

El Museo va al Recreo: construir comunidad desde el juego, como patrimonio y como derecho

“El Museo va al Recreo”: Building community from play, as heritage and right

Cecilia Pitrola*

Palabras claves:
Museos y escuelas
Derechos de la infancia
Museo del Juguete de San Isidro

Resumen: El proyecto “El Museo va al Recreo” es una experiencia de juego y participación infantil desarrollada entre el Museo del Juguete de San Isidro y escuelas públicas primarias de San Isidro que obtuvo el Premio Iberoamericano de Educación y Museos en su VIII Edición. Luego de describir sus etapas, se despliega el marco institucional y el contexto en el que surge, así como la mirada sobre la infancia y las ideas que lo fundamentan. Considerando que es un proyecto de carácter educativo y de impronta comunitaria que nace del área de Comunidad del Museo, se abre el interrogante sobre la inclusión de niños y niñas, desde una perspectiva de derechos, en la idea de “comunidad” que manejan los museos. Finalmente, el concepto de “performatividad” de Carla Pinochet Cobos sirve para pensar la forma en que “El Museo va al Recreo” conjuga y desdibuja los conceptos de “educación” y “comunidad”, así como los límites del propio Museo.

Keywords:
Museums and schools
Children's rights
Museo del Juguete de San Isidro

Abstract: The project “El Museo va al Recreo” is an experience around play and children’s participation developed between the San Isidro Toy Museum and San Isidro public elementary schools, that won the VIII edition of Ibermuseos’s Prize “Premio Iberoamericano de Educación y Museos”. After describing its stages, the institutional framework is displayed, as well as the context in which it arises, the view on childhood and the ideas that support it. Considering that it is an educational project with a community imprint developed by the Museum’s Community area, the question arises about the inclusion of children, from a rights perspective, in the idea of “community” that museums manage. Finally, the concept of “performativity” by Carla Pinochet Cobos is taken into consideration to think about the way in which “El Museo va al Recreo” combines and blurs the concepts of “education” and “community”, as well as the limits of the Museum itself.

Recebido em 30 de novembro de 2020. Aprovado em 23 de março de 2021.

Introducción

Una mañana de sol, llegamos al museo bien temprano –mucho antes de que abra- para cargar el baúl del auto con baldes de pintura, pinceles, planos y todo lo necesario para una larga jornada de pintura de juegos en el patio de una de las más sencillas escuelas primarias públicas del barrio de Villa Adelina, uno de los barrios cercanos al museo. En la

puerta nos esperaba un cartel decorado con globos como en los cumpleaños infantiles que decía: “Bienvenido equipo del Museo del Juguete, y debajo: Familias: las esperamos a participar de la pintada. Juegos en el patio”. Así empezaba la jornada de pintura en una de las escuelas primarias que participó del proyecto “El Museo va al Recreo”. Esa instantánea, con su tono de calidez y celebración, transmite algo del espíritu de esta experiencia,

*Cecilia Pitrola es Licenciada en Artes (UBA), con estudios de posgrado en Gestión de Museos (Fundación TyPA), Política y Gestión en Cultura y Comunicación (FLACSO), y una Diplomatura en Infancia, Educación y Pedagogía (FLACSO). Es Directora del Museo del Juguete de San Isidro desde 2016. E-mail: cecilia.pitro@gmail.com.

propuesta y coordinada por el Museo pero llevada adelante en colaboración con la comunidad escolar. Y da cuenta de la forma en que este proyecto nos corrió de nuestro lugar – físico y simbólico – habitual a tal punto que eran nuestros visitantes quienes nos daban la bienvenida.

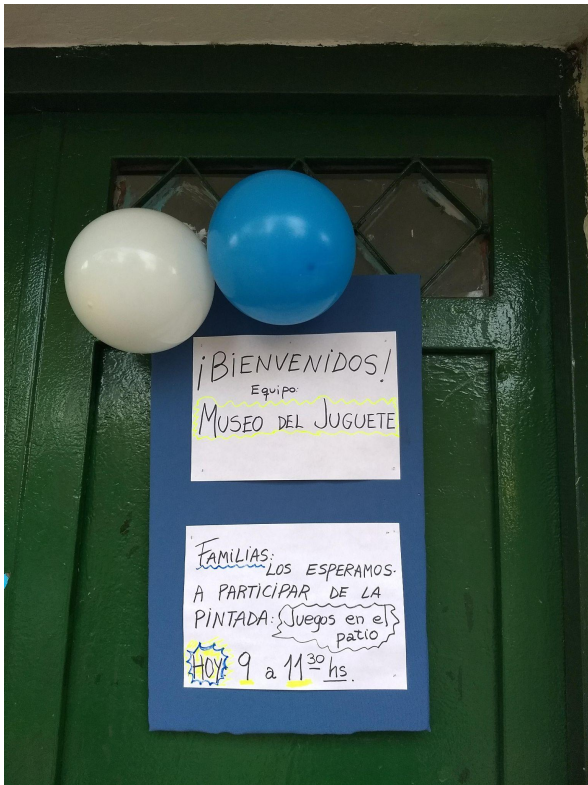


Imagen 1 – Cartel de recibimiento en la Escuela Primaria N°13 de Boulogne.

Foto: Cecilia Pitrola.

Fui invitada a escribir este artículo para presentar el proyecto del Museo del Juguete de San Isidro (MJSI) que fue premiado en la VIII Edición del Premio Iberoamericano de Educación y Museos, y aportar, desde esta presentación alguna reflexión que pueda servir como aporte para pensar la Educación en los museos iberoamericanos. Y como los proyectos no nacen de un repollo, y los procesos y entretelones son tan importantes e interesantes como los resultados – o más –, después de presentar el proyecto y sus etapas, abordaré algunos aspectos del contexto institucional, territorial e ideológico que hizo posible el desarrollo de El Museo va al Recreo, así como las formas en que este proyecto transformó el trabajo del museo.

El Museo va al Recreo: un resumen del proyecto y sus etapas

El Museo va al Recreo fue realizado en los años 2017 y 2018 y propuso el desarrollo y el diseño de una propuesta para intervenir con juegos pintados los suelos de los patios de escuelas de San Isidro. Este proceso fue resultado del trabajo colaborativo entre el equipo del Museo del Juguete, especializado en juego, y la comunidad educativa de seis escuelas primarias públicas del barrio del museo, integrando a los niños y niñas, sus docentes, sus familias y autoridades escolares.

La invitación. Como primer paso, el proyecto fue presentado a las autoridades y docentes de cada escuela para invitarlas a participar y consensuar un cronograma de trabajo que implicaba el desarrollo de varias etapas a lo largo de algunos meses.

Una vez establecida esa agenda, se decidió junto a docentes y autoridades con qué grupo o grado del último ciclo de primaria trabajaríamos y planificamos algunos encuentros para presentar el proyecto a chicos y chicas. Ellos, como destinatarios finales del proyecto, son quienes conocen en profundidad el juego de los recreos, sus rincones, sus reglas y los deseos que los motorizan; quienes deben estar conformes con el resultado final y quienes darán vida a esos juegos.

El proceso de investigación y diseño. Con la consigna de investigar qué juegos se juegan en el patio de su escuela, Martina Lopez Brazzola, coordinadora del área de Comunidad y del proyecto, acompañó a los chicos y chicas en el proceso de elaborar una suerte de censos de juego, que incluían entrevistas a sus compañeros y compañeras, el dibujo de planos del patio donde señalar los juegos y las diversas situaciones (deportivas o sociales) que transcurren en los distintos sectores del patio, así como también qué otros usos se hacen de ese espacio. Chicos y chicas fueron observadores, exploradores y cartógrafos de sus propios patios y recreos.



Imagen 2 – Mapa del recreo realizado junto a chicos y chicas de la Escuela Primaria N° 20.
Foto: MinoCo.



Imagen 3 – Chicos de la Escuela Primaria N° 24 José Manuel Estrada (Boulogne), realizando encuestas en el recreo.
Foto: Juan Francisco Otaño.

Una vez terminado ese mapa lúdico del recreo, y en función de la información recabada, el equipo del Museo elaboró una propuesta de juegos a pintar. En base a esa propuesta, se hicieron borradores en tiza y testeo de los juegos para probar su “jugabilidad” (jugando, por supuesto) y dando lugar a que chicos y chicas propongan cambios, reformulaciones o nuevos juegos, en algunos casos,

inventados por ellos y ellas a lo largo del proceso. Chicos y chicas son expertos en jugar y tienen grandes ideas para inventar otros juegos y otras formas de jugar. Ellos y ellas estuvieron a cargo de dibujarlos, hacer los instructivos (que luego serían impresos en carteles) y dibujarlos con tiza para probarlos¹.



Imagen 4 – Chicos y chicas realizando borradores con tiza. Escuela Primaria N°20.
Foto: Gisela Mouradian.

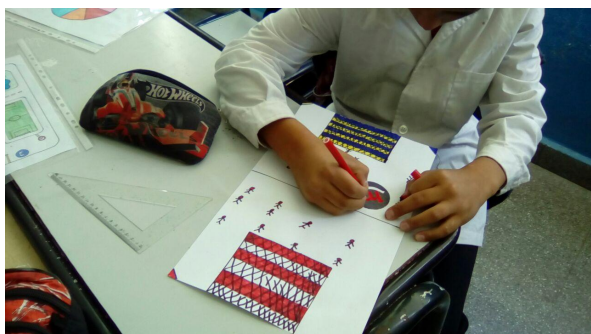


Imagen 5 – Alumno de la Escuela Pública N°13 dibujando planos de juegos para pintar en el patio.
Foto: Gisela Mouradian.

Este proceso de trabajo llevó meses e implicó una serie de encuentros que transcurrieron en el ámbito escolar, donde la coordinadora de Comunidad del Museo estuvo en más de una ocasión al frente del aula trabajando a la par con docentes del grado.



Imagen 6 – Martina Lopez Brazzola, coordinadora del área de Comunidad del MJSI al frente del aula en la Escuela Primaria N° 20.
Foto: Gisela Mouradian.

La pintada. Una vez logrado el proyecto y diseño final de los juegos a pintar en el patio, que resultó diferente en cada escuela, se programó la pintada. Además de incentivar el juego y mejorar el espacio de los recreos, la idea fue desde un comienzo que el proceso de realización se produzca de manera colectiva, involucrando a toda la comunidad educativa: docentes, no docentes, directivos, chicos y chicas, sus familias, estudiantes de otras instituciones que utilizan las instalaciones, organizaciones del barrio, etc.



Imagen 7 – Alumnos y maestras en la jornada de pintura de la Escuela Primaria N°27.
Foto: Cecilia Pitrola.

Un clima de celebración sobrevoló cada una de las pintadas, una invitación a arremangarse en una jornada de trabajo intenso por un fin que vale la pena. Para el MJSI fue también una forma de fortalecer vínculos, interiorizarse en la realidad de las escuelas públicas del barrio y sus necesidades, habitarlas, tender puentes entre instituciones y personas, reencontrarnos en otro contexto con algunos de los chicos y chicas que nos visitan cotidianamente, y construir comunidad en torno al Museo. Para quienes se sumaron fue una oportunidad de vincularse, contribuyendo con una causa común en un espacio compartido.

La inauguración. Desde ya que el resultado final es sumamente gratificante: un patio más alegre y colorido que promueva el juego como forma de socialización y recreo, en los espacios de tiempo libre dentro del horario escolar. Un patio escolar donde el juego plante bandera. Pero más allá de ese resultado muy concreto, parte del objetivo era el proceso de trabajo. Promover la participación de docentes, niños, niñas y sus familias junto al equipo del Museo del Juguete, en el diseño y concreción de un proyecto comunitario, como forma de fortalecer el empoderamiento en el cumplimiento de sus derechos. Transmitir a niños y niñas que ellos pueden – y es su derecho hacerlo – ser artífices de propuestas para mejorar su propio entorno y los espacios públicos que les pertenecen, para contribuir al bienestar de su comunidad infantil. El grupo del grado que trabajó en el diseño del proyecto, ofrecía y enseñaba a sus pares y a las “nuevas generaciones” de

los grados más pequeños, ese patio de juegos, como un regalo, en mutuo beneficio.

Nuestra responsabilidad como adultos que trabajamos con niños y niñas es demostrarles que hay un museo y una comunidad escolar que los y las escucha, que pone en valor sus derechos y acompaña ese aprendizaje. Así, este proyecto fue también una apuesta a la construcción de ciudadanía infantil.

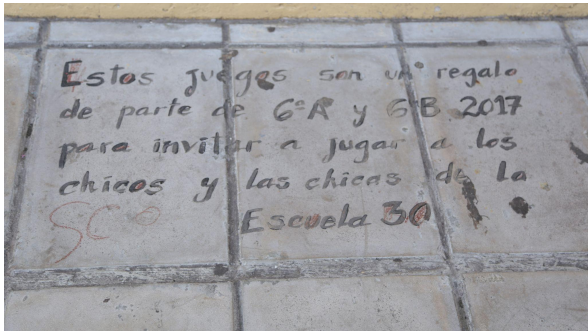


Imagen 8 – Dedicatoria del patio de juegos pintados realizada por los chicos y chicas de la Escuela Primaria N°30.

Foto: Martina Lopez Brazzola.



Imagen 9 – Inauguración de los juegos pintados en el patio que comparten las Escuelas Primarias N° 24 y N° 28.

Foto: Marcelo Cabello.



Imagen 10 – Inauguración de los juegos pintados en el patio que comparten las Escuelas Primarias N° 24 y N° 28.

Foto: Marcelo Cabello.



Imagen 11 – Inauguración de los juegos pintados en el patio que comparten las Escuelas Primarias N° 24 y N° 28.

Foto: Marcelo Cabello.

Sobre la institución: un museo que abre el juego

El Museo del Juguete de San Isidro fue inaugurado por la Subsecretaría de Cultura del Municipio de San Isidro, en el Gran Buenos Aires, en julio de 2011 con la misión de recuperar, conservar, promover y ampliar las experiencias de juego y el uso de juguetes.

Es un museo centrado en los visitantes, y particularmente en los niños y niñas de hoy y de ayer. A través de su exhibición permanente, de exhibiciones temporarias, proyectos, acciones y eventos especiales, busca promover la participación

activa de la comunidad en la construcción colectiva de la memoria, la identidad, el disfrute y la reflexión crítica en torno al patrimonio tangible e intangible de juegos y juguetes.

El trabajo que lleva adelante el MJSI se inscribe en la reflexión actual que concibe a los museos como instituciones de relevancia social, capaces de intervenir en el presente y generar un impacto en su entorno y en la vida de las personas. En ese sentido, el MJSI fue creciendo como institución de referencia en el ámbito local para quienes trabajan en el vínculo entre los museos y la comunidad, en relación con el juego y la infancia, para la comunidad de Boulogne y -lo que es clave- para los niños y niñas del barrio, que lo habitan y activan cotidianamente.

Un museo en un territorio

Ubicado en Boulogne, emplazado en un predio y edificio donde funcionó entre 1941 y 2009 el Hogar de niños y niñas Carlos de Arenaza, el Museo del Juguete fue concebido desde sus inicios como un espacio público comprometido con la necesidad de pensar la infancia de manera crítica y promover los derechos infantiles, con particular énfasis en el derecho al juego. Desde este punto de partida, se busca dar al trabajo del Museo el sentido de ser un aporte, aunque sea modesto, a las políticas públicas de infancia.

El Museo se encuentra en la periferia de San Isidro, un municipio que a su vez está en las afueras de la ciudad de Buenos Aires, surcado por una gran polaridad socioeconómica. En los alrededores del Museo hay barrios de muy altos y de muy bajos recursos, así como también de clase media. En ese contexto social complejo atravesado por la desigualdad, el museo es un territorio donde co-habitan y se encuentran en el juego, en el disfrute y construcción del patrimonio lúdico, niños, niñas, adolescentes y familias de distinta procedencia que quizás no se cruzarían en ningún otro espacio. El museo es su mundo en común, un espacio público, de acceso libre y gratuito, constructor de igualdad, que si bien pequeño es capaz de agrupar e incluir a todos y todas en un mismo juego. Un museo como lugar donde tener infancia (sin importar la edad), y

donde todos los niños y niñas tienen el mismo derecho a jugar, a ganar, a perder y a volver a empezar; donde puedan ser escuchados/as, incidir en la definición de las reglas y ser también, a veces, quienes enseñan.

Si como dice Hanna Arendt la política trata del estar juntos y “vivir juntos” es tener un mundo de cosas en común, como una mesa alrededor de la cual agruparse, que nos une y nos separa al mismo tiempo, el Museo del Juguete de San Isidro trabaja día a día para construir ese mundo (ARENDRT, 2016).

Y para expandir esta idea de museo más allá de nuestros propios límites -y limitaciones- y echar raíz en el territorio, aún sin ser un museo comunitario el MJSI se propone hacer causa común de su misión con la comunidad, en el día a día y desarrollando proyectos que motorizan el juego y la alegría de compartir, de estar y hacer de manera colectiva. Esta es la vocación del Museo, particularmente impulsada por el área de Comunidad, de la que nació el proyecto El Museo va al Recreo.

¿Cuentan los niños y niñas como comunidad? Una mirada sobre la infancia y sus derechos

El juego es un patrimonio que se construye día a día en el Museo del Juguete. Y como todo patrimonio inmaterial está basado en la comunidad².

¿Es posible pensar a los/as niños/as como comunidad? ¿Son considerados dentro del concepto de “comunidad” que manejan los museos? Si pensamos a los niños y niñas con la capacidad, la autonomía, el derecho y la autoridad para reconocer, interpretar, construir y transmitir ese patrimonio. ¿Acaso es el Museo el espacio que puede habilitar esa posibilidad de que niños y niñas puedan pensarse a sí mismos, expresarse y autorepresentarse, para existir entonces como comunidad, como colectivo, en la construcción social del patrimonio? ¿Para que los niños “sean parte de” en lugar de estar aparte?

Jugar es un derecho enunciado en la Convención Internacional de los Derechos del Niño, y el recreo es uno de sus espacios por excelencia. En el Museo del Juguete de San Isidro

creemos que es importante poder garantizar a todos los niños y niñas espacios y tiempos de juego libre en la vida en general, y en el ámbito escolar en particular, porque allí transcurre buena parte de su tiempo y de su vida social³.

El juego potencia otro tipo de aprendizajes, nos hace preguntas, nos convoca a explorar. El juego transforma, transporta, conecta y libera, nos invita a crear, a inventar nuevas reglas, nuevos mundos y vínculos. Estamos convencidos de que una escuela donde el juego, sin otro fin que el juego mismo, tenga su lugar, es una escuela con mayores niveles de bienestar, convivencia y disposición al aprendizaje. ¿Y qué mejor lugar para el “*jugar por jugar*” que el recreo? Esta convicción sentó las bases del proyecto.

Por otro lado, el proyecto no sólo se propuso promover el cumplimiento de este derecho poniendo el juego en el centro de la escena y transformando el entorno escolar a partir de intervenciones lúdicas, sino hacerlo de tal forma que ese proceso contara con la participación activa de niños y niñas en las distintas etapas, el diseño, testeo, selección y toma de decisiones.

En este punto, es interesante ir más allá del derecho como “acceso a” – al juego, a la cultura, a la educación –, y sumar la distinción entre “derechos crédito” y “derechos libertades” de la infancia, que Cielo Salviolo⁴ retoma de Philippe Meirieu. (SALVILOLO, 2017).

Salviolo expresa la gran dificultad que tenemos como sociedad a más de 20 años de la Convención Internacional de los Derechos del Niño (CIDN) para reconocer los derechos de niños y niñas que se vinculan con su participación social y política, con la posibilidad de que influyan y afecten a otros con el pensamiento, con las ideas. Derechos crédito son los que:

[...] implican obligaciones de los adultos (la sociedad y el Estado): derecho a un nombre y a una nacionalidad, a conocer a sus padres, a tener una familia, a la educación, a la alimentación, a la vivienda, a la salud, a cuidados especiales, a la protección contra toda forma de violencia y explotación, a las garantías judiciales en caso de una infracción a la ley penal(...) Sin embargo, los derechos libertades, aquellos que reconocen a los niños, niñas y adolescentes la posibilidad de ejercer por sí mismos varias libertades, aquellos que les

permiten impactar en el mundo, actuar por sí mismos, son los que plantean más dificultades para su reconocimiento, su aceptación, su puesta en práctica. Podemos mencionar en este grupo, el derecho a la libertad de pensamiento, de asociación y reunión; a ser escuchados, a expresar sus opiniones libremente; a buscar, recibir y difundir informaciones de todo tipo; a compartir con el mundo sus ideas y a que éstas sean tenidas en cuenta (SALVILOLO, 2017, p. 3).

¿Qué mejor aspiración para un museo que ser un espacio donde las comunidades que representa encuentren la libertad para actuar por sí mismas e “impactar en el mundo”? Este es otro de los deseos que motorizaron el proyecto: la participación infantil.

Un proyecto de Comunidad que gana un Premio de Educación

Si bien el Museo del Juguete es pequeño cuenta, entre los ocho integrantes que conformamos su equipo completo, con un área de Educación y un área de Comunidad, entre otras. Sin embargo, el proyecto seleccionado como ganador en este premio de Educación es del área de Comunidad, y no de Educación. Este dato que a primera vista puede parecer anecdótico o un poco burocrático, puede resultar significativo para hablar del trabajo en equipo y de la forma en que, en la práctica y al calor de los proyectos, se van desdibujando y reconfigurando los límites de las áreas y del propio museo. Este proyecto supuso el ensayo de nuevas formas de desplegar la acción del Museo y de poner en práctica su misión y, en particular, nuevas formas de pensar la relación entre el museo y las escuelas más allá de la recepción de grupos escolares para realizar recorridos lúdicos y participativos en el museo. Y, en cierta forma, la posibilidad de llevarlo a cabo con éxito implicó poner en tensión y desdibujar – no siempre sin conflictos – muchos de los límites y posibilidades de lo que se supone que el museo es y hace y de la tarea que cabe a cada área e integrante del equipo de acuerdo al organigrama, ya que todas las personas que trabajamos en el museo trabajamos en El Museo va al Recreo. La convicción y el

entusiasmo de concretar un proyecto que, profundamente en línea con la misión social del museo, atravesaba las paredes y expandía sus límites, dio al equipo la flexibilidad para hacer ajustes y cambios en la agenda y la rutina de trabajo.

Por otro lado, el desarrollo del proyecto amplió nuestra mirada sobre las formas variadas en que es posible articular el trabajo entre el museo y las escuelas. Ya no solo bajo el formato clásico de las visitas guiadas o visitas-taller basadas en la propuesta museográfica – que seguimos realizando – sino también como aliadas, en el desarrollo de diversos proyectos que promueven el juego en la infancia y adolescencia, que tienen un impacto en la comunidad, y como instituciones capaces de involucrarse en propuestas que suponen la participación activa de chicos, chicas, adolescentes y de la comunidad escolar, produciendo contenidos y construyendo materialmente. Este proceso de trabajo colaborativo con escuelas de escasos recursos requirió del acompañamiento del equipo del museo y fue un aprendizaje y transformación para ambas instituciones.

En ese sentido, es interesante la propuesta de la autora chilena Carla Pinochet Cobos que propone utilizar el concepto de *performatividad* para pensar el campo de los museos latinoamericanos como un espacio en construcción. En su libro “Derivas críticas del Museo en América Latina”, la autora instala el interrogante de cómo se construye un museo y se pregunta por los modos en que el propio ejercicio del museo, incluso en sus tareas más cotidianas, puede ser el sustrato mediante el cual la institución-museo define sus formas, establece sus límites, y construye una vocación museológica que no termina de clausurarse. (PINOCHET COBOS, 2016). “En el ámbito de los museos, las iniciativas concretas ejercen un poder performativo al participar activamente en la definición y refiguración de los límites de lo que constituye un museo, límites que a la vez fijan sus condiciones de posibilidad dentro del campo”. (PINOCHET COBOS, 2016, p. 9).

Esta forma de pensar el museo performativamente sirve para dar cuenta del modo en que repercutió este proyecto en el Museo del Juguete, donde todas las áreas del museo fueron

Comunidad y fueron Educación. Según Pinochet Cobos,

[...] la performatividad nos sirve para entender que la condición del museo es su permanente cambio. Si es que no hay esencia más que en la realización de la práctica museal, entonces los caminos que emprenda el museo – por más apartados de la “ficción reguladora” del museo moderno – son su única identidad posible.

[...]

Museos que son productos y productores de su propio proyecto, y que justamente desde su hacer, imaginan modos peculiares de pensarlo y practicarlo (PINOCHET COBOS, 2016, p. 41-42).

El Museo va al Recreo fue producto del museo, y el museo a su vez fue producto del proyecto, que sentó las bases de nuevas formas de pensar el vínculo entre museo y escuela, entre educación y comunidad, sirviendo como disparador para otros proyectos que surgieron con posterioridad y que siguen dando, a su vez, nueva forma al Museo⁵.

Porque finalmente... ¿de qué se ocupa el área de Educación? Es un área prácticamente infaltable en los museos – a pesar del debate que desató la última propuesta de definición de museo realizada por ICOM al dejar de lado su función educativa⁶ –. Con distintas orientaciones según la institución, es en términos generales aquella que se ocupa de accesibilizar los contenidos y temas que investiga el Museo – su guión curatorial y su propuesta museográfica – a los distintos tipos de públicos, generando recursos, intervenciones, y desarrollando programas educativos de talleres, actividades y recorridos. Es, por otro lado y no menos importante, la que se encarga de entablar un vínculo con las escuelas y sus docentes, y realizar recorridos guiados para los grupos escolares que suelen representar un porcentaje importante del público de los museos.

¿Y de qué se ocupa el área de Comunidad? Por lo pronto, es muchísimo menos frecuente en el organigrama de los museos que el área de Educación. Muchas veces apunta a desarrollar un trabajo territorial o de inclusión de diversas comunidades que de otro modo quedan excluidas. En el caso del Museo del Juguete, el área de Comunidad fue creada

en el año 2013 con el objetivo de que el MJSI eche raíces en el territorio de Boulogne y alrededores, de entablar vínculos con instituciones y organizaciones del barrio, interiorizarse en las problemáticas y necesidades de la comunidad, principalmente aquellas vinculadas con temas de infancia y adolescencia, y lograr que la comunidad barrial se integre, se apropie y participe activamente en la vida del Museo.

Ahora bien, acaso esta suerte de ambigüedad jurisdiccional o identitaria que plantea El Museo va al Recreo como proyecto que es a su vez educativo y comunitario, que siendo un proyecto de Comunidad gana un premio de Educación, pueda ser leída también desde la perspectiva que propone Pinochet Cobos como un desafío o cuestionamiento, performático, a la concepción de las áreas de los Museos como compartimentos estancos, para entenderlos de manera más orgánica, entrelazada y complementaria, como la vida misma. En palabras de la autora: “Entender la factura performativa de los procesos sociales – de las identidades étnicas, de la cultura, del género, etc. – significa desafiar el supuesto de clausura que conllevaban sus definiciones hegemónicas”. (PINOCHET COBOS, 2016, p. 42).

En el Museo del Juguete, las escuelas del barrio y sus docentes, son considerados parte importante de la comunidad del Museo. Así como también los chicos y chicas del barrio, nuestro público privilegiado son, a su vez, parte de la comunidad de esas mismas escuelas. Por lo que, si el Museo se propone contribuir al bienestar infantil incentivando el juego como derecho fundamental de la infancia en la vida de chicos y chicas de la zona, incluso más allá de la visita al Museo, en otros espacios que habitan cotidianamente. ¿Qué mejor que trabajar de manera integrada y colaborativa junto a las escuelas?

Acaso cuando los Museos dejan de estar tan centrados en sí mismos, en sus guiones curatoriales, sus colecciones y el parcelamiento jurisdiccional de sus áreas de trabajo y actuación, y se permiten desplazar el centro hacia afuera, para centrarse en sus comunidades, entonces el área de Educación puede volverse capaz de escuchar a las comunidades, identificar sus necesidades, intereses, recursos, carencias y potenciales, para pensar entonces desde el

afecto de qué forma el Museo puede involucrarse con ellas e involucrarlas en su hacer. Y el área de Comunidad puede convocar a docentes e instituciones educativas a desarrollar proyectos que transcurran en el museo, pero también en las aulas, en los patios escolares o en el espacio público.

Acaso el deseo más profundo que motoriza esta forma de trabajar y este proyecto sea el de construir una comunidad educativa para que museo, escuelas, familias y demás integrantes de la comunidad trabajemos de manera conjunta en la construcción y disfrute del patrimonio y en el desarrollo de recursos y espacios significativos, críticos, de producción, creatividad, pensamiento y juego que garanticen los derechos de la infancia y que apunten en definitiva a construir una sociedad mejor, un mundo más amigable para infancias más libres. Sin olvidar un norte que Chiqui Gonzalez, referente argentina en materia de políticas públicas de infancias en América Latina, proclama como derecho: el derecho a la felicidad.

Es responsabilidad del Estado garantizar derechos por igual a todos los ciudadanos, porque los derechos son el piso de una auténtica sociedad inclusiva y múltiple. La aspiración del hombre en la Cultura es mucho mayor: la ineludible búsqueda de la felicidad. Es tarea de las Políticas Públicas Culturales crear espacios y momentos de felicidad, afianzar lo colectivo, fortalecer el pensamiento poético y la memoria y realizar una acción constante en la distribución social del afecto y en la promoción en territorio de una red pública y privada de cuidados de los unos hacia sí mismos y hacia los otros (GONZALEZ, 2017, p. 1).

Recalculando: conclusiones para volver a empezar

Este proyecto puede resultar de interés y significar un aporte para quienes trabajan en relación con las infancias, en el cruce entre juego y educación. Asimismo aporta una experiencia valiosa para los museos que se proponen incentivar el trabajo colaborativo con la/s comunidad/es y encontrar otras formas de trabajar con docentes y grupos escolares fuera del ámbito del Museo.

Para los primeros, por el despliegue de una propuesta que pone en valor el juego, como derecho de la infancia y actividad central en la vida infantil y en todos los ámbitos en que transcurre –incluida la escuela–, y por ensayar una metodología de trabajo con participación infantil, involucrando activamente a niños y niñas en las distintas etapas. Partiendo de sus intereses y necesidades, escuchando sus voces, dando lugar a sus ideas y saberes. Dándoles la oportunidad de participar en la toma de decisiones sobre temas que les atañen, en un proyecto que apunta al bienestar infantil.

Para quienes trabajan en el ámbito de los museos, porque amplía el horizonte de acción del área de Educación y del museo, sin alejarse de su misión. Porque propone una forma de extender los saberes y conocimientos específicos del equipo del museo, involucrándose activamente en pos de contribuir de formas concretas al bienestar de su comunidad. Y porque pone en tensión, cuestiona, y habilita otras formas de pensar y organizar el trabajo al interior del equipo, entre las áreas, desdibujando incluso los límites –físicos y simbólicos– del concepto de museo.

Este proyecto puede ser replicable en cualquier escuela de Argentina y de otros países. Con ese fin, el Museo del Juguete ha realizado una publicación de distribución gratuita que despliega el proceso en sus etapas, como bitácora de una aventura que puede ser punto de partida e inspiración para desarrollar otras maneras de implementarlo en manos de quienes estén en la búsqueda de promover el juego en la escuela y en la vida de niños y niñas.

Involucrar a la comunidad en la pintada de los juegos no fue tarea sencilla. Sin embargo, contribuir en una tarea que mejora la vida cotidiana de niños y niñas en sus espacios de recreo y sus posibilidades de jugar, realizarlo de manera comunitaria y sentirse parte de ese proceso, es una experiencia sumamente satisfactoria que fortalece mucho los vínculos y la cercanía de la escuela y del museo con la comunidad barrial, así como su compromiso para con la infancia y sus derechos. En ese sentido, sería interesante desarrollar nuevas estrategias y buscar aliados en el territorio para involucrar a la comunidad y fortalecer el compromiso de los/as adultos/as para con las infancias y sus derechos.

Entre que este proyecto se implementó y se escribieron las conclusiones del presente artículo, la realidad se transformó de manera radical por la pandemia de COVID 19 y seguramente la escuela, los recreos y las formas de interactuar entre niños y niñas se transformen también. Desde la perspectiva actual, en el contexto de los cambios que supuso para los museos, las escuelas y la vida infantil, cabe preguntarse de qué forma los museos que trabajan en relación con las infancias – pero también todos los museos – pueden contribuir con el bienestar infantil y el cumplimiento del derecho al juego, uno entre otros de los derechos vulnerados. La crisis económica y el aumento de la pobreza en América Latina castiga especialmente a las infancias. Los espacios de la vida en común de niños y niñas se han visto total o parcialmente cerrados y su reapertura parcial se ha dado con estrictos protocolos de distanciamiento, que prohíben muchos de los juegos que solían jugar y sus formas habituales de interacción social. Esta realidad redobla el desafío y la necesidad de pensar nuevas maneras de incentivar el juego en la vida cotidiana de chicos y chicas, sin dejar de escuchar sus voces, para identificar sus inquietudes y necesidades. Ojalá esta experiencia estimule el ejercicio creativo de reimaginar las posibilidades de juego en los recreos escolares y en los diversos espacios habitados por niños y niñas, en el nuevo contexto.

Notas

1 Para conocer los juegos y recursos utilizados para el desarrollo del proyecto y los consejos para replicarlo e implementarlo en diversos contextos, con el apoyo del Premio Iberoamericano de Educación y Museos, el Museo del Juguete realizó la publicación “El Museo va al Recreo. Una experiencia de juego y participación infantil entre museo, escuela y comunidad.”

2 De acuerdo con la definición de UNESCO, una de las características que definen el patrimonio inmaterial es el estar basado en la comunidad: “Basado en la comunidad: el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio.” Disponible en:

<http://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

3 La ordenanza municipal de creación del Museo del Juguete establece como objetivo general: “Lograr, a través de la creación del Museo Municipal del Juguete de San Isidro, el

cumplimiento de la Convención de los Derechos del Niño y de la Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes N° 26. 061, como una política de estado que tenga como fin último la formación de personas que, en el futuro, puedan ser las hacedoras de una sociedad solidaria, creativa y responsable.”

4 Cielo Salvio es gestora cultural, consultora e investigadora en comunicación e infancia y productora especializada en contenidos y formatos audiovisuales infantiles. Participó en el proceso de creación del Canal Pakapaka, primer canal de televisión público infantil de Argentina reconocido en América Latina, fue su Directora fundadora.

5 En 2018 y 2019 el Museo inició “De tal palo tal autito”, un proyecto desarrollado entre las áreas de Educación y Técnica, que integró como colaboradoras a dos de las escuelas secundarias técnicas de San Isidro, con la participación activa de alumnos y alumnas, en uno de sus tradicionales eventos anuales: La carrera de autitos a piolín. Después de un taller del Museo realizado en la escuela, los adolescentes, en sus horas de taller junto a docentes de la escuela, construían rueditas para los autitos a piolín y el día de la carrera estaban a cargo de un puesto de Verificación Técnica Vehicular.

En 2018 se realizó el proyecto “Muestra nuestra”, un proyecto de curaduría infantil desarrollado con la Escuela Primaria N° 27, la escuela pública primaria más cercana al Museo.

En 2019 el área de Comunidad llevó adelante junto a tres escuelas secundarias del barrio el proyecto “Que salte la ficha”, de promoción del juego en la adolescencia a través del desarrollo de encuentros, producción y armado de kits de juegos de mesa y de rol junto a la comunidad escolar.

6 Sobre los debates en torno a la inclusión de la palabra Educación en la nueva definición de Museos de la Conferencia Anual de ICOM:

<https://icom.museum/es/news/el-icom-anuncia-la-definicion-al-ternativa-del-museo-que-se-sometera-a-votacion/>

<https://ricardorubiales.com/transcurrir/definiciones>

<https://evemuseografia.com/2020/06/23/definicion-de-museo-ideas-y-venidas/>

PINOCHET COBOS, Carla. **Derivas críticas del Museo en América Latina**. México: Siglo XXI Editores, 2016.

SALVIOLO, Cielo. **20 años de derechos infantiles**. Debates y perspectivas. Clase XV. Diploma Superior Infancia, educación y pedagogía. Cohorte 1. FLACSO Virtual, 2014.

Referencias

ARENDDT, Hanna. **La condición humana**. Buenos Aires: Paidós, 2016.

GONZALEZ, Chiqui. **Día Internacional del Derecho a la Felicidad**. 2017. Disponible en: <https://chiquigonzalez.com.ar/project/dia-internacional-del-derecho-a-la-felicidad/> Publicado el 22 de junio de 2017.