

Entrevista





Irene de la Jara Morales: “El juego es un espacio sagrado”

Por Bernardita Álvarez C.

Irene de la Jara Morales es educadora de párvulos y psicopedagoga experta en museos. Actualmente está a cargo de la Subdirección de Museos del Servicio Nacional de Patrimonio Cultural, dependiente del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio del Estado de Chile. Anteriormente, lideró este área en el Museo de la Educación Gabriela Mistral. Cuenta, además, con postítulos en educación infantil y entre sus publicaciones se destacan *Culturas de Infancia*, *Otros Lugares Donde Habita la Memoria* (2019), *Infancia y Patrimonio*, *Los Objetos Queridos* (2014, con el Museo de Educación Gabriela Mistral), y el artículo *Autocentrismo y Género como Formas Negadoras de la Cultura Infantil*. Con ella conversa la revista **Niñez Hoy** acerca de cómo los museos pueden promover la participación de niños y niñas mediante experiencias lúdicas.



Desde su experiencia, ¿cómo ves la relación entre la creatividad y el juego en la primera infancia, especialmente en el contexto de los museos?

“Es una relación fundamental, sobre todo en los museos. Antes de 2016, las niñas que visitaban los museos eran muy pocas, menos del diez por ciento. Uno podría pensar que ese número estaba bien, pero en el fondo sabíamos que podía ser mejor. La idea era aumentar esa cifra. Entonces, comenzamos a hacer esfuerzos más colectivos, trabajando principalmente con los museos del Estado y universidades. Hicimos alianzas para que estudiantes de la carrera de Educación Parvularia pudieran hacer sus prácticas en los museos, lo que permitió un intercambio de conocimiento. Porque saber sobre la niñez no es exclusivo de las educadoras de párvulos ni de los padres o madres. Los museos también tienen mucho conocimiento acumulado sobre cómo acercarse a la cultura de infancia. Hoy en día, más del 35 por ciento de las visitas a los museos proviene de la primera infancia; es decir, subió del 10 al 35 por ciento. Todo esto ha sido gracias a un esfuerzo colectivo”.

134

¿Cómo fue el proceso de acercamiento a los museos y la educación?

“Con el tiempo, los museos se han vuelto mucho más inclusivos, pues han abierto sus puertas a diversos grupos. Por ejemplo, el Museo Ciudadano y el de Vicuña Makenna en Santiago han implementado cursos de lengua de señas para la comunidad sorda y trabaja con personas autistas a través de la Red de Museos de la Calma, creando ambientes más cómodos y acogedores. En otros espacios, como el Museo de la Educación y el Museo de Arte Decorativo también han desarrollado iniciativas destacables, y este último está reabriendo tras arreglos en Recoleta. Por su parte, el Museo de Vicuña impulsa la ‘Vuelta Mistraliana’, una actividad al aire libre donde niños y niñas recitan poemas y comparten escritos propios, conectándose con Gabriela Mistral (Premio Nobel de Literatura 1945) de forma cercana y desde la naturaleza.

Respecto a la relación entre museos y juego en la infancia, hay una percepción equivocada de que los niños no pueden disfrutar de los museos porque ‘no se pueden tocar las cosas’. Sin embargo, ellos entienden las reglas culturales de estos espacios y saben adaptarse. Además, muchos museos han diseñado experiencias lúdicas con vitrinas interactivas, réplicas y espacios especiales que fomentan la curiosidad y el movimiento sin imponerles actividades. El juego y los objetos en los museos tienen una conexión simbólica. Desde la primera infancia se resignifican los objetos como juguetes, construyendo su propio patrimonio personal. Esa capacidad de transformar y dar nuevos significados refleja cómo ellos también son capaces de valorar el patrimonio cultural de forma natural y creativa”.



Hay una percepción equivocada de que los niños no pueden disfrutar de los museos porque 'no se pueden tocar las cosas'. Sin embargo, ellos entienden las reglas culturales de estos espacios y saben adaptarse.

Quando estuvo a cargo del área de Educación del Museo de la Educación Gabriela Mistral se incorporó la infancia al arte y también se desarrolló un modelo que reconstruye creencias y prejuicios sobre cómo ésta es percibida. Desde esa experiencia, ¿cómo comenzaron a mirar y trabajar con las infancias desde los museos, en particular desde el Museo de la Educación?

135

“Durante ese periodo desarrollamos experiencias para trabajar con niñas y niños desde sala cuna, con el propósito de que, desde su nacimiento, pudieran explorar y habitar espacios que suelen percibirse como muy adultocéntricos. Por ejemplo, cuando una guagua llega en brazos a un museo, atraviesa grandes puertas, gatea por espacios amplios o siente la textura de un lugar histórico. Aunque no recordará detalles, estas experiencias generan emociones como seguridad y disfrute que se graban en su memoria emocional. Esto les ayuda, al crecer, a sentirse cómodas y cómodos en estos entornos, superando barreras que podrían llevarles a pensar que ‘esto no es para mí’.

Entre las actividades, creamos materiales específicos, como un títere de dedo que representaba a una profesora normalista, mostrando objetos del museo mientras las guaguas lo seguían gateando, caminando o desde los brazos de sus cuidadores. Terminaban compartiendo una colación en el patio del museo, integrando el espacio de forma lúdica y segura.

Otra experiencia significativa fue el proyecto ‘Los objetos queridos’, con escuelas municipales cercanas como la Salvador Sanfuente, República de Israel y la Escuela Panamá. Durante meses, niñas y niños asistieron semanalmente al museo, transformando el día de la visita en un momento especial. Al inicio, confundían ‘patrimonio’ con ‘matrimonio’, pero, a través de ejemplos cotidianos, descubrieron que el patrimonio también incluye cosas personales, como un juguete especial. Al finalizar,

curaron una exposición con sus propios objetos, reflexionando sobre el significado del patrimonio como ‘objetos queridos’, incluso si estaban rotos, y reconociendo que podía incluir recuerdos tristes.

Este trabajo demostró que el juego es esencial para conectar las niñeces con el patrimonio. Aunque trabajar con niñas y niños tiene desafíos, nunca fue motivo para excluirlos. Al contrario, lo lúdico fue clave para valorar su curiosidad y creatividad, mostrando que el patrimonio también puede ser visto desde sus perspectivas, tan ricas como reveladoras”.

¿Qué tan importante es el juego al momento que los niños y las niñas entran al museo?

“El juego es algo que está intrínsecamente ligado a las niñeces. Ellas y ellos tienen una habilidad natural para decidir cuándo y dónde iniciarlo, qué ocurre en sus cabezas y cómo transforman los espacios que les rodean. Por ejemplo, debajo de una mesa puede convertirse en una cueva, y unas sillas pueden transformarse en un tren. Son las niñas y los niños quienes realizan esta transformación simbólica de los objetos, creando un universo único. Esta capacidad es una semiótica propia de la niñez. En nuestro trabajo, abordamos la *ludicidad* desde el reconocimiento de ciertos elementos fundamentales del juego: la transformación de los objetos, la alegría de compartir, la resignificación de los espacios y el movimiento. Estas características del juego se usaron como referentes dentro de experiencias de aprendizaje. Por eso, nos parecía más honesto hablar de ‘experiencias lúdicas’ o ‘experiencias educativas con elementos lúdicos’ en lugar de simplemente ‘juegos’. El juego, en su sentido más libre, ocurría cuando la actividad formal terminaba y las niñas y niños se dispersaban en el patio. En esos momentos, cada uno seguía su propio ritmo, ya sea jugando individual o colectivamente. Esta diferencia entre experiencias lúdicas y juego libre también la aborda María Cristina Ponce en su libro ‘Juego, libertad y educación’ (Ediciones de la JUNJI, 2014) donde señala que son cosas distintas que no debemos confundir”.

Abordamos la ludicidad desde el reconocimiento de ciertos elementos fundamentales del juego: la transformación de los objetos, la alegría de compartir, la resignificación de los espacios y el movimiento.



¿Cómo considera que el aburrimiento, como derecho de niñas, niños y de los seres humanos en general, impacta en el desarrollo, especialmente en relación con los tiempos lúdicos y los espacios, frente a la presión actual de producir y ser feliz constantemente?

“Tendemos a ver el aburrimiento como algo despreciable, cuando en realidad es un paréntesis necesario que hace nuestro cerebro. Es ese momento en que sientes un vacío, una especie de sequía creativa, donde parece que nada se te ocurre. Pero el cerebro necesita esos tiempos para reiniciarse, para descansar y luego arrancar de nuevo, como si encendieras un motor renovado. Es un descanso necesario, aunque muchas veces lo vemos con culpa.

En un país tan capitalista como el nuestro, donde el ocio y el descanso casi parecen prohibidos, eso es aún más evidente. Desde la niñez, aprendemos a asociar el descanso con improductividad, como si fuera algo que hay que evitar. Por eso no me gusta usar la palabra ‘juego’ en el contexto de experiencias educativas, porque se tiende a ponerlo en una dimensión productiva, como si el juego tuviera que generar resultados. Pero el juego no es eso. Tiene una dimensión emocional, incluso espiritual. Es un espacio sagrado en la niñez, comparable a lo que puede ser ir a misa para una persona adulta y católica: un momento que te conecta con lo más profundo.

Por ejemplo, las niñas y los niños que juegan a los monstruos, porque les temen a ellos, a través del juego enfrentan y procesan ese miedo. O aquellas niñas y niños que carecen de amor y, jugando, se imaginan que los quieren. Eso, aunque es triste, también es muy valiente, porque están elaborando su propio proceso de desamor. De alguna forma, se levantan desde ahí.

El juego tiene una función sanadora y transformadora. Vygotsky habla cómo el juego ayuda a superar conflictos. Johan Huizinga, que me encanta, plantea que todo el mundo juega: juegan los animales, juegan las personas adultas, juegan las niñas y los niños. Sin embargo, hay algo clave: cuando una persona adulta interviene en el juego de una niña o un niño sin ser invitada, se rompe el mundo que se estaba creando. Por ejemplo, si están jugando y alguien les quita una silla porque 'es hora de almorzar' o 'hay que seguir con la vida', ese momento sagrado se rompe. Lo mismo pasa en los museos, donde las niñas y los niños aprenden que no pueden tocar nada. Interrumpir ese espacio de juego significa espantar algo valioso que estaba surgiendo".

¿Por qué es tan importante respetar el espacio del aburrimiento y qué rol debemos desempeñar los adultos?

"Uno puede proponer diferentes opciones: '¿Qué te gustaría hacer? ¿Descansar en el sillón? ¿Salimos? ¿Te pongo música?' Lo importante es no llenar siempre el tiempo de actividades. Hoy, muchos niños y niñas tienen sus días completamente ocupados con actividades fuera de la escuela: tenis, fútbol, natación, clases de Inglés. Están tan ocupados que ni siquiera tienen tiempo para aburrirse, y cuando lo hacen, a veces lo sienten con culpa, como muchos adultos.

Hoy las infancias juegan menos, especialmente en movimiento. Juegan más en las pantallas, pero menos solos o en grupo. Además, factores como la seguridad en la calle y la falta de tiempo de los adultos para acompañarlos influyen en esto. Antes, se jugaba en el pasaje o invitando a amiguitos a casa, pero hoy esas opciones están más limitadas. Incluso, las abuelas que antes podían acompañar a los niños ahora también están trabajando.

Sin embargo, el juego sigue siendo parte esencial de la infancia. Aunque no siempre sea formal o estructurado, los niños siempre están en modo juego, ya sea con la sombra, el sol o cualquier objeto que tengan a la mano. El juego es algo inherente a su ser. Eso sí, en una infancia más afectada o vulnerable, el juego puede no surgir, porque los niños y las niñas están demasiado estresados o en alerta constante. Es importante recordar que en Chile aún existe un alto porcentaje de niños que son castigados físicamente, lo que afecta su bienestar y su capacidad de jugar".



¿Cómo se relaciona esto con la vida diaria de las niñas y niños actuales, especialmente en cuanto a la importancia de tener espacios para aburrirse, para el ocio y para desarrollar la creatividad y el juego?

“La creatividad debe estimularse, ya que todos los seres humanos la poseen, aunque no se manifieste constantemente. Por eso, espacios como los museos son fundamentales. Estos lugares permiten explorar objetos llenos de misterio y fomentar la conexión emocional, especialmente en los niños y las niñas, quienes reaccionan con asombro al interactuar con piezas antiguas o en actividades educativas.

Desde la primera infancia se tiene la capacidad de contemplar y conectarse profundamente con el pasado, desafiando la idea de que los niños y las niñas siempre deben estar en movimiento. Este interés natural por el patrimonio abre la puerta para que resignifiquen su relación con la historia a partir de sus experiencias, más allá de una perspectiva monumentalista.

En este proceso, los museos se convierten en espacios de intercambio, donde no sólo se transmite conocimiento, sino también se nutre con las historias que la niñez aporta. Sus visiones, muchas veces breves, pero profundamente significativas, demuestran un entendimiento genuino y creativo del patrimonio. Este enfoque participativo y no impositivo permite que los niños y la niñez construya sus propias interpretaciones, enriqueciendo tanto su aprendizaje como el del entorno cultural”.

La creatividad debe estimularse, ya que todos los seres humanos la poseen, aunque no se manifieste constantemente. Por eso, espacios como los museos son fundamentales.

¿Cómo se logra que los niños y niñas no sólo sean asistentes del museo, sino también protagonistas y parte de las obras? ¿Qué rol posee el juego en este proceso? Artistas como Claudia Roddy han integrado las infancias a su trabajo. Puede abordar aquello.

“Los museos no buscan que los niños y niñas se conviertan en artistas, sino que les proporcionen herramientas para explorar y desarrollar sus inquietudes. El propósito es fomentar nuevas formas de participación. En este sentido, estamos analizando datos de una encuesta sobre cómo las infancias participan en los museos, basándonos en la Escalera de Participación de Roger Hart, que define ocho niveles. A partir del cuarto nivel, la participación se vuelve significativa. Los niveles más altos incluyen el juego como participación y experiencias lideradas por los niños, que tienen un enfoque más político y comunitario.

Nosotros adaptamos esta teoría a un modelo de cuatro niveles: acceso, participación consultiva, participación vinculante y participación transformativa. En el análisis inicial, muchos museos están en el nivel de acceso, aunque algunos ya han logrado formas más profundas de participación, como curadurías realizadas por niños y niñas.

Museos como el Museo Histórico de Yerbas Buenas han hecho un trabajo excelente en este sentido, pues ha permitido que niños y niñas creen exposiciones desde sus casas durante la pandemia. Estas exposiciones mostraban objetos significativos, como recuerdos familiares, y permitían una reflexión sobre el rol de las mujeres en la historia. Además, el Museo de Artes Decorativas organizó una actividad donde los niños expresaban lo que les transmitían piezas de cerámica, lo que resultó en dibujos emotivos relacionados con la cuarentena. “El Museo Artequín también ha creado un Consejo Asesor Infantil, donde las infancias seleccionan obras para exposiciones. Estas iniciativas van más allá de lo anecdótico; permiten conocer cómo los niños representan temas complejos como el arte, las emociones o la muerte. Así, dicho museo trató el concepto de muerte con niños pequeños, desafiando la idea que ciertos temas no deben abordarse con ellos.

El Museo Memorial de Paine también involucró a los niños en la selección de objetos representativos de su tiempo. Este tipo de actividades nos permite comprender cómo los niños interpretan temas profundos y crear archivos de la infancia, algo que históricamente ha estado mediado por las voces adultas. Es necesario que los niños tengan su propia voz en la historia.

A menudo, conocemos a los niños sólo a través de las interpretaciones adultas, como las notas de los docentes o los relatos de los padres. Sin embargo, es fundamental escuchar directamente a los niños y niñas, especialmente cuando se abordan temas como el juego y los juguetes. Los juguetes no siempre son objetos comerciales; para los niños, cualquier



cosa puede ser un juguete. Además, su interés por los objetos va más allá de lo que el adulto ve en ellos. Hablar sobre la niñez a través de juguetes a menudo refleja más sobre la industria del juguete que sobre los niños mismos. Es esencial profundizar en el significado del juego y los objetos desde la perspectiva de los niños. Escuchar sus emociones, cómo perciben la pérdida, el arte o los objetos de sus ancestros, enriquece nuestra comprensión y contribuye a crear archivos valiosos de sus voces para la historia”.

¿Cómo recomendaría que los adultos, especialmente quienes trabajan con niños en jardines infantiles y escuelas, aborden su rol en actividades artísticas o en visitas al museo para evitar el adultocentrismo y permitir que el juego y la creatividad de los niños y niñas fluyan libremente?

“Creo que los museos, las escuelas y los jardines infantiles deberían establecer un contacto más fluido, comenzando con un trabajo reflexivo entre los adultos sobre cómo a menudo caemos en el adultocentrismo, un enfoque que nos acompaña sin darnos cuenta. Por ejemplo, en una investigación reciente con niños, utilizamos una encuesta, que, aunque necesaria, era una herramienta adultocéntrica. Lo importante es reconocer esto y aprender de los errores, ya que incluso en los museos podemos mejorar la experiencia de la infancia.

Los museos son espacios de representación, pero también de presentación de una realidad. Si un museo exhibe principalmente obras de hombres, transmite el mensaje de que sólo los hombres crean arte o que la ciencia es sólo un tema masculino, lo cual es un sesgo que debemos cuestionar. Por eso, el trabajo con los adultos debe ser sobre cómo despojarnos de esa visión adultocéntrica.

Además, es fundamental escuchar a los niños y niñas sobre temas complejos, como la representación de género o la guerra en el arte. Los niños tienen una visión sensata y clara sobre estas cuestiones y debemos darles el espacio para expresar sus opiniones. Por ejemplo, en el Museo de Artequín de Viña del Mar (Región de Valparaíso), los niños reflexionan sobre obras que tratan la guerra y ésta es una oportunidad para hablar sobre el trabajo infantil y otros temas. Es necesario crear espacios de convivencia donde los niños puedan discutir temas incómodos sin temor, sin imponerles imágenes perturbadoras, pero con el objetivo de formar una conciencia crítica y ética. Al abrir estos debates, podemos romper con las narrativas tradicionales y generar un ambiente educativo más inclusivo y reflexivo”. 