



## **Representaciones y significaciones en la elaboración de muñecas de trapo en la niñez**

Yury Milena Gutiérrez Fernández

ID 263345

Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Maestría en Comunicación-Educación en la Cultura

Bogotá, D.C. Colombia

2021

## **Representaciones y significaciones en la elaboración de muñeca de trapo en la niñez**

Yury Milena Gutiérrez Fernández

ID 263345

Tesis presentada como requisito para optar por el título de:

Magíster en Comunicación-Educación en la Cultura

Directora:

Mg. Jeannette Plazas

Subcampo de investigación:

Comunicaciones-otras

Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Maestría en Comunicación Educación en la Cultura

Bogotá, D.C. Colombia

2021

### **Dedicatoria y agradecimientos.**

A Dios por ser el artífice e inspiración de estas letras soplando su aliento de vida en mi ser a través de su espíritu.

A mi esposo, por su amor profundo, por su compañía en cada instante, por el inmenso apoyo en este camino de colores y sombras que hemos recorrido juntos.

A mis padres y hermanos por ser el mayor tesoro que tengo en el camino.

A mis maestros y sabedores por orientarme desde el norte hasta el sur, siempre iré hacia allí. Especialmente a Jeannette Plazas por su enorme sabiduría, asertividad, entusiasmo y paciencia reflejo de su gran corazón.

A los niños que llenando de maravillosos sueños este quehacer docente que cada vez amo con más intensidad y pasión, naciendo cada día junto a ellos.

A mis muñecas por ser el instrumento que me permitió para jugar entre trapos.

## Contenido

<b>Listado de figuras.....</b>	<b>6</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>9</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>11</b>
<b>Introducción. ....</b>	<b>13</b>
Alcances y metodología de la investigación. ....	15
Estructura de la investigación. ....	18
Retos y desafíos. ....	19
<b>Capítulo I. Fundamentación. ....</b>	<b>21</b>
1.1. Una aproximación a las muñecas de trapo. (el conocimiento). ....	22
1.1.1 Muñecas de trapo, entre lo popular y lo cultural. ....	25
1.2. Las muñecas de trapo y el acto de creación: (la creación).....	36
1.2.1. Creación de muñecas de trapo. Metodología Waldorf.....	37
1.2.2. Los niños y el juego con las muñecas.....	41
1.3. El coser las memorias (el diálogo).....	43
<b>Capítulo II. Propuesta Educativa. Coser como acto comunicativo.....</b>	<b>46</b>
2.1. Virgelina Chará tejiendo memoria. Las muñecas Virgelinas. ....	48
2.2. Mujeres y conflicto armado. Punto de partida de las muñecas de trapo.....	55
2.3. Del trapo a la palabra. De la palabra a la obra. ....	59
2.4. Álvaro Santillán, juguetero y cartonero tradicional mexicano. ....	63

2.5. Representaciones de comunicaciones otras: Aula con hilos de colores. ....	69
2.5.1. Caracterización de los niños y las niñas. ....	70
<b>Conclusiones. ....</b>	<b>122</b>
Identidad y expresión como herramienta comunicativa en la escuela.....	122
Diálogo de saberes como ejercicio humanizador.....	131
Y se cosieron las memorias en el aula desde la palabra y los silencios.....	133
<b>Referencias.....</b>	<b>141</b>
<b>Anexo. Matriz de sistematización de referencias.....</b>	<b>145</b>

### Listado de figuras.

<b>Figura 1.</b> Negras palenqueras. Fuente: <a href="https://bit.ly/376Jia4">https://bit.ly/376Jia4</a> .....	23
<b>Figura 2.</b> Muñecas mazahuas. Fuente: <a href="https://bit.ly/3mYja9U">https://bit.ly/3mYja9U</a> .....	33
<b>Figura 3.</b> Muñecas mazahuas. Fuente: <a href="https://bit.ly/3iZTN6w">https://bit.ly/3iZTN6w</a> .....	33
<b>Figura 4.</b> Familia de muñecos Waldorf. Fuente: <a href="https://bit.ly/2Ozinfz">https://bit.ly/2Ozinfz</a> .....	38
<b>Figura 5.</b> Muñecas Waldorf. Fuente: <a href="https://bit.ly/2YhQsJ4">https://bit.ly/2YhQsJ4</a> .....	39
<b>Figura 6.</b> Muñeca Waldorf, Fuente: <a href="https://bit.ly/3A9ECNZ">https://bit.ly/3A9ECNZ</a> .....	40
<b>Figura 7.</b> Telares de Virgelina Chará. Centro de Memoria, Paz y Reconciliación. Fuente: Fotografía.....	49
<b>Figura 8.</b> Muñecas de trapo elaboradas por el colectivo de mujeres y Virgelina Chará. Fuente: Fotografía.....	51
<b>Figura 9.</b> Virgelina Chará. Conferencia Centro de Memoria Paz y Reconciliación. Fuente: Fotografía propia.....	51
<b>Figura 10.</b> Hilos de Malupe. Fotografía propia .....	59
<b>Figura 11.</b> La casa de los secretos, se le llamó a la actividad de costura y contar historia mediante la actividad entre Milena Gutiérrez y Malupe.....	60
<b>Figura 12.</b> Milena Gutiérrez y Malupe tejiendo muñecas de trapo. Fuente: fotografía propia. ....	62
<b>Figura 13.</b> Muñecas tejidas. Fuente: Fotografía propia. ....	62
<b>Figura 14.</b> Álvaro Santillán, se reconoce como “Gepetto”. Fotografía propia.....	64
<b>Figura 15.</b> Muñecas elaboradas en el taller de Álvaro Santillán. Fotografía propia.....	66

<b>Figura 16.</b> Muñecas elaboradas en el taller de Álvaro Santillán. Fotografía propia.....	66
<b>Figura 17.</b> Muñecas elaboradas en el taller de Gepetto. Fotografía propia. ....	67
<b>Figura 18.</b> Bombón, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.....	72
<b>Figura 19.</b> El Santo, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	74
<b>Figura 20.</b> Loki, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	76
<b>Figura 21.</b> Dani, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	78
<b>Figura 22.</b> Laura, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	80
<b>Figura 23.</b> Samy, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	82
<b>Figura 24.</b> Lulú, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.....	84
<b>Figura 25.</b> Mini Sarita, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	87
<b>Figura 26.</b> María Alejandra, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	89
<b>Figura 27.</b> Juanito, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	90
<b>Figura 28.</b> Mathi junior, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	92
<b>Figura 29.</b> Roket, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	94
<b>Figura 30.</b> Nerón, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	96
<b>Figura 31.</b> Juliana, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	98
<b>Figura 32.</b> Colorín, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	100
<b>Figura 33.</b> Simón, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	102
<b>Figura 34.</b> Mini Juli, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.....	104
<b>Figura 35.</b> Muñeco de nieve, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	106
<b>Figura 36.</b> Sol, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	108
<b>Figura 37.</b> Jack, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	110
<b>Figura 38.</b> Juanjo, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.....	112

<b>Figura 39.</b> Sofía, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	114
<b>Figura 40.</b> Serafina, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	116
<b>Figura 41.</b> Chico gamer, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020. ....	118
<b>Figura 42.</b> Valiente, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020. ....	120
<b>Figura 43.</b> Muñecas de trapo. Campesinos colombianos. Colección Milena Gutiérrez	123
<b>Figura 44.</b> Milena Gutiérrez y Malupe. Diálogo y costura. Mosquera, 2020. ....	131
<b>Figura 45.</b> Muñeca palenquera en videoconferencia. Taller de Gepetto en México, 2020 .....	132



## Resumen

Las muñecas de trapo comunican a través de las relaciones que se establecen entre estas, los pueblos y sus formas de vida, y hablan específicamente de lo cultural desde su materialidad e inmaterialidad. Este es el planteamiento que guía el desarrollo de esta investigación. Las historias y anécdotas de un pasado se entretajan en la relación espacio-tiempo y tradición, lo que permite que las muñecas se carguen de valor y sentido y sean herramientas comunicativas al tener condiciones simbólicas y semióticas dentro de las sociedades. Esto implica, que en la elaboración de las muñecas se puedan evidenciar elementos comunicativos, lenguajes verbales y no verbales, gustos, conocimientos y formas de vivir, de estar, de ser. En definitiva, a través de las muñecas y su elaboración se transmiten las memorias de los pueblos. Las muñecas se pueden considerar como agentes culturales y herramientas pedagógicas que tienen el fin concreto de salvaguardar a las sociedades del olvido.

Adicionalmente, las muñecas son herramientas que permiten construir narrativas de una realidad específica. En la niñez, por ejemplo, el objeto posibilita la existencia de una compañía incondicional, en el cual se depositan toda clase de sentimientos y experiencias, y a medida que crece tanto la persona como el tiempo de la muñeca, las memorias adjuntas también van aumentando. Las muñecas de trapo representan una época, un oficio, unos anhelos, son otros cuerpos y una extensión del ser o de la identificación personal; aquellos objetos de trapo no tienen programaciones de sonidos o partes giratorias, maquillaje, carros lujosos, mascotas, mansiones o accesorios, mucho

menos luces o mecanismos complejos de avanzadas tecnologías, pero se van transformando en la medida en que interactúa con el individuo a través de un diálogo construido paulatinamente dentro del juego.

Los planteamientos teóricos anteriores trascienden en el ejercicio desarrollado en la práctica pedagógica, ya que parte fundamental del trabajo de campo y elaboración de muñecas de trapo con los niños y niñas se realizó en escenarios escolares. Las situaciones de pandemia y confinamiento mundial permitieron otras dinámicas en las cuales los actores que interceden en los procesos de aprendizaje y enseñanza sobrepasan a los actores convencionales. Por lo tanto, estos marcos escolares funcionan como uno de los escenarios de diálogo y comunicación, y, por ende, las representaciones y significados a través de la elaboración y prácticas lúdicas con las muñecas de trapo conforman la columna vertebral y objeto de estudio tanto de esta investigación como del ejercicio docente.

### **Abstract**

Rag dolls communicate through the relations that are established between them, the people and their ways of life, and they speak specifically about the cultural aspects from its materiality and immateriality. This is the approach that guides the development of this research. The stories and anecdotes of a past are interwoven in the space-time and tradition relationship, which allows dolls to be loaded with value and sense, being communicative tools with symbolic and semiotic conditions within societies. This implies that, in the elaboration of dolls, communicative elements, verbal and nonverbal languages, tastes, knowledge and ways of living and being, can be evidenced. Dolls can be considered as cultural agents and educational tools, which have the concrete purpose of safeguarding societies from oblivion.

These theoretical approaches transcend in the exercise developed in the educational practice, due to a fundamental part of the field work and elaboration of rag dolls with children was carried out in school scenarios. Pandemic situations and global confinement allowed other kind of dynamics, where the involved actors in the learning and teaching processes surpass the conventional ones. Therefore, these school frameworks function as one of the dialogue and communication scenarios, so, the representations and meanings through the elaboration and playful practices with rag dolls make up the backbone and object of study, both of this research and of the teaching exercise.

**Palabras Claves**

Muñeca de trapo, Comunicación, Lúdica, Costura, Niñez, Juego, Representación, Significación.

**Keywords**

Rag doll, Communication, Playful, Sewing, Childhood, Play/game, Representation, Meaning.

## **Introducción.**

### **Pregunta de investigación**

¿Cuáles representaciones y significaciones surgen en la elaboración de muñecas de trapo en el aula?

### **Objetivo general**

Elaborar muñecas de trapo con un grupo objetivo del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI para comprender formas de representación y significación en los procesos lúdicos que derivan en actos comunicativos.

El documento que se presenta a continuación da cuenta de procesos de investigación y acción pedagógica en el ejercicio comunicativo de la docencia, y en específico, en la niñez. Lo anterior significa que este trabajo se realiza en torno a las muñecas de trapo y su incidencia en la cultura de diferentes pueblos, y de cómo estas muñecas han sido y aún son un elemento de resistencia mediante la costura y el narrar historias con agujas e hilos.

Para comprender lo anterior, se hizo necesario un acercamiento a los saberes y haceres desde diferentes perspectivas, que conllevan a realizar ejercicios de costura desde lo local hasta otras culturas diferentes. En este punto específico, el trabajo de campo realizado en Bogotá y Ciudad de México como parte del desarrollo durante la pasantía de investigación, dieron insumos suficientes para comprender la acción de coser como acto comunicativo.

Este ejercicio se trasladó a las aulas del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI donde los niños y niñas de grado tercero de primaria realizaron una actividad de costura y elaboración de muñecas de trapo, en compañía de sus padres, abuelos o familiares, e iban narrando algunas características y gustos de las muñecas que construían, lo que en últimas permite comprender lo que representan y significan las muñecas de trapo para estos niños. Uno de los objetivos principales de este trabajo es justamente la organización de una primera parte de lo que podría convertirse en una herramienta pedagógica que facilite la comunicación y el diálogo de diferentes actores en la educación básica y primaria.

Esta investigación es una invitación a repensar los juegos y juguetes como agentes de la cultura desde el ejercicio mismo del coser como un acto de reconciliación. Enhebrar el hilo en las agujas se considera como una apuesta por recuperar el legado ancestral que se ha perdido a causa de los diversos procesos cargados de alta violencia y egoísmo en su máxima expresión, siendo las puntadas por la memoria un engranaje hacia un proceso pedagógico y didáctico conformado por niños. Se busca también con este trabajo establecer y fomentar espacios de reconocimiento que permitan compartir experiencias de diferentes actores para el fortalecimiento del tejido social y para comprender aspectos de la misma idiosincrasia local y regional.

Las muñecas de trapo como juguetes en la niñez fueron, son y serán actos de creación y desde su origen tienen un vínculo con la niñez y con lo cultural, teniendo múltiples significados. El creador es el niño o niña que da vida a su muñeca y la utiliza en el juego y recreación del mundo en el que habita. Teniendo en cuenta estos compendios

de inspiración y construcción, parte de sus vidas están inmersas en el juego y se establecen conexiones con lo cultural a través de los hilos de la palabra.

Se hace necesario entonces entender que las definiciones de juego y juguete tradicional cambian de acuerdo al contexto, puesto que aquellas condiciones lúdicas no siempre se manifiestan en un mismo hilo conductor u orden. Señalando el caso particular de esta investigación, la definición de muñeca de trapo como juguete se construye a partir de un pensamiento benjaminiano, en el cual “los juguetes no constituyen solamente una pieza más dentro del mundo de los objetos, sino que constituyen un diálogo fundamentado en la interacción de significados entre ellos, los jugadores, y acciones donde el juego se proyecta como un escenario de simulación de otra realidad” (Benjamín, 2015, p. 7).

### **Alcances y metodología de la investigación.**

Uno de los objetivos de esta investigación fue realizar un acercamiento al proceso de creación de muñecas de trapo y la relación de estas con el juego y con lo cultural. Las muñecas y el juego son muestras de las herencias y tradiciones.

Por supuesto lo anterior conlleva a tomar una distancia considerable dentro de objetos industrializados, productos del consumismo y se realiza un acercamiento hacia el trabajo artesanal y manufacturado.

Un punto fundamental de esta investigación se centró en la experiencia en campo. Se realizaron análisis sobre el tejido y los espacios de concertación donde se elaboran las muñecas. Los tejedores configuran con sus manos e hilos una forma de resistencia social. A partir de ese momento, se genera una comprensión desde la experiencia y una relación dialéctica entre la muñeca y su entorno social, un asunto que no se revela en las tiendas

comerciales de juguetes, centros comerciales y estanterías en las cuales el juguete fue extraído de su contexto.

Por consiguiente, se llevaron a cabo algunas acciones al margen de lo especificado por el Gobierno Nacional en cuanto a las clases con modalidad remotas en el ámbito de educación, debido al confinamiento social por la pandemia COVID -19. Se realizaron algunos encuentros presenciales con sabedores y otros por medio de la virtualidad para conocer las formas de creación de las muñecas. Estos sabedores entregan su conocimiento y experticia tanto en la construcción de los objetos como lo que se teje en el imaginario colectivo que se va construyendo. Los encuentros y las entrevistas se convirtieron sucesivamente en fuentes primarias para el desarrollo de la investigación, y las fuentes y textos abordados fueron dirigiéndose hacia un esclarecimiento teórico sobre el dialogar y reconocerse en el otro.

Se pretende que a través del coser se logren evidenciar las comunicaciones otras, intentando que, en tiempos de tanta inmediatez, se reivindique la experiencia desde el encuentro.

Otro objetivo de este trabajo fue describir las formas de representación que se generan a partir del juego con la muñeca de trapo en el Grado tercero de primaria del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI, ubicado en Bogotá, juego entendido desde la construcción misma de la muñeca, enmarcando esta actividad desde el acto lúdico (dimensión humana). Las diversas miradas que existen sobre la muñeca por parte de los niños y las niñas y, por ende, los diferentes significados que sobre la misma construcción del objeto se puedan plantear. Por lo tanto, las relaciones establecidas con la muñeca de



trapo son parte de la extensión del ser o identificación personal, diferenciándose en sí de prototipos de índole mercantilista y las interacciones posibles.

También fue importante identificar los significados que se generan en el juego con la muñeca de trapo en el grado tercero, evidenciando las narraciones que se establecieron en los procesos de tejido y como se le atribuye una serie de connotaciones sumamente diversas a los lenguajes colectivos que se generan desde la creación y el aprender de unos a otros. También se generó una estrategia lúdico-pedagógica como acción de la mediación docente a través del aula virtual, con el fin de facilitar la formación y aprendizaje, y compartir los conocimientos desde la reinención metodológica mediante la elaboración de las muñecas de trapo.

Dichos propósitos pretenden realizar una contribución desde el campo de la comunicación-otra hacia las discusiones teóricas en el marco de la niñez y su cultura material a partir del abordaje de la muñeca de trapo como una excusa a la proximidad entre cómo se establecen y se comprenden las significaciones y representaciones desde las subjetividades infantiles por medio de prácticas pedagógicas de la elaboración de un juguete cosido con hilos y agujas, y por tanto, reconocer el valor en la acción de coser, visibilizando así otras formas de hacer en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de brindar una posibilidad (no la única) de promover otros discursos sin regular, jerarquizar y normalizar las prácticas de juego, las formas de elección y uso de un producto cultural desde la configuración de las conductas deseadas sobre los niños.

Se realizó además un recorrido investigativo por algunos de los espacios donde las costureras desarrollaron con sus propios cosidos un trabajo de territorio participativo y de capacitación continua como una “caja de herramientas” mediante pedagogías de las

memorias donde se cuentan historias, no con lápiz sino escribiéndolas con hilos de colores. Esas transformaciones tejidas a través de las telas como instrumentos de denuncia fueron voces para contar las diversas realidades en procesos de denuncia de todo tipo.

### **Estructura de la investigación.**

Esta investigación está dividida en 2 ejes principales; la fundamentación, en la cual se realiza un despliegue y acercamiento teórico desde los conceptos alusivos a este trabajo, abordados tanto en los seminarios de investigación de la Especialización en Comunicación Educativa como en la Maestría en Comunicación-Educación en la Cultura, y en la propuesta pedagógica, como segundo eje, en la cual se realizó un ejercicio práctico con niños y niñas de un grupo o grado dentro de la comunidad educativa del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI. La investigación cierra con unas conclusiones tanto de la investigación como de la práctica y desarrollo del ejercicio en trabajo de campo.

En el primer capítulo, denominado *Fundamentación*, se encuentra una aproximación teórica hacia cómo se entiende la muñeca de trapo, y su relación con lo cultural, así como los usos y función en un marco social. El valor que se le da a la muñeca depende del contexto y entorno desde donde se analiza, se elabora, se comercializa y se usa. En los procesos de elaboración de las muñecas, se señala el cosido como práctica fundamental, lo que sugiere una relación con la memoria, la tradición y la herencia de los pueblos.

En el segundo capítulo *Propuesta educativa. Coser como acto comunicativo: significación de los hilos*, se especifican las experiencias obtenidas con los y las sabedoras en el tema del cosido y las muñecas de trapo y también se exponen los

resultados obtenidos en la pasantía desarrollada en la Ciudad de México. Estas experiencias son el punto de entrada y referencias para realizar el ejercicio pedagógico basado en la elaboración de muñecas de trapo por parte de los niños y niñas, expuesto en el último subcapítulo.

Por último, se resaltan algunas conclusiones desde tres ámbitos señalados en los capítulos uno y dos, las cuales están relacionadas desde el conocimiento teórico y conceptual, desde el diálogo de saberes y desde la creación y la experiencia en el aula.

### **Retos y desafíos.**

Un reto para el desarrollo de esta investigación fue comprender la actividad de coser dentro de un sentido lúdico relacionado como dimensión humana. Salirse de la idea de que lo lúdico se refiere únicamente al juego. En lo lúdico también está presente la posibilidad de comprender el cosido como un rescate de la oralidad a través de la narración de historias, la identidad y las diversas expresiones estéticas, el conocimiento del otro para poder plasmarlo al coser y la transmisión de valores a través de la recuperación de la memoria.

El proceso de coser este trabajo resultó ser un desafío, por la idea de compartir experiencias presenciales y de encuentro directo con las comunidades y sus sabedores, lejos de contemplar la idea de un aislamiento social, se ha hecho visible la necesidad de compartir, el mirar a los ojos, el volver a abrazar y se genera inclusive un sentido crítico en tiempos de rapidez, de virtualidad y de desencuentros.

Posiblemente, uno de los retos consistió en la interacción del proceso educativo con las familias de los niños y de las niñas, ya que en el planteamiento original no están contemplados estos actores, pero conforme la elaboración de las muñecas se fue dando,

se hizo evidente la participación familiar. Esto permitió entender otras dinámicas del proceso comunicativo, brindando nuevas posibilidades de análisis y acción.

Por último, por la condición del trabajo desarrollado, se vuelve algo complejo la estructuración de objetivos y alcances desde la investigación, por un lado, y desde la práctica profesional y pedagógica, por otro lado. Esto implica que el proceso de conceptualización y desarrollo teórico derivado de la consulta e investigación se transfiere al ejercicio en el aula, donde realmente salen a relucir los fines últimos de la pedagogía y la pertinencia disciplinar de la comunicación en los espacios educativos.

## **Capítulo I. Fundamentación.**

*“En cada puntada hay un chuzón, hay un dolor, hay una verdad, se cosen muchas verdades. La idea del cosido es lograr dentro del disenso posibilidades de lugares comunes y territorios comunes, haciendo historias de vida. Tejemos pensamiento, memoria, la paz y procesos sociales...”*

*(Chará,2019).*

La fundamentación de esta investigación se comprende desde un ejercicio reflexivo realizado durante los estudios de la Especialización en Comunicación Educativa de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO), en la cual se evidencia una transformación en el tema, objetos de estudio y objetivos planteados en aquel momento, identificando la importancia de las prácticas lúdicas como modelos comunicativos en la educación primaria. El acervo investigativo de aquel momento demandaba una profunda y especializada mirada sobre ejes lúdicos relacionados con una dimensión humana y modelos educativos en diferentes contextos y entornos, y en especial atención a América Latina. Al ingreso en la Maestría en Comunicación-Educación en la Cultura de la misma institución se hizo necesario ampliar el espectro hacia un marco de acción y desarrollo del tema planteado mediante el ejercicio docente, lo que fundamenta nuevos hallazgos bibliográficos desde el quehacer manufacturado y la transmisión de conocimientos y saberes mediante la costura y la elaboración física de las muñecas de trapo.

La intención y objetivo en la maestría estaba centrado en la realización de muñecas de trapo por parte de un grupo específico de niños de tercero de primaria, para describir y construir las representaciones de ellos mismos a través de las muñecas, y comprender los significados tanto en la elaboración como en las prácticas lúdicas direccionadas hacia el juego con los objetos mismos. A partir de este planteamiento surge la hipótesis de que las muñecas de trapo son herramientas que permiten comunicar diversas realidades y percepciones de la vida, y, por tanto, aportan de manera significativa en el proceso de aprendizaje – enseñanza.

Por lo anterior, el marco teórico y conceptual se entiende como el andamiaje sobre el cual se argumenta y sostiene el trabajo realizado, desde la reflexión en la Especialización hasta la acción en el ejercicio pedagógico realizado en la maestría. Se exponen algunas de las bases teóricas a continuación.

### **1.1. Una aproximación a las muñecas de trapo. (el conocimiento).**

Las muñecas de trapo hacen parte del recuerdo y de la memoria de los pueblos, ya que traen consigo historias entrañables de la infancia y la niñez. Son alusiones de actividades y formas de vida de mujeres y hombres en una determinada comunidad, debido a que, en la variedad de sus caracterizaciones, comunican a través de sus ropas y materiales, insignias de un contexto, pero también se pueden hallar significados en sus rostros, sus expresiones y artilugios que sirven de compañía, tales como canastas, flores, accesorios, sombreros, peinados, productos alimenticios e incluso representaciones propias.

Por consiguiente, las muñecas de trapo a través de sus formas, colores y atuendos, describen en gran manera a una comunidad, gozan de una presencia oral, y, por tanto,

comunican constantemente acerca de su cultura, razón por la cual estos objetos se consideran un souvenir, y son adquiridos tanto por individuos locales como extranjeros en diversos mercados y comercios del país. Pareciera entonces que las muñecas logran poner en evidencia cierta época, formas de vida y contextos.



**Figura 1.** *Negras palenqueras*. Fuente: <https://bit.ly/376Jia4>

Varias generaciones crecieron con estas muñecas, afianzando un vínculo entre el niño y el objeto desde temprana edad, y por esta razón había una fuerte conexión que permitía a quien la adquiriera, abrazarla, dormir a su lado, arrastrarla en el piso, mojarla y si se rompía, se podía coser, remendarla e incluso llevarla al hospital de los muñecos para ser reparada al igual que otros tantos. Cabría entonces reflexionar sobre: ¿Qué tienen en común la muñeca de trapo con la vida de las niñas o los niños? o ¿En qué otras culturas están presentes y puede considerarse como un referente dentro de la cultura material? Y no menos importante: ¿Cuáles y de qué manera surgen producciones y creaciones comunicativas en la elaboración de las muñecas de trapo y qué representan y significan estos objetos lúdicos en la vida de los niños y las niñas?

A través de la elaboración de las muñecas de trapo, los niños sitúan sus deseos y fantasías a través del acto del juego, y en este escenario complejo constituido por sujeto, objeto y espacio configurado, se establece una realidad de mundo. Los niños hablan con las muñecas y tienen la capacidad de escucharse a través del juego que establece con este objeto, generando así una comunicación dialéctica, en el sentido de una doble vía comunicativa entre el objeto (muñeca) y el sujeto (niño/a). En esta relación comunicativa se estrechan lazos de protección, confidencialidad y acompañamiento entre los actores involucrados. Al respecto, el escritor argentino Alberto Manguel señala (2014):

“los juguetes tienen forma, volumen, color, también tienen voz. Los ruidos que hacen también llenan el mundo del niño de una presencia oral y que las cosas que llenan este mundo también tienen voces. Los muñecos y muñecas pueden decir quiénes somos, mostrando retratos del pasado y siendo herramientas de la memoria: estos objetos lúdicos nos recuerdan el mundo y al mundo.” (p.13)

Otros factores relevantes se suman a la significación de los objetos, y en este caso puntual, a la elaboración de las muñecas de trapo, ya que las manos que las configuran traen acontecimientos y formas de vida que le imprimen en su construcción. Esto es, que cada muñeca trae consigo las historias de vida de las personas que la elaboraron, y, por tanto, las variables formas de vida determinan el resultado final. Si a través del objeto manufacturado se puede comprender información cultural, es posible que la muñeca de trapo posea un entretejido de oralidad de realidades, tradiciones, herencias e ideales que sus realizadores posean, y se podría vislumbrar una red de comunicaciones que ha sobrevivido oculta.



En Colombia, aunque ya se han podido observar algunas aproximaciones investigativas sobre los conceptos a desarrollar: muñecas de trapo, juegos, lúdica, comunicación y cultura, sobre todo desde un ámbito académico, no se puede aseverar que la preocupación y análisis por el conjunto de estos temas ha sido una constante. Aún se encuentra una brecha considerable en la historia, teoría y trazabilidad de las muñecas de trapo y su posibilidad de ser una herramienta pedagógica a través del juego en el territorio nacional.

Por consiguiente, es poco el material bibliográfico sobre los objetos desde su esencia misma, y no desde un proceso industrializado con fines de mercado y consumo diferentes a la muñeca de trapo. Es importante resaltar que la mayoría de este material escrito se elabora como parte de las investigaciones realizadas desde diferentes disciplinas. Tanto el juego, el juguete, como las prácticas lúdicas, son elementos transversales a la condición misma del hombre, por consiguiente, un campo de estudio vigente y de gran relevancia.

Se hace necesario entonces el esfuerzo de rescatar el papel comunicativo de la muñeca de trapo como recurso de socialización, no solo como habilidad manual en su elaboración, sino como medio de narración por medio del juego en la niñez.

### **1.1.1 Muñecas de trapo, entre lo popular y lo cultural.**

Posiblemente, los conceptos de 'lo popular' y 'lo social' estén reflejados en las diferentes culturas a partir del registro y comunicación de sus actividades, y esto permitió una organización de clases, élites y comunidades en función al trabajo y al producto de la misma. Por lo tanto, es necesario comprender que las muñecas de trapo, no están direccionadas hacia todos los grupos de clases, y esto conlleva a que, dependiendo del

comprador, o poseedor, se le asigna una valoración diferente. Aunque los objetos gocen de cierta tradicionalidad, su valor varía dependiendo de las condiciones de lugar, época y contexto. Esto significa que la comunicación dialéctica entre el objeto y el hombre puede tener tantas matices, tonos y narraciones como las variables mencionadas anteriormente.

El Doctor en Sociología e investigador paraguayo Gilberto Giménez Montiel presenta una aproximación a la definición de 'lo popular', y esboza un acercamiento tempo-espacial con lo ocurrido en el siglo de las luces referido al conflicto de clases entre el pueblo y las élites. Pero el sentido propio de lo popular puede residir en la diferenciación socio-económica, y, por ende, socio-cultural enmarcados en un sistema de relaciones e interacciones sociales, en las cuales, los fenómenos de producción han trazado un derrotero en las comunidades (Giménez, 1981). Lo anterior podría ejemplificar el por qué las muñecas de trapo tienen clases y jerarquizaciones, y su valor varía según su acercamiento hacia lo popular o hacia la élite, lo que conlleva a que tanto su valor como costo también se diferencian.

Hay una clara distancia entre las características de la comunicación popular, unas referidas a los procesos de comunicación de las clases populares, las otras, relacionadas con los mismos procesos enmarcados en élites y discursos hegemónicos, propios de una cultura apática políticamente con los ideales de clases de izquierda. Se abre entonces una brecha marcada entre la tradición y herencia popular, en la cual no existen ánimos de lucro y los fenómenos comunicativos se evidencian en el mismo nivel, tal sería el caso de la tradición oral contra un sistema de comunicación *mass media* permeado por los intereses comerciales y enriquecedores económicamente, donde sigilosamente se asoman fines de dominación. Por supuesto, cabe aclarar que, en el primer caso, en la tradición y

herencia popular, la comunicación goza de un valor que los intereses dominantes no poseen por anteponer el costo. Para ejemplificar lo anterior, basta con recrear la escena donde se encuentran dos niños con sus muñecas de trapo. Una muñeca tiene un alto costo y fue adquirida comercialmente. La otra muñeca no fue comprada sino elaborada artesanalmente con materiales de retazos o residuos, y tiene un valor considerable para su dueño. Cuando se desarrolla la actividad del juego, posiblemente una muñeca se va a imponer sobre la otra, generando un discurso de poder desde el objeto mismo hasta la narración y la forma de comunicación en sí.

Sin embargo, y más allá de sus fines lúdicos, en la muñeca de trapo está implícita una lógica de adquisición y colección. Aunque estos objetos pertenecen a la tradición y herencia popular, no encabezan el listado de artículos que podrían identificar una identidad de nación, una representación de la idiosincrasia de un país. Posiblemente, objetos pertenecientes a otras culturas, elaborados mediante procesos industrializados de avanzada, ganen la batalla contra las muñecas manufacturadas y elaboradas artesanalmente por locales, aunque varias de las que se realizan en el país, se elaboran con fines comerciales para los extranjeros.

Históricamente, los intereses de dominación a través de la comunicación han conformado aparatos ideológicos de los estados y al mismo tiempo, han reforzado prácticas y políticas sociales reiteradas en las generaciones subsiguientes. Esto significa, por ejemplo, que el concepto de proletariado, en el cual la clase obrera se ve obligada a vender su fuerza de trabajo a los propietarios de empresas o instituciones, ya que no cuentan con los recursos necesarios para subsistir, continúen bajo ese mismo yugo de opresión, y habría una fuerte tendencia a repetirse este fenómeno en las siguientes

generaciones. Posiblemente, las muñecas se diferencien según estas condiciones socio económicas, llevando a los poseedores a una inminente comparación para comprender en qué rango social se pueden encasillar. Habrá entonces narraciones de muñecas con más poder que otras. Los discursos hegemónicos conllevan a una comunicación compulsiva o coactiva, la cual propicia unos posteriores fenómenos de aculturación por medio de la barbarie. Pero lo anterior no es únicamente relativo al capitalismo y al concepto mismo del proletariado, ya que se ha desarrollado en la historia de la humanidad a la par del desarrollo comunicativo en las sociedades y las culturas.

Caso contrario a los aparatos ideológicos del estado, estarían los aparatos sociales comunes, en los cuales existe una cultura que se ha labrado durante prolongadas generaciones, y estos grupos sociales han estado al margen de los procesos de dominación que la comunicación compulsiva pretende. Así, las fiestas populares, los eventos tradicionales y las actividades de herencia cultural parecieran generar cierta resistencia a estos aparatos de poder, pero en países como Colombia, a la cultura material le ha sido más difícil visibilizarse y representar estos ideales de clase, de tradición y de nación.

En el caso del objeto de este estudio es relevante mencionar el trabajo de reconocimiento y publicación sobre cultura material, y específicamente sobre muñecas de trapo que ha realizado México. Dos números de las Revistas Artes de México han sabido recopilar una importante y reconocida tradición juguetera. En países como Colombia los registros e investigaciones sobre el vínculo de los juguetes con sus tradiciones y herencias

aún es ambiguo y atomizado<sup>1</sup>. Estas revistas del Fondo de Cultura Económica son un fuerte apoyo conceptual, y se encuentran artículos que argumentan la importancia de las muñecas y juguetes tradicionales para la cultura mexicana, y cómo estos objetos han pervivido en su materialidad y su narrativa a lo largo de las generaciones. Esto se logra en la compilación de artículos que evidencian los diálogos de saberes y en la recolección de experiencias personales en relación con las muñecas tradicionales, realizando análisis de imágenes, diálogos y connotaciones de las relaciones que se establecen con los objetos.

Otro de los temas de grueso calibre para esta investigación tiene que ver con las significaciones, entendidas como los significados que dependiendo de lo cultural se le den o atribuyan a los objetos. El texto de Arjun Appadurai: *La vida social de las cosas*, está relacionado justamente con el significado que las personas atribuyen a las cosas, a los objetos, y que estos significados no pueden comprenderse al margen de las transiciones y motivaciones humanas, ni sin tomar en cuenta la forma en que circulan y son utilizadas en la vida cotidiana (Appadurai, 1991). En esta investigación se consignan los procesos de comercialización, venta e intercambio de los objetos en diversos contextos sociales y culturales. Por lo tanto, este texto es una aproximación cultural (histórica-antropológica) al estudio de los fenómenos económicos y de las relaciones entre las estructuras materiales y los procesos de significación. Gracias a estas teorías es posible asociar y relacionar a la muñeca desde la comprensión de efectos de comunicación/educación que pueda producir, por una parte, sin dejar de lado su valor

---

<sup>1</sup> Existen catálogos de industrias colombianas de juguetes, tal es el caso de Industrias Buffalo en Medellín, la Fábrica Nacional de Muñecos, Bartoplas, entre otras, pero no dejan de ser catálogos para la venta de juguetes industrializados.

desde la materialidad, desde el objeto como tal y lo que pueda significar para los niños y niñas que interactúen con ella.

Las muñecas de trapo hechas a mano tienen una condición completamente diferente a las muñecas industrializadas, por tanto, es necesario dar importancia a los procesos artesanales y manufacturados. Ese peso argumentativo es posible encontrarlo en el texto del sociólogo estadounidense Richard Sennett, *El artesano*, el cual es casi un elogio al trabajo manual con un estatuto de dignidad propia. La artesanía, para Sennett, se basa en la habilidad, en el juicio y en el compromiso. Genera una disciplina que se cristaliza en el hábito y la rutina, y aquí reivindica este término como algo que puede ser vivo y rico y no necesariamente pobre y aburrido como solemos pensar (Sennett, 2009). Cuando un niño construye su propio juguete, pareciera que se recarga de valor, así el costo sea mínimo<sup>2</sup>.

La niñez tiene un rol protagónico en los estudios lúdicos. Por lo tanto, el pensamiento del hombre y el análisis filosófico e histórico en la niñez es otro pilar necesario en esta investigación. El pensador italiano Giorgio Agamben propone una nueva manera de pensar el problema de la experiencia en su texto *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, abordando allí motivos aparentemente distantes: la íntima solidaridad entre racionalismo e irracionalismo en nuestra cultura y el deslizamiento por el cual la fantasía pasó de la esfera del conocimiento al plano de la irrealidad en la experiencia misma (Agamben, 2011). Esto

---

<sup>2</sup> Caso de Forky en Toy Story 4. Forky es un personaje ficticio en la saga de animación Toy Story creado por Pixar, el cual fue elaborado por una niña (Bonnie) a partir de una cuchara desechable. La niña convierte su creación en un juguete, y sobre este, gira la trama de la película.

significa que el niño tiene la capacidad de convertir lo que aparentemente es irreal en algo posible a través del juego y utilizando el juguete. Esto lo lleva a pensar en una teoría de la infancia donde encuentran una nueva formulación de algunos de los temas cruciales del pensamiento contemporáneo.

Otro importante material de estudio es la investigación de tesis de maestría de la Universidad de los Andes de Diana Aristizábal sobre *juguetes e infancias entre 1840 y la primera mitad del siglo XX*. Este texto evidencia cómo estos juguetes producidos en un contexto tempo-espacial definido, pueden comunicar varios procesos socio-culturales. En este trabajo se resalta la relación entre las muñecas y la sociedad y los juguetes dentro de los procesos de modernización de una ciudad. También se trata el tema de la separación de las muñecas industrializadas con las tradicionales (Aristizábal, 2015). La investigación denota un estudio cultural minucioso direccionado hacia la construcción de la modernidad en Colombia a través de la infancia, así como las prácticas y saberes pedagógicos a través de los juguetes y todos sus significados.

Un eje fundamental de esta investigación es la lúdica como concepto, y, por lo tanto, el *Homo Luden* de Johan Huizinga es una referencia obligada, comprendiendo que la lúdica sobrepasa ampliamente el acto de jugar. Lo lúdico pareciera innato al hombre y está presente en todas las etapas de desarrollo. Huizinga desarrolla el concepto de la teoría de juegos y hace un profundo análisis de su importancia social y cultural. Si la representación de realidad a través de la muñeca de trapo es un ejercicio lúdico, este texto puede clarificar conceptualmente la investigación (Huizinga, 1938)

Las muñecas consideradas como aquellos pequeños objetos de tipo artesanal y que son utilizadas en muchos casos para jugar, traen consigo distintas posibilidades de evidenciar una historia cultural que refleja lo tradicional, tanto en su uso como en sus formas y materiales que evidencian un entorno en donde se crean o construyen las diversas costumbres que las determinan, las estéticas que se generan y su uso como herramientas de la memoria desde la observación o contemplación de un pasado marcado por recuerdos que se trazan en la tela. A las muñecas se les otorga un sentido y significado específico de acuerdo a su lugar dentro de la comunidad.

Bajo esta perspectiva al realizar un elemento como las muñecas se ha desarrollado la creatividad al aprovechar materiales sencillos y de fácil acceso para su construcción como las *muñecas mazahuas* o Marías en México originarias aproximadamente en la década de los años 70, han sido siendo herramientas de resistencia debido a la práctica continua de su artesanía:

“representa a las mujeres de esta etnia hechas de trapos y listones de colores que portaban ellas en las calles junto con sus trajes. Las primeras fueron hechas de arcilla, palma y cabellos de maíz. La tradición cuenta que estas muñecas acompañaban a los rituales sepulcrales infantiles para proteger a los niños de los malos espíritus” ([www.centralhoteles.com](http://www.centralhoteles.com))





**Figura 2.** *Muñecas mazahuas.* Fuente: <https://bit.ly/3mYja9U>

Posteriormente surgió la muñeca la Lupita en Guanajuato, México, “variante de la María con la técnica de cartonería, pintada con atuendos florales y figuras geométricas, las guarijío con detalles en encajes, pañoletas y calcetines negros”.

([www.centralhoteles.com](http://www.centralhoteles.com))



**Figura 3.** *Muñecas mazahuas.* Fuente: <https://bit.ly/3iZTN6w>

Comprimimos el universo al contorno donde jugamos y se construye un mundo que es reflejo de la experiencia en sí, de los hechos vividos. Tenemos la capacidad de creer lo que inventamos o creamos en nuestra mente, en muchas ocasiones sin límites y a través del juego mismo existe un reflejo del mundo. Dentro de ese espacio se recrea al mundo e inicia un ejercicio de exploración, de construcción o reconstrucción de mundo, al coser la muñeca se imagina su propia vida.

El juego en sí tiene su propio tiempo, no aquel impuesto por la sociedad capitalista, quienes buscan una linealidad, una medición exacta, una constante mirada hacia el futuro, el mismo está determinado en sí por la construcción del diálogo que se genera en medio de la construcción del coser, aquel tiempo sin medida, aquel que es distinto para cada quien, sin una medida definida y exacta, así mismo para el niño que puede tardar casi una eternidad en llegar de un lugar a otro con su muñeca.

El juego imprime movimientos, emocionalidad y la muñeca puede ser, tener mezcla: “En árabe la‘iba significa “jugar” y “mofarse”. En hebreo, sahaq quiere decir “jugar” y “reír a carcajadas”. En latín, ludere es a la vez “jugar” (en el teatro); el inglés y el francés mantienen ambos significados. Cada juego es una representación, un acto de magia que imita o remeda otro, hay en la imitación un sustrato de diversión e incluso de burla de aquello que es real.

La artesana venezolana Zobeyda Jiménez plantea que las muñecas tienen una importancia significativa en la sociedad. En su publicación *Declaración de las muñecas de trapo*, Jiménez expone que las muñecas son fruto del maravilloso trabajo de las manos artesanas que hacen un intento por el rescate de esas creaciones realizadas por las abuelas

con retazos multicolores que unen a los pueblos con una historia en común. (Jiménez, 1984)

Posiblemente todos estos insumos teóricos se comienzan a conjugar con una mirada y situación más local, más desde lo popular y cultural, debido a que varios de estos saberes y conocimientos están relacionados con otros contextos donde fueron elaborados. La muñeca de trapo se puede investigar desde esta esfera tradicional y ancestral, pero también desde los procesos de colonia y posterior a ellos. Es una historia y son muchas, aunque posiblemente se deban visibilizar más las locales, las propias. El conocimiento, entonces, debe comprenderse desde epistemes de Latinoamérica y a partir de hechos históricos que de una u otra manera fueron causantes del sincretismo cultural del sur. Para mencionar un ejemplo, bastaría plantearnos la reconfiguración articulada a las epistemes del sur desde Boaventura de Sousa, para volver a mirar nuestra propia forma de entender lo que somos, de dónde venimos, cómo nos vemos, qué queremos, qué pensamos desde el sur.

Freire como teórico fundador de la educación popular de modelos alternativos y críticos, propone superar la visión tradicional de la escuela como el mecanismo mismo de transmitir el conocimiento enseñando al “ignorante” que no sabe. En este caminar se concibe la cultura popular, tradicional, ancestral desde la construcción colectiva y nuestras formas de entender el mundo. Desde la experiencia, prácticas, vivencias dialógicas para construir un modelo de formación social inspirado en la cultura y la vida diversa. Incorporar el saber popular de los sabedores, más allá de los académicos, debe ser una prioridad para la generación y transmisión de conocimiento.

Ejemplo de lo anterior podría ser la inserción de las muñecas Barbie en la cultura local que atiborran las góndolas de los supermercados y almacenes de cadena. Es difícil ver muñecas que representan lo local y lo popular en el territorio nacional. Ahora bien, es necesario tener en cuenta que los niños y niñas jugarán con esas muñecas, y de una u otra manera adquieren aspectos puntuales de los elementos reconocibles de otras culturas. Por consiguiente, lo cultural tiene que ver con la mirada hacia nosotros mismos y hacia los otros para la construcción de lo cotidiano, de nuestras costumbres, de nuestra identidad y de las múltiples identidades representativas de un territorio. Lo cultural propone una manera diferente de pensar este campo como un ejercicio de transformación social.

### **1.2. Las muñecas de trapo y el acto de creación: (la creación).**

Aunque hay algunos estudios en Colombia, en su mayoría académicos, acerca de los juguetes, juegos y la relación con lo cultural, no se puede asegurar que exista una preocupación marcada históricamente relacionada con estos temas. A nivel Latinoamérica, países como México o Argentina vinculan su tradición y herencia cultural con los juguetes y juegos, y pueden hacer una directa relación entre la cultura y sus manifestaciones lúdicas. En este punto radica la relevancia de estas investigaciones en un ámbito nacional, ubicando el proyecto dentro de la tríada educación-comunicación-cultura y al mismo tiempo, la realización de un trabajo de campo, realización de comprobaciones y formulación de herramientas pedagógicas dentro de un contexto educativo, siendo lo anterior un punto de partida del proceso de creación.

Pero es imperante identificar la diferencia sustancial entre los procesos creativos para la realización de las muñecas de trapo desde una perspectiva artesanal y manufacturada y la creación de muñecas con fines lúdicos, educativos y comunicativos.

Esta diferencia radica en que la muñeca artesanal ya trae consigo una carga simbólica, y posiblemente varios aspectos de tradición, herencia y cultura, y la creación de la muñeca desde sus materiales básicos e insumos para la realización, permite que en la configuración del objeto mismo se le imprima la carga simbólica que el creador requiera, experimente o necesite. Para hacer énfasis en los procesos creativos en la realización de muñecas en un ámbito escolar, se referencia parte fundamental de la metodología Waldorf desarrollada hace más de un siglo en Alemania, señalando al filósofo y educador austriaco Rudolf Steiner como uno de los máximos exponentes e investigadores de las muñecas de trapo como herramientas pedagógicas.

### **1.2.1. Creación de muñecas de trapo. Metodología Waldorf.**

Algunas metodologías pedagógicas que involucran la utilización de material didáctico como las muñecas de trapo dentro de sus actividades, vuelven a tener impacto en las aulas contemporáneas. Tal es el caso de las muñecas Waldorf, desarrolladas en algunas escuelas de formación independientes que emergieron a partir de 1920 en Alemania, e inscritas bajo el sistema educativo del filósofo austriaco Rudolf Steiner.

Las muñecas Waldorf llamaron rápidamente la atención por ser objetos diferenciados con respecto a las metodologías utilizadas en la educación tradicional y sobre todo por la cercanía con los elementos naturales y ecológicos. A su vez, estas muñecas daban la posibilidad de ser herramientas para desarrollar la creatividad de los infantes, al elaborarse conscientemente por ellos mismos y con muy pocos detalles. Los rostros, por lo tanto, son un lienzo en blanco para la imaginación, y sus prendas son reutilizables y fácilmente modificables, lo que permitía al niño generar un amplio espectro de posibilidades al momento de la configuración y por supuesto del juego.

Significa que la muñeca puede tener diferentes rostros dependiendo de la situación y del estado de ánimo, y que pueden estar más o menos abrigadas según las condiciones climáticas. También son muñecas de fácil acceso, ya que se pueden elaborar –gracias a su carácter ecológico- con materiales naturales tales como la madera, las telas, algodón, lanas, hilos, incluso si se quiere, con materiales de reciclaje. Lo anterior imprime en los juguetes mayor posibilidad sensorial durante el juego. Las texturas de los diferentes materiales, los olores de las maderas, el sonido de las hojas secas puede tener otros efectos sensibles en los niños y niñas, diferentes a los producidos por los muñecos plásticos, de cabellos rígidos y sintéticos.



**Figura 4.** Familia de muñecos Waldorf. Fuente: <https://bit.ly/2Ozinfz>

En esta metodología se tiene en cuenta el fomento de pensamiento y conexión con el medio ambiente dentro de los hogares y en todos los espacios, que pareciera estar presente entre las pedagogías contemporáneas, pero que en realidad llevan desarrollándose hace más de un siglo en diferentes locaciones a nivel mundial. Estas escuelas nacidas hacia el año 1920 en Alemania, han brindado a los niños juguetes

elaborados de materiales naturales, como por ejemplo el algodón, la madera, la seda y la lana.

Dentro de la experiencia sensorial que tiene el niño con la muñeca, se resalta, en primera medida que a través del proceso de construcción se refuerzan habilidades motoras necesarias para los ciclos iniciales de formación, y, en segundo lugar, el contacto del niño con los materiales suaves y cálidos pueden incitar relajación y calma, sentimientos que se distancian del plástico sintético de una gran cantidad de muñecos actuales, y que son producidos industrialmente bajo modelos serializados. La creación de las muñecas Waldorf se constituye casi como una obra de arte, única, irrepetible e inseparable en un momento importante en la vida del niño.



**Figura 5.** *Muñecas Waldorf.* Fuente: <https://bit.ly/2YhQsJ4>

Según lo anterior, es posible relacionar la elaboración de las muñecas Waldorf con una experiencia estética, que trasciende la idea formal de la muñeca como tal (lo bonito o lo feo según parámetros y cánones establecidos socialmente), y sitúa el proceso de creación dentro de los preceptos de la sensibilidad humana y la manera en que se afectan los sentidos durante la elaboración y puesta en escena de la muñeca como tal.

Incluso, Rudolf Steiner considera que no necesariamente los sentidos se pueden clasificar en los cinco conocidos, sino doce sentidos distribuidos en tres grupos de cuatro cada uno. Por lo tanto, el proceso de conciencia estética va ligado justamente a la posibilidad de potenciar los sentidos, en este caso, a través de las muñecas (www.tamarachubarowsky.com)



**Figura 6.** *Muñeca Waldorf*, Fuente: <https://bit.ly/3A9ECNZ>

Para Steiner, fundador de la pedagogía Waldorf, los juguetes que utilizan los niños deben partir de unas formas básicas, pero nada definidas. Esto con el fin de impulsar la imaginación y la posibilidad de configurar expresiones, estados de ánimo y situaciones según el contexto. Al poder generar a los niños un juguete que no tienen dentro de sí tanto detalle, pasan a convertirse en algo más que una cosa que adquieren ya terminada, y al poco tiempo se pierde el interés, como es bien conocido que sucede.

También se evidencian fundamentos característicos del juego simbólico, de imitación o de rol, partiendo de la idea conceptual de habilidades y destrezas que los niños adquieren en su proceso de formación. Así, la habilidad para usar determinados objetos, estructurar ideas o acciones para retribuirlos a la muñeca posibilita mayores y



mejores opciones para los procesos de creación, que tener el objeto conformado en su totalidad y argumentado desde historias y conceptos ya determinados.

Por lo tanto, estos juegos simbólicos son una herramienta para que se incrementen habilidades lingüísticas, procesos creativos e imaginativos, mediación y resolución de problemas y habilidades socio emocionales. Al realizar juegos con muñecas, los niños no sólo las construyen, sino que realizan un trabajo significativo permeado por emociones. Los niños establecen conexiones al crear sus juguetes pues les permite expresar sus sentimientos y experimentar los diversos roles y situaciones imitando las formas de interacción en situaciones reales cotidianas. ¿Quién no trae a su memoria un grato recuerdo con un muñeco de la infancia?

Dentro de las concepciones que tiene la pedagogía Waldorf, las muñecas tiene un gran valor dentro de los procesos de intimidad infantil usando el juego distinto al que se realiza con otro tipo de juguetes. La muñeca es aquella amiga entrañable, que está cerca de los sentimientos, está próxima al niño en una experiencia de acompañamiento, en sus tristezas y alegrías, distinta a la relación que se establece entre un balón, un carrito o cualquier figura de acción. Por lo tanto, la muñeca es un espejo del propio ser y de aquella situación en la que se encuentra.

### **1.2.2. Los niños y el juego con las muñecas**

El juego con las muñecas permite una oportunidad para que los niños establezcan roles los cuales posiblemente asumirán en su vida adulta, indiferente de su género ya que para ellos es indistinto. En ese sentido es como si los niños tuvieran esa relación con su yo, con la individualidad, con su humanidad, sin ser femenino o masculino y, por tanto, la muñeca la percibe como una imagen del ser humano. “Aquella distinción de sexo en las

muñecas Waldorf no es muy notorio en general. Ser niños o niñas, tener pelo corto o largo, no es definido ni invariable". ([www.demicasaalmundo.com](http://www.demicasaalmundo.com))

Si aquella muñeca es como un espejo para el niño, cabe la posibilidad de que se pueda identificar con ella. Por ende, se concibe que las primeras tengan características similares a él. Además, es positivo que el niño tenga una muñeca con sus rasgos, pero otras con rasgos diferenciales para así comprenden las diversidades y se forme progresivamente en él cualidades y valores de respeto, igualdad y diferencia. Así mismo se comparten experiencias generando una relación con el mundo y con las personas con quienes se vinculan.

La muñeca construida dice quiénes somos, muestran un retrato secreto, íntimo, que revela nuestros rasgos, ordenada o en desorden hacen parte de una autobiografía. Siempre hay incluso un recuerdo que es más fuerte, más profundo, que gobierna sobre los otros. Existe además una relación intrínseca entre la muñeca y el creador, es un objeto único, que encarna toda la fantasía o inclusive el dolor profundo, el mismo consuelo en sí.

Se inventa una muñeca y se juega, también junto a lo que otros han también inventado, con el placer de crear y además poseer su creación, dentro del juego mismo no siempre hay libertad, hay inclusive exigencias y para escapar de ellas hay que perturbar las reglas del juego, apropiándose del juguete.

Los retazos de tela brindan al niño una sensación al manipular la muñeca, esta se puede incluso desgastar o romper. Jugar con una muñeca y hacer que realice lo que el infante quiere hace que plasme sus ideas a través de esa recreación que puede inclusive imitar de otros. El cuerpo de la muñeca es entonces esa atmósfera de sus

representaciones, está ligada a sus cuidados o descuidos, enfrentada a los caprichos de su artesano.

A través de la acción de simular que la muñeca cobra vida a través del juego el niño puede visibilizar cómo comportarse frente a las situaciones precisas que genera imprimiendo sus emociones o sensaciones.

### **1.3. El coser las memorias (el diálogo).**

*“El coser entrelaza disciplinas y articula diversos conocimientos, conecta a las personas, es la analogía del tejido social. Es un medio de subsistencia, resiliencia, resistencia, y de empoderamiento”*

*(Xochiquétzal 2017)*

Entre las variadas acepciones y significados de la memoria, parte fundamental de esta investigación se construye justamente desde la comprensión y relación del término desde y con lo social. Esto significa que la memoria concibe una perpetuación de la identidad de un pueblo, comunidad o región y legitima la diversidad dentro del campo de lo social. Esta identidad se entreteje mediante aquellos momentos de contacto con el otro y a través de las costumbres, rituales, fiestas, ritos, ceremonias, entre otras, que son cambiantes de acuerdo a las dinámicas propias de los pueblos. Los anteriores reflejos de cultura posibilitan un entendimiento de esas memorias, con base a los elementos propios de la conservación material e inmaterial.

Por lo anterior, las memorias llevan consigo representaciones y transferencias que se comunican mediante el diálogo y las experiencias mismas, cargadas de valores que, de una u otra manera, inciden en las prácticas sociales. Pero esta idea también supone el ejercicio de transferencia de los valores identitarios mediante actos comunicativos y

pedagógicos, que, entre otras posibilidades, podría ser la de mayor impacto, relevancia y vigencia en la actualidad. (Medina, 2012)

Las historias de las colectividades se entienden a partir de ese entretejido de memorias cargadas con experiencias, tradiciones, modos de ver y entender el mundo y a la humanidad misma, y los fundamentos que afianzan la pertenencia a un pueblo. Entender ese momento (en el presente) conlleva a encontrar lugares de las memorias individuales y colectivas.

El psicólogo y sociólogo francés, Maurice Halbwach (2008) concibe “la memoria como conciencia de lo ocurrido”, que además tiene la particularidad de que se comparte con un grupo. Por otro lado, también es un conjunto de representaciones colectivas, las cuales son producto de diálogos, encuentros, problemas, tensiones, negociaciones e interacciones. “La memoria como recurso cultural es un instrumento ideológico y hasta político para resistir frente al mismo”. (p. 79). Se narra en el presente con interpretaciones del pasado, con las valoraciones individuales de las memorias, que se gestan en lo personal, pero se construye en lo colectivo, y a partir de este punto, se comprende y estudia lo social. Por lo anterior, cada experiencia personal es un hilo que aportará a la tela en su totalidad, a la pieza que se cose y, por lo tanto, las historias o relatos que se forjan inciden en el colectivo para su consolidación trayendo consigo las remembranzas que atañen los significados para el colectivo con quienes se comparte.

En nuestro país el término memoria remite al análisis de consecuencias: Una en torno a la aprobación de la Ley: “Ley de Justicia y Paz” con sentencia C- 370 de 2006, que afirma un proceso de justicia transicional en donde hay una consignación referente al derecho a la verdad, justicia y reparación y la otra consecuencia en torno a lo social, la

cual menciona y trabaja sobre los sectores que han sido víctimas de sometimiento e inician procesos de agrupación con personas que tienen ideas mancomunadas frente a experiencias similares vividas. Estas experiencias se entrelazan con procesos de continua resistencia desde sus propios ciclos de violencia, los cuales hacen pensar en la falta de construcción de políticas públicas que incentiven los temas de la memoria desde una perspectiva más amplia e incluyente. Lo anterior invita a pensar que los sentimientos y pensamientos de las víctimas se pueden comprender de una cierta manera, no hegemónica ni habitual, sino a través de otras prácticas comunes para que la construcción de la memoria vaya más allá de contar una historia, y encajarse en un rol de víctima o victimario, y poder gestionar y diseñar diferentes estrategias sociales. Los tejidos comunitarios, por ejemplo, se pueden entender como mecanismos de resistencia, libertad e insumos de las memorias de un pueblo y es a través de estos espacios de diálogo donde se pueden continuar las prácticas de tradiciones culturales, asignando un profundo valor histórico a sus palabras las cuales inciden en sus acciones cotidianas de vida y se mantienen tras generaciones, para no olvidar.

## **Capítulo II. Propuesta Educativa. Coser como acto comunicativo.**

Las muñecas de trapo constituyen una fuente importante de información acerca de los lenguajes no verbales, ya que el contacto con estos objetos demanda la utilización de los sentidos, así, el olor, el tacto, la vista, hasta la sensación de seguridad que implica que la muñeca esté al lado del niño a la hora de dormir, sobrepasa las fronteras de la comunicación oral.

Ahora bien, cabe mencionar que varias generaciones crecieron con estas muñecas, afianzando un vínculo entre el niño y el objeto desde temprana edad, y por esta razón había una fuerte conexión que permitía a quien la adquiriera, abrazarla, dormir a su lado, arrastrarla en el piso, mojarla y si se rompía, se podía coser, remendarla. Por esta razón, ya en edad adulta, se quiere volver a tener este objeto, y volver a entablar conversaciones y diálogos.

Aunque en muchas ocasiones la muñeca de trapo pueda considerarse como un objeto tradicional, su valor varía dependiendo de las condiciones de lugar, época y contexto. Esto significa que la comunicación dialéctica entre la muñeca y el hombre puede tener tantos matices, tonos y narraciones como sean posibles, no representa lo mismo para un niño que para otro, la simbología tanto de los objetos como de los escenarios, varía de acuerdo a las subjetividades.

Para comprender el valor tanto de la muñeca como de su elaboración, sería necesario remitirse a varias historias durante la colonia en Latinoamérica. En territorios como la actual Colombia, los españoles pensaban que, en el textil o telas, los indígenas

reflejaban una forma de escritura que utilizaban para comunicarse y transmitir ciertos mensajes que eran parte del mismo conflicto con los europeos. Esto significa mensajes en clave sobre la opresión que hegemonícamente las comunidades ibéricas impartían en el territorio. El cosido también hace parte de una forma de escritura de los pueblos ancestrales Latinos. El lápiz y el papel fundamentales para algunas culturas, son el hilo y la aguja para nosotros, y a partir de estas dos herramientas se reflejan los recuerdos que traspasan las fronteras de la piel.

¿Por qué es importante coser? Es un acto de resistencia y creación, el cual hace una promoción y defensa de Derechos Humanos que genera procesos de memoria desde otro tipo de relatos. Además, genera procesos de diálogo horizontal, construyendo una relación no jerárquica, y permitiendo una conexión y articulación distinta, que, a su vez, brinda posibilidad de autoreconocimiento. Coser narra lo invisible, lo oculto, lo secreto, lo profundo del alma misma, y permite plasmar las emociones y los sentimientos, basando su importancia emocional y afectiva en la pedagogía y reconocimiento del otro.

Tal es el caso de los costureros<sup>3</sup> como espacios de encuentro de mujeres víctimas del conflicto armado en Colombia y en otros países que buscan ejercer su derecho a la memoria, a la justicia y a la reparación a través de una unión estrecha entre diversos actores que a través del tejido configuran creaciones colectivas para la visibilización, autonomía y resistencia frente a las diversas secuelas que han enmarcado sus vidas.

---

<sup>3</sup> En 2012, un grupo de 40 personas víctimas del conflicto armado e integrantes del colectivo “Costurero de la Memoria”, encuentran en el recién inaugurado Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, un lugar de acogida para reunirse y continuar con sus prácticas de costura y bordado en telas donde representaban episodios de la guerra, pero también sus sueños de paz. El colectivo había surgido en 2008 con la idea de arropar con telas de considerable extensión el Palacio de Justicia para el año 2020. Nota de Joao Manuel Agamez, tomado de: <http://experiencias.centromemoria.gov.co/union-de-costureros/#:~:text=TOGGLE%20NAVIGATION,el%20dolor%20ajeno>

Agujas, hilos y miles de retazos textiles pueden considerarse como textos, que albergan las memorias de hombres y mujeres. A través de la promoción del diálogo de la interculturalidad en primera persona, afirma Virgelina Chará sabedora: “Desde niños nos han dicho que es importante escribir en tercera persona, pero hay que ir narrando desde su yo” (Chará 2020).

### **2.1. Virgelina Chará tejiendo memoria. Las muñecas Virgelinas.**

El ejercicio de coser permite el autorreconocimiento porque establece una relación a partir de la acción que se realiza con las propias manos trayendo consigo pensamientos que se van entremezclando con la diversidad de los colores de los hilos y las agujas. La sabedora proveniente del Cauca, víctima del conflicto armado en Colombia y miembro de ASOMUJER, Virgelina Chará afirma que, al llegar a un Colegio de la localidad de Engativá, ubicado en Bogotá, e intentar vincular un ejercicio utilizando telas para reconstruir experiencias de vida con aproximadamente 50 familias compuestas de 2 a 7 personas con episodios marcados por el dolor, notó que el ejercicio debía enfocarse por otro camino. En esta actividad particular, se evidenció como un docente de la institución logró separar las imágenes colectivas y de contexto como insumos para la costura, y comenzó a crear desde su interior y subjetividad.

Esto implicó un resultado desde sus experiencias, sin que en ningún momento la costura estuviera permeada por los otros individuos. Por lo tanto, salen a relucir dolores profundos y sentimientos encontrados que se pasan a la tela, la cual es testigo de fragmentos de la memoria. De esta manera, las familias pudieron leer al docente desde una perspectiva diferente, más íntima. Pero, ¿sería posible que la actividad de costura se diera desde la comunidad y no desde la individualidad? Por supuesto la experiencia nace



desde lo subjetivo, pero la construcción permite que a través del diálogo y la comunicación se generen puentes o nodos comunes, entrecruces de historias y de caminos de diferentes colores. El cosido a varias manos siempre tendrá formas más expresivas, ya que en el otro se consiguen alegrías, alivios y consuelos.

Por lo tanto, al reconstruir el tejido colectivo de un territorio desde lo social-familiar, hay que realizar primero el recorrido dentro del sujeto mismo, puesto que, debido a la carga de tensiones generadas por la angustia de encajar dentro de una sociedad consumista globalizada y con ritmos frenéticos, se gestan situaciones que hacen -en cierta medida- olvidar la familia o la parte afectiva. La tela entonces lleva un mensaje porque plasma lo que está aconteciendo en el presente, en el ahí, en el ahora.



**Figura 7.** Telares de Virgelina Chará. Centro de Memoria, Paz y Reconciliación. Fuente: Fotografía

El cosido lo considera como un acto de resistencia frente a la vulneración de los derechos de las comunidades afro e indígenas del país y de la situación actual de las víctimas del conflicto armado. Virgelina en su papel de líder social dirige el Costurero en

el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación junto a un colectivo de mujeres que progresivamente se han vinculado a la causa. A Virgelina se le reconoce por la elaboración de las muñecas de trapo, las cuales representan una realidad casi invisible en Colombia, enmarcada en una iniciativa de sostenibilidad.

Las muñecas elaboradas se les denomina: Virgelinas, porque son aquellos reflejos de las líderes sociales que se visibilizan en gran manera un espacio de posicionamiento y reclamación de justicia en la ciudad. Por otro lado, toda la tela que llega al Centro de Memoria, Paz y Reconciliación, es parte de una acción colectiva, en donde cada individuo aporta con la ropa que no utiliza, siendo un sitio de acopio y convocatoria para actividades de costura y diálogo. Este tipo de iniciativas ha tenido un impacto y repercusión significativa a nivel social, tal es el caso del arropamiento en el Palacio de Justicia desde hace aproximadamente 6 años.

Las Virgelinas son fruto de un proceso de elaboración colectiva, las cuales emergen en un taller en torno la pedagogía de la memoria con el fin de visibilizar inicialmente en el país de Perú las construcciones de los pueblos que han sido opacados por la violencia del país, y luego se difundió a otras locaciones en Latinoamérica. En Colombia, fue un proceso simbólico que partió de la identificación de retazos de tela y la elaboración manufacturada de recuerdos y experiencias por medio de la autorepresentación, iniciando con 40 muñecas realizadas en el término de una semana y con las cuales obtuvieron un gran reconocimiento en Perú. Estas iniciativas permitieron una visibilización tanto del conflicto armado en Colombia y sus secuelas como los procesos de construcción de memoria colectiva, siendo pilar para la consolidación de actividades similares en otros países, como Perú y Chile. Posiblemente el ejercicio tuvo

una alta acogida, pero a diferencia de estos países, en Colombia, se reflexionó sobre el mejoramiento de las técnicas estéticas como el repensar un mayor tamaño y las distintas significaciones que se le atribuyen a las muñecas como caracteres étnicos, propios de sus raíces culturales e identitarias, indígena, raizal, citadina, gitana, palenquera o chicheras de la Perseverancia o inclusive los muñecos de trapo rellenos de algodón sintético de retazos de telas.



**Figura 8.** Muñecas de trapo elaboradas por el colectivo de mujeres y Virgelina Chará. Fuente: Fotografía.



**Figura 9.** Virgelina Chará. Conferencia Centro de Memoria Paz y Reconciliación. Fuente: Fotografía propia.

La realización de muñecas de trapo como elementos culturales implica el rescate de las formas tradicionales de hacer, y como se mencionó con anterioridad, pueden convertirse en una herramienta pedagógica para comunicar la tradición y herencia de lo cultural como reflejo de la identidad que simboliza las historias de los pueblos, siendo un canal para evidenciar una vivencia y el sentido humano que se encuentra detrás de un juguete.

Siguiendo con el ejemplo anterior, las muñecas de Virgelina se consolidan como artefactos de memoria, ya que en la construcción de los tejidos se activa en sus mentes un proceso de recordación. Un antes y un después de un hecho violento que encarna un dolor profundo y nostálgico frente a lo que se tenía y ya no se tiene, y en la elaboración de las muñecas junto con sus otras representaciones en telas, cada tejido reconstruye una historia, siendo las propias víctimas las que dinamizan el proceso. Por lo tanto, no se construye una sola realidad de los hechos, sino que se edifica a través de relatos en común.

Este proceso de visualización de las voces de las víctimas, cumple además con una función simbólica, debido a que los objetos construidos como las muñecas se les brinda el significado mismo de resistencia, pedagogía y relacionamiento, en el uso de la memoria como herramienta política transformándose en ejercicios macros que se vinculan a prácticas colectivas. En palabras del reconocido escritor y ensayista argentino Jorge Luis Borges: “Somos nuestra memoria, somos ese quimérico museo de formas inconstantes, ese montón de espejos rotos.” (Borges, 1969).

La construcción de la memoria permite una construcción de identidad grupal o individual, desde la reconstrucción del pasado, mediatizado por la subjetividad

individual, el modo en que las personas recuerdan u olvidan. La identidad hace parte de un constructo social y cultural, como una forma de ser.

Reconstruir el tejido social de un territorio y el tejido social familiar inicia con el recorrido dentro de nosotros mismos, el estrés producto de las actuales injusticias y dominios de poder hacen olvidar lo realmente esencial, la familia, el amor y la vida. Cuando aparece la tela, surge un posible camino hacia las múltiples respuestas a interrogantes sobre nosotros mismos, pero también nace un tiempo de pensar, repensar y conversar con ese otro.

Los costureros pretenden dejar un mensaje entre telas, reflejando historias de vida como los que hay en Bogotá, a través de sus prácticas pedagógicas en los espacios escolares, como, por ejemplo, Martha Rentería sabedora líder del costurero: “*Retazos de la Localidad de Bosa, Bogotá*”, el cual está concebido como un proceso de sanación donde hay un despojo del dolor por las experiencias que deja el desplazamiento producto del conflicto armado. En las telas se plasman las fortalezas de las regiones en medio de las guerras socio-políticas y los procesos de soledad y abandono por parte de las institucionalidades. Se ha logrado a través del tejer acciones colectivas a través de la memoria.

La sabedora Claudia Girón, líder del costurero “*kilómetros de vida y de memoria*” afirma que se debe tener en cuenta que dentro de los territorios se enmarcan acciones de violencia que en muchas ocasiones se visibiliza a través del tejido comunitario articulado con procesos de luchas. En varios países de Latinoamérica estos movimientos han tenido un gran impacto, tal es el caso de Chile, que en las épocas de dictadura empezaron a hacer en telas de costal que se llamaban *artilleras*, y en las cuales se contaban historias

inéditas que nunca salieron a la luz por las condiciones de la dictadura misma. De esta manera, las telas cosidas se convirtieron en documentos válidos para la reconstrucción histórica y de memorias.

Volviendo a los costureros de Colombia, se contempla la participación de varios colectivos desde los procesos históricos vividos. Así, colectivos que han sido sistemáticamente violentados como la Unión Patriótica, los gaitanistas, sindicalistas, indígenas, LGTB, habitante de calle, entre otros, podrían contar historias y reconstruir pasados a través del ejercicio de la costura. El costurero es una prueba de que tejer relatos, como, por ejemplo, los crímenes de estado como una acción hegemónica en posibilita la visibilización e historias de las memorias colectivas. Posiblemente, esta sea una manera de tejer un estado social de derecho, desde los derechos humanos mismos.

En estos tiempos de alta inmediatez informativa y sobrecarga de la virtualidad, se hacen necesarias esas madejas que reivindicquen las experiencias de encuentro con esos sujetos que están construyendo, como un acto social, así como lo expresan las sabedoras de los costureros acerca de que este proceso es un tejer con muchos hilos que aportamos los seres humanos como un acto simbólico y de relevancia desde el pueblo expresado en sus niños para mirarnos siempre en el otro y ser conscientes que esos trapos o chiros y esas muñecas elaboradas que están allí, somos nosotros mismos, trayendo esas semillas para habitar el territorio donde la infancia tenga una posición digna.

## **2.2. Mujeres y conflicto armado. Punto de partida de las muñecas de trapo.**

Tejer alrededor de las diversas historias de vida que reflejan el conflicto armado en Colombia ha sido uno de los aportes más significativos a las memorias colectivas y, sobre todo, a los procesos de perdón y reconciliación en los cuales el territorio se ve inmerso. Las muñecas de trapo son una de esas maneras de comunicación y transmisión de humanidad y vida, tan carentes en los marcos bélicos del país, y que han puesto al descubierto formas de violencia, sobre todo contra la mujer. La resistencia ante estas situaciones negativas que durante décadas han marcado la vida de los actores, se ha consolidado como el punto de partida de acciones organizadas en comunidad para contrarrestar procesos de dominación y afectación de los derechos humanos.

Dentro de las producciones de saber encontradas en la red de educación popular, se encuentran defensoras de derechos, unión de costureros y ASOMUJER, que es la asociación y organización para el desarrollo integral de la mujer, la juventud y la infancia. Una de las integrantes activas de esta red de asociaciones es Paola Palacios, encargada de defender los derechos humanos, velar por el cumplimiento de un desarrollo integral y defensa de la población víctima del conflicto armado en Colombia, niños, jóvenes, discapacitados, entre otros, para el fortalecimiento de sus formas de vida.

Una característica fundamental de los grupos objetivos de estas asociaciones es justamente la inconformidad e injusticia social, con factores latentes como la necesidad del respeto por el espacio público, el derecho al trabajo y a la vida y garantizar unas condiciones mínimas de salud de los actores del conflicto armado, por lo que se realiza acompañamiento de salud y psicológico a los compañeros que ingresaban víctimas de desplazamiento. Pero posiblemente una de las tareas más importantes de estos grupos

radique en la construcción y ayudas al diseño de políticas públicas para poder ser implementadas y realizar un proceso de pedagogía con los campesinos, analfabetas, víctimas de la institucionalidad, y otros tantos grupos afectados de una u otra manera por el conflicto armado, siempre con un interés colectivo en la adquisición del conocimiento y búsqueda de la verdad de conflicto.

El proceso de memoria es parte de la generación de conocimiento e independencia, contando a las personas lo que significa el país y que se conozca el territorio a través de una tela, que se conozca que Colombia tiene 32 departamentos, 1115 municipios que no necesariamente se rigen por un gobierno que vele por los intereses de la comunidad sino partidos políticos en el poder, no elegidos para responder a la sociedad, pero, al contrario, responden a sus partidos políticos e intereses propios. Además, hay una serie de políticas públicas que están en pro de los derechos de la ciudadanía en estado de estancamiento y próximo olvido. Las memorias que se plasman en las telas narran todo lo anterior, con el desespero de alguna manera ser escuchados. Cuentan también que hay una memoria y que las personas tienen derechos por ser ciudadanos, por haber nacido en Colombia y estar consagrados en la Constitución Política del país en 1991.

La experiencia que se ha tenido en la unión de costureros ha sido realmente significativa, debido a que estos espacios permiten hablar de comunicación inteligente en procesos de diálogo con excombatientes, exparalimitares, militares, mujeres en ejercicio de prostitución, habitantes de calle, ricos pobres, negros, indígenas, mestizos, espacio en donde hay cabida para todos sin discriminación. Siendo una propuesta política y de vida frente a las injusticias sociales, con el fin de que todos estén cosiendo e hilvanando en los



siguientes lugares: la Casa de la Paz la Trocha, Espacio León, la Casa de la Universidad de la Tierra y el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación. Por lo tanto, los costureros son lugares para coser, donar telas, hablar con las mujeres de la unión, contar anécdotas e historias de vida. Afortunadamente, estos procesos han tenido un considerable impacto en varios sectores sociales, y se evidencia en la actualidad una relación con diversos entes institucionales, tales como universidades, colegios, entidades independientes y comunidades que están comprometidas con los procesos de visibilización, abriendo puertas y brazos a toda la comunidad que quiera tejer, contar y construir. No hay puntadas bonitas o feas, todas son valiosas, no se tienen en cuenta los estándares ni se fijan en cánones o condiciones.

El modelo de los costureros se ha replicado y extendido en diferentes locaciones, y hasta la fecha se tienen experiencias extranjeras de coser en comunidad para construir la memoria en Perú, México, Ecuador, Chile, Argentina, Canadá, Estados Unidos, Venezuela, Francia, Reino Unido, Bruselas, Alemania, Australia, Italia está en inicios y España adelanta una apuesta interesante con adulto mayor. Incluso procesos de mayor impacto político y social como la unión de Irlanda del Norte e Irlanda del sur se están proyectando a partir de estas actividades. Las propuestas y apuestas para arropar el Palacio de Justicia en Bogotá siguen generando actividades sociales, nuevos aliados y cada vez un mayor grupo que contribuye a la causa, incluso se ha debatido la posibilidad de realizar una actividad de construcción de memoria sobre el acontecimiento de las torres gemelas en los Estados Unidos, para conmemorar los fatídicos hechos.

Virgelina Chará comenta que a partir de una conversación con el canal Cristovisión nace la idea de un tejido de manera continua, por la memoria, por la paz, por

la verdad y el derecho a la vida en Colombia de las víctimas durante 72 horas; el primer encuentro se hizo en el año 2020, el segundo en el año 2021 y se proyecta realizarlo durante cada año 3 días ininterrumpidos, la próxima propuesta tiene involucrados para la actividad de la costura a 72 organizaciones y 72 países.

Uno de los eventos más significativos se realizó en el año 2020, donde se reunieron en el Centro de Memoria Paz y reconciliación durante el mes de febrero más de 700 personas dedicadas en tres días a coser, tanto en el día como en la noche, en carpas con el apoyo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios Uniminuto, radio, la Pontificia Universidad Javeriana, el Politécnico Grancolombiano, Universidad la Gran Colombia, Uniagustiniana, Universidad del Rosario, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Universidad de la Tierra, Conferencia Afrocolombiana, Comunicadores independientes, y otras instituciones que incluso de manera virtual realizaron la actividad de coser, tales como la Universidad de Antioquia y personas del público general, músicos de casa, carrangueros y gaiteros. En ese mismo año se arropó también la Casa Museo de Antioquia, la Gerencia de Ermita de Medellín, se cosió con compañeras en medio de la pandemia desde la casa llevando los *kits* puerta a puerta y realizando una ruta y cartografía familiar con un grupo de 30 personas multiétnicas, entre otras actividades que dan cuenta la gran acogida e impacto de coser.

### 2.3. Del trapo a la palabra. De la palabra a la obra.



**Figura 10.** *Hilos de Malupe.* Fotografía propia

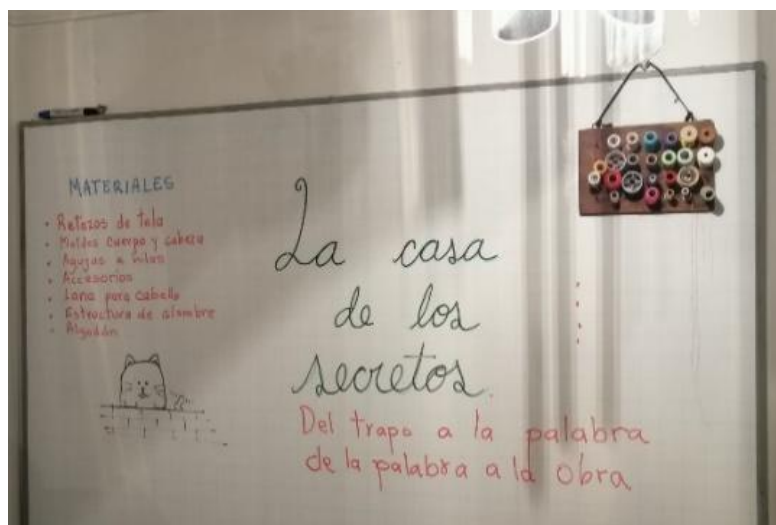
Otra de las líderes de estos procesos, es Marta Lucía Pérez, conocida como Malupe, integrante de los costureros de Bogotá. Ella, relata cómo realiza los procesos de posicionamiento territorial con líderes de las veredas en un sector del Valle del Cauca, de dónde es también Virgelina, trabajando mancomunadamente con los pueblos Nasa del norte hacia Popayán y en el sur hacia Nariño, realizando un *kit* didáctico y pedagógico de muñecas y muñecos de trapo, el cuál incluía: Médico (Teguala), Esposa, Esposo, Dos hijos, Abuelo y abuela (Sabedores, diferentes al teguala).

En esta propuesta de tejido de muñecas de trapo que se realizó a inicios de 2019, Malupe introdujo en la elaboración de los objetos la parte de movimiento<sup>4</sup>, y se tituló: “*El retorno a la alegría*”. En estas representaciones, los niños que hacían la guardia indígena

---

<sup>4</sup> Este sistema se obtiene mediante una estructura de alambre dulce como esqueleto de la muñeca, el cual permite generar diferentes movimientos de las extremidades inferiores y superiores. Esta técnica se diferencia de las muñecas crucificadas, las cuales carecen de esta estructura maleable.

tenían que llevar consigo un *kit* por todo el territorio, en especial por los colegios que cubre el Cabildo a través del gobernador con el fin de rescatar su lengua, su cultura, pues en este paquete se vinculaba la preparación de bebidas medicinales, animales representativos como el perro, el caballo, chivos, y otros elementos considerados como símbolos de lo cultural y presentes para la comunidad y sus habitantes. A través de estos objetos los Nasa cosen prendas para sus muñecas y muñecos que los identifican, como por ejemplo el uso de colores claros muy presentes en sus costumbres. Dentro del cosido se resalta que este trabajo se realizó en comunidad; algunos sujetos realizaban pies para todos los muñecos, otros manos, talones, otros ojos, bocas, narices para formar los rostros, otros los cuerpos para obtener un producto de un colectivo a partir del diálogo de saberes y la comunión de valores.



**Figura 11.** *La casa de los secretos*, se le llamó a la actividad de costura y contar historia mediante la actividad entre Milena Gutiérrez y Malupe.

Por otra parte, se inició un proceso para introducir el papel de las abuelas y abuelos, en el proceso de reconstrucción de la memoria en el barrio la Perseverancia, explícitamente por medio de las narrativas construidas sobre las Chicheras, contando las historias sobre cómo llegó la chicha a este lugar y la incidencia de renombradas

personalidades como Jorge Eliécer Gaitán, haciendo alusión a su nombre: Perseverancia, porque les tocó perseverar, con la llegada de bebidas alemanas que censuraron el consumo de la chicha, porque “embrutece “ y así se genera la imposición de la cerveza: Bavaria, o la Baviera como dice Álvaro Salón Becerra en *el Delfín*. Para efectos de publicidad, la compañía alemana relacionaba a los consumidores de chicha con conceptos despectivos sobre la ignorancia y la brutalidad, e incorporan a sus prácticas pedagógicas varios muñecos despelucados por la cantidad de chicha que aparentemente consumían. Esta reconstrucción se hizo mediante las muñecas chicheras, encargadas del buen funcionamiento y organización de estos lugares de tradición e historia común.

También se realizan los muñecos Taitacuros (palabra de Popayán) o años viejos, los cuales son muñecos de gran tamaño elaborados por abuelos y personas de la tercera edad. Estos muñecos se cosen cada año y se cree que son limpiadores energéticos hechos a base de plantas y lejos de la pólvora, que contienen una vela y una astilla la cual se quema hasta consumirse. Estos mismos abuelos tejieron a Gaitán con su traje formal como un homenaje a la Perseverancia, y mientras realizaban la actividad se narraban las historias de quienes recuerdan momentos vividos junto a él.

Lo anterior es considerado como una herramienta pedagógica ya que, a través de la oralidad e historias vividas en familia y comunidad, se realizan procesos de construcción comunitaria tejiendo memoria, y posiblemente, sea un acto contundente de resistencia, identidad y ruptura de paradigmas sobre las formas de aprender. Hay individuos que se acercan a los talleres de los Costureros buscando que los hagan a ellos mismos como muñecos, y buscan que queden lo más parecido posible, que los reproduzcan con su imagen, aunque a veces es difícil sin conocer su vida, porque más allá de una

representación formal y figurativa de las personas, lo que en realidad se busca es generar un espacio de conocimiento, diálogo y construcción social y en aras de alejarse de una repetición seriada al comprender que cada individuo es único e irrepetible.



**Figura 12.** Milena Gutiérrez y Malupe tejiendo muñecas de trapo. Fuente: fotografía propia.



**Figura 13.** Muñecas tejidas. Fuente: Fotografía propia.

#### **2.4. Álvaro Santillán, juguetero y cartonero tradicional mexicano.**

En el caso del juguete, es relevante mencionar el trabajo de reconocimiento y publicación sobre cultura material, y específicamente sobre muñecas de trapo que ha realizado México. Dos números de las Revistas Artes de México han sabido recopilar esta tradición juguetera que en países como Colombia aún no están contempladas. Estas dos revistas del Fondo de Cultura Económica son un fuerte apoyo conceptual, y se encuentran artículos que argumentan la importancia de las muñecas y juguetes tradicionales para la cultura mexicana, y cómo estos objetos han pervivido en su materialidad y su narrativa a lo largo de las generaciones. Esto se logra en la compilación de artículos que evidencian los diálogos de saberes y en la recolección de experiencias personales en relación con las muñecas tradicionales, realizando análisis de imágenes, diálogos y connotaciones de las relaciones que se establecen con los objetos.

Las muñecas tienen forma, volumen, voz, llenan de ruidos con una presencia oral, no solo los padres, niños, mujeres, las cosas que llenan este mundo también tienen voces.

En México habita el juguetero, artesano y sabedor del taller Tlamaxcalli Álvaro Santillán fundador de: *La casa de los mil colores*, en donde se construyen sueños con juguetes tradicionales, lugar que está ubicado en la Huasteca Chilanga, Distrito Federal, allí se enmarcan las diversas prácticas de este artesano como la construcción de objetos como máscaras, alebrijes, maromeros y en especial muñecas con base en la técnica de cartonería. Al realizarlos, se cuentan historias como cuentos y leyendas, considerándose entonces a sí mismo junto con quienes le acompañan en el taller

los *juglares o bardos de la metrópoli*. A través del juego y las diversas narraciones se realiza la construcción de juguetes tradicionales.



**Figura 14.** *Álvaro Santillán*, se reconoce como “Gepetto”. Fotografía propia

El taller de los colores fue nombrado como el arte de la vida misma, con sus diversas tonalidades las cuales hacen armonía dentro del paisaje. El juguetero alude a que dentro de sus prácticas no se busca en sí rescatar un pensamiento, sino que busca el poder tomar una decisión inmediata desde lo que percibe al crear la obra, aquella que permanece, que no se acaba, que se construye en el instante, un artesano no está considerando crear o inventar sino divertirse, y él considera que lo que hace tiene que gustarle y satisfacerle. De esta manera Álvaro define el arte popular, no desde unos patrones y cánones sino relacionado con el trabajo y la diversión.

En la experiencia de la elaboración del juguete, el sentimiento es el insumo fundamental para materializar las emociones, y estas a su vez evocan recuerdos. Álvaro comenta las maneras de hacer diferentes piezas en cartonería como muñecas, perros, escaleras, vampiros, un balero con forma de tiburón hecho de una botella de plástico junto con un pez que se lo come, calaveras y gatos calambrinos, entre otros, y apunta



como estas creaciones reflejan algunas de las costumbres del pueblo mexicano, así como la conocida muñeca de Frida Kahlo.

Esta muñeca, menciona Álvaro, se lleva haciendo por más de 100 años, y se elabora a base de cartón. La inspiración de la muñeca surge por la llegada de los españoles, los cuales traían muñecas de Francia y los habitantes de México no podían costear este tipo de muñecas, por lo que con el pasar de los años se fueron proyectando y utilizando materiales que permitieran el acceso a la gente del común en México, tales como el cartón que es mucho más económico, y a la vieja usanza se pintaba con pinturas nacionales. De esta manera, se enmarca un proceso diferente al de la muñeca industrializada, y hasta la fecha, las muñecas y varios juguetes mexicanos siguen manteniendo las mismas formas de hacer.

¿Qué representan entonces estos juguetes? Las muñecas tienen una estética reflejo de lo cultural, diferente a los estereotipos impuestos, son como realmente lucen unas niñas y sus figuras están hechas de una manera artesanal y el pintado, también a mano, le otorga un carácter único a cada pieza. Así mismo los atuendos o accesorios, los elementos vegetales, los ornamentos en sus vestidos y las múltiples teces morenas rompen contundentemente con la idea de molde y repeticiones desprovistas de esa esencia que lo manufacturado contiene.

En el taller realizan variedad de proyectos, entre ellos existe uno sobre una piñata en forma de muñeca que tiene un traje de Tehuana de gran tamaño que proveniente de la zona de Oaxaca. Esta muñeca está elaborada en cartón y barro, y será un regalo y homenaje a las abuelas de los artesanos constructores.



**Figura 15.** Muñecas elaboradas en el taller de Álvaro Santillán. Fotografía propia.



**Figura 16.** Muñecas elaboradas en el taller de Álvaro Santillán. Fotografía propia.

En el taller también se elaboran muñecas con hojas de maíz, las cuales tienen sus rostros representativos, detalles y facciones faciales. Están las katrinas, las cuáles originalmente de llamaban calaveras garbanceras. El primer expositor de estas katrinas fue un caricaturista llamado Guadalupe Posada, quien, en un día de muertos, dibujó una

calavera y le apodó calavera garbancera. Años después el reconocido artista Diego Rivera retoma esta figura y le nombra katrina, porque tenía arreglos en la cabeza de señoras coloniales.

El objetivo de Posada era una suerte de burla hacia lo que en aquel tiempo se llamaban: “*las criadas*” quienes iban de fiesta en fiesta con altas cargas de maquillaje, como si fueran señoras de la alta sociedad, pero realmente eran personas muy pobres que vendían garbanzos, por eso se les llamaba calaveras garbanceras. Diego Rivera les colocó katinas, porque tenían todo este arreglo de lujo, una persona muy bien vestida y que pertenecía a la alta sociedad. Por aquel tiempo, proliferó el intercambio de la cartonería y se produjeron piezas de cartón de varias formas y tamaños poniendo en ellas el nombre de katinas. Tanto los cráneos pintados como las muñecas que caracterizan estas tradicionales mujeres, se insertan y hacen parte fundamental de la ofrenda para el día de los muertos de la actualidad.



**Figura 17.** Muñecas elaboradas en el taller de Gepetto. Fotografía propia.

Se busca entonces conservar el juguete y las tradiciones. A partir del diseño mismo se está pensando en que es una artesanía efímera, debido a que en cuanto un niño la toca se empieza a desbaratar, allí están los momentos que embargan la felicidad de un niño, al lado de sus juguetes. Existe una corriente, como agrupación de artesanos que realizan juguetes muy bellos pero que son juguetes de ornato, de adorno. No son juguetes como tal porque no se considera el contacto, el niño tiene que jugar con él hasta que se rompa y allí radica la defensa por el juguete tradicional, que sea útil para que tenga validez, y no contemplativo dentro de un museo.

Con el juguete industrializado se pierden en muchas ocasiones el contacto entre el objeto y la humanidad, y sumado a ello, el alto costo de acceso que a la final sólo genera ganancias y enriquecer a unos tantos. Los juguetes deben ser accesibles para que todos los niños puedan jugar con los chintetes, trepadores, maromeros, cirqueros, muñecas. En Latinoamérica, el juguete es juguete y en todos lados se da igual, el juguete nace donde hay gente que quiere jugar, y existe el juguete con todas las variantes culturales que conlleva, es decir, el juguete debe ser un transmisor de conocimiento por medio de la palabra del jugador en sus fiestas, celebraciones o conmemoraciones y momentos dentro de la experiencia de vida al compartir con ese otro.

Somos países hermanos, América es una y todos somos latinos, el poeta uruguayo Daniel Virgeti decía: *América es América y los latinos somos desde Punta de Fuego hasta el río Bravo*” somos iguales hay un pensamiento de hermandad al hacer en común, en colectivo, con el otro, es lo que nos hace falta ya que la sociedad consumista nos ha hecho alejarnos, pensar en lo individual y en el mi beneficio propio, hay una invitación a

estar en unidad, a estar juntos en el proceso de construcción, y por medio del tejido se puede abarcar esta gran posibilidad como acto de resistencia y muestra de existencia.

## **2.5. Representaciones de comunicaciones otras: Aula con hilos de colores.**

*“Antes nuestros pueblos indígenas y campesinos hilaban fibras (maíz, fique, enea) para hacer nuevas junto a sus hijos con el propósito de enseñarles los oficios necesarios para la supervivencia a través del juego de tejer, coser y bordar”*

*Marta Lucía Pérez, Malupe.*

El objetivo principal de esta investigación radica en el hecho de poder observar y analizar las representaciones y significaciones en la elaboración de la muñeca con la niñez mediante un ejercicio exploratorio de construcción en el aula, involucrando la costura como técnica de unión de telas entrelazadas por un hilo, junto a otros posibles actores que intervengan en el proceso. Cabe señalar que el ejercicio realizado tuvo la particularidad de ser virtual por cuestiones de salud pública y confinamiento derivado de la pandemia por COVID-19 que tuvo inicio en la primera mitad del año 2020. En esta primera aproximación se evidencian varios aspectos que se consignan a continuación y describen varias particularidades a tener en cuenta, ya que posiblemente con otro tipo de herramientas pedagógicas no se hubieran visibilizado de la misma manera. De este ejercicio, también se deriva la realización de un diccionario a manera de glosario para explicar terminología concerniente al coser, y sumamente importante para relacionar estos conceptos con la vida misma, y que será utilizado para los siguientes ejercicios de costura con niños y niñas de educación básica primaria y direccionado por el docente. Por tanto, el ejercicio se seguirá trabajando desde la retroalimentación, aciertos y desaciertos que esta primera experiencia trae consigo.

### **2.5.1. Caracterización de los niños y las niñas.**

El presente apartado nace de la necesidad para iniciar el trabajo particular con cada uno de los niños, pero en ningún momento se pretende generar una condición de encasillamiento con el grupo objetivo, esto debido a que en la realización de los productos cada uno tuvo una experiencia y encuentro diferente. Por lo tanto, se exponen así algunas características muy generales desde lo que la pedagogía y los estudios sobre infancia y niñez han determinado para estos grupos etarios. La riqueza de este trabajo radica profundamente en la individualidad del niño a través de su proceso creativo y también en los diálogos generados con su familia, con el docente, con sus pares, consigo mismo y por su puesto con su juguete.

A continuación, se mencionan algunos elementos que sirvieron de base para el proceso de análisis:

Los niños y niñas del Grado Tercero del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI tienen edades cronológicas aproximadamente de 9 y 10 años de edad, con familias diversas, los cuales cuentan con posiciones económicas sólidas y en su mayoría padres de familia que trabajan constantemente, por lo que sus hijos se encuentran al cuidado de sus abuelos o niñeras cercanas, quienes se encargan en gran parte de su proceso de formación académico, nutricional y de formación en valores. En estas edades los niños presentan un aumento de sus procesos de memoria y comprensión del mundo respecto a su edad y grados anteriores. Tienen un aumento en su estatura y peso un poco mayor en los niños que en las niñas y aparece además un desarrollo significativo en el área frontal del cerebro. En sus experiencias tienen presente situaciones pasadas relacionadas con la familia, la escuela que es su medio social más próximo, y sus aprendizajes están ligados

al gusto por el juego, de tal manera que el maestro responda a la necesidad de intereses y constantes actividades psicomotoras, lo cual incide en gran manera en su estado emocional. En este grado se identifica que los niños juegan no únicamente con el fin de sentir su cuerpo en movimientos sino para satisfacer su necesidad de comunicación.

Se identifica una intensificación en el uso de sus sentidos, en especial el oído y la vista, reconociendo de mejor manera las formas y los colores que tienen a su alrededor y diferenciando varios tonos.

Su percepción va siendo más objetiva y pasando de la emocionalidad a la objetividad como aquella percepción mucho más consciente, por lo que los detalles pasan a ser más específicos y se involucran con su pensamiento y su percepción del mundo.

El papel del maestro es fundamental, ya que puede ayudar a dinamizar los procesos de separación de las partes de un todo utilizando los materiales que aportan al conocimiento y para ese estudio se consideran los materiales propios de sus ropas “viejas” o ya usadas, con sus propias historias, olores y recuerdos. En esta edad los niños prestan atención a aquello que les genera un interés de impacto desde lo que les puede parecer asombroso e interesante, lo que llama su atención y lo que es novedoso.

Dentro de las nuevas formas de convivencia que la pandemia trajo consigo, los niños y sus padres o adultos cuidadores, se encuentran permeados por los medios tecnológicos actuales, interiorizando las nuevas formas de aprender, de comunicarse, de interactuar, volcados en herramientas digitales que en el marco de esta investigación brindaron posibilidades de realizar un acercamiento a las nuevas realidades.

**Materiales:** -Ropa vieja propia (camisas, pantalones, vestidos, medias), Botones, Hilos, Agujas, Lana, Tijeras.

**Bombón. Michell, 8 años.**



**Figura 18.** Bombón, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Hola soy bombón me gusta vestirme de colores, estoy en la nieve porque me gusta la navidad, me gusta patinar sobre hielo y los trineos. Mi comida favorita es la pasta y el jugo de mora, estoy muy cubierta porque hace mucho frío, me puse coleros porque me encanta estar muy bien arreglada siempre, mi mamita me ayuda a hacerme los coleros. Me gustó porque pude hacer una muñeca para mi bebé y yo coso los vestidos en foamie para mis babies”.*

La niña percibe los colores que ve a través de los diversos vestuarios que ha tenido, llegó a su hogar por el corazón de su madre quien la ha llenado de vestidos con



colores diversos los cuales cose y pase por su aguja. Su familia le ayuda a construir e hilar esos lazos de fraternidad y sentimientos de protección que siente al vestirla con sus tonos.

Puede intuir una sensación climática en el momento de acuerdo a su propia sensación térmica en su lugar de residencia, junto con sus compañeros entabla diálogos sobre el frío que se percibe en la ciudad de Bogotá y lo cose en su muñeca al abrirla de ese aire helado que siente dejando esa sensación que se refleja en el cuerpo de Bombón como aquella que trastoca su corporalidad, haciendo elecciones de aquellos tonos de colores cálidos para sus ropas como el naranja y el verde.

Reconoce a su madre en su peinado, seguramente trae a su mente este recuerdo como experiencia de sentirse acompañada, tranquila, amada y lo plasma en el momento de hacer su peinado especial, refiere además su gusto hacia el arreglo personal, desde su visión estética reflejada en los detalles que borda como los accesorios creados como las pulseras y la cartera, que a ella le hacen sentir feliz. La expresión de sonrisa en su rostro se dibuja al igual que varios detalles que hacen percibir su mirada hacia fragmentos de sus propias determinaciones.

Es interesante el hecho de que no se queda en la elaboración de la muñeca, sino que busca un contexto para ella. Posiblemente, la nieve y estos entornos invernales ya los haya vivido y los trae al presente como marco o espacio donde sabe que su muñeca va a estar feliz. Se evidencia, entonces, una combinación entre la muñeca, un tiempo presente producto de una experiencia anterior, unas actividades que involucran a su familia y un espacio determinado que funciona como contexto.

**El santo. Andrés, 10 años**

**Figura 19.** *El Santo*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama el santo, su piel es blanca, tiene ropa de playa, tiene ojos grandes y pelo rojo. Me gustó la forma en que lo rellenamos, con arroz y algodón”.*

Como primera medida, el niño asigna como nombre a su muñeco: El Santo. Dentro de su proceso pedagógico, Andrés ha tenido varios inconvenientes de índole

relacional, en muchas ocasiones reaccionaba con violencia hacia sus compañeros tanto verbal como físicamente, se le notaba bastante impulsivo y le costaba regular sus emociones como el enojo o ira. Es organizado, crítico y responsable en cuanto a sus procesos de la academia. *El santo* conlleva a reflexionar sobre las figuras de autoridad en medio de un proceso de conflictos en el hogar y la inestabilidad para habitar un sitio determinado. Andrés se levanta, se vuelve a sentar, y en cualquier momento y sin razón aparente, emprende la carrera. Debido a esos conflictos familiares, está una temporada con el padre y otra con la madre, y sus maneras de crianza pueden diferir bastante. Con el padre, tenía una crianza estricta y rígida, mientras que la madre era considerablemente ausente.

Los ojos a través de los botones, aunque un poco siniestro, muestran grandes rasgos de creatividad e imaginación. Su mirada notoria del mundo, claro sin voz, sin olor, solo observar, sin su sonrisa, la cual se dibujó en muy pocas ocasiones, tan solo observa en silencio su alrededor, su realidad, su lazo en la frente como accesorio. Une con sus hilos tal vez aquellos pedazos rotos, sus silencios, sus escuchas a su abuela, sus miradas. Posiblemente, el niño tenga referencias e influencias de la televisión, espacios donde pasa varias horas de su día. El Santo es uno de los íconos de la lucha libre mexicana, y se ha representado mediante diferentes formas y caricaturas. Este personaje oculta varios sentimientos encontrados detrás de una máscara, que se puede asemejar con la situación actual del niño.

**Loki. Juan Manuel, 9 años.**



**Figura 20.** *Loki*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Aprendí a hacer muñecos. Mi muñeco se llama Loki, le gusta comer y dormir”*

Caracterizado por sus silencios, su constante comunicación a través de su escucha, le costaba pronunciar varias palabras, refería que era su manera de ser y que le gustaba estar así. Dentro de su proceso relata que siente reconocer si tiene gustos o alguna afinidad frente a una experiencia en su vida, sin algún interés particular como algún

pasatiempo o deporte, siendo algo diferencial dentro de su niñez, sin embargo, realizó en sus silencios su muñeco, con sus medias viejas cortadas. Sin agujas e hilos, sus costuras fueron sus grapas. Estas uniones pueden ser más contundentes, no tan pensadas como las de la aguja y el hilo, porque la grapa aparece fuerte, con un seco sonido y sin posibilidad de ver o hacer la unión. De hecho, Juan Manuel hacía las cosas muchas veces para salir del paso, y argumentaba constantemente que esa era su manera de ser. Psicológicamente, la falta de nariz en la representación de los niños puede indicar timidez, ensimismamiento y poca determinación para realizar actividades, y esto concuerda fielmente con algunas características de Juan Manuel.

Nuevamente encontramos influencias del cine y la televisión, y posiblemente el nombre corresponda al personaje Hollywoodense que encarna parte de la mitología nórdica. Pareciera que, en el juego posterior, el muñeco pudiera ser y hacer todo lo que el niño no alcanza, le cuesta, pero al mismo tiempo anhela. Tal vez, solo se necesite algo de tiempo para jugar con el niño, sentarse a hablar y reír un rato.

**Dani, Miguel, 9 años**

**Figura 21.** Dani, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Dani. Su piel es de color rosado porque no tenía tela de otro color, tiene el pelo café y es liso como el mío, tiene un ojo color azul y el otro verde porque no tenía más ojos, sus cejas son gruesas como las mías, su ropa es una camiseta*

*azul con un jean, le gusta jugar minecraft y jugar fútbol. Lo que más me gustó fue recortar mi ropa y meter el relleno”.*

Callado, un tanto introvertido, tierno, noble, pensándose desde sus actividades cotidianas, sus ojos tipo heterocromía podrían reflejar sus miradas del mundo. Trazó con fuerza en el lápiz sus cejas, rasgo característico notorio de su físico, dibujó además su nariz y su boca prominente en su cara. Su vestuario es el que se coloca en sus ritmos diarios, des complicado. Recortó con sus tijeras las ropas dibujadas identificadas con sus prendas cotidianas, dándole forma a su reflejo a través de los materiales seleccionados, tomando consciencia de sus rasgos, de sus gustos e intereses, incluso del color de su piel, el cual es más oscuro y seleccionó el rosado, no el café, negro, sino el tono producto de los colores de sus lápices que refieren el: “*color piel*” producto de las secuelas del colonialismo llevado a las escuela tradicionalista y que aún redonda en las mentes de los niños, quienes al tener los colores prefieren seguir los indicadores de tonos y aquí caben las reflexiones de los maestros en torno a es incluso resistencia ante la posibilidad de usar su libertad frente a las otras selecciones que podría hacer en los tonos.

Toma los elementos de su entorno, en su creación se le atribuyen elementos que diseña, arma y asocia con sus preferencias y gustos como los juegos de video y el deporte.

Miguel es un niño supremamente aplicado, disciplinado y juicioso, y realmente el muñeco es fiel copia a su personalidad. Comenta en tres oportunidades: “como la mía” refiriéndose a sus facciones y también realizó el ejercicio con su ropa vieja, dándole un significado más poderoso a la vestimenta del muñeco que es él mismo.

**Laura. Laura, 9 años.**



**Figura 22.** *Laura*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeca se llama Laura. Su piel es clara, cabello corto y un poco rizado porque le gusta hacerse peinados. Come sus dulces favoritos, juega con muñecas amigas, le gusta ir al parque y observar todos sus afiches de Charles Chaplin que tiene al frente y que le regaló Laura su gemela. Es muy curiosa y su color favorito es el rosado porque se lo puso en su mejor fiesta”.*

Refleja su propio peinado y la posibilidad que generar algunos otros peinados y accesorios que diariamente le colocan con cautela al ir al colegio, dibuja con suavidad los



rasgos de su cara, realizando pequeñas y delgadas líneas en sus cejas, nariz y boca resaltando un sentimiento de felicidad y hasta de satisfacción o tranquilidad; su cara en forma redondeada representa de manera similar la forma de su cara, su expresión de boca, viste su vestido cortado de su fiesta favorita.

Junto con su madre dibujan y trazan el rostro de felicidad y le explica cómo trazar aquellas puntadas para la elaboración de su cuerpo, le cuenta a su hija en el proceso de cosido que ella lo realizaba durante tiempo atrás para elaborar sus propios vestidos en el campo, debían caminar largas distancias al pueblo para conseguir las telas deseadas, ya que por supuesto no habían los centros comerciales y los elaboraba en su casa; refiere escoger las de flores porque recuerda sentía tener el campo colgando. Laura sigue aquellas palabras con su aguja y con su lápiz, no sabía esa historia de mamá, traza ese dibujo en la tela tratando de recoger tales expresiones de las palabras descritas. Juntas enhebran los hilos al narrar experiencias significativas para su madre y su adolescencia, entre una y otra puntada se recordaron los tiempos de antaño, que por supuesto Laura desconocía.

El caso de Laura es muy particular, porque pareciera que lo que escribe pertenece más a un anhelo que a su propia realidad. Su cabello no es corto ni rizado. Sus procesos de socialización son complejos y mantiene cierta distancia con otros niños, si es cierto que tiene afiches de Chaplin, pero no tiene una hermana gemela, de hecho, Laura es hija única. Por último, era extraño verla con objetos de color rosado. La muñeca, posiblemente, señala algunas situaciones contrarias a la vida de la niña, que difieren de la realidad pero que ella contempla.

**Samy, Samuel Alejandro. 10 años.**



**Figura 23.** Samy, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Samy, porque a mí me dicen así. Tiene el peinado que a mí me gusta porque me miro y me gusta hacerme peinados raros y locos. Hoy está un poco molesto. Me gusta el color verde, por eso le hice un traje como Hulk de una pijama muy vieja. También le gustan mucho los videojuegos, mi abuela me ayudó y me gustó porque ella me enseñó algo que yo no sabía y nos reímos, ella me tiene paciencia porque yo no tengo tanta paciencia”.*

Nombra su creación con su diminutivo. Le coloca con sus lanas recortes cortos y largos para dar forma a sus cabellos y poder realizar su propio peinado, que lo caracteriza.

Su traje entero está diseñado con telas de una pijama vieja. En su núcleo familiar su abuela entusiasmada le enseña con su carácter, a coser, a enhebrar, a pasar el hilo por ese agujero, le cuesta y en especial tener que intentarlo varias veces. Hacer el nudo con ayuda de su “Na” como le llama, se les ve reír, no rendirse coser juntos una y otra parte, se comparte.

El caso de Samuel es muy particular. Es un niño supremamente intuitivo, crítico e inteligente, con poca paciencia y muy temperamental. Muy similar a lo que ocurre con el superhéroe que referencia en la descripción. Ver a la abuela enseñándole a enhebrar el hilo en la aguja y luego a coser fue más allá de una transmisión de conocimientos, sino una lección de paciencia y concentración.

**Lulú, Paula Andrea 9 años.**



**Figura 24.** Lulú, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

“Mi nombre es Lulú. A mí me encanta mi pelo crespo 🌈 y lo tengo rosado porque es mi color favorito, me gusta pintar 🎨, cocinar 🍳, cantar 🎤 y bailar 🕺 y me gusta tocar el piano 🎹. Me encanta las zonas en donde hay sol ☀️ y viajar ✈️ es lo máximo, mi prenda de vestir 👗 favorita es la falda de rosas y mi mamita me ayudo a hacer las prendas de vestir. Mi comida favorita es la pasta 🍝 con salsa carbonara y con carne molida o salchichas y jugo de fresa; me puse un chal, camisa negra, falda de rosas 🌹 y collar de flores. Me encantan los perros y muy pronto tendré un perrito 🐶 y una amiga de tela como yo, y mi sueño es viajar a París 🇫🇷, Francia. Me encanta ponerme ropa, y cuando sea grande quiero ser pintora y bailarina;

*mi celebridad favorita es: FRIDA KAHLO. Lo que más me gustó fue que mi mamita me enseñó a coser, pudimos relajarnos y divertirnos. Aprendí a hacer muñecos de trapo”.*

Se percibe hablando a través de su muñeca, le asigna un nombre. La niña tiene el cabello ondulado muy crespo, así como el suyo, de color rosa su favorito, buscando sus detalles en cada uno de sus cabellos junto a su madre quien es ama de casa y cuida de ella y su hermano pequeño. Reconoce su gusto por la pintura enfatizando en algunas experiencias de vida propia, su amor al dibujo, pinturas y artista favorita. La cocina, como una actividad de su gusto, seguramente recordará a mamá con sus platos diarios, los que realiza con profundo cariño y sorprende, estando en una situación económica difícil, cantar, bailar y tocar un instrumento como reflejo y parte de sus sueños desde el arte.

Relaciona con imágenes de los *emojis* que buscan graficar su pensamiento y su manera de comunicar su sentir. Refiere además su relación corpórea con el sol, el calor, la alegría que le puede generar el percibir el clima que proporciona los lugares en donde puede habitar su muñeca.

En la elaboración de sus prendas de vestir se realizan con retazos de su falda vieja favorita, junto a su madre cose y en cada puntada se habla, se comparte: ¿cómo la quieres? ¿te gusta así? ¿Cómo eres o qué te gusta? Dibujar, hacer los diseños, imaginar los trajes, se refieren cariñosamente, la falda, chal y camisa se le asignan tonos de sus colores favoritos.

Tiene experiencias con la comida, las que recuerda con placer, su amiga de tela, reconoce a los otros para socializar y quisiera tener otras relaciones con el territorio al soñar con viajar, identificando país y artista favorita, construyendo aspectos de su identidad en cuanto a gustos e intereses describiendo el tipo de prendas o retazos que

construyó con lo que sobraba de una camiseta suya. Interesante que la niña reconoce a la muñeca como su amiga, su compañera de aventuras la cual hará parte de sus vivencias, la asimila como “tela como ella”, tal vez con la posibilidad de elegir desde lo que brinda su medio.

Dentro de una sociedad permeada por el individualismo, el confinamiento obligó a que dentro del proceso pedagógico los padres tuvieran un papel significativo en los procesos de crianza y se involucraron en el acto educativo, teniendo un espacio de voz en donde el centro eran las voces de los otros, teniendo en cuenta los saberes de los adultos mayores en su rol de cuidadores. Se tienen en cuenta por parte de los niños los recuerdos que mamá o abuela comparte al coser, la atención en sus detalles, el mirarse a sí misma para poder allí plasmarlos y el espacio dialógico establecido en medio de las rutinas, faltas de tiempo, quehaceres familiares se resalta entonces el lugar que se posiciona al escuchar al otro, compartir la experiencia, desde los lugares.

*“Tejer es traer la memoria de los saberes de nuestros ancestros”*

(Malupe,2020)

**Mini Sarita, Sara Isabel. 9 años.**



**Figura 25.** *Mini Sarita*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“El nombre de mi muñeca es mini Sarita, a ella le gusta jugar a las escondidas y comer helado. Me gusta porque aprendí a hacer muñecas como yo”.*

Sara siempre se ha caracterizado por su nobleza, creatividad y entusiasmo. En su gusto por jugar, le encantan los retos, desafíos y curiosidades que ofrece el juego. El cabello de la muñeca es rubio como el de la niña y en los labios se dibuja una sonrisa al igual que la suya. Siempre muestra entusiasmo. Lleva accesorios en su cabello, los cuales

los realizó en conjunto con su abuela. Sobre este alegre y bonito proceso no habría mucho más que decir, sólo disfrutar de esa maravillosa sonrisa.



**María Alejandra, María Alejandra, 9 años.**



**Figura 26.** *María Alejandra*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Soy María Alejandra, soy muy divertida mi color piel es rosado, me gusta jugar en la playa, nadar, bailar, pintar, colorear, dibujar, y me gustó porque hicimos una versión de nosotros mismos y con ella puedo jugar de ahora en adelante”.*

María Alejandra reconoce sus preferencias y afirma hacer la versión de sí misma en sus letras, incluso el nombre de su muñeca es el mismo.

Su cabello detallado es largo como el suyo, le realiza un pequeño corte en su frente, le coloca una moña para simular el peinado que mamá le hace cada mañana con una “cola de caballo”. Sus ojos reflejan claramente su mirada atenta, abiertos, sorprendidos y su tierna sonrisa la que se dibuja en su rostro. Diseñó junto a la abuela las prendas favoritas para colocar usando los retazos de su pijama viejas, tratando de simular su caracterización. Esta muñeca es un reflejo del amor de la niña y la paciencia de la abuela, la dedicación y aquella perseverancia que implica el bordar.

**Juanito, Juan Diego. 9 años.**

**Figura 27.** Juanito, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Me gusta la ropa de color rojo por eso visto con este color, para mi empieza a significar mucho ya que lo hice con mucho amor, sé que va hacer mi muñeco favorito, es blanquito como yo por eso le puse Juanito y nos gusta jugar juntos mis vídeo juegos. Mi comida favorita es la pizza, la hamburguesa y las pastas sé que a él también le van a encantar. Me gustó mucho porque mi mamá me enseñó a coser y me emocioné porque lo hice muy bien; aparte puse toda mi creatividad para que quedara hermoso”.*

Despertando su interés el niño utiliza materiales reciclados de sus prendas como retazos junto a agujas, hilos y lanas creando con ayuda de su madre su primer muñeco.

Una historia para contar y recordar además una invitación para continuar las historias, confeccionando una versión de sí mismo y reconociendo en sus puntadas el gusto por el color rojo que lo identifica, lo asume con el cariño y el amor de las caricias que recibe de mamá. Juan Diego tiene una afición por la tecnología y los videojuegos. En el texto se entiende un anhelo del niño, al decir que está casi seguro de que al muñeco también le va a gustar el mismo tipo de comida que a él le gusta.

**Mathi junior. Mathías. 10 años.**

**Figura 28.** *Mathi junior*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco tiene ropa de playa porque a mí me gusta viajar con mi familia, su pelo es de color verde con azul que me recuerdan al mar con las palmeras que vi y se llama Mathi junior como me dicen porque me parezco a mi papá y eso me dicen todos, su color de piel es blanca como la mía, le gusta comer, tocar instrumentos, dormir y jugar, ahora podemos estar juntos como si el fuera yo, pero en pequeño, me gustó mucho aprender a coser con mis tías”.*

El niño se transporta a un lugar de su preferencia trayendo consigo ese recuerdo en la playa a partir de una vivencia personal, piensa en ella y diseña una camisa playera junto a un pantalón en color blanco el cual cree importante porque dice que lo utilizaba en fechas especiales junto a toda su familia ya que para ellos tiene un significado especial en los rituales que celebran en algunas fechas del año. El cabello azul lo selecciona entre varios colores de lana que tiene porque le recuerda los colores del agua y el paisaje visualizado en ese recuerdo e incluyendo el peinado que le diseña al igual que el suyo. Omitió su boca, órgano de emisión de la palabra, es un indicador de sus silencios que hacen parte de sí. Junto a sus tías dibuja los accesorios en las telas como la bufanda e inserta los detalles en su muñeco con el mover de su aguja y siguiendo las voces de sus acompañantes.

Refiere su color de piel dando forma a su cuerpo de muñeco agregando sus gustos, ratos de ocio y de diversión en su escrito; se lee entonces que identifica situaciones de su cotidianidad fruto del pasado que revela a través de una experiencia junto a otros y lo realiza trayendo en su costura una sensación de bienestar junto a sus seres queridos, en donde compartieron y vivieron momentos de alegrías. El bordado lo realiza en el silencio que lo caracteriza, pero refleja en sus palabras escritas su propia creación plasmada en su juguete artesanal.

Roket, Jacobo, 9 años.



**Figura 29.** Roket, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco le puse de nombre Roket tiene pelo liso, le gusta pintar, correr, escalar, tener mascotas y ser veterinario. Lo vestí así porque me gusta mucho la navidad, la nieve y los patrones de colores en la ropa, me gusto hacerlo por mí mismo porque gracias a esta actividad aprendí a coser con mi abuela lo que me enseñaba”.*

En su coser se refleja la asignación del nombre de un personaje superhéroe del cine (mapache) el cual refiere llamar su atención por ser un animal y exaltar las maniobras que realiza en las historias animadas. El peinado desde la mitad hacia el lado derecho lacio al igual que el suyo le asigna su modo de verse resaltando su gusto hacia la pintura, el amor a sus mascotas (ya que en casa tiene varias) y el compartir al lado de su abuela atribuyéndole características propias de sus predilecciones.

Trae consigo sus deseos a futuro partiendo de sus experiencias presentes y pasadas como ser veterinario, teniendo en cuenta su contexto en el hogar y su profunda relación con los animales. Crea también la ropa que lleva su muñeco en torno a una fecha especial para él como es la navidad refiriendo el sentimiento de compartir en familia, como su abuela cose, tiene en casa varios retazos en un costal para seleccionar, junto a ella hilan sus recuerdos aludiendo la celebración de esa fecha y sus prácticas durante ese día como son la cena, los invitados, los regalos, los rituales de oración.

**Nerón. Santiago, 9 años.**



**Figura 30.** Nerón, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Nerón aprendí a coser y me gustó como se va dando forma a la tela, sentí que me imaginaba y se iba haciendo realidad. Me gustó que mi papá me enseñara a coser yo no sabía eso de él y me sentí súper feliz”.*

El cosido se utilizó con partes de sus ropas viejas que estaban en su hogar y seleccionó de manera cuidadosa para colocarlas sus prendas de vestir, en ellas, refirió el verde como su color favorito, cada puntada tiene un movimiento con sus manos creativas construyendo sus imaginarios frente a la idea mental de su querer y hacer. El cabello de su muñeco es corto como el suyo junto a sus dos grandes ojos y su sonrisa característica.



Al pasar sus agujas se imagina sus percepciones físicas para plasmarlas en su obra junto a su padre, quien le enseña a pasar puntadas tela a tela, reflexionando en cómo es para materializarlo junto a los aprendizajes que le va brindando su padre, quien se encarga cotidianamente de las labores del hogar, le comenta como a él su padre también le enseñó a coser sus medias al tener los rotos que se hacían al ir a la escuela primaria con el fin de poder mantener esa prenda por más tiempo.

**Juliana. Juan Esteban, 9 años.**



**Figura 31.** *Juliana*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Juliana, es especial porque me esforcé mucho haciéndolo con mi abuelita y compartimos muchas historias divertidas, le pusimos una camisa de flores y un pantalón que me gusta ponerme, tiene un pelo un poco alocado, le gusta jugar fútbol, comer ensaladas y su programa favorito es Barbie que le gusta mucho ver”.*

El muñeco realizado por parte del niño junto con su abuela involucrada en el proceso tiene un evidente valor y esfuerzo en su creación. Colocó en su producto una

camiseta colorida con botones ya que gusta de los tonos primarios y algunos secundarios, en la parte inferior incluyó un pantalón como prenda de vestir que tiene dentro de su armario. El pelo rizado del niño al igual que el suyo es armado con lana amarilla y en una dirección hacia arriba, este da cuenta del proceso de costura que su abuela le imprime y el niño refiere un significado con la palabra: “*alocado*” como referencia hacia lo que le gusta asumiéndolo como divertido y diferente. Le imprime además sus preferencias como la práctica de su deporte favorito, la comida saludable que consume y su programa de televisión elegido, mencionando que su interés radica en las historias de las chicas que allí ve y lo que les sucede en diversas situaciones.

Es importante señalar también el nombre de su muñeco como: “*Juliana*”, dentro del diálogo que tiene con su abuela y compañeros manifiesta tener presente la figura femenina en su vida, como lo es su hermana menor y la validez que le da al juego que tiene con ella mediado por su muñeco de trapo.

**Colorín. Juan Felipe, 10 años.**

**Figura 32.** Colorín, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Colorín, su color de piel es rosada. Colorín es muy alegre y divertido, le gusta jugar fútbol, su pasatiempo es leer y su ropa es muy juvenil. Colorín significa para mí el esfuerzo de realizar una costura y crear algo muy divertido, me gustó la actividad porque podemos ser recursivos y explorar nuestra creatividad”.*

Colorín como le atribuye el nombre al muñeco es reflejo de los diversos tonos de color que imprime en su obra. Alude también ese tinte rosado a la piel refiriéndose a un imaginario que expresa como parte de su manera de percibirse, ligada además a la idea del uso de lápices de colores que tiene en su cartuchera (como el color piel) lo cual genera una incitación de parte de la industria a implementar ideales homogenizadores y colonialistas que el niño interioriza como un estereotipo.

Por otro lado, le asigna sentimientos de alegría y satisfacción enmarcados en sus experiencias de vida como son la práctica de un deporte específico, los momentos de lectura e inclusive la ropa que utiliza a través de la figura que realizó junto con su abuela, quien también le indica paso a paso el proceso de costura dibujando junto a él las prendas con pedazos de papel reutilizable como una camiseta, el pantalón, su cabello rubio, la ausencia de nariz como reflejo de su timidez y su boca predominante como muestra de su seguridad y confianza en sí mismo.

**Simón. Luis, 10 años.**

**Figura 33.** *Simón*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Simón, vive en Bogotá y por eso usa saco. Simón es un muñeco muy educado, amigable y sobre todo sabe escucharme, tiene unos ojos grandes y una linda sonrisa. El color favorito de Simón es el azul. Lo que más me gustó de la actividad fue que mi tía y yo aprendimos a coser y mi abuelita nos ayudó porque sabe mucho al ver su costurero me sentí muy emocionado. El saco fue el que más me gustó porque es el que me pongo el fin de semana cuando compartimos en familia que es lo que más me gusta hacer”.*

El niño inicia su relato asignándole un nombre a su muñeco y concediéndole un lugar para que viva, la que es su ciudad actual de residencia, siendo su referente más próximo de territorio y de acuerdo a ello percibiendo el clima y el atuendo para elaborar el vestuario de su representación. Le describe brindando importancia a los valores que ha fundamentado su familia los cuales replica en su relación con los otros. Le asigna a su muñeco la función de la escucha y da importancia a que se siente acogido cuando la obtiene de sus cercanos.

Atribuye asimismo una gran expresividad en sus ojos junto con su sonrisa característica, en conjunto enmarcan una expresión de serenidad, tranquilidad y pasividad como parte de su sentir y manera de ser, aquellas son las emociones con las que más percibe el mundo junto con el gusto por el color azul que usa en gran parte de su muñeco. Dentro de su hechura se encontraba su tía y la abuela con quienes pudo compartir tiempo en espacios de encuentros para la pedagogía de la aguja, aprendiendo tanto él como su tía de su abuela a coser esos reconocimientos de sí mismo.

**Mini Juli. Julián Camilo, 9 años**

**Figura 34.** *Mini Juli*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama mini Juli y sus pasatiempos favoritos son jugar Minecraft, pero su juego favorito es uno para compartir con sus amigos y en familia. Me gustó cuando estaba haciendo a mini Juli pintándole nuestra ropa porque es mi favorita cuando salgo con mi hermanita. Disfruté mucho dibujando su lunar porque nos caracteriza a los dos y mi mamá me enseñaba a ponerlo porque ella también lo tiene, yo no sabía que la aguja por su hueco servía para hacer todo esto y me sentí muy feliz porque le voy a dar el regalo a mi hermanita, ella estará también feliz de tenerme siempre en muñeco y poder jugar conmigo siempre en mini por eso le puse así”*



La denominación que el niño le asigna a su figura de muñeco nombrándolo con su mismo nombre, permite que se identifique consigo mismo así mismo refiere en él su gusto hacia los videojuegos o juegos de mesa determinando momentos de sus experiencias con el juego, asignando además una importancia sobre el compartir con sus cercanos dentro de sus vivencias.

Un elemento clave para el niño es poder representar la ropa que lleva puesta en el momento. Junto con su mamá dibujan cada uno de los detalles que pueden observar en su vestimenta dando importancia a cada especificación de las prendas, coloca también su cabello ondulado, largo al igual que el suyo, dibujando un rostro sereno sin cejas, con los lunares que han sido reflejo de rasgos hereditarios en familia y que juntos pueden contemplarlos y registrarlos en la cara de su muñeco mientras escucha como mamá cuenta con palabras quienes en su núcleo los tienen, así como anécdotas particulares que generan su interés.

A su vez tiene en cuenta a la nueva integrante en su casa, su hermana, viviendo de cerca el proceso de maternidad y crianza realizado por sus padres, asumiendo este rol de hermano el cual está aprendiendo a experimentar, incluyendo sentimientos como el amor y el cariño con acciones como los juegos que realiza usando el muñeco para ella y simulando sus voces para captar su atención y brindarle su compañía.

**Muñeco de nieve. Mahtías Alejandro. 10 años.**



**Figura 35.** *Muñeco de nieve*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Aprendí que yo puedo hacer lo que me proponga. Hice mi muñeco de navidad en azul y blanco porque me gusta decorar con esos colores cada año por eso lo puse así y me hace sentir feliz y a veces triste. A mi muñeco de nieve le gusta comer muchas cosas diferentes, estar con la familia completa, está bien porque no sabía qué ser y con mis tías*

*y primos lo ayudamos a coser, no sabía que existía algo así y me gustó compartir e impresionarme”.*

Inicia reflexionando sobre el reto que sintió al aprender a coser su propio muñeco resaltando una experiencia de vida específicamente en la época de la navidad. Halló a través de la tela navideña, producto de un mantel viejo de sus tías, la elección del nombre de su muñeco en mención a su recuerdo. Su familia extensa construye junto a él su creación indicando las puntadas a hacer guiadas por los bordes de su cuerpo en la tela, haciendo con sus ropas aquella evocación que revive en esos instantes reflejando en el rostro de su elaboración una sonrisa que dibuja, pero también a través de sus palabras expresa un sentimiento de nostalgia, tal vez al no hacer su nariz, y que incluso puede incidir en su autoimagen con sentimientos de retraimiento que se observan en su personalidad.

*Sol. Isabella 9 años.*



**Figura 36.** *Sol*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Se llama Sol porque a mí me gusta ver el día, así como hoy y sentir el calor. Le puse sus ojos grandes como los míos y su boca cerrada para que pueda escuchar porque me gusta tener muchos amigos y les gusta que yo los oigo, pero ellos también a mí. Le puse una falda porque a mí me gustan, quisiera ser bailarina y practico el just dance con mis papás y mi hermano. Me sentí feliz de verme en pequeña y me puse el pelo rosado como mi color favorito. Aprendí lo que se puede hacer con el hilo, nuestra imaginación y mi papá me ayudó mucho y pudo estar a mi lado”.*

La niña trae una sensación climática de ese instante para insertarla en el nombre que le atribuye a su muñeca asociándose a una sensación de comodidad y agrado. La viste

con el diseño elaborado con la colaboración de su padre. quien está a cargo cotidianamente de las labores del hogar, así pues son dos prendas elaboradas con retazos de sus propias ropas de cuando era más pequeña, una en la parte superior como blusa y otra en la parte inferior como falda, plasma los grandes ojos con la selección de botones de gran tamaño como reflejo de su gran capacidad para observar y analizar a su alrededor, su boca roja grande demuestra su gran seguridad y confianza en sí misma, siendo también una gran oradora, muy extrovertida.

Pensando también en un interés particular hacia el baile que practica, la niña encarna con ayuda de sus agujas e hilos un deseo orientado por el disfrute de una de sus prácticas comunes -la que seleccionó- que llevó a la materialización para así realizar una lectura de sí misma expresándola a su padre en su proceso por medio de la palabra en circulación.

**Jack, Alex. 8 años.**

**Figura 37.** Jack, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco se llama Jack significa alegría, tiene puesta mi pijama porque me gusta estar muy cómodo, es muy divertido, la piel es gris porque a mí me gusta mi perro que es de ese color, su pasatiempo es el paracaidismo, le gusta jugar con carros. Lo que más me llamó la atención fue cuando empezamos a hacer el muñeco porque me sentí muy feliz y entusiasmado con mis ideas en un muñequito de chiritos”.*

El niño le brinda el significado al nombre de su muñeco asociándolo a como le llama a su mascota junto con un sentimiento de felicidad que le genera el estar a su lado, menciona también experiencias graciosas que ha vivido junto a él, ya que sus padres están trabajando y tienen tiempos más limitados para compartir diariamente, su mascota es entonces quien el pequeño asocia en el instante de su práctica para resaltar algunos momentos en su compañía. Dibuja en su rostro sus ojos con las largas pestañas, su nariz en forma redonda que da cuenta de su tendencia a estar un poco distanciado, no dibuja su boca.

Le diseña un pijama gris que asimila con tranquilidad, paz y quietud, como sinónimo de su descanso refiriendo además que es divertido. El niño también menciona su juego favorito con los carros, realiza una simulación de sonidos que trae para incitar a su mascota y le lanza para que le traiga el muñeco realizado generando felicidad que expresa con sus risas.

**Juanjo. Juan José, 9 años**

**Figura 38.** *Juanjo*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“A mí me gustó que mi abuela me enseñó a coser. Mi muñeco se llama Juanjo porque a mí me encanta que me llamen así, está en la playa, el lugar favorito para mí y viste su ropa blanca porque recuerdo que hacía calor y mi mamá me vestía de ese color. Tiene las partes rotas de una camiseta mía que huele a mí, le coloqué una cinta en la cabeza porque me gustan los videojuegos y los guerreros llevan esa, yo nunca sabía coser entonces me sentí muy muy contento de compartir con mi abuelita porque a ella también le gusta el mar y me cuenta historias que me gustan oírle”.*



Ubicó su muñeco en un fondo de pantalla dentro de un contexto natural como lo es la playa, los árboles y el mar. En su invención y obra cose colocando un ojo con un botón de un pantalón que cuenta era de su madre, para él es especial y lo coloca con curiosidad. Utiliza también materiales naturales como el algodón y retazos de telas de sus ropas al elaborar su atuendo blanco.

Su abuela se involucra en el proceso trayendo los hilos que guarda en una caja, comenta que desde hace mucho tiempo tiene su costurero señalando las rosas que le adornan porque le recuerdan al lugar donde vivía en su juventud ya que había ese tipo de flores en el jardín y cuanto le gustaba verlas florecer en temporada. explica que anteriormente tenían solo los colores básicos en los hilos como el negro blanco, azul, rojo o amarillo y que en los buses de transporte público los vendedores ambulantes ofrecían a un bajo costo los combos de pequeñas costureritas de bolsillo con distintas clases de agujas, eran importantes ya que las personas hacían sus remiendos en casa para conservar sus ropas, ahora, reflexiona, algunas prendas traen un botón de repuesto para colocar.

Asimismo, el niño asocia el olor característico de su retazo como una de sus particularidades las cuales también enmarca dentro de sus juegos favoritos permeados por la televisión asumiendo características de un personaje guerrero como un ser valiente y fuerte.

Comparte su experiencia junto con su abuela a través de un lugar de encuentro atravesados por los hilos, lo realizan despacio y de manera cuidadosa cada puntada.

**Sofía. Sofía, 9 años.**



**Figura 39.** Sofía, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

Su muñeca es realizada con ropas viejas en casa para dar la forma a su cuerpo con las costuras. En el atuendo de la creación de su figura utilizó foami escarchado porque refería en sus participaciones el gusto por el canto en momentos importantes para ella como lo son las fiestas de cumpleaños en las cuales ha participado,

Colocó para el armado de su rostro dos ojos negros al igual que el color de los suyos, sin nariz y con una leve sonrisa que refleja su estado de serenidad, pasividad y paciencia. Trabajó junto a su abuela siguiendo sus conocimientos con la aguja quien le

explicaba pacientemente el camino a seguir en la tela. La niña seguía sus palabras con los hilos practicando una y otra vez, añadiendo aquellas palabras en las conversaciones sobre su gusto por la comida especial que le prepara, el corte y peinado realizado como el que ella utiliza diariamente y sus saltos cotidianos en la cuerda cuando ella la lleva al parque de su barrio a jugar.

**Serafina, Gabriela, 9 años.**



**Figura 40.** *Serafina*, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Se llama Serafina, es una pequeña parte de mí, está usando un saco de estrellitas verdes. Es extrovertida, caritativa y su color favorito es el rojo, tiene piel*

*blanca, le gusta jugar Among us y Roblox. Me gustó porque aprendí a hacer un muñeco, mi abuelito me enseñó y yo me sentí súper bien porque me dio muchas ideas”.*

La niña realiza su muñeca con un molde que da cuenta de contextura delgada, elabora también con la tela la composición de su saco favorito imprimiendo figuras de estrellas dibujadas de color verde con detalles en color negro. Dibuja en su cara ojos grandes porque presta mucha atención a los detalles y es bastante determinada en su carácter, expresa además una cálida sonrisa dibujada con cejas cortas curvas que reflejan su sensación de diversión y análisis del mundo que le rodea, además realiza con lana negra su cabello imitando el peinado que realiza hacia atrás recogido como suele llevarlo.

Dentro de su personalidad alegre, extrovertida, comunicativa, abierta cabe mencionar algunos gustos propios como por ejemplo la atracción hacia el color rojo porque cuenta que representa el amor, también enmarca su interés por los videojuegos nombrando sus favoritos.

**Chico Gamer. Santiago, 9 años.**

**Figura 41.** *Chico gamer*, Muñeco de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñeco le gusta llamarse Chico Gamer porque le gustan mucho los videojuegos, le encanta la lasaña y tener calor para ir al mar donde es su lugar favorito porque puede jugar con la arena y estar bien peinado porque mi mamá me enseñó el look. Tiene el pelo amarillo como el mío también por eso escogí ese color. A mí me gustó ir a la playa porque me divertí con toda mi familia, somos muchos y nos divertimos*

*jugando. Me gustó coser con mi mamá yo no sabía que ella podía hacerlo, pero me enseñó y yo aprendí a tener paciencia para coser”.*

Ubica su muñeco en una playa evocando sentimientos de alegría, paz y diversión junto a las personas con quienes comparte situando una imagen de este lugar por medio de un fondo de pantalla para compartir su imagen a los otros. Asigna a su construcción dos ojos, sin nariz, sin cejas, expresa un poco de timidez y luce una sonrisa que dibuja en su boca, realiza cuidadosamente el cabello con lana amarilla igual que el suyo sugiriendo la idea de no colocar ninguna prenda por una sensación térmica que asume al estar su creación en la orilla del mar.

**Valiente. Isabella 8 años**

**Figura 42.** Valiente, Muñeca de trapo. Bogotá, 2020.

*“Mi muñequita se llama valiente como yo porque me gusta que tenga fuerza. Tiene el pelo negro porque ese color es bonito también y es crespo parecido al de mi papá, casi no me gusta peinarlo para que no se me desbarate. Me preocupé porque mi abuelita me explicaba y no podía enhebrar la aguja con los hilos delgados, pero ella me tuvo un poquito de paciencia y yo podía con su ayuda. Tiene un vestido de cuando yo era bebé, le corté un pedacito para que ahora lo lleve Valiente y nunca se me olvide mi ropa.*”



*Iremos juntas a todos los lugares para jugar a los vestidos porque cuando sea grande quiero ser diseñadora de modas.”*

Su muñeca tiene expresión del sentimiento de angustia que se pudo generar en su construcción y lo plasma por medio de sus cejas, dibuja ojos nariz y boca pequeña, ella habla poco. Le coloca un vestido largo de colores que realizó junto con su abuela elaborando los detalles que le introducen, realizó además el cabello con lanas oscuras simulando sus rizos hasta los hombros.

Su abuela pacientemente le enseña varias veces el proceso de enhebrado y desenrolle de los hilos para el corte de las hebras, le refiere también tener sus cuidados para no picarse. Le brinda las libertades para hacer su proceso de costura así la niña le asigna una cualidad de coraje a la muñeca frente a su aprendizaje con el costurero en casa.

### **Conclusiones.**

Dentro del marco de la acción comunicativa generada a partir de una práctica educativa colectiva en el desarrollo de esta investigación-acción, se identificaron tres ejes fundamentales concluyentes posteriores al ejercicio realizado. En primera medida desde la reflexión del saber pedagógico, luego desde la posibilidad de los encuentros desde el diálogo y finalmente el proceso de creación a partir de la experiencia del cosido de muñecas de trapo.

#### **Identidad y expresión como herramienta comunicativa en la escuela**

El rescate de lo tradicional en términos comunicativos desde la cultura material, no implica la permanencia de los sistemas educativos también tradicionales. De hecho, debería ser lo opuesto, y este rescate es posible únicamente a través de la educación. Esto significa que la comunidad educativa se encuentra permeada por distintas experiencias pedagógicas que han afectado en cierta medida la calidad de la educación y el verdadero sentido de la misma. Ha sido latente cómo en el transcurso del tiempo la improvisación en los espacios y prácticas pedagógicas han reforzado los esquemas de educación tradicionales. Cabría entonces la pregunta: ¿Podría la práctica de elaboración de muñecas

de trapo enseñar acerca de contextos específicos como una herramienta alterna al sistema tradicional de educación?

En este sentido, el encuentro para realizar muñecas de trapo en espacios pedagógicos se pudo convertir en una -de las tantas- herramientas pedagógicas para comunicar la tradición y herencia de lo cultural como reflejo de la identidad, ya que caracteriza parte de la historia de un pueblo, como por ejemplo, una mujer campesina que a fuerza de trabajo se fue insertando en la cultura del país, y progresivamente fue rompiendo algunos de los esquemas dictaminados por la educación y la escuela tradicionalista y sujeta a los aparatos políticos predominantes en los últimos dos siglos.



**Figura 43.** *Muñecas de trapo. Campesinos colombianos.* Colección Milena Gutiérrez

De esta manera, a los campos culturales y de comunicación antes señalados, añaden un análisis crítico del sistema educativo actual, el cual se encuentra en un proceso de estancamiento coyuntural, debido al resultado de un proceso histórico hegemónico donde las políticas instauradas por el Estado inciden fuertemente en la formación de la escuela como eje regulador de la “calidad educativa”, la cual centra su mirada en la

producción del conocimiento. Esto se debe a que posiblemente influyen factores de índole político y económico, por ende, el resultado de esto es un producto que genera un cierto tipo de valor comercial y de alguna manera reutilizable.

Posiblemente este tipo de investigaciones pueden constituir referentes para nuevas dinámicas comunicativas en la escuela. No se pretende un cambio drástico en los modelos, pero sí se propone un aporte que pueda tener un impacto positivo. La construcción en común de muñecas de trapo puede enseñar de una manera diferente acerca del niño mismo y de su contexto, de su historia y de su presente, sin ceñirse a estándares de educación traídos de otros contextos y difícilmente aplicables en las aulas.

Estos álgidos temas pedagógicos y los entornos de enseñanza-aprendizaje se comprenden de una mejor manera a partir de ideas claves que reconocen el escenario educativo actual, como las investigaciones del docente e investigador colombiano Germán Muñoz en las que se ahonda y profundiza en el complejo relacional entre educación, comunicación y cultura planteando la importancia de esta triada en los procesos de enseñanza/aprendizaje en las dinámicas mundiales y tendencias educativas en la contemporaneidad. (Muñoz, 2016). Sería pertinente, en este caso, proponer la práctica del coser como agente primordial de los procesos pedagógicos desde las propias miradas construidas brindando un espacio de los diálogos en colectivo con las múltiples voces.

Un aspecto clave que refiere el autor, y relacionado con el uso y el consumo de la cultura material y la educación sobre estas dinámicas de mercado se hace explícito con el fenómeno de la globalización, que puede representar formas de mundo y condensa las tecnologías de la información a través de instrucciones para la creación e intercambio de ideas estratégicamente construidas para que encajen a la perfección en un mundo

consumista, de esta manera, las acciones básicas del hombre ahora son negocio con un alto costo y poco valor. La educación, la salud, la vivienda, incluso hay que pagar por la libertad, y puede ser que esta última analogía sea contradictoria, pero efectivamente hasta la libertad, la tranquilidad y el silencio suelen tener un alto costo. La elaboración de muñecas de trapo por parte de los niños, madres, padres, abuelos o tías han sido una muestra de esas acciones de resistencia frente a influencias de consumismo, quedando en una esfera particular entre la memoria y el recuerdo. Esta construcción se convierte en una herramienta para recrear las realidades y cotidianidades de la vida misma como un ejercicio de construcción histórica. (Muñoz, 2016, p. 104)).

Ahora bien, las nuevas formas de educar están enmarcadas en un contexto de ciudad que se encuentra dispersa y con fragmentaciones culturales tendientes a la homogenización, en el sentido que los sistemas mismos de la cultura buscan una igualdad en la realización de las actividades planteando planes de estudio homogéneos en espacios de una sola voz; la indagación, la curiosidad y la proposición tienen una fragmentada cabida en estos sistemas verticales. Los discursos de poder generaron una manera de transmitir la información que se quiere y como se quiere en el sistema educativo, por mencionar un ejemplo, evaluando la cantidad con base en lo que se comprende del mundo y limitando la investigación hacia el conocimiento en redes (aplicado en espacios virtuales), donde sujeto (estudiante) mantiene su atención en imágenes rápidas, con formas de atención acelerada, centrado más en el lenguaje corporal, con espacios de socialización alternos. El objeto, llámese muñeca o juguete, al ser artesanal, es único e irrepetible, al poseer un carácter de materialización de la identidad sea la que llame la atención al momento de ser creada por un niño.

Muñoz argumenta también que otro de los grandes inconvenientes de un sistema educativo tradicional radica en que el conocimiento repetitivo suele anular la creatividad y se coloca al maestro como el único poseedor de la verdad. Él transportaba su conocimiento para un lado y otro, y cuando moría, el conocimiento moría con él. Por supuesto, el estudiante sólo podría repetir los pocos vestigios investigativos que el docente quisiera compartir, pero el acceso al conocimiento era bastante limitado (Muñoz, 2016). Esta idea es contraria a las teorías de Paulo Freire y Mario Kaplún, en las cuales la comunicación permite un intercambio de los sentidos, y, por consiguiente, no sólo en la escuela se puede dar este ejercicio, sino por el contrario, se abren nuevas redes de conocimiento en ámbitos tecnológicos, sociales, políticos, económicos y culturales, y no netamente se limita a un marco de escuela (Freire, 1968) (Kaplún, 1985). Por ende, la educación es una práctica cultural, un acto comunicativo como lo refiere Muñoz en su reflexión. Si los objetos de la cultura material pueden comunicar y son reflejo de una sociedad, también son elementos presentes en los actos comunicativos.

Para reforzar este concepto educativo, se hace imperante revisar el pensamiento de Paulo Freire expuesto en la *Pedagogía del Oprimido*, texto fundante y base para comprender el poder emancipador de la educación. Desde niños, el proceso de habitar en un tiempo-espacio determinados se instaura al pensamiento de in-visibilización social a través de factores como la exclusión, el desplazamiento forzado, condiciones de pobreza, entre otros, los cuales están presentes y activos en estructuras y sistemas de poder, naturalizando en cierta medida la carencia de pensamiento o nivel de acción y decisión, esto con el fin de que estas estructuras totalitarias puedan ejercer mecanismos de dominación y control por medio de discursos hegemónicos, manejo de los medios de

comunicación y propagación de la información, sistemas económicos, políticos y educativos, y esto conlleva a que se generen ideas comunes de percepción de la realidad, consolidando las creencias en masas, pero innegablemente esta información se encuentra apoyada en abstracciones e imposiciones. Esta dominación en los sistemas de comunicación logra coartar la libertad de expresión del hombre y por ende genera angustia y temor ante cualquier contrariedad y situación adversa. (Freire, 1968).

¿Se podría pensar entonces el escenario de construcción de la muñeca de trapo como herramienta para la liberación del niño? Para esta pregunta, es necesario retomar la pedagogía liberadora de Freire, ya que el educador brasileño propone desde la práctica del ejercicio docente, la creación humanizadora desde la libertad del ser, como sujeto político que puede desligarse de sus opresores. Pero este oprimido deberá encontrar el derrotero para su liberación o emancipación, pues desde sus opresores no encontrará la acción. Para esto, Freire propone dos vertientes donde los oprimidos pueden abrir sus ojos, la primera, desde el autorreconocimiento de sí mismo, transformando o descubriendo su pensamiento, y la segunda, a través de las habilidades cognitivas de sí mismo para poder crear nuevas formas de pensamiento.

En suma, el objetivo estaría en concienciar al individuo de su realidad, para generar un conocimiento colectivo a través de la adopción de un rol reflexivo y ejecutorio, esto conlleva o propende por una educación que practique la libertad, y no desconozca a un sujeto que hace parte de un tiempo y un espacio determinado, que está en constante aprendizaje y donde es innata la búsqueda de significado. Subyace en la inquietud acerca del cómo los educadores pueden brindar estrategias para la visibilización de pensamiento, cómo perseguir e implementar acciones para construir y aprender en el

campo educativo, la manera o caminos para identificar un objeto del aprendizaje, y cómo tanto estudiantes como docentes son artífices del conocimiento, lo construyen juntos, aprenden y desaprenden juntos, creen en sí mismos y en los otros, y están dispuestos a la posibilidad de la apertura a nuevos mundos a través de la creación y diferentes campos de conocimiento, y de esta manera poder transformar su realidad social.

Lo social va en dirección contraria a la formación de aquel individuo solitario, aislado, competitivo y fragmentado. La cultura material es a su vez un objeto de aprendizaje, pero en entornos con fuertes falencias y carencias en el ámbito de la identidad y el arraigo a las tradiciones y herencias, con modelos importados de otros contextos diferentes, se ha ido desvaneciendo progresivamente hasta su latente extinción. La confección de la muñeca de trapo tradicional es uno de los elementos de construcción educativa que confronta las nuevas formas de relación en la sociedad, construidas desde los mismos niños en los procesos comunicativos.

En este tipo de espacios se generan prácticas de sabiduría desde el pensamiento, en la que examinan, son curiosos, dicen sus ideas y analizan complejidades, conllevándolos a la humanización, de la mano del otro, de su reflejo, de su par, desde la escucha y reconociendo su dignidad más allá de unos modelos repetitivos y repetidores como la educación bancaria a la que fuimos extra-puestos.

En definitiva, la emancipación de estos tradicionales modos de enseñanza, puede potenciar el aprendizaje para que el docente sea un agente dinamizador de los procesos de las comunicaciones otras.

Posiblemente, uno de los retos primordiales del docente y comunicador en la cultura y la sociedad sea romper esa anacronía existente entre la escuela tradicional y las



nuevas formas de adquirir conocimientos, y mediar en su rol de comunicador. Es necesario que los partícipes de procesos de enseñanza/aprendizaje puedan ejercer relaciones, asociaciones, diferenciaciones, clasificaciones y toda suerte de categorías con la información y el conocimiento que adquieran, siempre en aras de la inquietud y la pregunta. Si constantemente indagan acerca de su entorno y de los factores que los afectan y rodean, posiblemente van a propender acciones de cambio y modificaciones de entorno para que esto ocurra.

Haciendo la salvedad anterior de la importancia de la educación en los variados marcos culturales, es imperante formular la hipótesis que a través del diseño de estrategias que permitan los espacios para el recuerdo en construcción de un presente enmarcados en unas muñecas o muñecos de trapo, es posible obtener algunos de los conocimientos de una sociedad, las herencias y tradiciones de un pueblo. Ellas nos hablan de la representación de un mundo en miniatura, de los reflejos de deseos y fantasías de cientos de niñas y niños que depositan su confianza en ellas. Han sido compañeras y confidentes durante varias generaciones, y constantemente los niños quieren hablar acerca de sí mismos. Esta es la razón por la cual estas maravillosas representaciones materializan el pulso de lo que cada cultura mira con ilusión. Se abre la posibilidad de educar mediante objetos de cultura material, de transmitir conocimientos y de comunicar una historia para que no quede en el olvido.

En términos generales, las muñecas en su proceso de cosido cumplen una función educativa-comunicativa de doble vía, como primera medida, pueden ser una valiosa herramienta pedagógica en el trabajo con los niños, ya que son un canal para evidenciar una realidad vivida por ellos. A través de la muñeca está una posibilidad de exteriorizar

sentimientos, vivencias, conflictos y la visión del mundo que los niños afrontan, y como segunda instancia, la muñeca de trapo puede ser un camino de memoria de los pueblos. Los niños pueden aprender acerca de su cultura por medio de la materialidad e inmaterialidad en el momento de su construcción: “Las muñecas hablan de tradiciones y formas de vida, muestran las profundas raíces culturales y el sentido humano que está detrás de estos juguetes. Cuánta imaginación para aprovechar materiales tan sencillos, existentes en el entorno” (Mangel, 2014, p.8).

Posiblemente uno de los retos más importantes para las nuevas generaciones en términos de procesos de enseñanza/aprendizaje en la escuela radica en la opción de combinar metodologías significativas que puedan transformar la realidad de los ciudadanos. Combinar está relacionado con comprender un contexto y un tiempo y poder aplicar los constructos conceptuales para beneficio de la comunidad y del país, más allá de la copia e implementación de modelos traídos de otros contextos, los cuales, históricamente han revelado que no encajan en las sociedades de la misma manera que encajan en sus lugares de origen. Justamente en este sentido una reconocida y utilizada metodología de enseñanza puede ser la base de un acto revolucionario y crítico frente a los sistemas actuales. No necesariamente lo tradicional es perjudicial para los modelos educativos. Lo que sí puede ser nocivo para estos sistemas es yuxtaponer sin comprender lo tradicional en los nuevos contextos, con los nuevos medios y maneras de comunicar dentro de lo cultural.

### **Diálogo de saberes como ejercicio humanizador.**

Las muñecas de trapo hechas a mano tienen una condición completamente diferente a las muñecas industrializadas, por lo anterior es necesario dar importancia a los procesos artesanales y manufacturados. Ese peso argumentativo es posible encontrarlo en el texto del sociólogo estadounidense Richard Sennett, *El artesano*, el cual es casi un elogio al trabajo manual con un estatuto de dignidad propia. La artesanía, para Sennett, se basa en la habilidad, en el juicio y en el compromiso. Genera una disciplina que se cristaliza en el hábito y la rutina, y aquí reivindica este término como algo que puede ser vivo y rico y no necesariamente pobre y aburrido como solemos pensar. (Sennett, 2008).



**Figura 44.** Milena Gutiérrez y Malupe. Diálogo y costura. Mosquera, 2020

Con esta historia contada a través de las muñecas de trapo, se espera impulsar de manera diferente la forma de mirar la vida, y al tiempo, tratar de separarse de la cotidianidad y del consumismo, y alejar a los niños por un rato del computador, del

televisor, del plástico de los juguetes, y cambiar el rol a constructores, creadores, hacedores de un objeto que en la imaginación cobra vida. Las muñecas están cargadas de afectos y emociones positivas, que se encuadran con los valores éticos, en especial con la virtud de la laboriosidad, de donde se desprende el amor a la manufactura desde la comunicación en una escena de vida en colectivo donde se genera una la convivencia humanizante.



**Figura 45.** *Muñeca palenquera en videoconferencia.* Taller de Gepetto en México, 2020

El rescate de lo tradicional en términos comunicativos desde la cultura material, no implica la permanencia de los sistemas educativos también tradicionales. De hecho, debería ser lo opuesto, y este rescate es posible únicamente a través de la educación. Esto significa que la comunidad educativa se encuentra permeada por distintas experiencias pedagógicas que han afectado en cierta medida la calidad de la educación y el verdadero sentido de la misma. Ha sido latente cómo en el transcurso del tiempo la improvisación en los espacios y prácticas pedagógicas han reforzado los esquemas de educación tradicionales.

La muñeca construida dice quiénes somos, muestran un retrato secreto, íntimo, que revela nuestros rasgos, ordenada o en desorden hacen parte de una autobiografía. Siempre hay incluso un recuerdo que es más fuerte, más profundo, que gobierna sobre los otros.

### **Y se cosieron las memorias en el aula desde la palabra y los silencios**

*“Con las muñecas de trapo hacemos pedagogía de la memoria rellenando bolsas con telas, ellas representan el proceso de la recuperación de la memoria perdida y llevan mi nombre porque somos todos los hijos de una Virgelina, alguien que ha tenido que vivir con las marcas de la guerra y el dolor”.*

(Chará, 2019).

La conciencia sobre sí mismo, a través de los recuerdos y el pasado se hace presente en el ahora. La identidad y la memoria están profundamente ligadas a la sociedad, y el “yo” el “nosotros” son los insumos claves de la gran dimensión histórica.

Los recuerdos se hilan en torno a un pasado, pero el tejido es acción presente que toma esos elementos vividos de cada persona para la construcción social de los pueblos. En el coser se ponen sobre la mesa las relaciones materiales y simbólicas, en donde se evidencian sistemas de valores, prácticas políticas y de productividad, creencias, tradiciones, posicionamientos en el territorio que avanzan en la continua construcción, las cuales entran a hacer las definiciones de las bases, vínculos y las redes que conservan con lazos de unión las comunidades. La identidad es el resultado de la propia construcción social, más allá de los propios anhelos, la arquitectura colectiva de la identidad, mediante el colectivo mismo y los sujetos construyen relatos sobre sí mismas y de sus actuaciones sociales, desarrollan a partir de recursos de los mismos signos de la comunicación, lo

cuales se van obteniendo en el transcurso de la intervención y sus nuevos mundos posibles.

Es necesario resaltar que “mientras la historia trata de las dimensiones objetivas de la realidad social, la memoria apunta a las dimensiones subjetivas de los acontecimiento, es decir: ¿Cómo se vivió lo ocurrido?, ¿Cómo impactó?, ¿Qué huella dejó?” preguntas que se dan desde un plano de percepción individual (PNUD, 2007, p.3), es de tener en cuenta pues esta memoria histórica que se encuentra en reconstrucción visibiliza las distintas subjetividades que tienen un punto de encuentro en común, además existen varias narraciones, incluso sobre un mismo acontecimiento. La memoria está presente además en las relaciones de poder atravesada por la experiencia que se comparte, es decir que es fundamental la interacción con el otro, lo compartido, lo escuchado y dicho, lo que ha acontecido, y el estar presente en algún lugar.

Lo anterior es un proceso indistinto, ya que cada individuo tiene su propia manera de recordar, cada quien tiene sus propias memorias y son muy complejos de poder transferir a otros, esa vertiente de traer el pasado al presente, son elementos partícipes de sus propias subjetividades y como sujetos que tienen consigo los focos más íntimos. cada sujeto habita y es habitado por la historia que construye y que lo construye en su singularidad social.” (Berezín, 1998, p.56), el yo y el nosotros tienen una construcción histórica. (Acosta et al. 2007, p.58). La identidad lleva consigo el recordar lo sucedido, el permanecer en el lugar y en el espacio, la identidad y la memoria van ligadas a nosotros, pues con ellas pensamos mediados por un entorno cultural y por la experiencia que ha vivido cada persona.

La experiencia vincula la memoria, la cual es vivida individualmente, pero que culturalmente es comunicada, intentando un proceso de materialización del pasado a través de sus productos culturales convertidos en artefactos, objetos, juguetes.

Por último, es necesario reiterar que cada encuentro de coser es único, ocurre en un tiempo y marco temporal, que acaba e inicia de nuevo, y todo lo que pudiese pasar con tantas imágenes construidas en el pensamiento, pasa ahora, construyendo su propia obra, como la apuesta de Heráclito: nunca estarás dos veces en el mismo cuarto de juegos.

Aquella intensidad y profundización en el ejercicio dependió del interés tanto de los niños como de los adultos acompañantes, porque la realización de muñecas se pudo atraer su atención, sentimientos como el amor, la escucha, la comprensión, la transmisión de saberes se vieron reflejados a través de sus propias creaciones. Los niños establecieron procesos de memoria entre los conceptos que fueron asimilando en términos de la costura que surgieron expresándolos con sus palabras propias facilitando su retención atención y fijación en los detalles, además sus procesos de imaginación mental pueden verbalizar a través de la palabra que expresan en las dinámicas de las clases, representando sus imaginarios en características propias no indicadas en sus descripciones atendiendo a sus particularidades. lo cual visibiliza sus interpretaciones de sí mismos y de sus propias realidades. Se desarrollaron además sentimientos de curiosidad, respeto, amor, solidaridad, siendo fundamentales en el desarrollo de su personalidad.

Sus sentires y pensamientos generaron reflexiones que se describen a continuación respondiendo a un proceso de comprensión y de expresión de sus aprendizajes. La familia y la escuela propiciaron ese escenario de socialización de experiencias.

Como educadores, consideremos que dentro de los procesos de encuentro con esos otros, se hace necesario generar espacios de participación continua, en dónde más allá de unos contenidos conceptuales, se tengan en cuenta unas *sensibilidades*, que permitan establecer espacios de análisis de casos y situaciones en donde se evidencian las diversas actuaciones de los seres humanos, promoviendo acciones en torno de la paz , al pensarnos en esos actos de socialización, de situarnos en ese otro, de vivir la dificultad como una oportunidad de mejorar, de atraer esos espacios dialógicos en donde se construyen narrativas sobre la vida misma, donde se tenga en cuenta la emocionalidad como acto humanizante desde el reconocimiento de la vida misma, promoviendo acciones de habitar en la palabra o en el silencio desde el hilar las historias mismas de las familias, de la comunidad, con sentimientos que den cabida al perdón mismo y a los actos de esclarecimiento de la verdad, de la justicia y por qué no de la reconciliación, como una construcción colectiva e histórica.

El llamado entonces es a la creación de espacios propios de aprovechamiento de los materiales naturales, es un proyecto inacabado en donde los niños y los padres sabedores, maestros, compañeros, amigos, familiares como arquitectos de sus propias historias, promoviendo el diálogo y prácticas para la reconstrucción de formas decoloniales, una nueva episteme capaz de asimilar y asociar el conocimiento al servicio de la vida.

La homogenización concibe una única manera de sobrevivir, que tiende al radicalismo, haciendo a un lado las diferencias sociales, las particularidades locales y la clara diversidad entre los sujetos. Ver la diferencia como un factor de desigualdad social permeada por una cultura occidental, que concentra su potencial en la reproducción de



jerarquías, la expansión lógica del capital, la división epistémica, la negación de la racionalidad y la discriminación de todo tipo, factores que tienden a responder frente a las estructuras de poder que buscan enriquecer a unos cuantos.

Nuestra sociedad entonces, hace parte de un campo en donde se vislumbran relaciones verticales permeadas por las ansias de poder y de dominación identificadas también en formas de imposición epistemológica y en pro de la reproducción de prácticas sociales, lo que produjo un rezago de los conocimientos y saberes ancestrales, los cuales desde la conquista y colonia se han visto masacrados por las lógicas de los imperios basadas en metodologías científicas de total rigurosidad para la adquisición de cualquier forma de conocimiento. En las condiciones estructurales de estas metodologías se evidencia la falta de comunicación entre unos y otros, y por supuesto, la diversidad para llegar a consensos no se observa con facilidad.

Es justamente en este punto donde el espacio de la comunidad cobra sentido, al ser un instrumento de resistencia para la recuperación de las memorias desde la construcción de lo común; lo que nos une, lo que necesitamos desde lo colectivo. Una de las representaciones de realidad que se han venido desarrollando por las sabedoras y los niños es aquella en torno al tejido de muñecas de trapo, y lo que se construye alrededor de las mismas. Se entretienen diálogos de reconstrucción de lo comunitario a partir de la memoria ancestral mediada por los distintos lenguajes y poniendo en los retazos de telas materiales de relleno los otros modos de vida, no centrados en el carácter consumista impuesto por la globalización a través de muñecas como la Barbie, en donde encasillan cuerpos, profesiones, formas de ser de acuerdo al mundo materialista e inalcanzable, sino desde el cuidado de lo común, desde lo que se comparte: la tela traída por todos quienes

quieren aportar, coser entre todos los miembros, reproducir a partir del cosido y la puntada de lo que yo sé, de cómo se identifica, cómo se lee y cómo construye junto con el otro en un espacio comunitario trayendo a colación elementos de remembranza, en donde todos participan, recuerdan o sueñan lo que quieren ser y lo que ocurrió, y lloran sus tristezas.

Con las muñecas de trapo se estimula la imaginación para desarrollar la creatividad, la belleza y el poder retomar esa tradición como una manifestación de resistencia cultural.

En cuanto a conclusiones de la experiencia de realización, socialización y juego con las muñecas es fundamental mencionar varios aspectos:

- Existe una notable influencia de factores del cine, las series, la televisión y los juegos de video al momento de nombrar a las muñecas y muñecos de trapo. Pero asignarle el nombre trae consigo una carga considerable de poderes, valores o rasgos característicos de los personajes que los niños quieren poseer.

- Está presente una idea de multi tiempo en el ejercicio. La realización tiene cabida en el presente, en el cual se les atribuyen los valores y características a las muñecas de trapo durante su realización, pero se ubican en un contexto ya vivido y reconocido por ellos. Posiblemente, estas imágenes del pasado evocan sentimientos, recuerdos y experiencias felices en determinados sitios, que proyectan a la muñeca a un futuro anhelado donde los niños y niñas quisieran estar nuevamente. Esta idea permite pensar que la muñeca de trapo en su realización funciona como una herramienta en el tiempo, diferente al lineal sino más bien le asignan un valor tomado de sus varias memorias donde hay varias posibilidades de recuerdos produciendo encuentros

temporales desde la multiplicidad, a diferencia de la idea de la idea neoliberal que concibe el uso de objetos para el presente inmediato desconociendo las memorias como por ejemplo la muñeca que se puede adquirir ya hecha.

- En varios casos las muñecas son reflejos de identidad, pero con otros nombres, y en algunos casos, los nombres corresponden a los de ellos y ellas. Lo anterior señala una posición de habitabilidad y pertenencia a la sociedad. También es importante resaltar que a partir de las representaciones que les otorgan a las muñecas, se puede hacer un acompañamiento desde otras áreas para fortalecer algunos aspectos dentro de lo académico, familiar y sobre todo social.

- Las muñecas elaboradas por ellos mismos se convierten en herramientas pedagógicas poderosas, resolución de conflictos, afianzar procesos de lectura de contextos y escritura. Sería interesante este planteamiento, ya que posiblemente el ejercicio culminó con la terminación del año escolar, pero que se puede proponer como herramienta pedagógica en los siguientes niveles, cursos o espacios académicos. Podría ser interesante analizar los cambios que van ocurriendo, reflejo de la transformación del mundo y de la cultura en la cual están inmersos.

- Los ejercicios de costura afianzan la motricidad fina de una manera impresionante. Enhebrar, pespuntear, seguir una línea, tener cuidado para no picarse un dedo, rematar, anudar, entre otras operaciones minuciosas, demandan de altos grados de concentración y fortalecimiento de destrezas y habilidades. El coser no es una competencia, es sobre todo una reflexión y un diálogo. Posiblemente a esta edad, el desarrollo y afianzamiento motor es de suma importancia para los niños y niñas.

- Dentro de todas las conclusiones posibles que arroja esta investigación y trabajo, una de las más satisfactorias está relacionada con el afianzamiento y fortalecimiento de lazos familiares. Saber que unas abuelas pueden transmitir conocimientos mediante la actividad de la costura sobrepasa cualquier tipo de expectativas. La transmisión de saberes, el diálogo, las sonrisas y la compañía pueden ser una de las armas más efectivas para combatir la latente deshumanización, pérdida de valores, amor y respeto por los otros. Las muñecas de trapo, por lo tanto, son resistencia en sí mismas, son esperanza y son libertad.

### Referencias

- Agamben, G. (2001). *Infancia e historia*. Adriana Hidalgo Editores, Buenos Aires.
- Agamben, G. (2001). *Infancia e historia*. *Nombres*, (5). Adriana Hidalgo Editores, Buenos Aires.
- Amador Báquiro, J. C., & Muñoz González, G. (2018). Comunicación-Educación en Abya Yala: lo popular en la resignificación del campo. *Nómadas*, 49.
- Appadurai, A. (1991). *La vida social de las cosas*, Editorial Grijalbe, México D.F.
- Aristizábal García, D. M. (2015). *Juguetes e infancias: La consolidación de una sensibilidad moderna sobre los niños en Colombia, 1840-1950*. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Benjamin, W. (1974). Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación. (pp. 134-134).
- Benjamin, W., Del Solar, J. J., & Allendesalazar, M. (1987). *Dirección única*. Madrid: Alfaguara.

- Brougere, G. (2013). *El niño y la cultura lúdica*. Revista Lúdicamente, 2(4), 4.
- Brougere, G. (2013). *Los objetos del (y para el) juego*. Revista Lúdicamente 2 (4),4.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica., FCE, Colombia, 1997.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del sur: la reinención del conocimiento y la emancipación social*. México: Siglo 21.
- De Sousa Santos, B. (2017). *Justicia entre Saberes: Epistemologías del Sur contra el Epistemicidio*. Madrid: Ediciones Morata
- Freire, P. (1979). *Pedagogía del oprimido* (22 ed.). México: Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1996). *La educación como practica de la libertad*. Uruguay: Tierra Nueva.
- Freire, P. (2008). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Freixas, M. (2003). *Las autoridades en el primer diccionario de la Real Academia Española* (Doctoral dissertation, Universitat Autònoma de Barcelona).
- García, M. I. D. J. T. Cartonería tradicional.
- Giménez, G. (1981). *Notas para una teoría de la comunicación popular*. Biblioteca de comunicación.
- Halbwash (1950) *Revista interdisciplinar artículo memoria histórica y el deber de la memoria*.

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: el juego y la cultura* (Vol. 22). Fondo de Cultura Económica.

Jiménez, C. A. (1994). *Juegos y juguetes. Ensayo lúdico*. Colombia. 1994.

Kaplún, M. (1983). *Hacia nuevas estrategias de comunicación en la educación de adultos*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Oficina Regional de la Unesco para América Latina y el Caribe.

Kaplún, M., & García, M. (1985). *El comunicador popular*. Quito: Ciespal.

Mejía, M. (1999). *Paulo Freire Reconstruye Esperanza*. Vigencias educativas en el nuevo milenio. Bogotá.

Muñoz González, G., Mora, A. I., Walsh, C., Gómez Serna, E. A., & Solano Salinas, R. (2016). *Comunicación-Educación en la cultura para América Latina: Desafíos y nuevas comprensiones*. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Muñoz, G. (2016) *El campo Comunicación-Educación-Cultura en Colombia*. Artículo CIESPAL.

Nazoa, A. (1977). *Vida privada de las muñecas de trapo*. INCE. Editorial La Huella. Litografía Tecnicolor. Caracas.

Pérez, M. M., & Velázquez, A. E. (2012). La memoria cultural como símbolo social de preservación identitaria. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (2012-01).

- Revista Artes de México. (2014). *Juguete Tradicional II. Vida en miniatura*. No. 114. Artes de México y del Mundo S.A. México D.F. Fondo de Cultura Económica de México.
- Revista Artes de México. (2014). *Juguete Tradicional. Forma y Fantasía*. No. 113. Artes de México y del Mundo S.A. México D.F. Fondo de Cultura Económica de México.
- Reyes-Navia, R. M. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Coop. Editorial Magisterio. Bogotá, D.C.
- Robert, J. (1981). *Juegos y Juguetes. Ensayos de etnotecnología*. Siglo veintiuno editores. Bs. As.
- Zobeyda J. (1984). *Declaración de las Muñecas de trapo*, Mimeografiado. Píritu edo. Portuguesa.



**Anexo. Matriz de sistematización de referencias**

Anexo 1. Revista el Costurero adjunta. (glosario).

Anexo 2. Adjunto formato Excel Matriz de Sistematización

**Anexo 1**

[https://www.canva.com/design/DAEs8MW-Dxc/SJey4jSBPJ6aNAdPCeyyUw/view?utm\\_content=DAEs8MW-Dxc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEs8MW-Dxc/SJey4jSBPJ6aNAdPCeyyUw/view?utm_content=DAEs8MW-Dxc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



