



ISSN: 2953-4283

2022 (1)

¿QUIÉNES PUEDEN JUGAR? ACERCAMIENTO AL TRABAJO CON INFANCIAS DESDE EL MUSEO NACIONAL DE COLOMBIA

1

Who can play? An approach to the work with childhoods by/from the National
Museum of Colombia

Alejandro Suárez Caro* <https://orcid.org/0000-0003-3730-3593>

Resumen: Este texto tendrá como objetivo mostrar y discutir, a partir de una mirada etnográfica, la manera en la que participan, interactúan y se relacionan niños y adultos en procesos como el diseño y desarrollo de experiencias educativas del Museo Nacional de Colombia y, a su vez, cómo estos procesos que parten de un lugar adultocréntrico, se van abriendo para que las infancias puedan actuar abiertamente. De esta manera, serán revisadas tres situaciones: el primer caso, corresponde a una contextualización de las experiencias educativas tradicionales, en las que los niños solo participan de los diálogos que proponen los adultos. El Segundo caso, concierne a la descripción de algunas de las actividades del proyecto *Explorando Patrimonios*, que son diseñadas teniendo en cuenta las sensibilidades, los intereses, las experiencias y las historias de vidas de niños, cuidadores y profesores; todas

* Museo Nacional de Colombia. E-mail: elainecfontana@gmail.com

voces muy importantes en los procesos de evaluación. Y el último caso, explora trabajos recientes, como la elaboración de los vídeos *Mi Mundo, mi Museo* en los que, a partir de trabajo horizontal, niños y adultos acordaron versiones sobre el mundo, el museo y su función social.

Palabras clave: Museo Nacional de Colombia, Infancias, participación, codiseño experiencias educativas.

Summary: This text aims to show and discuss, from an ethnographic perspective, the way in which children and adults participate, interact and relate in processes such as the design and development of educational experiences at the National Museum of Colombia and, at the same time, how these processes that start from an adult-centric place, are opening up so that childhoods can participate actively. In this way, three situations will be reviewed: the first case is a contextualization of the traditional educational experiences, in which children only participate in dialogues proposed by adults. The second case is about the description of some of the activities of the Explorando Patrimonios project, which are designed taking into account the sensitivities, interests, experiences and life stories of children, caregivers and teachers; all very important voices in the assessment processes. And the last case explores recent works, such as the elaboration of the videos *My World, my Museum* in which, based on horizontal work, children and adults agreed on versions of the world, the museum and its social function.

Keywords: National Museum of Colombia, Childhood, participation, co-design educational experiences.

Recibido: 12-08-2022. **Aceptado:** 21-09-2022. **Publicado:** 15-12-2022.

Alejandro Suárez Caro Licenciado en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, Magister en Estudios Culturales de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Su interés alrededor de la relación entre arte, educación, patrimonio y museos le han permitido participar en múltiples procesos de diseño, ejecución y seguimiento de actividades educativas para diversos públicos de museos y otros espacios de educación informal, los cuales se caracterizan por creación conjunta y la participación informada, activa, creativa y diversa, de comunidades y colectivos sociales. Actualmente coordina el Programa de Comunidades, Accesibilidad e Inclusión del Museo Nacional de Colombia.

Cómo citar: Suárez Cano, A. (2022). ¿Quiénes pueden jugar? acercamiento al trabajo con infancias desde el Museo Nacional de Colombia. *EducaMuseo*, 1, 1-15.



Obra protegida bajo Licencia Creative Commons Atribución: **No Comercial / Compartir Igual** (*by-nc-sa*)

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/EducaMuseo>

*Se trata de aceptar la diversidad que el niño
trae consigo como garantía de todas las
diversidades*

Francesco Tonucci

Hace 11 años, cuando empecé hacer parte del equipo del departamento de Comunicación Educativa del Museo Nacional de Colombia (MNC), parece que varios asuntos ya se habían ajustado para que la experiencia y la participación de las infancias en el Museo sucedieran de la mejor manera posible: se habían diseñado salas didácticas, se habían desarrollado materiales educativos para exposiciones temporales y para otros proyectos, se convocaban colegios y familias para que participaran en diversas actividades, habían espacios de formación y producción de conocimiento como la XV Cátedra de Historia Ernesto Restrepo Tirado, que se llamó *Historia y Primera Infancia* (2014); de tal manera que la apuesta educativa del educador, mediador o animador, ya estaba relacionada con el juego, el diálogo, la pregunta, el disfrute y el descubrimiento en torno a las narrativas patrimoniales del Museo.

Al revisar algunas investigaciones que se han realizado sobre el departamento (Barragán, 2017; Galindo, 2016), parece que la apertura del MNC a la participación de infancias sucedió durante la década de 1980 con la dirección de Emma Araujo de Vallejo, quien armó el primer equipo de educación de esta institución y creó la primera actividad para infancias: *El taller el Árbol* (López Rosas, 2015). Esta acción parece coincidir con la Declaratoria de los Derechos de los Niños en 1989, la cual entiende a los niños como sujetos de derecho, con agencia, con potencial para aportar de manera significativa a la construcción de la sociedad, y como uno de los principales usuarios de espacios como los museos. Esta tarea siguió desarrollándose de la mano de otros coordinadores de este departamento: Daniel Castro, William López, Ángela Santamaría, Amada Carolina Pérez, Fabio López, Carlos Serrano, Mayali Tafur, entre otros, quienes, han buscado integrar al quehacer educativo, reflexiones, discusiones y teorías contemporáneas sobre la educación en los museos, fortaleciendo de esta manera el trabajo educativo del Museo¹.

Sabemos que desde diversos frentes se han establecido escalas, pirámides, sistemas progresivos en los que los niños pueden participar en nuestras instituciones y en la sociedad (Hart, 1993; Lansdown, 2005; Save the Children, 2005), no me centraré en ellas, más bien intentaré describir tres tipos de actividades en las que he participado como diseñador y mediador, procesos en los que el papel de las infancias es protagonista, pues se construyen a partir de relaciones horizontales adultos y niños. Estas experiencias educativas, muchas veces se entrecruzan, se alimentan entre sí, además, han tenido el potencial para hacernos ver la educación en el museo, al Museo mismo y a las infancias de manera diferente.

¹ Esta pequeña reseña es superficial con respecto al gran conjunto de actores y acciones educativas que el Museo Nacional ha desarrollado desde la década de 1980, sin embargo, es una reseña útil para encuadrar las acciones que el Museo Nacional ha desarrollado para abrir su sede y sus narrativas para distintos tipos de públicos.

Más de 20.000 objetos.

Es posible que se trate de un grupo de unos 20 niños que están acompañados por dos profesores, razón por la cual todos están formados en dos filas, una para niños y otra para niñas. Al momento de conocernos, están en silencio o hablan muy bajo, y sus cuerpos “disciplinados” tienen los brazos cruzados en la espalda baja o están recostados en la gran muralla que caracteriza a la sede del MNC. Con la misma actitud pasaron por la puerta principal, “muy organizados” y por turnos, entraron a las baterías sanitarias, y de la misma manera, pasaron por el arco que divide el vestíbulo de las salas donde están exhibidas las colecciones permanentes del Museo.

Y es en este punto donde las cosas empiezan a ser diferentes con respecto a otros espacios de educación. Alrededor de la primera pieza del museo, un aerolito que cayó en 1810, año en el cual inicia de manera formal la independencia en Colombia, les pido que deshagan las filas y que entre todos construyamos un círculo desde el que podamos conversar mirándonos a la cara. De hecho, les cuento que es el único objeto original de la colección que se puede tocar, todos se miran entre sí, pero, sobre todo, observan a sus profesores pidiendo aprobación. No pasó mucho para que los más intrépidos se arrojarán y tocan la piedra ferrosa del espacio exterior.

Avanzamos unos pasos y entramos a la sala El tiempo sin olvido², les propongo que realicen un recorrido autónomo por el espacio, que caminen o que corran en la sala de la manera en la que ellos quieran, que lean y miren lo que más les llame la atención. Luego de 15 minutos, les pido que nos reunamos en el extremo oriental de la sala, justo donde es posible que todos nos podamos sentar. Allí les hago algunas preguntas “¿cuántos objetos puede tener el museo?”—me responden— “100 ó 300”; las respuestas me permiten contarles que “el Museo tiene 3 pisos y 17 salas” — todos mueven los ojos intentando hacer algún cálculo mental y vuelven a responder—“2.000 ó 4.000”. Entonces, confirmo “el museo tiene más de 20.000 objetos” -y aunque no es el museo más grande del mundo - es una cifra que no deja de asombrarlos.

Les pregunto sobre el tipo de objetos con los que se encontraron en ese breve recorrido y me dicen que “algunos les pertenecieron a los indígenas que vivieron hace muchos años”. Les hago más preguntas “¿qué quiere contar esta sala?, ¿qué quiere contar el museo?” Todos piensan por un momento y responden: “la historia de las personas más antiguas, las historias de los antepasados y de los que habitaron hace muchos años, pero hay objetos que son algo más recientes y que podían ser de los abuelos”. Teniendo en cuenta que ninguna de las respuestas es errada, les cuento que el Museo cuenta quiénes eran los colombianos del pasado, quiénes somos los colombianos del presente y de esa manera, podemos imaginar nuestro país en el futuro.

Aunque parezca mentira, en una hora y media -que es lo que casi siempre dura un diálogo como el que estoy caracterizando- es posible explorar de muchas maneras, no arbitrarias, este espacio: se han hecho diarios de viaje tal como lo hacían los exploradores del

² La sala Tiempo sin olvido: diálogos desde el mundo prehispánico, está enfocada en la colección de arqueología, y se divide en nueve secciones: dando cuenta de algunas acciones asociadas al comportamiento humano, que son vigentes desde antes de la intrusión española y se han mantenido hasta el día de hoy. La sala busca conectar el pasado distante con el presente.

S. XIX registrando la diversidad de personas, costumbres, animales, plantas y paisajes; con las cámaras de los teléfonos celulares se han analizado los encuadres: primer plano, plano medio, picado, contrapicado, etc., de obras importantes de la historia del arte del país, y a partir de este ejercicio previo, los niños han construido sus propias composiciones artísticas; asimismo, se han realizado aproximaciones a diferentes técnicas del mundo del arte que les dan la posibilidad a los niños de explorar, recrear y proponer su propio universo plástico³.



Ilustración 1 Producción colectiva de peinados y marcas corporales en el marco de las experiencias educativas del Museo Nacional de Colombia.

En la experiencia educativa titulada *Corporalidades*, los niños recorren el Museo, buscando en las exposiciones cuerpos diversos, que, a partir de cosmogonías, también diversas, han sido adornados, transformados y producidos. El mediador hace algunas preguntas que tiene que ver con la propia corporalidad de los niños, pues lo importante son los niños no el museo: *-¿con qué marca corporal se identifican?, ¿qué ropa traen puesta y qué comunica? ¿qué dice el peinado sobre quiénes somos? ¿Y las cicatrices? ¿qué cuentan sobre nosotros y nuestras experiencias de vida?.* Al tiempo que se hacen estas preguntas, va sacando de una mochila diferentes materiales: pinturas, tintes, marcadores, cuencas para collares, peinillas, entre otros, y les propone a los niños que, de manera consciente, produzcan sus cuerpos: se dibujan tatuajes efímeros, se hagan nuevos peinados, resalten y valoren sus cicatrices, de manera similar a las prácticas de algunos grupos indígenas, afrocolombianos, colectivos LGTBI+, realizaban en nuestro país.

Aunque estoy consciente que los ejercicios de participación ciudadana para niños, o para cualquier otro sujeto o colectivo subalterno, requiere de tiempos y de espacios en los

³ Las experiencias educativas hacen parte de la carpeta de servicios educativos que el Departamento de Acción Educativa está ofreciendo durante el año 2022 y que se puede consultar en el link: <https://museonacional.gov.co/servicios-educativos/Paginas/Experiencias%20educativas%20por%20el%20museo.aspx>

que sea posible construir versiones complejas del museo, del patrimonio y de quiénes somos; por tanto, en este tipo de actividades es evidente que, mediante el juego, el diálogo y la capacidad de escucha como metodologías dominantes, los mediadores del Museo no buscamos “sentarnos” en la palabra y en el conocimiento técnico de las colecciones, sino que proponemos ejercicios en los que los niños pueden explorar los espacios de manera libre y abierta, en los que puedan valorar los objetos alrededor del patrimonio sin que el punto de vista de los adultos sea determinante.

El aerolito que se vendió por chatarra.

A partir del año 2010 el MNC, junto a la Fundación SURA vienen adelantando el Programa Explorando Patrimonios (EP)⁴, que tiene como objetivo que niños vulnerables socioeconómicamente, ejerciendo sus derechos culturales, puedan apropiarse e interactuar con su patrimonio personal, local y Nacional, tomando como nodo al MNC y sus colecciones. Como parte de la metodología de este proyecto, se fueron configurando *binomios*, que pueden ser definidos como:

[...] una actividad en el Museo y otra en un lugar determinado por la comunidad, esta es la manera como el Museo propicia espacios donde los participantes, ya sean los niños, sus acompañantes o los mediadores, a partir de la horizontalidad y por medio del diálogo comunican libremente sus sentimientos, sus emociones, sus memorias y sus añoranzas. (Franco-Avellaneda et al., 2021, pp. 13–14).

Los binomios fueron y son la posibilidad para que el Museo salga de su sede y se conecte de otra manera con los niños y las comunidades a las que pertenece, además, permite darle continuidad y complejidad a los diálogos que describí antes.

La tercera vigencia, que sucedió en el año 2013, la primera en la que se adoptó la perspectiva de Olaia Fontal Merillas (2012) sobre educación patrimonial, permitiéndonos pensar que las experiencias educativas propuestas desde el Museo podrían llegar a ser significativas en cuanto permitieran conectar el patrimonio de esta institución -que muchas veces es lejano y no tiene sentido para nuestros públicos-, con el patrimonio personal de los niños y de sus familias. Así fue posible que surgiera la actividad *Museo Sentido* en la que tuve la posibilidad de participar como mediador.

La primera actividad del binomio, *Vecinos del Patrimonio*, se llevó a cabo en la localidad de Bosa al sur de Bogotá; esta experiencia tenía como objetivo construir una narrativa conjunta de los espacios y los personajes más importantes en el barrio. Más allá del colegio, la biblioteca o la casa, en el mapa, fueron apareciendo espacios como los expendios de droga o “las ollas”, los lugares de fiesta y los de trabajo, como las chatarrerías que es donde el reciclaje se compra. Aunque no describiré más esta actividad, puedo decir que, gracias a ella, los niños estaban mucho más cómodos conmigo y fue posible, que, en el trabajo próximo a realizarse el Museo, existiera cierta complicidad.

Algunos días después los niños visitaron el Museo. EP considera que ellos deben ser recibidos como los invitados más importantes, por tal razón los recogimos en los buses

⁴ La información sobre el Programa se puede consultar en el link: <https://explorandopatrimonios.com/>

escolares en los que se transportaban, cuando pasamos al frente de la muralla exterior, dialogamos sobre la tipología del edificio al que entrarían, los niños creían que se trataba una *casa, un hotel o un castillo*, pero el edificio antes de ser Museo realmente fue una cárcel, de las más importantes del país: *La Penitenciaría Central de Cundinamarca*. Conforme cruzamos las puertas y llegamos a los espacios expositivos, intercambiamos ideas generales sobre el lugar, muy similares a las que conté en el apartado anterior.

A partir de este punto, la actividad empieza a configurar al Museo como un espacio en el que se activa el cuerpo de manera inesperada, se usan los sentidos en el marco de una experiencia plurisensorial⁵ y es posible jugar y encontrarse con lo inesperado:

Al entrar a la sala del primer piso, *Nómadas y Sedentarios*⁶, nos encontramos con un elemento que no hacía parte de la museografía: una caja grande de madera con varios agujeros redondos que no permitan ver el interior. Le propuse a los niños que debían introducir sus manos allí y tocar lo que se encontraba dentro. Los niños acostumbrados a usar el sentido de la visión más que cualquier otro, resultaron sorprendidos con la diversidad de texturas: unas similares a las ramas de los árboles, otras como las piedras de la calle, unas más, como la cerámica de los platos y otras más extrañas porque eran ásperas como una hoja de lija y otras que se sentían frías, espesas y viscosas—como un moco—al tacto,— no es difícil imaginarse la cara de los niños en este punto de la actividad-.



Ilustración 2 Niños explorando táctilmente en las actividades de Explorando Patrimonios

⁵ La multisensorialidad o la plurisensorialidad busca ir más allá del uso de la mirada, y busca explorar el potencial de otros sentidos: el olfato, el gusto, el tacto y otros. En el texto escrito por María Ema Martins (2022) es posible ampliar esta idea.

⁶ Corresponde a una sala con enfoque arqueológico que cerró en el año 2017, buscaba mostrar la cultura material con la que se encontraron las comunidades prehispánicas en el momento de la intrusión española.

Posteriormente, les propuse que buscaran un objeto que tuviera una textura similar a la de los que ya tocaron. Así, los niños corrieron por la sala, señalaron las vitrinas, algunos leyeron las fichas técnicas, me hicieron preguntas: - *¿de qué está hecho eso?, ¿es muy viejo?* - y de vez en cuando gritaban emocionados que habían encontrado el objeto, de inmediato, los otros manifestaban su desacuerdo: “*¡es mentira! eso no se siente así!*”. Cada niño y su grupo de compañeros navegaron por la sala, tomaron decisiones y, como en un buen ejercicio de curaduría, seleccionaron los objetos que más les gustaron. De manera similar, se navegó por otras salas: en el segundo piso, se dispuso de una caja “olorosa”, de tal manera que los niños debían oler las piezas del museo hasta encontrar alguna que tuviera, o pareciera tener, un olor similar; y en el tercer piso había instalada una caja “sonora”, que evocaba un ejercicio consecuente con el oído.

Después de recorrer los tres pisos del panóptico, cada niño había seleccionado 3 objetos que se debían relacionar a partir de la construcción de un cuento. El primer objeto inspiraba el personaje, el segundo un escenario y el tercero debía evocar una circunstancia que detonara la narrativa. Uno de los niños seleccionó: 1) el aerolito, 2) una pintura de una batalla de la independencia realizada por José María Espinoza⁷ y 3) un retrato de Simón Bolívar, elaborado por el mismo pintor. Cuando le pregunté sobre la historia que quería contar me dijo:

Ese señor (Simón Bolívar) fue a la guerra con los malos, con los españoles y después de haberles ganado (en el campo de batalla), entonces los que lo contrataron no le pagaron, lo robaron. Entonces tuvo que trabajar en la calle, recolectando y vendiendo materiales reciclados. Un día, por ahí, se encontró con ese pedazo de hierro tan grande (el aerolito), fue a una chatarrería, lo vendió y le dieron mucho dinero. Con esa plata se compró una casa y comida, y vivió feliz (Suárez, 2013).

En este relato, motivado gracias a los objetos y a la experiencia de museo, es posible evidenciar cómo el niño sobrepuso, narró e hizo evidente su experiencia de vida y la de los adultos con quienes vive, los cuales se ganan la vida -niños y adultos- a partir del reciclaje, un trabajo informal que, hasta hoy en día, muchos colombianos empobrecidos y subalternos realizan para conseguir comida, vivienda y algunos servicios básicos. De esta manera, estos espacios de participación ponen sobre la mesa las diversas formas de existir, permiten compartir con dignidad y aportar a la idea de diversidad humana en favor del respeto del otro. El trabajo de mediación ha permitido asistir y escuchar historias como esta que, mediante iniciativas como EP, se convierten en eje gravitatorio de experiencias educativas en las que priman los puntos de vista de niños y niñas.

Esta idea sobre la participación y el papel de la infancia, se puede recoger la voz de Oscar Londoño, actual coordinador del EP:

[...] de esa manera encontramos que los niños tienen diferentes formas de participación en el momento que se encuentran desarrollando las actividades en estos espacios. Tienen que ver con expresar y manifestar su conocimiento, sus ideas a lo largo de las actividades, de intervenir el material didáctico que, de manera individual,

⁷ José María Espinoza es uno de los pintores más importantes del S.XIX, participó en las guerras de independencia y conoció a varios de los próceres, de tal manera que esta experiencia de vida hizo parte y caracterizó su trabajo artístico. Su biografía se puede ampliar en: https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Jos%C3%A9_Mar%C3%ADa_Espinoza_Prieto

de encontrar relaciones y tejer conversaciones con sus compañeros y con el mediador que potencializa las actividades, junto con el profesor o con el acompañante, que, a su vez, también es partícipe de sus actividades. Entonces al partir de ahí, también se generan varias reflexiones que no solo se espera que sean individuales, sino colectivas y que se puedan extender a núcleos diferentes como por ejemplo los grupos familiares otros espacios donde circula también estas ideas. (O. Londoño, entrevista, el 2 de agosto de 2022)

Es preciso señalar que, la escucha atenta de las infancias en EP, ha permitido seleccionar temáticas para el desarrollo de los binomios que hacen parte de las vigencias anuales del Programa, y que su participación también ha resultado fundamental para evaluar y retroalimentar actividades, materiales, metodologías, espacios de trabajo y el desempeño de los mediadores.

Mi mundo mi museo: la voz de los niños

Nicolás: Se han preguntado ¿para un niño qué es un museo? Juliana diosa de la naturaleza y experta en huesos de dinosaurio, para ti ¿qué es un museo?

Juliana: es un espacio grande donde hay obras, muchas cosas diferentes.

Nicolas: ¿y cómo te sientes cuándo estas en un museo?

Juliana: bien porque aprendo más, no estoy encerrada en casa y puedo explorar. (Museo Nacional de Colombia, 2021a).

Este relato hace parte de un proyecto que se desarrolló en el marco de la pandemia del Covid-19 y tuvo como objetivo continuar otros proyectos audiovisuales anteriores⁸, que intentan ser consecuentes con la necesidad de construir espacios en los que las voces de los niños se articularan más allá de la participación en las actividades, la retroalimentación y evaluación de las mismas, tal como lo comenta Oscar Londoño:

[...]hasta tal punto, que junto al Programa de Comunidades, Accesibilidad e inclusión hemos podido articular, fuerza e iniciativas. Para incluso, tener medios audiovisuales. Esas percepciones de los niños, saber cómo piensan, qué les llama la atención, en términos, de, por ejemplo, el museo y sus colecciones. [...] también es una metodología que recoge la participación que los niños, que se convierten en testimonios activos de esas actividades.(O. Londoño, entrevista, el 2 de agosto de 2022)

De esta manera, la idea original consistía en hacer una adaptación audiovisual que diera cuenta de la preparación, la metodología, los materiales y las otras consideraciones que

⁸ Se trata del proyecto *No se haga el de la vista gorda*, en el que voluntarios y otros actores del museo diseñaron una serie de videos, en los que Lorena Pechené, Néstor Martínez y Jefferson Ramírez, mediadores ciegos, presentaban diferentes reflexiones sobre el trabajo con personas con discapacidad en los museos y en torno al patrimonio cultural. Esta serie de vídeos se puede encontrar en el link: https://www.youtube.com/watch?v=kTH67oRLNY8&list=PLIaD25P8E5vWezgzhtzAJz_UGx9hWWaVb&ab_channel=MuseoNacionaldeColombia

el departamento de Acción Educativa ha logrado atesorar para trabajar con las infancias. Para este proceso de creación decidimos acompañarnos de dos voluntarias del Curso de Formación y Voluntariado⁹, estudiantes de educación infantil y su profesora de práctica pedagógica Claudia Rodríguez¹⁰. Desde el primer encuentro, algunas cosas empezaron a cambiar con respecto al plan original, por ejemplo, la guía de trabajo con infancias debía adquirir sentido al considerar los derechos culturales de los niños; y por tanto, este trabajo, con urgencia, debía incluir la voz activa de ellos.

Gracias al proceso de formación de las voluntarias involucradas, fue posible articular a 6 niños de entre 5 y 7 años, algunos son hijos de los integrantes adultos del equipo. Entre todos empezamos un trabajo horizontal de diseño a muchas manos, es decir un codiseño.

Quizás uno de los momentos más importantes de este diálogo fue el grupo focal realizado el 24 de octubre del 2020¹¹, cuando vía Zoom hicimos el primer encuentro en el que participamos todos, adultos y niños. Aparte de presentarnos y para conocernos un poco más, hablamos de nuestras películas y programas de televisión favoritos, también, de la manera en la que disfrutábamos de nuestro tiempo libre y fue justo ahí, cuando se mencionó al museo. Esta situación, nos dio la posibilidad de hacer la lectura en voz alta del bello libro ilustrado *Olivia en el museo*, de Ian Falconer, y gracias a la experiencia museal de la cerdita, todos terminamos contando los museos que habíamos visitado, los que nos habían gustado más y las razones por las que habían resultado significativos: *porque habían objetos antiguos, que porque se puede jugar, porque hay huesos de dinosaurios, que porque hay animales plantas, que porque hay juguetes, porque hay otros niños, etc.*

Luego, y bajo la misma atmósfera de juego, nos propusimos hacer nuestros propios museos, con las normas, los edificios y las colecciones con los que cada uno se sintiera más identificado. Con colores, papeles plegados, témperas, marcadores y los materiales que cada uno tenía en su casa, fueron apareciendo museos de muy variada naturaleza: *Museo de la Leyenda, Museo del Dinosaurio, Museo de Mujeres Afrodescendientes, Museo de los Peces Mágicos, Museo de Hace Mucho Tiempo y claro, también tomó forma una versión Museo Nacional de Colombia*¹².

⁹ Es un escenario de educación informal en el que anualmente se forman a los futuros mediadores del Museo. Este espacio explora teorías sobre museología, la historia del museo y sus colecciones, y hace un énfasis importante en la educación museística.

¹⁰ Claudia Rodríguez es profesora de la Licenciatura en educación infantil de la Universidad Pedagógica Nacional. Como profesora y como intérprete de lengua de Señas Colombinas, ha estado vinculada con el Museo Nacional desde el 2014, su trabajo ha permitido visibilizar la cultura Sorda como parte del relato de nación.

¹¹ Esta conversación se puede revisar en el link: https://museonacional-my.sharepoint.com/:v/g/personal/catalina_hoyos_museonacional_gov_co/ERe6kYDt5RFDsAzDk_wcuzkBEUpLMJ3FayelKLLpHAJkcw?e=5eKwVc

¹² En la introducción de la serie de vídeos, fue posible poner todos los dibujos que corresponden a las fachadas creadas y por lxs niños y que corresponden a los museos que ellos crearon. De manera similar, como parte de la producción de los vídeos, fue posible usar algunas de estas ilustraciones a modo de fondo para varias de las tomas que se realizaron.



Ilustración 3 Ilustración del Museo Nacional de Colombia elaborada por los niños del colectivo

A partir de la socialización del trabajo de cada uno, adquirieron forma algunos elementos que guiaron la elaboración de los vídeos: 1) los niños serían los personajes principales, 2) parte de la narrativa tendría que ver con explorar los imaginarios que ellos tienen sobre los museos, 3) se listarían algunas posibilidades de exploración/participación que las infancias tienen en estos espacios, 4) con la relación entre los niños y el museo, sería posible dar a conocer la importancia de los derechos culturales de los niños, asociados con el acceso, la participación y el disfrute del patrimonio cultural y 5) fue posible construir el nombre de la serie de vídeos: *Mi mundo, mi museo*, el cual privilegiaba los puntos de vista, y las cosmovisiones de los niños.

La escritura de los guiones empezó casi de inmediato, en reuniones en las que los niños estuvieron presentes. En este caso, esa información que no parecía tener un lugar claro - nuestras películas y programas favoritos- empezó a encajar, esto, porque nos permitió hacer uso de nuestros repertorios visuales- y continuar con una conversación muy divertida-: los niños aportaron referentes contemporáneos como *Asquerosamente Rico*¹³ y los adultos, tuvimos que escarbar en nuestra memoria, volvernos a sentir como niños y recordar los programas que veíamos. De esta manera, los tres capítulos estuvieron terminados en el papel y quedaron listos para ser grabados.

La gestión de estos proyectos de largo aliento, se enfrenta a diferentes obstáculos para salir adelante. De un lado, se debe mantener en el tiempo la sinergia, el diálogo y el trabajo en equipo, también, se debe optar porque todas las partes presentes: los niños, las voluntarias, la profesora, el equipo de mediación del Museo y las realizadoras audiovisuales, no solo

¹³ Se trata de un programa de cocina para niños producido por el canal público colombiano Señal Memoria, algunos de los capítulos se pueden ver en <https://www.rtvcpplay.co/ninos/asquerosamente-rico>

fueran escuchadas, sino que sus voces y puntos de vista realmente fueran tenidos en cuenta y afectaran el desarrollo del proyecto.

También hay retos administrativos, puesto que el desarrollo audiovisual debía ser contratado de manera externa y esta gestión no coincidió con la elaboración de los guiones, por tanto, fue necesario esperar algo más de 6 meses en los que se consiguieron recursos económicos y se llevó a cabo la contratación de quien desarrollaría esta tarea. Por fortuna, durante este periodo de tiempo “muerto” fue posible que continuáramos la comunicación y el trabajo en equipo, y de esta manera se seleccionaron las locaciones, se hicieron las pruebas de vídeo y sonido, y se adaptaron los guiones a nuestras posibilidades técnicas.



Ilustración 4 Juliana, Isabela y Nicolás haciendo pruebas de vídeo

A mediados de 2021, logramos encontrarnos en varias jornadas en las que aprendimos nuestras líneas, preparamos los vestidos más indicados para estar al frente de la cámara, alistamos juegos diversos y divertidos, también luces, cámaras y micrófonos; y repetimos una y otra vez cada escena hasta que quedamos conformes con el resultado. Así, Juliana Mora, Isabella Torres y Nicolas Villate, “robaron cámara” y presentaron los tres episodios que hicieron parte de este proyecto. El primer capítulo respondió la pregunta *¿qué es un museo para los niños?*, en el segundo, abordamos la forma en la que los museos se relacionan con los derechos culturales de los niños; y en el último, a modo de listado, se socializaron algunas actividades en las que los niños pueden participar y vivir sus derechos culturales en el museo:

Alejandra: Todos podemos ser parte del museo y trabajar para que las niñas y los niños jueguen, aprendan, imaginen y se diviertan en él.

Nicolás: ¡En el museo vemos y hacemos arte! (Museo Nacional de Colombia, 2021b)

La posibilidad de realizar trabajos a partir del codiseño, del acuerdo entre diferentes, permite que se construyan espacios más complejos en donde los niños no solo son escuchados por los adultos, sino que, como sujetos políticos, su voz es considerada en el momento de tomar decisiones, diseñar, escribir, grabar y editar estas narrativas, que, al estar en el museo, también son las narrativas de la nación.

¡A jugar!

Hacer que el Museo sea un espacio para y de las infancias, en donde se sientan seguros, cómodos y libres, ha representado un reto importante. En este texto, aunque por su enfoque etnográfico solo dio cuenta de algunos ejercicios educativos, se quiere señalar la manera en la que el MNC y varios profesionales han trabajado desde hace años por construir un Museo desde y para las infancias. De este modo, los procesos se han dado, primero, transformando el imaginario de museo que, dejó de ser un lugar especializado y restringido, para mostrar su potencial de cara al trabajo con los más pequeños; después, diseñando, aplicando y evaluando actividades y materiales educativos; también, mediante la construcción de bases de datos de colegios y otras instituciones, en fin, muchas actividades que abogan por mejorar la experiencia de los niños en el Museo.

Las primeras palabras de este texto, son una epígrafe extraído de *La ciudad de los Niños*, el inspirador texto del italiano Francesco Tonucci (2018), él propone que pensar en las infancias abre la posibilidad para que las ciudades y en este caso, los museos sean espacios accesibles, amables, pertinentes y que interpelen a un gran grupo de individuos y colectivos que no siempre fueron vistos como sujetos de derecho y participantes activos de las comunidades museales. Quizás otra manera de sinterizar esta situación, son las palabras del Consejo de Niños y Niñas del Papalote Museo del Niño: *Para que las niñas y los niños disfrutemos de visitar un museo, este debe ser incluyente y accesible, para que todos sus visitantes sin importar su estatura, edad o condición física pueda ingresar y trasladarse en los espacios y disfrutar de su visita.* (Consejo de niños y niñas Papalote, 2022)

Y pareciera que estas premisas, en el MNC tienen un efecto importante, porque, después de la apertura del Museo a grupos de niñas y de niños, principalmente de escolares, en la década de 1980, ha sido posible emprender-con argumentos- otras acciones, proyectos y programas para que grupos e individuos diversos, no solo entren, sino que tengan tiempo y espacio para alcanzar distintos tipos de acuerdos y desacuerdos con el Museo. Como evidencia de ello, surgió EP y el Programa de Comunidades, Accesibilidad e Inclusión, que desde el 2009, trabaja para que niños de primera infancia, adultos mayores, personas con discapacidad y personas vulnerables socioeconómicamente accedan al Museo.

Quizás, por la estructura del texto, pareciera que los ejercicios educativos van complejizando tanto las didácticas como los espacios de interacción y participación que construimos junto a los niños; no obstante, en todos los casos, los adultos siempre buscamos tramitar espacios de horizontalidad en la que los niños son escuchados, su voz y forma de existir en el mundo constituye el centro de las actividades. La diferencia más importante entre las actividades descritas, tiene que ver con el tiempo, esta variable implica que con algunos grupos nos encontramos en más de una ocasión y cuando esto sucede, no solo nos escuchamos, nos divertimos, nos conocemos y jugamos, también tenemos la posibilidad de construir nuevas narrativas para el Museo y para nosotros mismos. De hecho, más allá de las actividades educativas uno de los retos del codiseño con infancias consistiría en (re)construir, armar narrativas y exposiciones que cuenten lo que significa ser niño o niña en el marco del relato de nación, y esta sigue siendo una tarea pendiente.

No cabe duda que en el Museo juegan niños, mediadores, vigilantes, profesores, cuidadores y otros, que, en su encuentro creativo, hacen posible pensar en museos y en formas de activar estas instituciones para que sean amables, accesibles, y, sobre todo, más humanas.

Referencias bibliográficas

- Barragán, J. R. (2017). *Enseñar a mirar: Experiencias pedagógicas desde la División Educativa y Cultural del Museo Nacional de Colombia* [Tesis de la maestría Museología y gestión del patrimonio]. Universidad Nacional de Colombia.
- Consejo de niños y niñas Papalote. (2022). *Manifiesto: Cómo deberían ser los museos para ser visitados por más niños y niñas según el CONNNPA*.
- Fontal Merillas, O. (2012). *La educación patrimonial*. Ediciones Trea.
- Franco-Avellaneda, M., Suárez, A., Hoyos, C., & Quiroga, J. (2021). *Manual de escalamiento explorando patrimonios*. Museo Nacional de Colombia (inédito).
- Galindo, J. (2016). *Educación y diferencia étnica en el Museo Nacional de Colombia. Tesis. Maestría en educación* [Tesis de la Maestría en educación]. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Hart, R. (1993). *La participación de los niños: De una participación simbólica a una participación auténtica* (UNICEF).
- Lansdown, G. (2005). *¿Me haces caso? El derecho de los niños a participar en las decisiones que los afectan*. La Haya: Fundación Bernard Van leer.
- Londoño, O. (2022, agosto 2). *Entrevista sobre participación infantil en el Programa Explorando Patrimonios* (A. Suárez) [Comunicación personal].
- López Rosas, W. A. (2015). *Emma Araújo de Vallejo: Su trabajo por el arte, la memoria, la educación y los museos* (Primera edición). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Maestría en Museología y Gestión del Patrimonio.

- Martins, M. E. (2022). Museos e inclusión: Potencia de la plurisensorialidad. En: Ocampo, A. (Ed.), *Museos e inclusión. Perspectivas crítico. alternativas producidas desde Latinoamérica*. 28–56. Chile: Centro de Estudios Latinoamericanos de Educación.
- Museo Nacional de Colombia (Ed.) (2014). *XVI Cátedra de historia Ernesto Restrepo Tirado. Primera infancia y participación en Ámbitos culturales: Historia, experiencias y desafíos*. Museo Nacional de Colombia. <https://museonacional.gov.co/imagenes/publicaciones/XVI%20C%C3%A1tedra%20de%20historia%20Ernesto%20Restrepo%20Tirado.%20Primera%20infancia%20y%20participaci%C3%B3n.pdf>
- Museo Nacional de Colombia (2021a, septiembre 15). *Mi mundo, mi museo. La voz de los niños / Primer episodio*. <https://www.youtube.com/watch?v=xtwQWR4kjUs>
- Museo Nacional de Colombia (2021b, septiembre 15). *Mi mundo, mi museo. La voz de los niños / Tercer episodio*. <https://www.youtube.com/watch?v=iFBQwBhHyxY>
- Save the Children (2005). *Estándares para la participación de la niñez*. Londres: Save the Children.
- Suárez, A. (2013). *Diario de campo: Taller Museo Sentido: Con la Fundación Juan Amigó, Bosa*.
- Tonucci, F. (2018). *La ciudad de los niños* (1a. ed., [ed. rev.]. 5ª reimp). Barcelona: Graó.