



**Prácticas Educativas con niños en un Museo: estudio de caso en el Museo Universitario
Universidad de Antioquia de la ciudad de Medellín**

Gloria Elena Acero Hoyos

Tesis de maestría presentada para optar al título de Magíster en Estudios en Infancias

Tutoras

Dora Inés Chaverra Fernández, Doctora en Educación

Maribel Barreto Mesa, Doctora en Educación

Universidad de Antioquia Facultad de Educación

Maestría en Estudios en Infancia

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

Cita

(Acero Hoyos, 2024)

Referencia

Acero Hoyos, G.E. (2024). *Prácticas educativas con Niños en un museo: Estudio de caso en el Museo Universitario Universidad de Antioquia de la ciudad de Medellín* [Tesis de Maestría]. Universidad de Antioquia, Medellín.

Estilo APA 7 (2020)



Seleccione posgrado UdeA (A-Z), Cohorte Seleccione cohorte posgrado.

Grupo de Investigación Seleccione grupo de investigación UdeA (A-Z).

Seleccione centro de investigación UdeA (A-Z).



Seleccione biblioteca, CRAI o centro de documentación UdeA (A-Z)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano/Director: Wilson Antonio Bolívar Buriticá

Jefe departamento: Ruth Elena Quiroz Posada

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

A los niños, cuya voz y creatividad han sido la inspiración de esta investigación. Gracias por enseñarnos a ver el mundo con ojos nuevos y recordarnos que el aprendizaje es un viaje lleno de asombro y maravilla. Este trabajo es para ustedes, los verdaderos constructores del futuro.

Agradecimientos

En este viaje lleno de descubrimientos y aprendizajes, quiero expresar mi más profundo agradecimiento al Museo de la Universidad de Antioquia. En especial, mi gratitud infinita a Gloria Stella Cano y Juan Manuel Perdomo, cuya apertura y apoyo incondicional fueron faros en los momentos más complejos de esta travesía. Sus gestos auténticos y generosos quedaron grabados en el corazón de esta investigación.

A mis queridas asesoras, Dora Chaverra y Maribel Barreto, gracias por su acompañamiento constante, su paciencia inagotable y su generosidad al compartir su vasto conocimiento. Su guía ha sido el norte que ha orientado cada paso de este camino académico.

A mi querido Padre, que desde el cielo me acompaña. Sé que cada logro y cada avance han sido compartidos con su espíritu amoroso. A mi bella Madre, hermanas y sobrino, gracias por su paciencia, compañía y amor incondicional. Su presencia ha sido el refugio y la fuerza que me han sostenido.

A los niños participantes, cuya espontaneidad y alegría le dieron vida y sentido a esta investigación. Sus voces y risas son la esencia misma de este trabajo.

Y a Dios, inmensamente gracias. Por cada dosis de sabiduría y fortaleza en los momentos necesarios, por ser el faro y la guía en este viaje de conocimiento y crecimiento.

Tabla de contenido

Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
1. Planteamiento del problema	14
1.1 Antecedentes	17
2. Justificación.....	22
3. Objetivos	25
3.1 Objetivo general	25
3.2 Objetivos específicos.....	25
4. Marco referencial	26
4.1 El museo como espacio educativo	26
4.2 Experiencia de aprendizaje y museos.....	29
4.3 Los niños y las niñas en la creación de experiencias	33
5. Metodología	37
5.1. Paradigma y enfoque.....	37
5.2. Desarrollo de la ruta metodológica	39
5.2.1. Selección y definición de caso.	39
5.2.2. Procedimientos generales.....	40
5.3. Estrategias de indagación con los niños.....	41
6. Consideraciones éticas	46
7. Resultados y discusión	48
7.1. Contribuciones que pueden realizar los niños en el diseño de las prácticas educativas que los involucran.....	48
Categoría 1. Contribuciones de naturaleza cognitiva – niños curiosos.....	51
Categoría 2. Contribuciones de naturaleza emocional y expresiva – niños expresivos.....	53

Categoría 3. Contribuciones de naturaleza social – niños sociables.....	55
7.2. Algunas ideas para la resignificación/revisión de las prácticas educativas del MUUA dirigidas a la población infantil.....	60
8. Conclusiones	65
Referencias	69
Anexos.....	77

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Estrategias de indagación con los niños en el MUUA</i>	40
--	----

Lista de figuras

Figura 1 Categorización de las contribuciones hechas por los niños a partir de las estrategias de indagación utilizadas	45
--	----

Lista de anexos

Anexo 1 Formato asentimiento informado de los niños	68
Anexo 2 Formato consentimiento informado de los adultos responsables de los niños	69
Anexo 3 Formato autorización de uso de imagen para fotografías y fijaciones audiovisuales de los niños.....	70
Anexo 4 Formato autorización Director del Museo Universitario Universidad de Antioquia	71

Siglas, acrónimos y abreviaturas

MUUA

Museo Universitario Universidad de Antioquia

Resumen

El Museo Universitario de la Universidad de Antioquia -MUUA-, fundado en 1970, se destaca como un centro cultural dinámico que propicia el encuentro, la sensibilización y la formación de públicos diversos, a través de sus cuatro colecciones: Antropología, Artes Visuales, Ciencias Naturales e Historia de la Universidad. Desde el Área de Educación, el Museo Universitario proporciona oportunidades de aprendizaje, intercambio y reflexión a través de visitas guiadas, talleres, juegos y actividades que promueven la interacción con el conocimiento y la expresión de ideas. Involucrar a los niños es un desafío no solo para las prácticas educativas allí generadas, sino también reconocido en la literatura especializada en relación con el aprendizaje y los espacios museísticos. El presente estudio busca analizar de forma exploratoria el papel que pueden tener los niños en la construcción de prácticas educativas en el MUUA.

Desde un enfoque cualitativo, basado en un estudio de caso, se orientó un microanálisis apoyado en estrategias de indagación empleadas con niños visitantes, quienes voluntariamente asistieron a las actividades educativas agendadas por el MUUA. El análisis de contenido, aplicado a estrategias como 'Niño siendo Mediador del museo', 'Susurros al museo', 'encuentro con Títere Preguntón' y la observación participante, permitió identificar las contribuciones cognitivas, emocionales, expresivas y sociales de los niños al interactuar en el espacio museístico. Los resultados evidencian la viabilidad de una participación activa de los niños en propuestas educativas diseñadas para ellos.

Palabras clave: educación infantil, educación en museo, aprendizaje

Abstract

The University Museum of the University of Antioquia -MUUA-, founded in 1970, stands out as a dynamic cultural center that promotes the meeting, awareness and training of diverse audiences, through its four collections: Anthropology, Visual Arts, Sciences Natural and History of the University. From the Education Area, the University Museum provides opportunities for learning, exchange and reflection through guided tours, workshops, games and activities that promote interaction with knowledge and the expression of ideas. Involving children is a challenge not only for the educational practices generated there, but also recognized in specialized literature in relation to learning and museum spaces. The present study seeks to analyze in an exploratory way the role that children can have in the construction of educational practices in the MUUA.

From a qualitative approach, based on a case study, a microanalysis was guided supported by inquiry strategies used with visiting children, who voluntarily attended the educational activities scheduled by the MUUA. Content analysis, applied to strategies such as 'Child as Museum Mediator', 'Whispers to the Museum', 'Encounter with the Questioning Puppet', and participant observation, allowed us to identify the cognitive, emotional, expressive, and social contributions of children when interacting in the museum space. The results demonstrate the feasibility of active participation by children in educational proposals designed for them.

Keywords: childhood education, museum education, learning

Introducción

Esta investigación que se llevó a cabo en el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia, (a partir de ahora será nombrado por su sigla MUUA) de la ciudad de Medellín la cual no limitará sus resultados a este espacio, se pretende que estos den aportes a la educación infantil en museos. Esta población ha participado de manera activa de las estrategias y programas educativos realizados dentro de las instalaciones de este espacio y de interés de los profesionales que tienen a cargo la creación de contenidos dirigidos a ellos; sin embargo, los niños¹ no han sido partícipes directos del diseño de actividades o escenarios expositivos, por lo cual es importante darles voz y conocer a través de sus narrativas que piensan, creen, sienten y que les gustaría que pasara con ellos allí.

Para comprender las interacciones educativas de un museo de ciencias, entendiendo que la “**educación**” - como lo plantea Runge Peña y Muñoz Gaviria, 2012) - *es una praxis o práctica que está en la base de cualquier dinámica humana compleja (sociedad); que ha existido mucho antes de que hubiese surgido la pedagogía*. Claramente se diferencian ambos conceptos en el sentido que la pedagogía se constituye como un campo de saber (como disciplina científica) y la educación es una práctica, de una praxis (Runge Peña y Muñoz Gaviria, 2012, p. 78) Por lo tanto en una interacción mediada por una conversación, un juego, actividad experimental o simplemente un momento de contemplación se evidencia la praxis como una acción que invita al actuar, al hacer.

Desde este punto de vista y entendiendo la educación como ese acto humano para transformar lo humano, se presenta una oportunidad para dilucidar reflexiones en torno a lo que se propone un museo, un escenario cargado de contenidos y formatos, donde vale la pena tratar de comprender sobre lo que piensan, saben y sienten los niños a sabiendas que la experiencia *es “eso que me pasa”*. *No eso que pasa, sino “eso que me pasa”* (Larrosa, 2006, p 88)

¹ Se nombra el genérico niño, maestros, mediadores para facilitar la lectura, pero no significa discriminación o desconocimiento del género.

El planteamiento del problema, así como los referentes conceptuales que justifican y fundamentan y guían el estudio propuesto, constituyen los cuatro primeros apartados del informe. El quinto apartado presenta las elecciones metodológicas que orientaron el estudio bajo un enfoque comprensivo de naturaleza exploratoria. El último apartado concentra los resultados y análisis logrados.

1. Planteamiento del problema

El Museo Universitario de la Universidad de Antioquia- MUUA-, fundado en 1970, alberga cuatro colecciones: Antropología, Artes Visuales, Ciencias Naturales e Historia de la Universidad. Con un enfoque moderno en la museografía y la educación, el museo ofrece una amplia variedad de actividades académicas y culturales.

Más allá de ser un espacio de exhibición, el MUUA se destaca como un centro cultural dinámico que propicia el encuentro, la sensibilización y la formación de públicos diversos. Su objetivo principal es la difusión y reinterpretación del patrimonio cultural, fortaleciendo su identidad como museo de una universidad pública. Si bien el museo cuenta con un amplio abanico de estrategias educativas, éstas no necesariamente se restringen a la lógica escolar, se inspiran en un modelo flexible que ofrece alternativas para aprender por fuera del entramado curricular de la escuela (Huerta, 2010). Sin embargo, se puede entender el museo desde el ámbito de la educación formal como un instrumento para el aprendizaje; un museo en el ámbito de la educación no formal se constituye en sistema específico de difusión; mientras en el ámbito de la educación informal, un museo sería un medio de comunicación (Rickenmann et al., 2012, p.4)

Estas experiencias se inspiran en lo que algunos autores denominan aprendizaje por libre elección, refiriéndose a las conexiones que establece el visitante entre conceptos y objetos familiares, con el fin de generar significado a partir de la propia experiencia, en otras palabras, las personas pueden elegir qué y cuándo aprender y sentir que controlan su propio aprendizaje (Falk y Dierking, 2018).

El Área de Educación del MUUA facilita la comprensión de las colecciones permanentes y exposiciones temporales, mejorando la experiencia de los visitantes y fomentando la curiosidad. Proporciona oportunidades de aprendizaje, intercambio y reflexión a través de visitas guiadas, talleres, juegos y actividades que promueven la interacción con el conocimiento y la expresión de ideas.

Estas prácticas educativas, están dirigidas a diversos públicos, sin embargo, interesa en este momento detenerse en las estrategias dirigidas al público infantil, pues si bien es cierto que los proyectos y estrategias de los museos parecen haberse diversificado en los últimos años desde los estudios de públicos como es el caso de los maestros (Valencia-Yepes, 2021), el relacionamiento de las personas con el espacio desde una perspectiva antropológica (Flórez- Flórez, 2021), el aprendizaje (Cardona Arango, V., Ramírez Agudelo, N., y Vásquez Bedoya, D. A. 2012) y gestión del conocimiento (Osorio Londoño, L. J., y Parra Osorio, M. F. 2019) la perspectiva de los niños aún es marginal, y dado que constituyen el grupo poblacional mayoritario de ingreso a los museos, vale la pena no sólo ahondar más en las percepciones y opiniones de los niños sino ir un poco más allá es decir, convocarlos de una manera activa, reconociendo como imperativo conocer sus perspectivas para, en la medida de lo posible, implicarlos en la construcción de lo que en este contexto se nombrará de manera preliminar como prácticas educativas

Por ejemplo, el año 2022 cerró con 110.133 visitantes de los cuales 1.268 correspondieron a visitas guiadas en el museo (Universidad De Antioquia, n.d.). Es interesante, sin el ánimo de ser exhaustiva, poder a través de los aportes del público infantil que participará en el estudio de caso contribuir a resignificar, los procesos y modelo de mediación en el MUUA que se enmarcan dentro de los procesos informales de educación y donde, “la figura central es el visitante”, que tiene en cuenta los diferentes tipos de personas que lo habitan, así como de los estilos de aprendizaje. En este sentido distintas organizaciones museales consideran el mediador como “el que establece un puente entre el museo y sus visitantes y ofrece diversas visiones de la colección del museo, adecuándose a las diferentes audiencias” (EVE, 2019). Por lo tanto, la mediación en el MUUA se concibe como un fenómeno dialógico que se modifica con los interlocutores y si los interlocutores (sociedad) es cambiante, el fenómeno dialógico también (Museo Universitario de la Universidad de Antioquia-MUUA, 2020)

Los hallazgos de Ponce-Delgado (2022) refuerzan la idea de que la educación en museos debe ser inclusiva y adaptable a las diversas necesidades del público. Al igual que Ponce-Delgado

señala, el museo no solo debe preservar el patrimonio, sino también difundir conocimientos y promover la cultura. En este sentido, la mediación en el MUUA, al concebirse como un diálogo en constante evolución, se adapta a las características y expectativas de los visitantes, como los niños que participan en este estudio.

Involucrar al público infantil en este proceso es un reto, si bien se han realizado trabajos de grado que abordan el trabajo con niños en el MUUA, se tienen algunos antecedentes como el trabajo de pregrado de España Aguirre y Giraldo Gómez (2016) que aborda cómo los mediadores fortalecen la relación entre el MUUA y los niños preescolares (4 a 6 años) que lo visitan. Los mediadores son esenciales para que los niños puedan participar en las exposiciones y recorridos, superando obstáculos estructurales y conceptuales del museo. Sugieren además que, aunque el museo tiene un gran impacto educativo, necesita adaptaciones para mejorar el acceso y la participación infantil.

En la literatura especializada se identifican algunas experiencias de museos creados para los niños en distintas partes del mundo por mencionar algunos, Museo de los niños de Boston ², Papalote Museo del niño³ en Ciudad de México, centro interactivo Exploratorium⁴ en San Francisco, Children's Museum de Brooklyn, Nueva York. A nivel local, quisiera resaltar una de las estrategias educativas del Parque Explora denominada Rutas Pedagógicas, divididas en dos grupos las dirigidas a primaria y secundaria y las creadas para los niños de preescolar, las cuales se tratan de un conjunto de experiencias que integran lúdica, interactividad, socialización y conocimientos, para ofrecer a estudiantes y maestros elementos de exploración y construcción de significados, resaltar la curiosidad, detonar la indagación y complementar procesos educativos (Corporación Parque Explora, 2019). Por otro lado, Maloka también ofrece a los públicos escolares una oferta educativa que desarrolla experiencias, materiales didácticos y ambientes de aprendizaje

² <https://bostonchildrensmuseum.org/>

³ <https://www.papalote.org.mx/>

⁴ <https://www.exploratorium.edu/education>

significativos por medio de la interacción, la experimentación, la participación y el goce de los estudiantes que visitan el Centro Interactivo.

Es de anotar que según lo indagado y por la experiencia que tengo en el sector de los museos, no abundan los estudios en los que se expliciten las contribuciones de los niños, máxime cuando desde los aportes de la nueva sociología de la infancia los niños se reivindican como agentes sociales, capaces de intervenir en los asuntos que los involucran.

Ahora bien, muchas son las cuestiones que pueden orientar esta investigación, por ahora, comparto unas preguntas iniciales:

¿Qué oportunidades puedo identificar para construir con los niños prácticas educativas en un museo de ciencias y de patrimonio? ¿Es posible construir con y para ellos prácticas o estrategias educativas que los impliquen genuinamente? ¿Pueden los hallazgos de esta investigación realizar aportes al campo de la educación infantil en los museos?

1.1 Antecedentes

El rango de búsqueda de los antecedentes está principalmente entre el año 2004 y 2020; sin embargo, se han agregado algunos artículos más en búsquedas más recientes correspondientes a los cuatro últimos años. La consulta se realizó en diferentes repositorios utilizando términos propuestos en el tesoro de la Unesco. Como resultado de un proceso de análisis preliminar y depuración temática se seleccionaron 13 artículos de revista y reportes de tesis de pregrado que contenían información específica sobre población infantil, educación y museos. El análisis preliminar se concretó en dos unidades organizativas: a) percepción y comportamientos de los niños en los museos y, b) los museos como escenarios para aprender y desarrollar competencias.

Las investigaciones sobre las percepciones y el comportamiento de los niños se ocupan principalmente de coleccionar sus opiniones sobre la oferta y los servicios, los datos se recogen a partir de técnicas e instrumentos cualitativos y las conclusiones son construidas por los adultos.

Precisamente una investigación que consultó las percepciones y experiencias de niños entre 8 y 13 años encontró que estos perciben de manera positiva los museos, como lugares para aprender, conocer, entretenerse, divertirse y salir del aula (Melgar, 2019)

Otra investigación realizada en España por Pol y Asensio (2006) concluye que el público infantil ocupa un lugar importante en las audiencias reales de los museos españoles, pero que estas instituciones no suelen ofrecer propuestas y servicios acordes a sus necesidades.

Complementariamente se encontró un trabajo de pregrado realizado en el Museo del Agua de EPM, en el que se analizaron las actitudes hacia la ciencia de un grupo de niños de preescolar, las autoras concluyen que es necesario *ampliar las opciones de atención dirigida a la primera infancia y capacitar el rol de los mediadores para atender este público focal, donde la función del mediador es la de interactuar y acompañar esta experiencia educativa que se da dentro del museo y sus visitantes* (Cardona-Vásquez et al., 2017, pp. 115-124).

Entre tanto, los estudios que investigan los museos como escenarios para aprender y desarrollar competencias, se centran principalmente en identificar logros en áreas específicas, se trata de estudios aplicados focalizados en aspectos más del desempeño de los niños en los museos o entendimiento de las políticas públicas y programas educativos no formales.

Los investigadores (Ponce-Delgado y Morais, 2020) exploraron *la creatividad* en el contexto de los museos y las repercusiones para el aprendizaje y el desarrollo del potencial creativo de los niños en un estudio que se realizó en el marco de la evaluación de impacto de los programas públicos y educativos en Portugal y de manera práctica en el Museo de Arte Contemporáneo de Serralves y Museo Calouste Gulbenkian, concluyen que se hace necesario promover acciones

suficientes de investigación y formación en este campo de creatividad, tanto desde los gestores de políticas públicas de educación. Destacan además que los procesos de gestión que se organizan en un museo deben contemplar una agenda educativa variada y flexible, donde las actividades no se piensen como algo puntual, sino como proyecto a más largo plazo de relación con las instituciones educativas y los niños participantes.

En concordancia, en otro estudio que Ponce Delgado realiza en 2019 en Cuba con público infantil, plantea un esquema referencial de orden teórico-metodológico, para que sirva de base en el diseño y puesta en práctica de proyectos pensados para el desarrollo y/o estímulo del potencial creativo en la infancia desde el museo como espacio informal de aprendizaje. En un artículo más reciente Museos y estrategias de intervención para el estímulo del potencial creativo infantil (Ponce-Delgado, A., 2022), plantea los resultados de investigaciones realizadas sobre el tema del desarrollo del potencial creativo en los niños en el contexto informal de aprendizaje relativo al museo como espacio de socialización y educación del patrimonio y como los resultados apuntan a la necesidad de trabajar sobre tres dominios fundamentales: el dominio cultural, el institucional y el de las prácticas, los cuales influyen directamente en la naturaleza de las prácticas que se desarrollan en los museos referidas al desarrollo de la creatividad infantil.

Algunos artículos revisan la literatura y las prácticas sobre la escucha y la consulta con niños pequeños en instituciones de primera infancia. En *Listening to and involving young children: a review of research and practice*, Clark (2005) señala que la mayor parte de la literatura existente sobre participación infantil se ha centrado en niños mayores de cinco años. Además, el documento describe metodologías para recopilar las perspectivas de los niños pequeños, incluyendo métodos de investigación tradicionales y enfoques participativos.

En su artículo Disfrutar del aprendizaje en el museo, Amar (2020) subraya la necesidad de transformar el museo en un espacio educativo que fomente la construcción colectiva del conocimiento a través de la interpretación, el diálogo y la escucha activa. Este enfoque va más allá de la mera exposición de objetos, proponiéndose como una práctica educativa integral que permita

a los estudiantes experimentar el museo como un recurso para comprender y explicar el mundo. Amar destaca la importancia de que el museo no sea solo un espacio físico en la ciudad o en el campo, sino que también se internalice como una experiencia significativa que influya en el aprendizaje de los niños. Asimismo, plantea la incorporación de una “espontaneidad intencionada” en las actividades educativas del museo, lo que implica diseñar experiencias que, aunque parezcan naturales, se conviertan en situaciones de aprendizaje intencionado donde los estudiantes puedan disfrutar y participar activamente en el descubrimiento de nuevos conocimientos.

El estudio de Méndez-Suárez (2021) examina el papel de la educación en los museos, cuestionando las prácticas tradicionales y sugiriendo un enfoque que permita a estos espacios funcionar como entornos de aprendizaje activo. La investigación resalta la importancia de considerar a los visitantes como participantes activos en la creación de experiencias educativas significativas, adaptando las prácticas museales a sus necesidades e intereses específicos. En especial, en el caso de los niños, los museos pueden promover una educación que fomente el desarrollo cognitivo y social a través de actividades interactivas y un ambiente de reflexión. La autora enfatiza cómo estas instituciones pueden evolucionar hacia modelos educativos que integren la pedagogía en la estructura de sus exposiciones, creando así un espacio más inclusivo, participativo y enfocado en el aprendizaje integral. Este estudio contribuye a entender cómo los museos pueden transformarse en agentes educativos que colaboren activamente en la formación cultural y social de sus visitantes.

Con fundamento en esta revisión es imperativo continuar investigando sobre aquello que tienen para decir los niños sobre las prácticas educativas, y posiblemente avanzar en la construcción de estrategias que los impliquen genuinamente en el diseño de experiencias educativas y modelos de mediación y por ende en su resignificación.

Dicho lo anterior y con base en las conversaciones sostenidas con los profesores de la Maestría en Estudios en Infancias de la Universidad de Antioquia, las cuestiones que surgen de las lecturas realizadas y particularmente en la experiencia que he tenido en entornos museales por

más de ocho años, me dispongo a cuestionar e interpelar las prácticas educativas que se han construido para los niños, advirtiendo una posible posición adultista (Rodríguez Pascual, 2007) que parece ensordecer su voz ante aquello que los involucra y aportar en la construcción y adaptación de modelos de mediación más cercanos a los niños.

2. Justificación

La literatura reporta estudios centrados en analizar las percepciones y experiencias de los niños en los museos (Eberbach y Crowley, 2005; Falk y Dierking, 2016; Hooper-Greenhill, 1994), como una manera de fortalecer el aprendizaje y la experiencia, así como de reforzar el valor cultural y patrimonial que los caracteriza. Sin embargo, persiste el reto de traducir los resultados en contribuciones genuinas que hagan parte de las propuestas, dinámicas, experiencias y contenidos generados en estos espacios. Melgar (2019) señala que “el principal problema que mueve la investigación es generar propuestas educativas y culturales apropiadas a las necesidades de los niños, potenciar el rol educador del museo, generar estrategias que permitan aprender en el museo desde propuestas lúdicas, educativas y culturales y contar con un corpus de información considerando el contexto local” (p. 45).

Las *"oportunidades de aprendizaje para los niños"* ofrecidas en los museos representan una perspectiva formativa relevante y predominante en la mayoría de estos escenarios, pero no necesariamente dichas oportunidades son apropiadas y vividas de esta manera por ellos. No se trata de convertir todos los espacios museísticos en espacios para el público infantil, sino de que dichos espacios sean accesibles para ellos, destacando la importancia de su perspectiva para la exploración del medio como actividad rectora de la política de educación inicial colombiana (Ministerio de Educación Nacional, 2014). Esta política entiende que “las niñas y los niños nacen con la capacidad de darle sentido al mundo, por lo cual se requiere que en todos los entornos en los que transcurre su vida, se impulse y se avive su curiosidad. Si bien se requiere prever y disponer condiciones para su seguridad y su protección, es necesario que los adultos que acompañan su proceso de desarrollo promuevan ambientes y experiencias para que ese interés genuino de indagar, experimentar, conocer y entender su entorno se potencialice” (Ministerio de Educación Nacional, 2014, p.15). Por otro lado, también es fundamental entender las reales posibilidades de su participación en los procesos de creación o reconfiguración de prácticas educativas que los convocan.

La presente investigación se sustenta en el estudio de las prácticas educativas en el MUUA, los antecedentes y la literatura existentes se centran, en su mayoría, en las percepciones de los niños

sobre los programas museales, sin profundizar en su participación en la resignificación de estos espacios. Asimismo, esta investigación busca vincular sus propuestas con los lineamientos de política nacional para la educación inicial (Ministerio de Educación Nacional, 2014), los cuales reconocen a los museos como escenarios propicios para la exploración del entorno, actividad fundamental que brinda a los niños oportunidades de interacción y transformación. En este contexto, se considera a los niños como actores activos capaces de aportar al análisis de las prácticas educativas en el museo, especialmente cuando el interés educativo se establece de manera explícita.

En este contexto, este trabajo se enfoca en analizar las contribuciones de los niños en la construcción de prácticas educativas de las cuales son usuarios, examinando cómo sus perspectivas y participaciones pueden influir y enriquecer las metodologías y contenidos educativos implementados en estos espacios. La participación activa de los niños en el diseño y desarrollo de programas educativos en museos no solo les otorga una voz, sino que también asegura que las experiencias de aprendizaje sean relevantes y significativas para ellos (Simon, 2010).

Esta investigación se justifica y se basa en la relevancia y el papel innovador del museo como un centro cultural dinámico, que se dedica a la sensibilización y formación de públicos diversos a través de sus colecciones de Antropología, Artes Visuales, Ciencias Naturales e Historia de la Universidad. El Área de Educación del MUUA facilita oportunidades de aprendizaje y reflexión mediante visitas guiadas, talleres, juegos y actividades que promueven la interacción y la expresión de ideas.

Involucrar a los niños en estas actividades constituye un desafío significativo para las prácticas educativas del museo y es reconocido en la literatura especializada sobre aprendizaje en espacios museísticos. Esta investigación entonces pretendió analizar el papel de los niños en la construcción de prácticas educativas en el MUUA, desde un enfoque cualitativo y un estudio de caso con niños visitantes que participaron voluntariamente en las actividades educativas del museo.

El análisis de contenido realizado, como técnica, revela las contribuciones cognitivas, emocionales, expresivas y sociales de los niños, demostrando la viabilidad de su participación activa en las propuestas educativas. Esta investigación no solo busca entender mejor las interacciones educativas de los niños en el museo, sino también resignificar y potenciar las estrategias educativas del MUUA para fomentar una participación infantil más significativa y enriquecedora.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Analizar el papel que pueden tener los niños en la construcción de prácticas educativas en el museo universitario de la Universidad de Antioquia-MUUA

Para el cumplimiento de dicho propósito, se plantean dos objetivos específicos, a saber:

3.2 Objetivos específicos

Identificar las características de las contribuciones que pueden realizar los niños en el diseño de las prácticas educativas que los involucran.

Contribuir a la resignificación de las prácticas educativas del museo para la población infantil a partir de las contribuciones de los niños en el diseño de las prácticas educativas que los involucran.

4. Marco referencial

“El conocimiento es creado en la mente de cada persona a partir de conexiones con objetos y conceptos que le son familiares y que aprende constantemente mientras interactúa con el mundo” (Hein, 1995).

Este marco de referencia se configura a partir de lo que se podría inferir del título, el planteamiento del problema y los objetivos. Dado que este trabajo se centra en las prácticas educativas con niños en el MUUA es necesario mostrar algunas aproximaciones teóricas que permitan analizar el papel que pueden tener los niños en la construcción de las actividades y programas de los cuales suelen ser usuarios en un museo, permitir caracterizar sus contribuciones y plantear una reflexión en torno a los desafíos que tienen los equipos de educación en este tipo de espacios.

4.1 El museo como espacio educativo

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su entorno con fines de educación, estudio y recreo. Según la definición actualizada del Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2022), un museo también puede ser una entidad que funciona como lugar de aprendizaje, interacción y participación comunitaria, reflejando una diversidad de voces y narrativas.

Los museos por tanto no solo cumplen la función de divulgar y preservar el conocimiento, sino que también son espacios educativos fundamentales porque ofrecen experiencias de aprendizaje únicas que complementan la educación formal y las nuevas tendencias educativas como el *homeschooling*. Según Hein (1998), los museos proporcionan contextos ricos y variados para el aprendizaje, permitiendo a los visitantes interactuar con el conocimiento de maneras tangibles y significativas. A través de exposiciones interactivas y programas educativos, los

museos fomentan la curiosidad y el pensamiento crítico en los niños, promoviendo una comprensión más profunda de diversos temas y conceptos.

Además, los museos desempeñan un papel crucial en la formación de la identidad cultural y la comprensión histórica de los niños. Tal como lo menciona Hooper-Greenhill (2007), estos espacios ofrecen a los jóvenes la oportunidad de conectarse con su patrimonio cultural y desarrollar un sentido de pertenencia. Al exponer a los niños a diversas culturas y épocas, a las ciencias y a contenidos de diversa índole que los acerca al mundo; los museos ayudan a ampliar sus horizontes, a desplegar sus capacidades cognitivas y a fomentar el respeto y la apreciación por la diversidad.

La importancia de los museos para la infancia radica en su capacidad para adaptarse a las necesidades educativas y de desarrollo de los niños, especialmente cuando son los propios niños quienes expresan interés en visitarlos. Falk y Dierking (2013) destacan que los museos pueden ofrecer experiencias educativas personalizadas, ajustándose a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de desarrollo. Al proporcionar un entorno exploratorio y enriquecedor, los museos contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo y emocional de los niños.

En línea con esta perspectiva, Alderoqui y Pedersoli (2011) plantean que la educación en museos se centra en las experiencias lúdicas y cognitivas de los visitantes, considerando sus sensaciones, percepciones, afectos y conceptos. Es decir, los museos son espacios donde los visitantes interactúan con objetos y dispositivos que despiertan su curiosidad y los invitan a reflexionar. Para Rubiales (2012), la acción educativa en museos va más allá de las metodologías y los dispositivos; implica observar, crear y presentar contenidos que articulen el espacio museal y consideren los procesos de aprendizaje de los visitantes.

Los museos interactivos y de ciencias, en particular, son espacios de aprendizaje informal que requieren una reflexión teórica sobre sus prácticas educativas. Según Rubiales (2012), los museos contemporáneos deben promover una educación más inclusiva y contextualizada, considerando tanto los aspectos personales como los socioculturales del aprendizaje.

El modelo participativo concibe a los museos como comunidades de práctica en las que alumnos, docentes, niños y padres interactúan de manera activa. Alderoqui (2017) destaca que estos grupos no son simples consumidores de exposiciones, sino agentes constructores de conocimiento. Desde esta perspectiva, los museos se transforman, dejan de ser únicamente transmisores de conocimiento para convertirse en espacios de construcción conjunta de narrativas, donde los visitantes participan activamente en la creación de significados. Alderoqui y Pedersoli (2011) enfatizan en la importancia de los museos como espacios dinámicos que promueven el diálogo y enriquecen la experiencia de los visitantes.

En este sentido, se vuelven espacios significativos que provocan encuentros fructíferos y diálogos, ofreciendo experiencias transformadoras y vitales. Según Alderoqui y Pedersoli (2011), los museos trascienden los modelos tradicionales, en los que los visitantes eran considerados pasivos, promoviendo hoy procesos dinámicos que valoran diversas perspectivas y fomentan la participación activa.

Asimismo, los museos se consolidan como espacios dentro de la ciudad en los que la mediación se convierte en un elemento esencial de la formación infantil. Desde esta perspectiva, se cuestiona la estructura de los espacios orientados exclusivamente al público adulto. *En Cidades e infâncias: a criança vai ao museu*, se plantea el concepto de mediación semiótica desde una visión vigotskiana, como clave para comprender cómo los niños interactúan con los espacios museísticos y construyen significados (Schütz Foerste et al., 2018).

Gibbs, Cooke y Salamon (2022) exploran la teoría de las arquitecturas de práctica para su aplicación en la investigación sobre educación infantil, desglosando los elementos que sustentan y configuran las prácticas educativas en entornos de primera infancia. Los autores presentan un análisis detallado de cómo estas prácticas están influenciadas por factores materiales, sociales y culturales, denominados "arquitecturas de práctica". A través de este enfoque, el estudio permite comprender cómo se estructuran y mantienen las prácticas en contextos educativos, abriendo posibilidades para su transformación y adaptación. Esta teoría ofrece una perspectiva útil para

investigar cómo los espacios, interacciones y valores en entornos de educación infantil, como los museos, pueden adaptarse para promover experiencias de aprendizaje más ricas y contextualizadas para los niños.

4.2 Experiencia de aprendizaje y museos

Los museos de arte, historia, historia natural, infantiles y de ciencia, junto con los zoológicos, acuarios, jardines botánicos, planetarios y lugares históricos, son fuentes reconocidas de información accesible usadas por diversidad de públicos. Son lugares donde se puede confiar para brindar información auténtica y presentar de forma accesible objetos e ideas de arte, historia, historia natural y ciencia. En estos espacios, tanto niños como adultos pueden explorar tranquilamente para descubrir el pasado, el presente y el futuro de la humanidad, el mundo natural y el cosmos, encontrando significado y conexión (Falk y Dierking, 2018).

Falk y Dierking (2004) plantean que “los museos de todo tipo han disfrutado de una popularidad y un crecimiento sin precedentes”. Argumentan que la popularidad de los museos se debe a que el aprendizaje es la razón principal por la que la gente los visita, considerándose el principal "bien" que los visitantes obtienen de su experiencia. En respuesta a estos planteamientos, “la comunidad de museos actualmente se justifica y audazmente se promociona a sí misma como un miembro fundamental de la comunidad de aprendizaje”. Sin embargo, surge una controversia dentro de estas instituciones y en la comunidad académica sobre si realmente se produce un aprendizaje real en los museos. Cuestiones como: ¿aprenden los visitantes de los museos?, y de ser así, ¿cómo aprenden y qué hacen? ¿Cómo se conceptualiza el aprendizaje en los museos y qué herramientas se usan para evidenciarlo?

Para Falk y Dierking (2004), el obstáculo para responder estas preguntas radica en que el aprendizaje en los museos no puede compararse con el modelo tradicional de aprendizaje, es decir, el modelo de transmisión-absorción de conocimiento. Una línea tradicional sugiere que los

visitantes de los museos deberían aprender de la misma manera que las personas aprenden en la escuela, mencionando que la única diferencia importante es que en los museos se aprende menos. Este paradigma de aprendizaje estándar ve a los visitantes como "estudiantes" y a la exposición como la "lección"; sin embargo, en la actualidad, esto no funciona.

El aprendizaje en los museos es una experiencia integral, que involucra todo el cerebro y todo el cuerpo. No es típicamente un fenómeno de una sola persona, sino más bien una actividad de varias personas. En los museos, se abarca mucho más que hechos y conceptos cognitivos; las personas a menudo también aprenden sobre otras personas, sobre lo que les gusta y lo que no, y sobre cómo hacer cosas que nunca antes habían hecho.

Se infiere entonces que algunos atributos del aprendizaje son que este es un proceso acumulativo a largo plazo, un proceso de dar sentido y encontrar conexiones. Lo que se sabe sobre cualquier tema en particular es la comprensión acumulada construida a partir de una amplia variedad de fuentes, recursos y conversaciones con amigos, familiares y conocidos bien informados. Las personas no aprenden cosas en un momento en el tiempo, sino con el tiempo.

El modelo contextual de aprendizaje plantea que todo aprendizaje se sitúa dentro de una serie de contextos; no es una experiencia abstracta que pueda aislarse en un laboratorio, sino un proceso orgánico e integrado que ocurre en el mundo real. Desde esta perspectiva, el aprendizaje de libre elección se considera no lineal, motivado personalmente e implica que el individuo elija qué aprender, así como dónde, cuándo y con quién hacerlo. Aunque este tipo de aprendizaje no se limita a los museos, estos representan un contexto ideal para entenderlo en profundidad (Falk y Dierking, 2004).

El aprendizaje, entonces, es producto de millones de años de evolución, una adaptación que facilita un diálogo continuo entre el individuo, el entorno físico y el contexto sociocultural en el que vive. Para Falk y Dierking (2004), su modelo implica tres contextos superpuestos: personal, sociocultural y físico. En el contexto personal intervienen factores como la motivación, expectativas, conocimientos previos, intereses, creencias, y la elección y control del aprendizaje;

el contexto sociocultural incluye la mediación social en el grupo y el apoyo de otros; y el contexto físico se refiere a la organización espacial, orientación, diseño y planificación de eventos y experiencias que complementan la visita fuera del museo.

Falk y Dierking (2000) definen el aprendizaje libre o de libre elección como un proceso tanto personal como social, en el que los visitantes construyen significados a partir de sus experiencias, permitiendo así que el visitante establezca conexiones con conceptos y objetos familiares y genere significado desde su propia perspectiva. Las exposiciones, en este sentido, promueven la comparación entre lo nuevo y lo desconocido, orientándose hacia el desarrollo de museos que respondan a las disposiciones de los visitantes para maximizar su potencial de aprendizaje.

Para ampliar el concepto de aprendizaje en el museo, es relevante considerar los postulados de Hein en *El Museo Constructivista* (1999). Hein sugiere que el constructivismo es particularmente adecuado como base para la educación en museos, dado el rango de edades de sus visitantes. Los defensores del constructivismo argumentan que los estudiantes construyen el conocimiento a medida que aprenden; no solo añaden datos nuevos, sino que reorganizan y desarrollan su comprensión y habilidades de aprendizaje mientras interactúan con el entorno. Esta postura educativa sostiene que el foco debe estar en el alumno, no en el tema de aprendizaje; en el contexto de los museos, esto significa priorizar al visitante sobre el contenido del museo (Hein, 1999).

El constructivismo en el museo implica que el visitante construya un conocimiento personal a partir de las exposiciones, donde el proceso de adquisición se convierte en un acto constructivo. Las exposiciones pueden explorarse desde múltiples ángulos, ofreciendo una variedad de oportunidades para obtener información, permitiendo que cada visitante establezca sus propias conexiones y afronte distintas formas de aprender.

A lo largo de este texto se ha destacado la práctica educativa en los museos, entendida como un proceso dinámico y consciente, orientado al desarrollo integral de los individuos en sociedad.

Este enfoque se logra mediante la asimilación creativa de la experiencia social, que abarca tanto la producción material como espiritual de la humanidad y de cada sociedad en particular.

La educación es un proceso que no se limita a un espacio específico, sino que se manifiesta como un acontecimiento, una praxis que implica hacer en un sentido amplio. Esta perspectiva concibe la educación como parte de una ciencia de la praxis, una "ciencia del actuar o de la acción" (Runge Peña y Muñoz Gaviria, 2012, p.80), en la que se articula la adquisición y generación de saberes mediante la interacción con el entorno. Hablar de prácticas educativas en el museo implica reconocer que este espacio ofrece otros modos de producción de conocimiento, acercamiento a la cultura y de interacción social para descubrir formas de vida enriquecedoras. La literatura aborda esta dimensión como educación informal y, en algunos casos, como educación no formal. Según Melgar y Dononolo (2011), la educación informal es un proceso continuo en el que las personas adquieren conocimientos a través de sus relaciones con el contexto social, cultural, ambiental, económico y político. La educación no formal, por su parte, se refiere a instituciones y actividades educativas que, aunque no son escolares, tienen objetivos específicos de aprendizaje.

Entendiendo la educación como un acto de transformación humana, los museos de ciencias presentan una oportunidad única para reflexionar sobre lo que piensan, saben y sienten los niños. En este contexto, la experiencia se convierte en algo profundamente personal, aquello "que me pasa" y no solo algo que sucede externamente (Larrosa, 2006, p. 88). El Museo Universitario de la Universidad de Antioquia (MUUA) concibe su mediación como un proceso en construcción constante, un acto que se conceptualiza y se ejecuta simultáneamente, en línea con la nueva museología de Marc Maure. Este enfoque museológico se opone a la visión tradicional de recolectar, preservar y difundir, y promueve una museología de acción basada en la democracia cultural, la concienciación comunitaria, el diálogo y un sistema abierto e interactivo (Bayón, 2012/2013).

La mediación en el MUUA es dialógica y se adapta a las particularidades de cada visitante, permitiendo que estos, independientemente de su edad o capacidad, se conviertan en actores activos de la comunidad museal. Esta mediación, en particular, desempeña un papel crucial en el

aprendizaje infantil, facilitando que los niños desarrollen habilidades críticas y creativas mediante la interacción con espacios culturales. La intervención del Área de Educación del MUUA es fundamental en este proceso, ya que actúa como catalizador de experiencias educativas no lineales, donde el contenido se vuelve accesible para la discusión y el intercambio, transformándose según las necesidades e intereses de los visitantes.

En este enfoque, el museo tiene la responsabilidad de promover una experiencia transformadora para los visitantes. Como afirma Wagensberg (2000), la función de un museo no debe limitarse a enseñar o informar, sino a provocar un cambio de actitud en el visitante, generando más preguntas que respuestas y fomentando una opinión pública crítica. La ciencia, como una de las fuerzas que más influencia tiene en la vida del ciudadano, debe ser accesible en el museo, impulsando en los visitantes una conciencia crítica y curiosa, indispensable en una sociedad democrática.

En algunas investigaciones consultadas se ha evidenciado que los museos tienen un impacto positivo en el aprendizaje infantil, ofreciendo un ambiente en el que los niños pueden explorar y descubrir de manera autónoma. Estos espacios promueven la participación activa y el pensamiento crítico desde edades tempranas, fomentando una educación más integral y participativa (Hein, 1998). Al expresar preguntas, plantear hipótesis, sugerir mejoras y nuevas temáticas, y brindar retroalimentación sobre sus experiencias, los niños no solo se sienten valorados, sino que también actúan como prosumidores: consumen y, a la vez, producen y enriquecen el conocimiento, contribuyendo al desarrollo de prácticas educativas que reconocen y responden a sus intereses y perspectivas.

4.3 Los niños y las niñas en la creación de experiencias

Pensar la educación en los museos para niños, implica ver más allá del trabajo por contenidos, entonces es importante abordar este asunto de una manera más integral y comprender qué le pasa a este tipo de públicos desde lo social, lo natural y el aprendizaje en espacios como estos.

Ana Malajovich (2010), en *Enseñar en la educación Inicial: Saberes, reflexiones y propuestas* del compilado *Encrucijadas entre cuidar y educar. Debates y experiencias* habla de la formación a nivel inicial de los sujetos y la necesidad de *revisar aquello que enseñábamos, reconociendo que el conocimiento a transmitir no podía derivarse de lo que nos aportaban las distintas corrientes de la psicología sino desde la producción cultural, por llamarlo de una manera más genérica, ahí se empieza a analizar de qué manera los sujetos se van a poder apropiar de ese objeto de conocimiento* (Redondo Estanislao Antelo y Antelo, 2017, p.38)

Una interpretación desde la perspectiva de Malajovich en el contexto del museo como medio para el aprendizaje, es que es importante conocer cómo los sujetos se apropian de los conocimientos y de qué manera se permiten esos procesos de apropiación significativa o no de esos conocimientos ¿el aprendizaje se da por lo que se le proporciona al niño o por lo que él de manera espontánea construye en los museos? El aprendizaje en este escenario está directamente relacionado a la elección de experiencias y necesariamente no se sigue una secuencia, pero sí una narrativa que da marco a lo vivido en el espacio.

La experiencia en un museo no está estructurada como un currículo escolar, pero tiene gran valor al sincronizarse con el momento de vida de los niños. Busca armonizar el contexto educativo y social para proporcionar de manera significativa lo necesario para la apropiación de conceptos nuevos y previos. Según Malajovich (2018), el aprendizaje implica sucesivas reorganizaciones del conocimiento, y este proceso, donde los niños son protagonistas, solo es posible cuando el docente presenta contenidos vinculados a prácticas sociales reales, sin simplificarlos.

Al comparar esta afirmación de Malajovich (2018) con el contexto de los museos, se puede considerar que estos espacios representan una valiosa oportunidad de aprendizaje autónomo y libre. Sin embargo, es responsabilidad de los gestores de centros de ciencia y de los diseñadores de las exposiciones pensar en cómo "acercar la ciencia al visitante de una forma entretenida", de modo

que públicos como los niños no solo aprendan, sino que sientan una experiencia distinta a la de una clase escolar (Guisasola y Morentin, 2007).

En el contexto del MUUA, por ejemplo, se parte de la premisa de que cualquier persona está en capacidad de aprender, independientemente de su condición social, edad o nivel educativo, siempre que así lo desee. El juego, considerado fundamental en las actividades educativas del museo interactivo, es descrito por Malajovich (2018) como una actividad natural de la infancia que los docentes pueden aprovechar para que los niños adquieran conocimientos sin percibir que están aprendiendo. Tanto el juego como el lenguaje son pilares de la subjetividad humana y forman parte del legado cultural que cada sociedad busca transmitir a las nuevas generaciones (Malajovich, 2018, p. 51).

Por su parte, Yates et al. (2022) analizan cómo los museos pueden mejorar la participación, inclusión e interacción de los niños mediante el diseño de experiencias adaptadas a sus intereses y modos de aprendizaje. Los autores destacan la importancia de ver a los niños no solo como observadores, sino como participantes activos, exploradores y creadores dentro de los espacios museales. El estudio propone estrategias y ajustes en el diseño de actividades y exposiciones para fomentar el involucramiento infantil, lo cual contribuye al desarrollo social, cognitivo y emocional. Se enfatiza en la necesidad de prácticas inclusivas que permitan la expresión libre y respetuosa de los niños, promoviendo un aprendizaje significativo y personalizado. Este artículo ofrece una perspectiva contemporánea sobre el rol de los museos en la educación infantil, mostrando cómo pueden transformarse en lugares de aprendizaje inclusivo y adaptativo.

Para finalizar, es importante reflexionar sobre el hecho de que los niños y las niñas son personas con derecho a la identidad personal, la dignidad y la libertad. No solo es valioso, sino también esencial, conversar y debatir con ellos. Sin embargo, según Pol y Asensio (2006), aunque el público infantil representa una parte importante de las audiencias reales de los museos, estas instituciones no suelen ofrecer propuestas y servicios adecuados a sus necesidades. Esto puede deberse a la persistencia de ciertas creencias que asumen que los niños no están intelectualmente preparados para comprender temas específicos o que no saben “comportarse” en estos espacios. Por lo tanto, ,

resulta pertinente dedicar tiempo a comprender lo que piensan los niños sobre los museos, qué les agrada, qué no, y, a partir de sus experiencias y los aportes teóricos, diseñar escenarios educativos adecuados, sin importar la categoría del museo.

5. Metodología

5.1. Paradigma y enfoque

Esta investigación es de naturaleza cualitativa basada en un estudio de caso, desde la cual se hace una aproximación a una situación social específica, para comprenderla de manera inductiva a partir de las elaboraciones que logren los participantes implicados en el proceso, particularmente los niños visitantes del MUUA.

El paradigma de investigación cualitativo guiará el rumbo de esta investigación, ya que gracias a sus principios se puede hacer una aproximación global de las situaciones sociales y de conocimiento del mundo natural que poseen los niños para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva, es decir, *a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas* (Bonilla-Castro y Rodríguez Sehk, 2005). Por su naturaleza comprensiva e interpretativa y porque más que tendencias o generalizaciones, se buscó dar voz a los de niños a través de este enfoque de investigación *como una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos* (Sandin Esteban, M. P. y Esteban, M. P. S., 2003).

El estudio de caso, por su parte, es una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares (Eisenhard, 1989, p.98). Según se implementen poseen procedimientos y clases de diseños. Se podrían definir como *"estudios que al utilizar los procesos de investigación cuantitativa, cualitativa o mixta analizan profundamente una unidad holística para responder al planteamiento del problema, probar hipótesis y apoyar el desarrollo de teoría"* (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008). Es una unidad delimitada: una persona, un grupo, una institución o una organización e implica interacciones, comunicaciones, relaciones y prácticas entre el caso y el mundo más amplio y viceversa (Hamilton y Corbett-Whittier, 2013).

En la infancia, la investigación de estudios de casos brinda al investigador la oportunidad de obtener un conocimiento profundo de un niño o grupo de niños específico en un contexto particular asociado a lugares, programas, personas, proceso o desarrollos donde ellos concurren durante un período de tiempo (Saracho, 2015). Para efectos de esta investigación el estudio de caso se centrará en algunas de las prácticas educativas del MUUA que están dirigidas específicamente a la población infantil como, por ejemplo: TallerNautas y MUUAcción, además de interactuar con los niños que son visitantes frecuentes del museo. Para llevar a cabo el estudio de caso se planteará una serie de métodos y fuentes de datos que permita una rica descripción de las perspectivas de los participantes.

El estudio de casos permite:

1. Observar y aprender de las situaciones que se generan en un entorno específico en tiempo real.
2. Explicar y realizar descripciones de los niños, niñas y el entorno del museo llegando a una caracterización detallada.
3. Es posible llegar a explicar la complejidad de las relaciones causales entre: museo-infancia-aprendizaje.

La estructura del estudio de caso tendrá en cuenta los pasos que Jiménez, V (2012) propone: a) *selección y definición de caso*, b) *elaboración de una lista de preguntas, protocolos o procedimientos* (para los distintos momentos de la ruta metodológica), c) *localización de las fuentes de datos* (estrategias para la generación de la información en las instalaciones del museo), d) *análisis e interpretación*.

Por lo anterior, el estudio de caso único permitió un acercamiento más profundo al problema de investigación, ya que facilitó la formulación de teorías a partir de la información obtenida de la realidad observada. Esto posibilitó la construcción de vínculos entre los conceptos teóricos y los datos proporcionados en las diversas fases de la investigación, a partir de la práctica. Esta conexión fue efectiva en la medida que no se subestimara el papel de los niños; por el contrario, desde la perspectiva de la sociología de la infancia, los niños fueron considerados

constructores activos del espacio social que los rodea, así como de las interpretaciones interiorizadas sobre el funcionamiento de la vida social (Rodríguez Pascual, 2006).

Fue fundamental incorporar aportes de la hermenéutica, los cuales sustentaron los datos y narraciones obtenidos en el trabajo de campo, basándose en la premisa de que los niños pueden expresar sus vivencias, narrar sus experiencias y posicionarse frente a los temas que les afectan (Álvarez-Gayou, 2003). Así, la indagación y la escucha fueron esenciales para comprender la perspectiva de los niños sobre las prácticas educativas en torno al mundo natural en un museo. A través de estas prácticas, se recopilaron datos sobre historias de vida y experiencias de personas específicas, lo cual permitió describirlas y analizarlas (Salgado Lévano, 2007, pp. 72-73).

5.2. Desarrollo de la ruta metodológica

5.2.1. Selección y definición de caso.

Como se ha mencionado anteriormente, esta investigación fue realizada en el MUUA en Medellín, Colombia. El caso corresponde a un grupo de niños entre 5 y 8 años que asisten al museo de forma voluntaria los sábados, en alguna de las siguientes modalidades:

- **Visitante autónomo:** Son niños que frecuentan el museo, generalmente tras participar en otras actividades culturales o deportivas en la universidad. Estos visitantes suelen estar acompañados por sus padres o cuidadores.
- **Títeres en Escena:** Este programa tiene como objetivo compartir contenidos científicos y artísticos del museo de forma lúdica, mediante teatro de muñecos, dirigido a grupos familiares con niños de entre 0 y 12 años.
- **TallerNautas:** Es una opción para acercar al público, de manera didáctica y participativa, a los contenidos, exposiciones y colecciones del MUUA. En cada sesión, se elabora un juguete diferente para fomentar la educación y la cultura en niños, quienes asisten en compañía de sus padres o adultos acompañantes. Cada sábado, TallerNautas presenta una

temática distinta, configurando el museo como un espacio para aprender y divertirse en familia.

- **MUUAAcción:** Es un programa basado en la expresión corporal teatral, diseñado para que los niños, niñas y sus acompañantes experimenten conocimientos científicos y artísticos a través del movimiento.

Los niños que participan en las actividades educativas del MUUA asisten voluntariamente los sábados a programas como TallerNautas, MUUAAcción y Títeres en Escena. La mayoría de los participantes tienen entre 3 y 12 años, aunque el estudio de caso se centró en aquellos de 3 a 8 años. Estos niños no solo participan en las actividades del museo, sino también en otras actividades recreativas y deportivas, o acompañan a familiares que asisten a la universidad. Muchos de ellos son hijos de egresados de la UdeA, manteniendo así un vínculo con la institución. En el estudio, se observó que dos de los niños no están escolarizados y reciben educación en casa. Las presentaciones de Títeres en Escena atraen a un gran número de asistentes, incluidos tanto los niños que participan en los talleres como otros visitantes que asisten a diversas actividades de la universidad.

5.2.2. Procedimientos generales

El trabajo colectivo con el equipo de profesionales del MUUA, sintetizado a continuación, atiende al compromiso académico y ético en el que convergen las dos instituciones participantes:

En primer lugar, se realiza la firma del acta de inicio del trabajo de campo en el MUUA. La cual es avalada por el director del museo y queda a cargo en el acompañamiento del proceso la coordinadora de educación.

Posterior a las firmas y formalizaciones se pasa a agendar unas sesiones de trabajo, que fueron tres en total; la primera de ellas con la coordinadora de educación quien explicó el contexto y dio luces sobre la efectividad de los instrumentos a realizar. Esto fue clave pues ella tiene

información de primera mano sobre la población que participa de los distintos programas educativos. Un siguiente encuentro se desarrolló con el profesional de educación del museo quien no solo se encarga del diseño de los programas, sino que también tiene la función de los procesos de formación de los mediadores o guías del museo; se realiza la planeación de estrategias a realizar y los espacios en los cuales se puede conversar con los mediadores sobre los objetivos de la investigación y el rol que cumpliría en el museo. Por último, se tienen unas sesiones de trabajo con los mediadores que tenían a cargo las actividades de los días sábado y de esta manera poder no solo generar sinergias de trabajo sino también escuchar de la experiencia que ellos tienen con el trabajo con la población infantil.

Durante las reuniones con el equipo de mediadores, se establecieron como espacios de intervención TallerNautas y MUUAcción. En estos espacios, mi rol consistió en participar activamente en la planificación de las actividades, familiarizarme con los guiones (por ejemplo, el del teatro de sombras) y apoyar la ejecución de las mismas. Durante las actividades, realicé observaciones detalladas, formulando preguntas abiertas para estimular la participación de los niños. Al finalizar cada sesión, solicitaba a los padres su consentimiento para implementar las técnicas de "Susurros al museo" y "niño como mediador". Cabe destacar que la técnica del "Títere preguntón" solo se empleó en una ocasión.

5.3. Estrategias de indagación con los niños.

Más que localizar datos en los términos de Jiménez Chaves (2012), se diseñan estrategias para la generación de la información producida por los niños participantes en el estudio. Las estrategias de indagación se refieren a los mecanismos a través de los cuales los investigadores e investigadoras se aproximan a una cultura, a un grupo, a un fenómeno o a cualquier aspecto que surja en el contexto de la educación inicial o los patrones que iluminan la comprensión de los fenómenos que surgen en los espacios educativos para la primera infancia -familiares, comunitarios o institucionales- y que están mediados por las personas adultas. (Barreto, 2011, p.638). La tabla 1, sintetiza dichas estrategias, así como la finalidad y los registros obtenidos.

Los datos del trabajo de campo se recolectaron mediante grabaciones de audio y video, fotografías y notas de observación participante. Para el análisis, se implementó un proceso de **codificación** inicial de los siete registros obtenidos. Se optó por agrupar frases, comentarios y respuestas que presentaran similitudes, asignándoles nombres de acuerdo con estas recurrencias. A los registros (audios y transcripciones) se les asignaron códigos que permiten identificar cada uno de manera clara. Estos códigos se seleccionaron arbitrariamente, considerando las características particulares de cada registro, y se organizaron en una tabla (ver Tabla 1). Posteriormente, se realizaron **transcripciones detalladas** de las grabaciones de audio y video, las cuales fueron analizadas exhaustivamente para identificar patrones y temas recurrentes en las narrativas de los niños. Finalmente, se procedió a una **relectura de los textos transcritos y codificados**, con el fin de profundizar en la comprensión de los datos y establecer conexiones entre los distintos registros.

La decisión de utilizar este tipo de codificación se basó en la naturaleza cualitativa de los datos y en el tamaño relativamente pequeño de la muestra. Al ser un estudio de caso, se consideró que un sistema de codificación más rígido podría limitar la identificación de categorías emergentes. Además, la asignación de códigos descriptivos permitió mantener una estrecha relación con los datos originales y facilitar la interpretación de los resultados. Las transcripciones de entrevistas, las observaciones detalladas y los videos recolectados proporcionaron datos ricos y cualitativos, que reflejaron las perspectivas y experiencias subjetivas de los niños, sin imponer categorías predefinidas, lo que facilita una comprensión más profunda de las contribuciones de ellos para las prácticas educativas. Si bien el número de registros es relativamente pequeño, la naturaleza detallada de los datos, especialmente las transcripciones y las observaciones, requiere de un análisis cuidadoso y flexible.

La codificación planteada permitió identificar patrones y temas emergentes sin la necesidad de un sistema de codificación rígido y preestablecido, lo que resulta más adecuado para este tipo de datos lo cual facilitó centrarse en las ideas y experiencias individuales de los niños, sin perder

de vista la riqueza y la originalidad de sus aportes y dar de alguna manera respuesta al objetivo central de esta investigación de comprender las perspectivas y contribuciones de los niños.

Se tomó como referencia lo planteado por Saldaña (2016) sobre la utilización de codificación descriptiva quien recomienda sobre la utilidad de esta técnica para explorar datos cualitativos ricos y complejos, especialmente en estudios con un número limitado de participantes.

Tabla 1

Estrategias de indagación con los niños en el MUUA

Estrategias de indagación en el MUUA		
Instrumento	Descripción	Intervenciones fecha
<p>Niño-a como mediador guía por el museo</p> <p>2 registros</p>	<p>En esta estrategia, se invitó a un niño visitante frecuente a asumir el rol de guía experto en un recorrido por el museo. La investigadora, actuando como visitante, siguió las indicaciones del niño sobre los espacios más interesantes, las actividades recomendadas y las formas de interactuar con los niños en el museo. Esta dinámica permitió obtener una perspectiva infantil sobre la experiencia museística.</p> <p>Instrucción general inicial. Realizar un recorrido por el museo mostrando los lugares más interesantes, qué se puede hacer, en qué espacios puede aprender más, cuáles no recomienda y sugerencias para estar con los niños en el museo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Niña mediadora 1 (edad 7 años). Registro de audio 1 – 23 minutos. ● Niña mediadora 2 (edad 3 años). Registro de audio 2 – 12.20 minutos ● Video 1 niña mediadora 2- (edad 3 años)- 44 segundos ● Video 2 niña mediadora 2- (edad 3 años)- 1.53 minutos ● Video 3 niña mediadora 2- (edad 3 años)- 11.17 minutos
<p>Susurros al museo.</p> <p>3 registros</p>	<p>Se invitó a niños participantes en las actividades del museo a enviar un mensaje a un miembro de la dirección. En estos mensajes, los niños expresaron sus opiniones sobre las actividades realizadas, sugirieron mejoras y compartieron sus ideas sobre cómo enriquecer la oferta del museo.</p> <p>Instrucción general inicial. Contarle a un directivo o personal del museo sobre su experiencia, cómo le parecieron las actividades realizadas y que sugerencias o actividades le quiere dar al museo para que sean tenidas en cuenta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Audio mensaje 1 – niña de 6 años JP ● Audio mensaje 2 – niña de 3 años ● Audio mensaje 3 – niña de 6 años LG ● Videos de momentos de la actividad ● Video 1- niña de 6 años JP ● Video 2- niña de 6 años JP ● Video 3- niña de 6 años LG
<p>Observación Participante</p> <p>1 registro</p>	<p>La investigadora se integró activamente en TallerNautas, MUUacción y obras de títeres del MUUA, interactuando con los niños y observando su comportamiento en tiempo real. A través de conversaciones informales, se indagó sobre sus preferencias, conocimientos y experiencias en el museo. Esta técnica permitió recopilar datos cualitativos ricos y contextualizados.</p>	<p>Archivo de Excel</p>

	<p>En estos espacios sostuve conversaciones con los niños donde ellos manifiestan su gusto por los espacios y actividades que se desarrollan en el museo. Como tallerista, los acompañé y ayudé a realizar las actividades y aprovecho para hacer preguntas cómo: ¿si descubrieron algo nuevo o si aprendieron o recordaron algo sobre lo abordado? También, indago sobre el porqué les gusta ir al museo, ¿y qué espacios de las salas recuerdan o les gusta estar en el museo? ¿qué conocen de él?</p>	
<p>Títere preguntón 1 registro</p>	<p>Después de realizada una actividad de los sábados (Tallernautas, MUUAcción, Obra de títeres) un auxiliar del museo, saldrá con uno de los personajes (títere) de las obras de teatro, se acercó los niños, entabló una conversación y les realizó preguntas detonantes que se registran en video y audio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Audio-Entrevista Duración: 9. 13 minutos Fecha: 2024.02.10 • Video títere preguntón 1 Duración: 10.12 minutos. • Anexo guion 1

6. Consideraciones éticas

Esta investigación se llevará a cabo desde un enfoque respetuoso con las personas menores de edad y sus derechos y la conveniencia de multiplicar las técnicas y estrategias de aproximación al colectivo infantil para captar su complejidad (Rodríguez P. y Martínez Muñoz, 2017, p. 124)

Se enuncian a continuación algunas consideraciones ético-metodológicas planteadas por Barreto (2011, p.643-646) que se creen adecuadas para los propósitos de esta investigación:

- **Participación:** se proporcionan las condiciones para que los niños ejerzan su derecho a decidir si quieren tomar parte de la investigación, en qué grado y de qué manera.
- **Respeto:** se reconocerá la libertad del niño o niña para actuar según sus propias convicciones, sin cuestionar sus decisiones. Reuniones con los niños, docentes y padres, firma de autorizaciones y documentación hacen parte de este componente.
- **Retribución – beneficio:** estará explícito desde el principio de la investigación los beneficios y/o estímulos que se ofrecerán a los niños participantes.
- **Rendición de cuentas:** para la investigación es primordial la comunicación sistemática del proceso y progreso.
- **Información:** Barreto (2011) considera dos aspectos importantes en este apartado.

a. Consentimiento

De acuerdo con la Organización Panamericana de la Salud (2005), el consentimiento informado es un proceso por medio del cual un sujeto voluntariamente confirma su deseo de participar en un estudio, en particular después de haber sido informado acerca de todos los aspectos relevantes de su decisión a participar.

Para formalizar la participación de los actores (niños, padres y personal del museo) participantes de esta investigación, se obtuvo en primer lugar la autorización escrita y firma del

consentimiento informado por parte de las directivas del museo para la realización del trabajo de campo (anexo 4). Por otra parte, durante la realización de las estrategias de recolección de la información se solicitó a los acompañantes que eran los padres de los niños el consentimiento (anexo 2) el cual, está bajo los parámetros y requisitos desde el programa de la Maestría en Estudios en Infancias y la entidad museal además de lo estipulado por la Universidad de Antioquia en cuanto al manejo y uso de imagen.

b. Asentimiento

Los niños participantes, firmaron el asentimiento (anexo 1) antes de ser involucrados en la investigación. Él o ella aceptaron participar libremente en la generación de información y se explicita que cada uno de ellos podía retirarse en cualquier momento. De forma verbal se le explica al detalle cuál es su papel, saber qué debe hacer si elige participar, saber qué sucederá con los datos que se generen, y conocer cuáles son los riesgos que tiene si decide participar (Barreto, 2011, p. 645).

Es de aclarar que los documentos de consentimiento y asentimiento contenían información de los aspectos generales de la investigación y su propósito. Se especificó además tanto a niños como padres que serían grabados en audios, fotografiados y que sus producciones gráficas sólo serían utilizadas con fines académicos e investigativos (anexo 3).

7. Resultados y discusión

“Desde hace mucho tiempo, los museos han sido espacios de inspiración, conversación, investigación y celebración, lugares que alimentan nuestra curiosidad natural acerca del mundo. Nuestra labor más importante consiste en articular de una manera más integral el carácter y el tenor de los diálogos que podrían mantener las exposiciones de los museos con los visitantes”
(Mclean, 2004, p.210)

En el presente apartado se exponen y analizan los hallazgos obtenidos a partir del trabajo de campo realizado. El objetivo general de este estudio fue analizar el papel que pueden tener los niños en la construcción de prácticas educativas en dicho museo.

Las prácticas educativas en los museos han sido objeto de estudio y discusión en la literatura académica. Autores como Hooper-Greenhill (2000) han destacado la importancia de los museos como entornos de aprendizaje informal, donde los visitantes, incluidos los niños, pueden participar activamente en la construcción del conocimiento. En este contexto, los museos no son solo espacios para la adquisición pasiva de información, sino lugares donde se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión personal.

Así que a partir de las estrategias de recolección de datos utilizados (Niño como mediador guía por el museo, Susurros al museo, Títere preguntón y Observación Participante) se permitió dar voz a los niños participantes lo cual implica una escucha y tomar distancia de las ideas y posibles concepciones que los “adultos” creadores de contenidos en el museo mantienen y sostienen por su experiencia previa.

7.1. Contribuciones que pueden realizar los niños en el diseño de las prácticas educativas que los involucran.

Las características de las contribuciones se identificaron después de recolectar la información. Las recurrencias en las ideas y comportamientos manifestados por los niños se transformaron en

categorías de análisis, es decir, en las características de sus contribuciones en el diseño de prácticas educativas que los involucran. Por ejemplo, para definir las Contribuciones de naturaleza cognitiva – niños curiosos, se agruparon las recurrencias observadas en cada una de las estrategias empleadas (niño como mediador, susurros al museo, títere preguntón y observación participante). Se analizaron frases de los niños relacionadas directamente con el contenido de la sala de exhibición, así como evocaciones y asociaciones con otros conceptos y aspectos del espacio que ellos mismos destacaban.

En una de las visitas a la sala de ciencias, utilizando la estrategia de indagación de "niño como mediador", se dio una interacción entre una niña de 4 años, quien hacía de mediadora, y un niño de la misma edad que se unió al recorrido. Durante la conversación, comenzaron a hablar y preguntarse sobre los animales que encontraban en el camino. La conversación fue la siguiente:

Niño: Mira eso, ¿cómo se llamará ese de arriba? ¿Lo conoces?

Niña: Sí... ¿ese se parece a un gallo? Un gallo gigante.

Niño: Se parece más a un pavo.

Niña: Se llama un cóndor.

Niño: No sabía...

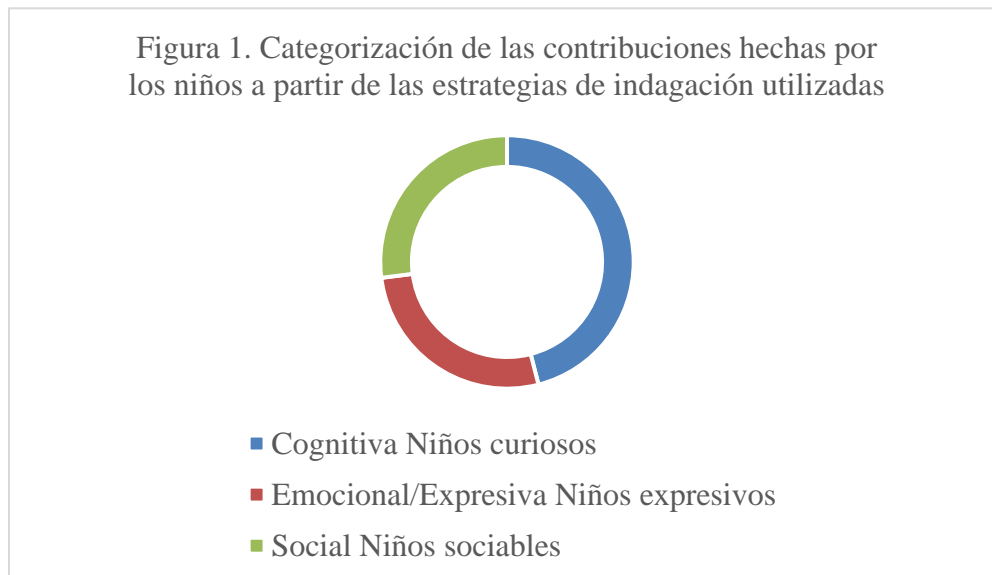
Cada contribución incluye diversas frases que permitieron definir la categoría, estas se fundamentan en planteamientos como los de Falk y Dierking (2004), discutidos en profundidad en el apartado sobre la experiencia de aprendizaje en museos. Estos autores reiteran que en los museos se vive una experiencia integral que involucra tanto el cerebro como el cuerpo, se construye en interacción con otros y, aunque aborda conceptos cognitivos, va más allá de ellos al desafiar al visitante —en este caso, a los niños— a profundizar en su conocimiento. Falk y Dierking subrayan el papel motivacional y de los intereses personales en la experiencia de un museo.

Por otra parte, lo planteado por Malajovich (2018) permitió centrar la atención en cómo los niños, como sujetos activos, se apropian de los conocimientos y los espacios del museo, y cómo sus contribuciones reflejan esta apropiación.

Las aportaciones de los niños surgieron a partir de algunas ideas de estos enfoques teóricos y se categorizaron en tres grupos, desde los cuales se muestra, de forma exploratoria, el potencial que tienen sus ideas y experiencias para convertirse en conocimiento valioso en iniciativas educativas, aun sin la intención de un aprendizaje escolarizado y predeterminado. La figura 1 resume las contribuciones identificadas.

Figura 1

Categorización de las contribuciones hechas por los niños a partir de las estrategias de indagación utilizadas



Categoría 1. Contribuciones de naturaleza cognitiva – niños curiosos.

Se encontraron aspectos comunes como que cada uno de los niños formularon preguntas un tanto espontáneas, pertinentes sobre los temas abordados o los espacios que se estaban visitando. Fue interesante observar cómo plantean hipótesis y explicaciones propias, y realizaban comparaciones entre diferentes objetos, exposiciones o experiencias. Este comportamiento refleja un alto grado de compromiso y curiosidad intelectual, alineándose con la perspectiva de Hein (1998) sobre el aprendizaje constructivista en los museos, donde los visitantes construyen conocimiento a partir de sus experiencias previas y nuevas interacciones.

NIÑO MEDIADOR

- “Este es el jaguar...QUE A MI HERMANITA LE GUSTA...”
- “¿Mira eso cómo se llamará ese de arriba, o sea, tú conoces ese?”
- “¿ese se parece un gallo?”
- “Se parece más a un pavo”
- “Dicen que todos los microorganismos no son malos ... hay otros malos, hay buenos y hay virus”
- “los gérmenes son de juguete”
- “Son de mentiritas”
- “las plumas son para cuidar a los bebés para eso le sirven las plumas”
- “Hay mira qué animal tan grandote. Si, a mí me gusta tener una cebra una cebrá en la casa”
- “Yo creo que las lagartijas viven en una cueva. Yo creo que las cuevas chiquitas son las casas de la lagartija”

SUSURROS AL MUSEO

- Ante la pregunta ¿qué otro espacio le recomendarías a un niño que no conoce el museo? Una niña responde: “Donde hay gérmenes arriba y ese espacio que es lo que hay allá, ahí hay muchos espejos y ahí se ven como si uno entra se ven muchos de uno, o sea, en cada espejo. En el techo están colgados unos gérmenes, pero son de mentiras”.

- Una niña dibuja una de las vasijas de la sala de antropología porque le encanta la sala y los objetos que hay allí.

TITERE PREGUNTÓN

- Ante la pregunta ¿qué cosas del museo puedo ver primero que sean interesantes? Una niña responde: “Como el estómago de la mamá que nace el bebé como se junta el bebé con la barriga o algo”
- Ante la pregunta ¿qué cosas del museo puedo ver primero que sean interesantes? Un niño responde: “me gustan mucho los dinosaurios prehistóricos. Apenas lo estoy conociendo...y son interesantes”

Los niños, en primer lugar, demostraron una participación activa durante las actividades y estrategias de indagación de la información en el museo, tales como "Niño como mediador", "Susurros al museo" y "Títere preguntón". Esta participación se evidenció no solo en los datos obtenidos desde la observación participante en los talleres y recorridos, sino también en las conversaciones directas con los niños y sus familias. Por ejemplo, un padre de familia mencionó: "Ella le gusta mucho venir porque ella es la que lo exige cuando venimos a las clases, dice vamos para el museo". Otro padre comentó que la niña solicitaba estar allí, participando en los talleres o en la programación del día. Además, se observó a una niña realizar el recorrido con la máscara que había elaborado en el taller.

Este tipo de comportamientos refleja el interés genuino y la conexión emocional de los niños con las actividades del museo, donde se conjugan el aprendizaje (lo cognitivo) con lo emotivo, son ellos los que piden estar ahí porque quieren cada día conocer sobre distintos temas en distintas actividades; esto es consistente con la literatura que destaca la importancia del aprendizaje experiencial y la participación activa en entornos educativos no formales. Según Falk y Dierking (2016), los museos ofrecen experiencias únicas que pueden influir profundamente en el aprendizaje y el desarrollo de los niños, permitiéndoles explorar y aprender en un entorno más libre y menos estructurado que las aulas tradicionales.

Según los ejemplos acá mostrados y de la información registrada los niños tienen una contribución desde la curiosidad pues exploran aspectos inesperados del museo, lo que revela su interés intrínseco por el aprendizaje y el descubrimiento. Según Piaget (1972), la curiosidad es un motor esencial en el desarrollo cognitivo, ya que impulsa a los niños a hacer preguntas y buscar respuestas activamente. En el contexto del museo, esta curiosidad se manifiesta en preguntas sobre las colecciones, los programas educativos y el entorno físico del museo.

Por otra parte, como se mencionó en el marco de referencia Falk y Dierking, aducen que el conocimiento y los procesos cognitivos no se dan bajo el modelo de transmisión y absorción, sino que se sugiere que los visitantes de los museos pueden aprender o desarrollar cogniciones de manera diferente.

Categoría 2. Contribuciones de naturaleza emocional y expresiva – niños expresivos.

La dimensión emocional y expresiva reveló que los niños no solo participan intelectualmente, sino también afectivamente. Expresan sus emociones y sentimientos en relación con las actividades, reflexionan sobre sus propias experiencias y aprendizajes, y muestran empatía hacia otros niños y adultos. Además, valoran la diversidad de ideas y perspectivas, se sienten motivados y entusiasmados por participar, y crean sus propias narraciones e historias. Según Falk y Dierking (2000), estas experiencias emocionales son fundamentales para el aprendizaje en museos, ya que los vínculos afectivos pueden reforzar la retención de la información y el deseo de aprender más.

NIÑO MEDIADOR

- Mi lugar favorito... la cueva y sonrío.
- le gusta mucho estar aquí (Dice el padre de familia)
- “Vamos allí a tocar instrumentos”
- La niña se mueve al ritmo de sonido de las ranas

SUSURROS AL MUSEO

- La expresión de la niña se entendió como una felicitación. Desde el inicio estaba muy interesada en dejar su mensaje y realizar su propuesta para el museo.

TITERE PREGUNTÓN

- Ante la pregunta ¿qué espacio del museo no les gusta? Una niña responde: La tienda porque no tiene cosas divertidas. Pero los anillos si son divertidos. Una vez le compre un anillo a mi mamá.
- Ante la pregunta ¿qué espacio del museo no les gusta? Un niño responde: A mí no me gusta la sala donde se ven los títeres...no es tan divertida y se demora mucho en acabarse.

Según lo planteado en el marco de referencia, la educación en los museos se centra en las experiencias tanto lúdicas como cognitivas de los visitantes. Esto abarca sus sensaciones, percepciones, emociones, imágenes y conceptos, los cuales se activan cuando sus cuerpos, ya sea en posiciones fijas o en movimiento dentro de ciertas coordenadas de espacio y tiempo, son atraídos por determinados objetos o dispositivos que captan su atención y los interpelan (Alderoqui y Pedersoli, 2011, p. 30-31). Por consiguiente, considerar la acción educativa en los museos implica ir más allá de las metodologías o herramientas utilizadas.

En una observación participante, se notó que una niña en la zona de los instrumentos se mostraba muy emocionada, interactuando activamente al tocar los instrumentos. Esto refleja cómo los objetos del museo pueden evocar fuertes respuestas emocionales y compromiso por parte de los niños. Además, un padre de familia comentó que su hija solía decir que no le gustaba estar en el museo, pero lo hacía en tono de broma, disfrutando de la reacción del adulto, para luego admitir que sí le gustaba estar allí y participar en las actividades de TallerNautas. Este ejemplo ilustra cómo las experiencias en el museo pueden influir positivamente en las actitudes de los niños hacia el aprendizaje y la exploración creativa, promoviendo una relación afectiva con el espacio y sus actividades.

Como indican Alderoqui y Pedersoli (2011), la acción educativa en los museos debe considerar estas interacciones y respuestas emocionales, ya que son fundamentales para la construcción de significados y el desarrollo cognitivo de los visitantes jóvenes. Por lo tanto, el diseño de las experiencias educativas debe integrar tanto los aspectos lúdicos como los afectivos para fomentar una experiencia completa y enriquecedora.

Categoría 3. Contribuciones de naturaleza social – niños sociables.

En términos sociales, los niños interactúan respetuosa y colaborativamente con otros niños y adultos. Trabajan en equipo para alcanzar objetivos comunes, resuelven conflictos de manera pacífica, aceptan las normas y reglas del museo y se sienten parte de una comunidad de aprendizaje. Esta dinámica social es crucial para el desarrollo de habilidades interpersonales y comunitarias, como señalan Eshach (2007) y como lo mencionan Rogoff, B., y Morelli, G. A. (2021) la colaboración y el trabajo en equipo en contextos de aprendizaje informal son fundamentales para que los niños se vean como parte de una comunidad de aprendizaje, donde se fortalecen valores de respeto y normas colectivas.

NIÑO MEDIADOR

- Una niña hace la observación que no se puede pasar el muro... porque se daña, no se puede.
- La niña explica con su lenguaje que en el museo no se puede tocar, tampoco se tomar fotos con el flash con esa luz fuerte.
- "El señor (refiriéndose al mediador) nos dice que no podemos tocar "

SUSURROS AL MUSEO

- Ante la pregunta: ¿qué le quieres decir a las personas del museo? Una niña responde: Hola, que sigan haciendo eso, que sigan haciendo muchas cosas en el museo y que lo hagan muy bien.

-
- Una niña hace la invitación: Hola, quiero que todo el mundo venga al museo de la universidad de Antioquia, para las recreaciones. ¡Aquí hay museo, oficinas, clases...es muy bueno adiós!

TITERE PREGUNTÓN

- Ante la invitación: Le vamos a mandar un mensaje al director del museo, ¿qué le diríamos? noooo porque adentro del museo hay cosas como para ver, pero no se puede tocar ni tampoco puede romper vidrio ni nada, ¡y tampoco puedes poner una piscina acá!
- Una niña le hizo varias preguntas al títere indagando sobre su nombre y porqué se llamaba así.

Desde un enfoque social de la educación en los museos para la infancia, y cómo se abordó en el marco de referencia, el Museo Contemporáneo (Rubiales, 2012), se fomenta una educación más compleja y adecuada que tenga en cuenta tanto el contexto personal del aprendiz como el contexto cultural y social en el que se desarrolla el aprendizaje. Afortunadamente, el contexto actual ofrece retos y oportunidades para la educación. Simon (2010) plantea el museo participativo, en cómo estos espacios pueden incorporar a los visitantes en la creación de experiencias significativas lo cual permite la co-creación y donde el público juega un rol activo. Por lo tanto, desde este modelo, se concibe a los museos como espacios que integran a sus públicos escolares e infantiles como una comunidad de práctica, caracterizada por un compromiso mutuo entre los visitantes y el museo, una colaboración conjunta y un repertorio compartido.

En el contexto del MUUA, se observa que los niños muestran un claro entendimiento de las reglas del museo, como lo demostró una niña mayor que sabía exactamente qué espacios no se podían cruzar y qué objetos se podían tocar o no. Esta comprensión de las normas del museo y su capacidad para comunicar estas reglas a otros es una manifestación del aprendizaje situado, donde los conocimientos se construyen en contextos auténticos y significativos (Lave y Wenger, 1991).

La interacción fluida entre los niños, los padres y los mediadores destaca la importancia de la participación y la mediación en el proceso educativo. Los niños expresaron su interés y entusiasmo por las actividades ofrecidas, señalando que siempre aprenden algo nuevo cuando visitan el museo y que las actividades en las que participan son muy interesantes y beneficiosas. Este feedback positivo refuerza la idea de que los museos son espacios dinámicos de aprendizaje informal que pueden complementar la educación formal (Falk y Dierking, 2000).

Asimismo, la preferencia de los niños por la sala de ciencias naturales, debido a la presencia de animales, y su conocimiento de que estos no se pueden tocar, refleja un entendimiento y respeto por las normas del museo, lo cual es esencial para el desarrollo de una conducta responsable y ética en estos entornos (Hooper-Greenhill, 2007).

Además, el hecho de que los niños invitaron a las obras de títeres y recordaron con facilidad que no había función ese día, demuestra una memoria activa y un compromiso emocional con las experiencias del museo, aspectos cruciales en la construcción de un aprendizaje significativo (Hein, 1998).

Finalmente, aunque no se consideró una cuarta categoría en las contribuciones previas, resulta relevante destacar las sugerencias e ideas que los niños plantean para mejorar las actividades y el espacio del museo. Los niños proponen nuevas temáticas o experiencias que les gustaría vivir en el museo, como la creación de un espacio de lectura exclusivo para ellos, entre otras iniciativas identificadas a través de los instrumentos utilizados en el estudio. Estas expresiones brindan retroalimentación sobre su experiencia y les permiten sentirse valorados y tomados en cuenta por los adultos, adoptando así un rol activo en la co-creación de las prácticas educativas. Este fenómeno puede relacionarse con la noción de "prosumidores" descrita por Toffler (1980), en la cual los individuos no solo consumen productos o servicios, sino que también participan activamente en su creación, promoción y mejora. En el contexto de esta investigación, este enfoque posibilita que los niños asuman un papel más significativo en el proceso de creación de valor educativo.

A continuación, se resaltan las respuestas de los niños por cada una de las estrategias de recolección de datos:

NIÑO MEDIADOR

- Ante la pregunta ¿Qué te gustaría tener en el museo? Una niña respondió: Un conejo
- Ante la pregunta ¿sí quisieras hacerle algún arreglo qué le harías? Una niña respondió: No nada todo está muy bien
- Ante la pregunta ¿Cómo sería un museo para niños? Una niña respondió: Con la piscina. Otra dijo: Un espacio para leer libros, solo para niños.
- Ante la pregunta ¿Si el director del museo nos regalara un espacio con qué lo llenarías? Una niña respondió: Con un tesoro secreto ...dentro de la caja. Qué son las monedas gigantes y bonitas.

SUSURROS AL MUSEO

- “Una actividad que me gustaría es hacer juguetes de los que usaban los indígenas...NO PARA QUE LOS COJAN sino para que los miren”
- “Hayan algunas esculturas de muñequitos que hacían los indios. Las personas que ya existieron que no conocieron las pantallas, los televisores que hayan muñequitos de esos no, pero no de pantallas de unos muñecos de trapo.”
- “Me gustaría tener PERSONAS que lo ayude uno como HACER mejor de estas tareas, cómo la ayuda de la profesora, del papá, de la mamá, de un hermano mayor”
- “Me gustaría hacer tareas acá”
- “Poder comprar cosas en la tienda del museo: sellos, manillas cosas pequeñas como un recuerdo”

TITERE PREGUNTÓN

- Ante la pregunta ¿Ustedes qué quisieran en el museo? Una niña respondió: yo quisiera que hubieran más animales nuevos. Un elefante y un gato. Otro niño respondió: un gato no un ratón y un animal nuevo que se llama un mamut.

La observación participante realizada en el MUUA revela que los niños se sienten tranquilos y expresan sus ideas sin ser coartados ni influenciados, lo cual les permite manifestar sus deseos y expectativas sobre lo que les gustaría tener o hacer dentro del museo. Esto resalta la importancia de adoptar un modelo participativo en los museos, concibiéndolos como espacios que integran a sus públicos escolares e infantiles como una comunidad de práctica. Esta comunidad se caracteriza por el compromiso mutuo entre los visitantes y el museo, una empresa conjunta y un repertorio compartido. Alumnos, docentes, niños y padres no son simples consumidores de exposiciones, talleres o eventos, sino que forman grupos específicos, comunidades y redes activas, constructivas y creativas; conjuntos de ciudadanos con voz (Alderoqui, 2017).

Al observar las categorías generadas en la investigación (niños curiosos, niños expresivos, niños sociables), se evidencia que los niños analizan aspectos del museo inesperados y no lo perciben como un edificio aislado, sino como un espacio cultural expandido que trasciende sus muros. Esto plantea la necesidad de repensar el museo no sólo como un lugar de exhibición y aprendizaje tradicional, sino como un escenario educativo dinámico y participativo que involucra integralmente a los niños en su diseño y funcionamiento. Los niños no solo desean disfrutar del museo desde una perspectiva educativa directa, sino que valoran la totalidad del espacio, incluyendo áreas como la tienda, los baños y el hall, considerándolos también partes importantes de su experiencia educativa.

Las actividades realizadas en TallerNautas, por ejemplo, no tienen un espacio fijo dentro del museo, lo que lleva a cuestionar si el museo debería contener en sí mismo todos sus componentes para ofrecer una experiencia completa. Alderoqui y Pedersoli (2011) sugieren que los museos, como instituciones educativas y culturales, deben reflexionar sobre la calidad y el sentido de las experiencias que ofrecen, considerando los aportes de la museología crítica sobre el tipo de subjetividades que se construyen en los museos. Por lo tanto, los niños que frecuentan el MUUA no lo perciben como un edificio aislado. En este sentido, el museo trasciende su estructura física, lo que lleva a cuestionar si la Universidad de Antioquia podría considerarse un museo expandido.

Identificar las características de las contribuciones de los niños, desde su rol de curiosos, expresivos, sociables y prosumidores, es fundamental para la resignificación de las prácticas educativas del museo. Sus aportes, obtenidos a través de diversas estrategias de indagación como Niño Mediador, Susurros al Museo, Títere Preguntón y la Observación Participante, permitieron plantear escenarios de aprendizaje en el museo centrados en la experiencia e intereses del niño. Es crucial reflexionar sobre cuestiones como ¿qué significa el museo para los niños? ¿Por qué un niño se familiariza tanto con el museo? ¿Qué motiva a un niño a "aprenderse" el guion del museo, aun cuando no hay una evaluación académica de por medio?

Este enfoque nos invita a ver el museo no sólo como un espacio de exhibición, sino como un entorno de aprendizaje participativo que fomenta el compromiso activo de los niños y valora sus contribuciones. La inclusión de estos elementos en la práctica educativa del museo puede enriquecer las experiencias de los visitantes y contribuir al desarrollo de un espacio más significativo y relevante para todos sus públicos.

7.2. Algunas ideas para la resignificación/revisión de las prácticas educativas del MUUA dirigidas a la población infantil.

Para resignificar y revisar las prácticas educativas del MUUA dirigidas a la población infantil, es esencial fomentar un ambiente en el que los niños se sientan integrados y puedan explorar libremente. Este enfoque no se trata de evaluar las prácticas actuales como correctas o incorrectas, sino de interpretarlas y adaptarlas para hacerlas más significativas y relevantes para los niños. El objetivo es renovar la perspectiva hacia el público infantil, enriquecer las prácticas existentes y hacerlas más efectivas y adaptadas a sus necesidades específicas.

El trabajo de campo realizado con niños de 3 a 8 años reveló varias contribuciones significativas que ellos pueden hacer en el diseño de las prácticas educativas del MUUA. Los niños muestran una participación activa en las actividades del museo, planteando preguntas sobre los temas abordados. Por ejemplo: “¿Cómo duermen los caballos? ¿Duermen poco o mucho?”. Estas

expresiones surgieron durante una de las actividades del TallerNautas, cuyo propósito era construir una pista de carreras de caballos y elaborar un títere.

En una ocasión, mientras la mediadora compartía datos curiosos sobre los caballos, una niña le formuló la siguiente pregunta: “¿Los caballos y los unicornios, que son como caballos, duermen igual?”. La mediadora le devolvió la pregunta, y la niña respondió que "más o menos", porque, según ella, "los unicornios duermen en las nubes y los caballos no". Este intercambio evidencia cómo los niños formulan sus propias hipótesis y explicaciones, demostrando su capacidad de reflexión y creatividad en las actividades educativas del museo. Esta actitud analítica permite que los niños no sólo sean receptores de conocimiento, sino que también se conviertan en co-creadores del proceso educativo (Falk y Dierking, 2018). Este enfoque se alinea con las ideas de Hein (1998), quien subraya la importancia de prestar atención a las preguntas espontáneas de los niños y de escuchar atentamente sus ideas y sugerencias. Al adaptar las actividades y el espacio del museo a sus necesidades, se crea un ambiente de aprendizaje más favorable y enriquecedor (Rubiales, 2012).

Además, en el ámbito emocional y expresivo, los niños demostraron una amplia gama de emociones durante la participación en las prácticas educativas del museo. Esta capacidad de expresar sus experiencias y reflexiones personales subraya la importancia de considerar las emociones como un componente crucial del aprendizaje en museos. Según Peralta, Melgar y Elisondo (2020)), la integración de las emociones en el aprendizaje facilita una conexión más profunda y significativa con los contenidos educativos. La empatía y la valoración de la diversidad de ideas y perspectivas no solo enriquecen el ambiente educativo, sino que también crean un espacio donde los niños se sienten motivados y entusiasmados por participar.

Las interacciones respetuosas y colaborativas entre los niños y con los adultos destacan la importancia del aprendizaje social en el museo. Bandura (1986) sostiene que el aprendizaje social se da a través de la observación e interacción con otros, y en este contexto, los niños facilitan la colaboración y el intercambio de ideas, promoviendo un ambiente inclusivo y acogedor. La capacidad de trabajar en equipo, resolver conflictos de manera pacífica y sentirse parte de una

comunidad de aprendizaje son aspectos fundamentales que deben integrarse en las estrategias de mediación del museo (Wagensberg, 2002).

En cuanto al rol de los niños como prosumidores, su participación activa en la mejora de las actividades y el espacio del museo es fundamental. Según Falk y Dierking (2018), al proponer nuevas temáticas o experiencias y proporcionar retroalimentación, los niños no solo consumen los servicios educativos del museo, sino que también participan activamente en su creación y mejora. Este rol activo refuerza la necesidad de un enfoque metodológico que valore y fomente su participación continua y significativa, lo cual es crucial para desarrollar un sentido de pertenencia y compromiso con el espacio museístico.

Según lo planteado hasta el momento, me atrevo a proponer algunas ideas tipo sugerencias que pueden ser implementadas en el museo.

Sugerencias

1. **Implementación de espacios participativos:** Crear espacios donde los niños puedan expresar sus ideas y sugerencias, fomentando su papel como co-creadores de las actividades del museo. Esto podría incluir la creación de una propuesta educativa o la formación de un club de niños en el MUUA, donde compartan sus opiniones sobre las exhibiciones y actividades.
2. **Diseño de espacios interactivos:** Crear áreas en el museo donde los niños puedan explorar libremente y descubrir información por sí mismos, utilizando herramientas interactivas y tecnologías avanzadas. Según el estudio de Falk y Storksdieck (2010), los entornos interactivos aumentan la capacidad de adquirir conocimientos y el disfrute de la experiencia museística.
3. **Exposiciones co-creadas:** Permitir que los niños participen en el diseño y la creación de exposiciones temporales, incorporando sus ideas y trabajos en las salas de exhibición. Esto

no solo fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también fortalece el sentido de comunidad y pertenencia (Hooper-Greenhill, 2000).

4. **Actividades de búsqueda del tesoro:** Implementar actividades que incentiven a los niños a investigar y descubrir datos interesantes sobre las colecciones y el entorno del museo. Esta metodología no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también promueve habilidades de investigación y pensamiento lógico.
5. **Museo expandido:** Organizar actividades y eventos educativos en otros espacios de la universidad y la comunidad, promoviendo la idea del museo como un escenario cultural expandido. Según Anderson y Lucas (2003), el aprendizaje fuera del aula tradicional, en contextos informales como los museos, es altamente efectivo para el desarrollo cognitivo y social.
6. **Programas de mentoría:** Involucrar a auxiliares, estudiantes universitarios o voluntarios como mentores que guíen y apoyen a los niños en su aprendizaje dentro y fuera del museo. La mentoría no solo proporciona orientación educativa, sino que también ayuda a construir relaciones interpersonales significativas (Lave y Wenger, 1991).
7. **Enfoque en el aprendizaje emocional:** Incluir actividades que permitan a los niños explorar y expresar sus emociones, reflexionando sobre sus experiencias y aprendizajes. La teoría de la educación emocional sugiere que integrar las emociones en el proceso educativo mejora la retención y comprensión del conocimiento (Goleman, 1995).
8. **Fomento del aprendizaje social:** Diseñar actividades que promuevan la colaboración, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos entre los niños. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es fundamentalmente un proceso social, y las interacciones entre pares son cruciales para el desarrollo cognitivo.

9. **Valoración de la retroalimentación:** Establecer mecanismos para recopilar y valorar la retroalimentación de los niños, utilizándola para mejorar continuamente las prácticas educativas del museo. La retroalimentación no solo es esencial para la mejora continua, sino que, también valida las contribuciones de los niños, fortaleciendo su compromiso y participación (Hattie y Timperley, 2007).

10. **Fortalecimiento de la colaboración entre el museo, la escuela y la familia:** Crear espacios donde los diferentes actores puedan expresar y co-crear para mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje de los niños. La colaboración entre estas entidades es fundamental para construir un enfoque holístico y cohesivo del aprendizaje (Epstein, 2001).

11. **Documento ruta y estrategias didácticas para las infancias y socializaciones:** como parte del aporte a la resignificación de las prácticas y estrategias educativas en el museo, se entregará al MUUA un documento que *describirá una ruta y estrategias didácticas dirigidas a las infancias*, con el objetivo de fortalecer los procesos de mediación. Este documento se integrará a los materiales existentes en el museo y se entregará posteriormente. Además, se ofrecerán formaciones para los mediadores del museo, y se realizarán socializaciones con el comité primario. Cabe aclarar que el documento se encuentra en construcción.

8. Conclusiones

En este lugar de encuentro no hay ignorantes absolutos ni personas sabias absolutas: hay el encuentro de hombres, que, en comunicación, buscan saber más.

En el ingreso al Museo Estação Ciência en Brasil (PARAFRASEANDO a Paulo Freire. Alderoqui, 2011)

La investigación realizada en el MUUA demuestra que los niños juegan un papel fundamental en el diseño de prácticas educativas significativas y efectivas. Este museo ha sido un espacio donde los niños motivados, especialmente los sábados, eligen participar en los programas educativos o explorar las salas de manera autónoma. Estos niños no solo visitan el museo, sino que lo “aprenden”, creando una relación más profunda con el espacio que trasciende una simple visita. Esto sugiere que el museo no es un espacio típico, sino uno que invita a los niños a involucrarse activamente.

Al valorar las ideas y sugerencias de los niños, es posible crear un museo más centrado en ellos. La investigación presenta algunas sugerencias para que el MUUA y otros escenarios implementen prácticas similares, convirtiéndose así en espacios más dinámicos, relevantes y atractivos, lo que contribuye a su aprendizaje y desarrollo personal.

En definitiva, esta investigación demuestra que los niños son actores clave en la transformación de los museos en espacios de aprendizaje más efectivos y significativos. Al colaborar con los niños y escuchar sus ideas, los museos pueden crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y relevantes para las nuevas generaciones.

Según Alderoquí y Pedersoli (2011), es crucial crear un entorno donde los niños se sientan atraídos, cómodos y bienvenidos. Los museos deben tomar decisiones informadas, comenzando por recopilar información sobre las áreas que captan la atención de los niños y sus padres, así como aquellas menos interesantes.

La observación participante en el MUUA confirma la importancia de usar esta estrategia para construir los datos en investigaciones en las que se involucran a los niños, toda vez que favorece la interacción, permite comprender las interacciones de los niños y el compromiso emocional que establecen entre ellos y las situaciones que experimentan en los museos. Esta investigación ofrece una perspectiva valiosa para futuros estudios y prácticas en la educación museística, abogando por una mayor inclusión de los niños como cocreadores de sus experiencias educativas.

Los resultados de esta investigación subrayan la importancia de reconocer y valorar las contribuciones de los niños en el diseño de prácticas educativas en los museos. Integrar estas contribuciones en las estrategias de mediación no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje más inclusivo y participativo. La resignificación de las prácticas educativas, basada en la participación activa y significativa de los niños, es esencial para el desarrollo de prácticas educativas efectivas y enriquecedoras en el contexto de los museos.

Por último, esta investigación resalta que el futuro y la creación de las prácticas educativas en museos depende de la capacidad de estos espacios para adaptarse y evolucionar, incorporando las valiosas contribuciones de los niños en el diseño y la implementación de sus programas. Al hacerlo, los museos no solo educan, sino que también inspiran y empoderan a las nuevas generaciones. Sin embargo, es importante reconocer ciertas limitaciones, debilidades y fortalezas inherentes a cualquier estudio de este tipo.

Una de las principales limitaciones del estudio radica en la complejidad de dar voz a los niños sin que esta se vea interpretada desde la perspectiva del adulto. Aunque se intentó captar fielmente las ideas y sentimientos de los niños, existe el riesgo inherente de que las interpretaciones reflejen, en parte, las visiones y suposiciones adultas. Esta dificultad es común en estudios que involucran a niños como sujetos activos, ya que sus voces pueden ser enmarcadas o limitadas por el contexto o la visión del investigador.

Además, otra limitación se relaciona con la comprensión de lo que los niños piensan y sienten, especialmente en lo que respecta a sus emociones y sensaciones dentro del museo. A menudo, los niños expresan sus emociones de manera espontánea y no siempre articulada, lo que puede restringir la profundidad con la que el investigador comprende sus experiencias. La investigación se limitó a lo que los niños verbalizaban, lo cual pudo no capturar completamente sus emociones o percepciones del entorno museístico.

Por último, en cuanto a la mediación en el museo, aunque se plantea la necesidad de resignificar los modelos actuales para hacerlos más inclusivos y participativos, ciertos componentes de esta resignificación no se lograron explorar a fondo. La investigación se centró en aspectos específicos de la mediación, pero no profundizó en todos los elementos que podrían ser claves para una transformación completa de las prácticas educativas.

A pesar de estas limitaciones, la investigación presenta importantes fortalezas. Una de ellas es la actitud reflexiva adoptada por la investigadora durante el desarrollo del estudio. La condición de profesional del sector educativo y su experiencia en la educación museos permitió no solo observar, sino también participar activamente en el entorno educativo, lo que enriqueció el proceso de construcción metodológica. Esta experiencia aportó una perspectiva práctica y fundamentada para generar alternativas innovadoras en la investigación educativa con niños en museos.

Con base en los hallazgos y las limitaciones encontradas, se hace evidente la necesidad de futuras investigaciones que profundicen en el aprendizaje de niños en contextos museísticos. Estudios adicionales podrían centrarse en desarrollar metodologías que permitan captar las emociones y percepciones de los niños de manera más integral, crear instrumentos más sofisticados para captar las perspectivas de ellos, como técnicas narrativas o análisis de dibujos, así como en explorar nuevos modelos de mediación que incorporen sus contribuciones de forma aún más significativa.

Estos esfuerzos contribuirían a enriquecer el campo de la educación en museos, promoviendo la creación de espacios inclusivos y participativos, adaptados a las necesidades y

potencialidades de los niños como protagonistas del aprendizaje; lo cual podría derivar en estudios comparativos de experiencias de aprendizaje en diferentes tipos de museos y con diferentes enfoques educativos o poder generar una evaluación a largo plazo de las experiencias educativas en museos en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños.

Esta investigación ha logrado avanzar en el reconocimiento de los niños como actores clave en la construcción de prácticas educativas en museos, destacando tanto los logros alcanzados como los aspectos que quedan abiertos para exploraciones futuras.

Referencias

- Anderson, D., y Lucas, K. B. (2003). Theoretical perspectives on learning in an informal setting. *Journal of Research in Science Teaching*, 40(2), 177–199. <https://doi.org/10.1002/tea.10071>
- Alderoqui, S. (2017). Los museos como espacios educativos. *Revista Anales de la educación*, 3(1), 33-31. https://www.academia.edu/37287808/Los_museos_como_espacios_educativos_
- Alderoqui, S., y Pedersoli, C. (2011). *La educación en los museos: de los objetos a los visitantes* (1st ed.). Paidós.
- Álvarez Gayou, J. L. (2003). *Cómo Hacer Investigación Cualitativa: Fundamentos y Metodología* (Primera ed.). Paidós Iberica Ediciones S A.
- Amar, V. (2020). Disfrutar del aprendizaje en el museo. Ideas para generar situaciones y experiencias educativas en primaria. *Voces De La Educación*, 5(9), 26-39. <https://revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/186>
- Asensio, M., y Méndez, E. P. (2006). La historia interminable: una visión crítica sobre la gestión de audiencias infantiles en los museos. *Mus-A: Revista de los museos de Andalucía*, (6), 10-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1993605>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Barreto, M. (2011). Consideraciones ético-metodológicas para la investigación en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 9(2), 635-648. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2011000200011&lang=es
- Bayón, I. (2012/2013). Museología y museografía. (S.1) Recuperado de: <https://www.studocu.com/es/document/uned/museologia-y-museografia/apuntes-completos/53623164>
- Bonilla-Castro, E., y Rodríguez Sehk, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales* (3rd ed.). Grupo Editorial Norma.

-
- Cardona Arango, V., Ramírez Agudelo, N., y Vásquez Bedoya, D. A. (2012). El museo Parque Explora como facilitador de aprendizajes significativos en las clases de ciencias.
- Cardona-Vásquez, M., Correa-Magaña, M., Sánchez, Y. V., y Ríos-Atehortúa, L. D. (2017). Actitudes hacia la ciencia en el preescolar mediante la implementación de una secuencia didáctica en un museo. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, (42), 115-124.
- Clark, A. (2005). Listening to and involving young children: A review of research and practice. *Early child development and care*, 175(6), 489-505.
- Consejo Internacional de Museos (ICOM). (2022). *Definición de museo*. Recuperado de <https://icom.museum/es/recursos/definicion-del-museo/>
- Eberbach, C., y Crowley, K. (2005). From Living to Virtual: Learning from Museum Objects. *Curator: The Museum Journal*, 48(3), 317-338.
- España Aguirre, D., y Giraldo Gómez, A. J. (2016). Mediadores y público preescolar: un acercamiento a las estrategias pedagógicas y de medicación, implementadas para promover experiencias educativas significativas en niños de 4 a 6 años, que visitan el museo universitario de la Universidad de Antioquia. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/28143>
- Epstein, J. L. (2001). *School, Family, and Community Partnerships: Preparing Educators and Improving Schools*. Westview Press.
- EVE Museos +Innovación. Una Nueva Era para Nuestros Museos. (2019). El museo se Va de Viaje. <https://evemuseografia.com/2019/07/25/el-museo-se-va-de-viaje/>
- Falk, J. H., y Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press. https://books.google.com.co/books/about/Learning_from_Museums.html?id=ar1WgzGgj8YC&redir_esc=y
- Falk, J. H., y Dierking, L. D. (2004). The contextual model of learning. In *Reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift* (139-142.). Gail Anderson. <https://books.google.es/books?id=cjw-x3ZIOXUC&lpg=PA139&dq=The%20contextual%20model%20of%20learning&>

[lr&hl=es&pg=PA139#v=onepage&q=The%20contextual%20model%20of%20learning&f=false](#)

Falk, J. H., y Storksdieck, M. (2010). "Science Learning in a Leisure Setting." *Journal of Research in Science Teaching*, 47(2), 194-212.

DOI: 10.1002/tea.20319

Falk, J. H., y Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Left Coast Press.

https://books.google.com.co/books/about/Museum_Experience_Revisited.html?id=Pzo3-SI3DPAC&redir_esc=y

Falk, J. H., y Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.

<https://doi.org/10.4324/9781315417851>

Falk, J. H., y Dierking, L. D. (2018). Learning from museums: An Introduction. In *Learning from museums* (Segunda Edición ed.). Rowman & Littlefield.

https://books.google.es/books?id=sfJqDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Flórez-Flórez, J. E. (2021). El museo como escenario político y económico: una perspectiva antropológica sobre su influencia en la generación de conocimiento y desarrollo en la Corporación Parque Explora [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Gibbs, L., Cooke, M., y Salamon, A. (2022). Unpacking the theory of practice architectures for research in early childhood education. *Australasian Journal of Early Childhood*, 47(4), 260–274. <https://doi.org/10.1177/18369391221119834>

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.

Guisasola, J., y Morentin, M. (2007). ¿Qué papel tienen las visitas escolares a los museos de Ciencias en el aprendizaje de las Ciencias? Una revisión de las investigaciones.

Enseñanza de las Ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 25(3), 404-414.

<https://www.researchgate.net/publication/228622137>

Hamilton, L., y Corbett-Whittier, C. (2013). *Using case study in education research*. SAGE Publications.

-
- Hattie, J., y Timperley, H. (2007). "The Power of Feedback." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Hein, G. E. (1999). The constructivist museum. In *The educational role of the museum* (2nd ed., pp. 73-79). Hooper-Greenhill, E. https://books.google.com.co/books?id=-3_9K-TcPiwC&lpg=PR8&ots=oTDud3PCEo&dq=The%20educational%20role%20of%20the%20museum&lr&hl=es&pg=PA74#v=onepage&q=The%20educational%20role%20of%20the%20museum&f=false
- Hernández Sampieri, R., y Mendoza, C. (2008). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museum and Gallery Education*. Leicester University Press
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203937525>
- Huerta, R. (2010). *Maestros y museos: Educar desde la invisibilidad*. Publicacions de la Universitat de València.
- Jiménez, V. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 8(1), 141-150. <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/riics/article/view/18>
- Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. *Aloma. Revista de Psicologia i Ciències de l'Educació*, (19), 87-112. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/96984/1/566508.pdf>
- Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge University Press.
- Malajovich, A. (2018). La educación inicial. Revisiones y reflexiones sobre la práctica educativa en las instituciones. *Pedagogía, formación e innovación. Reflexiones de maestros para maestros*, 50-55. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/49207/9789587813470.pdf?se>

-
- Melgar, M. F. (2019). ¡Todo me gustó! Los niños y sus percepciones de una actividad educativa en un museo. *Educatio Siglo XXI*, 37(1), 167-194.
<https://doi.org/10.6018/educatio.363451>
- Melgar, M. F., y Donolo, D. S. (2011). Salir del aula...Aprender de otros contextos: Patrimonio. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 8 (3), 323-333.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92019747008>
- Melgar, M. (2019). Propuestas educativas y culturales para niños en museos. *Revista de Educación y Cultura*, 32(4), 45-62.
- Méndez-Suárez, R. (2021). La cuestión educativa en las prácticas museales. *Pedagogía y Saberes*, (54). <https://doi.org/10.17227/pys.num54-11393>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). Lineamientos para la educación inicial en Colombia. MEN.
- Museo Universitario de la Universidad de Antioquia-MUUA. (2020). Las Acciones Educativas del MUUA-Área de Educación. Medellín: Documento inédito.
- Ocampo Agudelo, J. A. (2016). Experiencias Memorables de Aprendizaje. *Revista Explora 2016*, 50-51. https://issuu.com/parqueexploramed/docs/revista_explora-2016
- Organización Panamericana de la Salud. (2005). Reglamento Sanitario Internacional (2005). Organización Mundial de la Salud.
<https://www.who.int/ihr/publications/9789241580496/en/>
- Osorio, L., y Parra, M. (2019). La cultura del conocimiento, construcción experiencial con base en las interacciones con la primera infancia en el Parque Explora.
- Piaget, J. (1972). *The principles of genetic epistemology* (W. Mays, Trans.). Routledge.
- Peralta, L. B., Melgar, M. F., y Elisondo, R. C. (2020). Museos y niños/as: Aportes desde la psicopedagogía. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/151192/CONICET_Digital_Nro.faea2c4c-6557-482a-82da-14ebf3fa359c_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

-
- Ponce Delgado, A. (2022). Museos y estrategias de intervención para el estímulo del potencial creativo infantil. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10, N°1, *Extra 1*, 143-160. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8641847>
- Ponce -Delgado, A., y Morais, M. F. (2020). La creatividad como proyecto en el contexto del museo: Una mirada desde el desarrollo del potencial creativo en la infancia. *Revista AMAzônica*, 24(1), 358-380.
<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/download/7729/5423/>
- Redondo Estanislao Antelo, P., y Antelo, E. (2017). *Encrucijadas entre cuidar y educar: Debates y experiencias* (1st ed.). Homo Sapiens Ediciones.
- Rickenmann, R., Angulo Delgado, F., Soto Lombana, C. A., y Rickenmann del Castillo, R. (2012). *El museo como medio didáctico* (Universidad de Antioquia, Ed.; 1st ed.). Editorial Universidad de Antioquia.
- Riquelme Arredondo, A., y Londoño Vásquez, D. A. (2020). Investigación educativa con niños: Desafíos éticos y metodológicos. In *Voces infantiles heterogéneas en contextos institucionales cambiantes* (pp. 234-272). CINDE.
- Rodríguez Pascual, I. (2006). Redefiniendo el trabajo metodológico cualitativo con niños: el uso de la entrevista de grupo aplicada al estudio de la tecnología. *EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (12), 65-88.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297124008003>
- Rodríguez Pascual, I. (2007). *Para una sociología de la infancia: aspectos teóricos y metodológicos*. Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Rodríguez Pascual, I., y Martínez Muñoz, M. (2017). Infancia, investigación e intervención social: horizontes metodológicos en diálogo. In *Infancia, investigación e intervención social: horizontes metodológicos en diálogo* (pp. 121-138). Dykinson Editorial.
- Rogoff, B., y Morelli, G. A. (2021). *Children as social learners: The importance of collaborative contexts in early development*. *Child Development Perspectives*, 15(2), 89-94.
- Rogoff, B. (1993). *Aprendices del pensamiento: el desarrollo cognitivo en el contexto social*. Paidós Iberica Ediciones S A.

-
- Rubiales, R. (2012). (PDF) *Museo Contemporáneo* / Ricardo Rubiales. Academia.edu. Retrieved April 16, 2022, from https://www.academia.edu/10856778/Museo_Contempor%C3%A1neo
- Rubiales, R. (2012). *El Museo Contemporáneo y su Contexto Educativo*. Editorial Tecnos.
- Runge Peña, A. K., Hincapié García, A., Muñoz Gaviria, D. A., & Ospina Cruz, C. (2018). *El campo disciplinar y profesional de la pedagogía en Colombia* (1st ed.). Fondo editorial Universidad Católica de Oriente.
<http://repositorio.uco.edu.co/handle/123456789/823>
- Runge Peña, A. K., y Muñoz Gaviria, D. A. (2012). Pedagogía y praxis (práctica) educativa o educación: de nuevo, una diferencia necesaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 8(2), 75-96.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134129257005>
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers*. SAGE Publications.
- Salgado Lévano, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *LIBERABIT*, 13(13), 71-78.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_arttext&tlng=en
- Sandín Esteban, M. P., y Esteban, M. P. S. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*: Mc Graw and Hill Interamericana.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Saracho, O. N. (Ed.). (2015). *Handbook of Research Methods in Early Childhood Education: Review of Research Methodologies* (Vol. 2). Information Age Publishing, Incorporated.
<http://dspace.vnbrims.org:13000/xmlui/bitstream/handle/123456789/4655/Handbook%20of%20Research%20Methods%20in%20Early%20Childhood%20Education%20Research%20Methodologies%2C%20Volume.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Schütz Foerste, G. M., De Oliveira Ferreira, S. M., y Pereira Uliana, D. D. P. (2018). Cidades e infâncias: a criança vai ao museu. *Educação*, 41(2), 178-176.
<https://doi.org/10.15448/1981-2582.2018.2.30545>
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. Bantam Books

- Valencia-Yepes, C. (2021). El desarrollo profesional docente a partir de las experiencias de maestros participantes de la comunidad de aprendizaje BioMAE del Parque Explora en Medellín [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wagensberg, J. (2000). Principios fundamentales de la museología científica moderna. *Alambique*, 26, 15-19.
- Wagensberg, J. (2002). *El Goce Intelectual*. Tusquets Editores.
- Yates, E., Szenasi, J., Smedley, A., Glynn, K., y Hemmings, M. (2022). Children as experiencers: Increasing engagement, participation and inclusion for young children in the museum. *Childhood*, 29(1), 58–74. <https://doi.org/10.1177/09075682211064429>

Anexos

Anexo 1. Formato asentimiento informado de los niños



Medellín _____ de 2024.

ASENTIMIENTO INFORMADO

¡Hola!

Soy _____, soy estudiante como ustedes en la Universidad de Antioquia.



Te invito a participar de un trabajo de investigación que estoy realizando en el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia sobre *el papel que pueden tener ustedes los niños en darnos ideas para crear nuevas actividades y experiencias para este lugar.*

Hoy estarás participando de la actividad:

1	Visitante autónomo	
2	TallerNautas	
3	Titeres en escena	
4	MUUAcción	

Donde descubrirás artefactos, lugares y seres que existieron hace ya un tiempo, además disfrutarás de la exhibición de ciencias naturales, un espacio dedicado a la vida. Puedes hacer todas las preguntas que quieras y decidir si deseas participar del trabajo que estoy realizando.

ASENTIMIENTO

¿Quieres ser parte de mi investigación?

Yo, _____

Entendí lo que Gloria me explicó acerca de mi participación en la investigación que está realizando y lo expreso tachando el niño o la niña que representa mi decisión.

SI, ACEPTO		NO ACEPTO	

Anexo 2 Formato consentimiento informado de los adultos responsables de los niños



Medellín, _____ de 2024

CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES DE FAMILIA/ACOMPAÑANTES.

Apreciados acompañantes:

Mi nombre es _____. Actualmente soy estudiante de la Maestría en Estudios en Infancias de la Universidad de Antioquia y adelanto un proceso de investigación que tiene como finalidad *analizar el papel que pueden tener los niños en la construcción de prácticas educativas en el museo.*

Para llevar a cabo lo anterior, se realizará un acompañamiento a la actividad en la cual participa su niño o su niña en el MUUA (Visitas, TallerNautas o Títeres en escena, MUUAcción). Durante la visita o experiencia se realizarán algunas actividades complementarias a la ruta (grabaciones de audio, conversaciones, dibujos o registro en video), en los que se registrarán las percepciones, opiniones y apreciaciones de los niños con el ánimo de identificar las características de las contribuciones que pueden realizar ellos en el diseño de las prácticas educativas que los involucran en el museo.

La información recogida, será estrictamente utilizada para los fines de la investigación y la identidad de los participantes no será divulgada por ningún medio. Asimismo, se garantiza que bajo ninguna circunstancia: a) los niños se verán expuestos a riesgos físicos o psicológicos que les afecten; b) asumirán gastos económicos.

Al tratarse de una participación voluntaria, los niños o ustedes pueden retirarse en el momento que lo deseen.


En caso de requerir la ampliación o explicación respecto al proceso investigativo no dude en consultarme, estaré presta a resolver todas las inquietudes que se le presenten.

Agradezco su atención y colaboración.

Estudiante Investigadora responsable del proyecto

VB.
Docente Asesora

Anexo 3 Formato autorización de uso de imagen para fotografías y fijaciones audiovisuales de los niños

	AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN PARA FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES
Identificación de la persona natural	
Nombre:	
ID:	
Correo electrónico:	
Teléfono:	
Nacionalidad:	
<p>Actuando en nombre propio y en mi calidad de persona natural autorizo a la Universidad de Antioquia, NIT 890.980.040-8, el uso de mi imagen en los siguientes términos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Fotografiar, filmar, grabar o captar bajo cualquier formato o medio, total o parcialmente mi imagen, incluyendo mi voz, en la iniciativa: _____.2. La utilización de mis derechos de imagen sobre las fotografías o producciones audiovisuales (videos) y mi nombre asociado a las mismas, así como los derechos patrimoniales de autor y conexos que de ello se puedan derivar.3. La autorización se otorga para que se sincronice, modifique, adapte, y pueda ser utilizada mi imagen, en cualquier tipo de fijación o soporte material con fines investigativos y de estudio en contextos académicos. Por tanto, no se incluye: su reproducción, comunicación al público en general mediante transmisión o radiodifusión en ediciones impresas, o por medio electrónico, óptico, magnético, en redes sociales, mensajes de datos o similares.4. Mediante la presente autorización, renuncio a todo derecho o facultad de examen o aprobación de la interpretación, ejecución, imágenes o videos, de sus usos, de los productos finales que sean realizados con ellas y de los textos que pudieran acompañarlos. Siempre y cuando se enmarquen en los propósitos institucionales de la Universidad de Antioquia y dentro de los límites establecidos en la legislación colombiana.5. La autorización se otorga a título gratuito.6. Los derechos aquí autorizados se otorgan sin limitación de modo y podrán ser usados en cualquier lugar del mundo y sin limitación temporal según lo establecido en los puntos anteriores.	
Firma	
<p>He leído, comprendido y aceptado los términos de la presente autorización, en señal de ello, se suscribe a los días del mes de _____ de 2024 en la ciudad de Medellín.</p> <p>_____ [Firma]</p> <p>_____ [Nombre] _____ [ID]</p>	

Anexo 4 Formato autorización Director del Museo Universitario Universidad de Antioquia



Medellín, _____ de 2024

Señor
Oscar Roldán-Alzate
Jefe División de Cultura y Patrimonio
Universidad de Antioquia

Respetado Director del MUUA:

Por medio de la presente comunicación me permito solicitarle en su calidad de director del Museo Universitario, autorización para realizar el trabajo de campo en el marco de la investigación: "*Prácticas educativas con niños en un museo de ciencia: estudio de caso en MUUA de la ciudad de Medellín*", proyecto que hace parte del proceso de formación de la Maestría en Estudios en Infancias del Departamento de Educación Avanzada de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia.

Se solicita que se delegue a la Coordinadora del área de educación del museo Gloria Stella Cano García el acompañamiento a dicho proceso,

La investigación estará a cargo de Gloria Elena Acero Hoyos, estudiante de la maestría mencionada y tiene como finalidad: *Analizar el papel que pueden tener los niños en la construcción de prácticas educativas en el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia - MUUA-*.

Para el trabajo de campo se requerirá del acceso a información y la participación del personal en las condiciones que se describen a continuación:

- Acceso a información documental que reposa en el MUUA, con respecto al proyecto: documentos técnicos sobre las prácticas educativas y documentos estratégicos del museo.
- Participación en calidad de investigadora en las prácticas educativas dirigidas a la población infantil.
- Los niños participantes en el estudio de caso, serán contactados in situ o eventualmente para las visitas guiadas se realizará un contacto telefónico, donde se informará de la actividad a desarrollar.
- No habrá implicaciones de ningún tipo que pongan en riesgo la integridad de los niños participantes del estudio de caso.
- La información suministrada en los ejercicios se empleará única y exclusivamente para los fines de la investigación y no habrá acciones que revistan peligros físicos o psicológicos para los niños.

-
- La participación de las personas implicadas será formalizada a través consentimientos y/o asentimientos informados, según el caso, en los cuales se expresa claramente los alcances de la investigación y qué se pretende con la contribución de cada uno. Por tratarse de menores de edad, los padres o acompañantes de los niños también serán debidamente informados y deberán dar el consentimiento para quienes deseen participar.
 - Los participantes pueden retirarse de la investigación en cualquier momento del proceso, solo deberá informarlo a la investigadora.
 - En el proceso de trabajo de campo se registrará la información a través de medios digitales, fotográficos y soportes escritos que serán empleados únicamente con fines académicos, usando el formato elaborado por la Universidad de Antioquia de uso y tratamiento de datos personales, autorización de uso de imagen, fotografías y fijaciones audiovisuales.
 - La participación en esta investigación será sin fines de lucro de ninguna de las partes y tampoco implicará gastos por parte de ninguno de los participantes. No se establecerá ninguna relación de tipo contractual con ninguno de las personas que contribuyan en el proceso.
 - Los resultados obtenidos serán informados al MUUA y a algunos de los niños participantes con el fin de fortalecer los procesos que se desprenden de la investigación y sólo serán publicados y socializados en otros escenarios con fines científicos y académicos.
 - Al MUUA se le entregará el trabajo final y un informe de las actividades desarrolladas durante el trabajo de campo desarrollado por la estudiante. Además de productos asociados a la investigación que puedan ser usados en los procesos educativos del museo.
 - En caso de requerir la ampliación o explicación respecto al proceso investigativo la docente encargada estará presta a resolverlas de manera pertinente.

Agradezco su atención y colaboración.

Estudiante Investigadora responsable del proyecto

VB.
Docente Asesora