modelo Educativo en Programas

Actualmente contamos con cinco programas educativos:

a. Programa Primera Infancia Papalote

Es un programa educativo dirigido a madres, padres y cuidadores de niñas y niños menores de 6 años, que reconoce la relevancia de esta etapa en su desarrollo y responde a la solicitud de nuestra comunidad de contar con programas y actividades dirigidas a estas edades.

El objetivo del programa es contribuir al desarrollo integral de las niñas y los niños desde temprana edad, considerando las habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales por medio del juego y de una crianza amorosa por parte de sus mamás, papás y cuidadores, para consolidar las bases de su vida adulta.

Las acciones que parten de esta iniciativa se ven reflejadas en el diseño e implementación de exhibiciones y servicios destinados a esta comunidad en nuestras sedes, así como el blog, charlas y talleres de sensibilización y formación para padres y cuidadores; en formato presencial y a distancia.

Para conocer más sobre el Programa, consultar su **Documento rector Programa Primera Infancia**.

b. Programa ABC Papalote

Este programa está dirigido a maestras y maestros de preescolar y primaria, de escuelas públicas y privadas, al ser actores clave en el aprendizaje de las niñas y los niños en su labor cotidiana dentro del aula.

ABC tiene como objetivo facilitar el aprendizaje de los alumnos a través del juego, innovar la práctica educativa de los maestros para crear nuevos instrumentos de trabajo y la construcción de nuevos ambientes de enseñanza-aprendizaje en el aula.

Está integrado por diversos recursos desarrollados en colaboración con la comunidad docente como: Creativos: Taller *STEAM* en clase, Festival del Maestro, Guías Educativas, Papalote en Casa, el Consejo de Maestros y materiales en la plataforma digital.

Papalote considera a la comunidad docente como una de sus principales aliadas para adoptar, usar y difundir el MEP. En el 2021 se creó el Consejo de Maestros Papalote, con el reto de conocer la práctica educativa, generar redes, compartir experiencias y colaborar en la asesoría y evaluación de proyectos específicos.

c. Programa Consejo de Niñas y Niños Papalote (CONNPA)

Es un Consejo integrado por niñas y niños de entre 9 y 11 años (4° y 5° grado de primaria), que son representantes de su comunidad escolar dentro del Museo para llevar a cabo un proceso de participación infantil.

Tiene como objetivo escuchar sus intereses e inquietudes para generar propuestas que impacten en sus pares, tanto compañeros de escuela como otras niñas y niños, y que Papalote pueda implementar.

El Consejo está basado en *La Ciudad de los Niños (Cittá dei Bambini)* del pedagogo italiano *Francesco Tonucci*, que busca el empoderamiento de las niñas y los niños, a partir del cual el Museo creó su propia metodología sumando el enfoque de *Design Thinking*, el aprendizaje por proyectos, pensamiento crítico y otras propuestas de participación infantil a través del juego.

Para conocer más sobre el Programa, consultar su **Documento rector Consejo de Niñas y Niños Papalote (CONNPA)**.

d. Programa de Formación de la Mediación de la Experiencia

Es un programa dedicado a la profesionalización de mediadores y está dirigido a jóvenes que fungen como Cuates en el museo, así como a profesionales de distintas disciplinas interesados en este ámbito.

El programa brinda herramientas para desarrollar competencias de mediación personal que generen conexiones emocionales e intelectuales por medio del diálogo y el juego en el Museo.

Las mediadoras y los mediadores tienen la opción de certificarse en el **Estándar de competencia 1203 *Mediación de Experiencias Educativas en Museos Educativos***, reconocido por el CONOCER, institución sectorizada de la SEP y la Universidad Pedagógica Nacional.

Para conocer más sobre el Programa, consultar su **Documento rector *Programa Mediación de la Experiencia***.

De manera complementaria a nuestros programas, se desarrolló una plataforma digital para difundir recursos educativos:

e. Plataforma digital Programa Papalote en Casa

Es la propuesta digital del Museo dirigida a nuestras distintas comunidades, por medio del cual se comparten recursos educativos en nuestra plataforma y redes sociales.

Papalote en Casa surge durante el cierre de nuestras sedes por el confinamiento de la pandemia COVID-19. Sus ejes de acción son: ciencia con perspectiva de género y enfoque *STEAM*, expresión artística y fomento a la lectura. Esta plataforma permite compartir los recursos educativos de los programas de Primera Infancia y ABC Papalote.

Para conocer más sobre esta plataforma, consultar el estudio ***El Caso Papalote en casa***.

Bibliografía

Alice Semedo, Ines Ferreira. *Collaborative spaces for reflective practice*. The Transformative Museum. Rojkilde University. 2012.

Barbara Piscitelli, Michelle Everett, Katrina Weir and the QUT Museum Collaborative. *Enhancing your Children's Museum Experiences: A Manual for Museum Staff*. QUT Museums Collaborative. Australia. 2003.

Cristián G. Gallegos. *Diálogos sobre educación museal, el lugar de la práctica y la experiencia* (una crítica regional). Boletín educación artística. 2015. <https://boletineducacionartistica.wordpress.com/2015/04/01/dialogos-sobre-educacion-museal-el-lugar-de-la-practica-y-la-experiencia-una-cronica-regional/>

Ellean Hooper. *Los museos y sus visitantes*. España, Trea, 1998.

Graham Black. *The Engaging Museum. Developing Museums for Visitors Involvement*. Routledge Taylor & Francis Group. New York. 2005.

John Falk, Dierking. *Lessons Without Limit. How Free Choice Learning is Transforming Education*. Altamira Press. Reino Unido, 2002.

Judy Rand. *The visitor's Bill of Rights. A list of important human needs, seen from the visitor's point of view*. Rand and Associates. Estados Unidos. 1996.

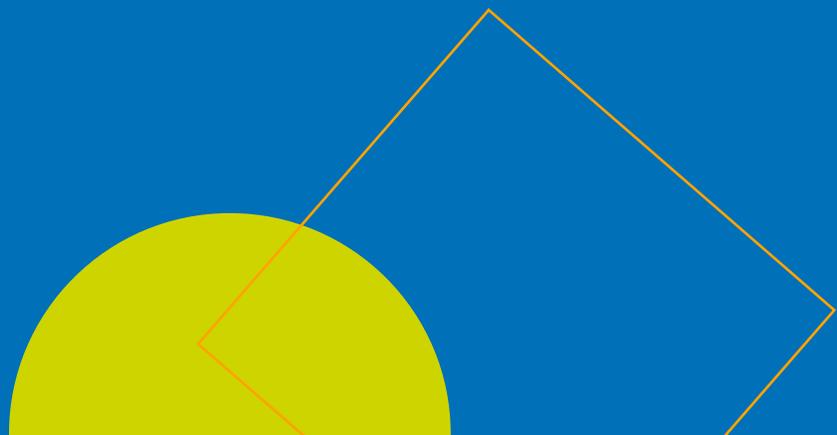
Kathleen McLean. *Planning for People in Museum Exhibitions*. Association of Science and Technology. Washington, DC, Estados Unidos. 1993.

Rachel E. White. *The Power of Play*. Minnesota Children's Museum, Estados Unidos. 2012.

Sam Ham. *Interpretación. Para marcar la diferencia intencionalmente*. Asociación para la interpretación del Patrimonio, España. 2014.

Silvia Alderoqui. *Curaduría educativa: espacios de conversación*. Taller Curaduría educativa por la Fundación ILAM. 2018.

Stuart Lester, Wendy Russell. *Children's right to play*. Bernard van Leer Foundation. Países Bajos. 2010.



Documentos internos

ABC Educativo de Papalote. 2015. Dirección de Diseño y Comunicación de Experiencias. (Diana Andrade, Hugo Ruíz, Madelka Fiesco, Maite Rodriguez, Nazarely Juárez).

Actividades interpretativas y eventos educativos especiales en Papalote Museo del Niño. 2019. Dirección de la Experiencia. (David Trujillo, Santiago Rodríguez).

Aspectos para considerar en el diseño, fabricación e instalación de nuevas experiencias. 2016. Dirección de Diseño y Comunicación de Experiencias. (Madelka Fiesco).

Declaración de principios Papalote Museo del Niño. Versión ejecutiva. 2014. Dirección de Diseño y Comunicación de Experiencias. (Horacio Correa, Madelka Fiesco).

Declaratoria "Jugar es un derecho". 2019. Fundación LEGO, México Juega, Papalote Museo del Niño, Save the Children.

Guía Papalote Chapultepec, Cuernavaca, Monterrey. 2019. Dirección de la Experiencia. (Diana Andrade).

La génesis de Papalote. A 25 años de iniciar el vuelo. 2018. Antonio Bertrán.

Memorias de la Experiencia. 2019-2021. *Documentos rectores y estudios de caso.* 2022. Dirección de la Experiencia.

Papalote Master Plan. 2014. Chora and Weldon Exhibits.

Programa de Evaluación de la Experiencia de la Visita, 2011-2020. Dirección de la Experiencia. (Paulina Rojas).

¿Qué espera Papalote de sus Cuates? 2015. Dirección de Diseño y Comunicación de Experiencias. (Horacio Correa, Adán Fuentes).

Sondeo Anual a Visitantes. 2012-2020. Dirección de la Experiencia. (Paulina Rojas).

Tendencias en Museos y en Museos del Niño en el siglo XXI. 2003. Karen Kovacs.

Volando juntos. Papalote y la escuela. Abecé de Papalote Dossier educativo. 2009 (Victoria Gaxiola, Maribel Ibarra, Bertha Mendieta).

15 hallazgos y propuestas para atender visitantes. Reporte de insights. 2019. Dirección de la Experiencia. (Carolina de la Rosa).

8 principios rectores para reafirmar la vocación educativa de Papalote. 2015. Dirección de Diseño y Comunicación de Experiencias. (Horacio Correa, Madelka Fiesco).