

Isabel IZQUIERDO PERAILE ^a, Clara LÓPEZ RUIZ ^b y Lourdes PRADOS TORREIRA ^b

Infancia, museología y arqueología. Reflexiones en torno a los museos arqueológicos y el público infantil

RESUMEN: Este trabajo presenta una reflexión sobre los museos arqueológicos y el público infantil desde un planteamiento interdisciplinar, entre la investigación en arqueología y la práctica museológica. Concretamente se analiza la exposición en el museo como espacio público que se articula a través de un discurso y se expresa a través de una colección y distintos recursos museográficos. A partir de recientes líneas de investigación y propuestas arqueológicas sobre la población infantil en las sociedades del pasado y desde conceptos museológicos contemporáneos, que son más permeables a la representación de la sociedad en los museos, se plantean nuevos retos y perspectivas en los museos arqueológicos actuales. Partimos de datos recientes sobre las audiencias en museos para valorar esa necesaria proyección y visibilidad del público infantil en el relato de la exposición. Se comentan, asimismo, diversos ejemplos de aplicación museográfica de estas ideas en diferentes recursos y soportes de la instalación expositiva en museos arqueológicos y exposiciones temporales españolas de última generación.

PALABRAS CLAVE: Infancia, museología, arqueología, museografía, público, exposición.

Childhood, museology and archaeology: Comments on the archaeological museums and children visitors

ABSTRACT: This paper presents a reflection about the archaeological museums and children visitors from an interdisciplinary point of view, between the archaeological research and the museological practice. Concretely the exhibition in the museum is analyzed as a public space that is articulated by means of an script and it expresses across a collection and different museographical resources. From recent proposals about archaeological research of children in past societies and from contemporary museological concepts, more permeable to the representation of the society in the museums, we propose new challenges and perspectives in the archaeological museums today. With recent statistics about museum audiences, we have looked at the necessary projection and visibility of children visitors in the exhibition itself. We will examine likewise some examples of the museographical application of these ideas on different exhibition elements in some of the latest archaeological museums and temporary exhibitions in Spain.

KEY WORDS: Childhood, museology, archaeology, museography, audience, exhibition.

a Secretaría de Estado de Cultura, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
isabel.izquierdo@mecd.es

b Departamento de Prehistoria y Arqueología, Universidad Autónoma de Madrid.
clara.lopezruiz@uam.es | lourdes.prados@uam.es

1. PRESENTACIÓN: MUSEOS E INFANCIA¹

Esta reflexión sobre los museos arqueológicos y el público infantil se aborda desde un planteamiento interdisciplinar, entre la investigación en arqueología y la práctica museológica, que se entrecruzan en la exposición como espacio público articulado a través de un discurso y expresado a través de una colección complementada con unos recursos museográficos. Nuevas propuestas en cuanto a la investigación de la población infantil en las sociedades del pasado desde recientes planteamientos arqueológicos y conceptos museológicos contemporáneos, más permeables a la representación de la sociedad, brindan conjuntamente nuevos retos y abren perspectivas en los museos que custodian testimonios de la cultura material del pasado de la humanidad, los museos de historia o de arqueología.

Los museos son, en general, instituciones culturales que desde su origen como templos del saber reservado a unos pocos, han sufrido distintas transformaciones. En la actualidad tratan de convertirse en un espacio integrador abierto a la sociedad, cada vez más compleja, cosmopolita y plural. Su nueva función social propicia un proceso regenerador y una nueva dimensión pedagógica. Este proceso fue y sigue siendo lento. Con el nacimiento de la denominada “Nueva Museología” se establecieron nuevos conceptos de museo en relación con la comunidad. En este sentido cabe citar experiencias como los ecomuseos en Europa y Canadá, los museos de barrio en Estados Unidos y los museos comunitarios en América Latina. A partir de estos últimos, y aplicando los principios del denominado “museo integral”, nace el “museo escolar”, ideado por Larrauri (Decarli, 2003: 9). El museo se materializa como un centro de educación y de difusión cultural y patrimonial, capaz de transmitir una serie de valores universales al público que lo visita, en especial el infantil. De esta manera, en su faceta más social, el museo puede convertirse en una herramienta educadora en el respeto por el patrimonio y en la igualdad.² Es necesario señalar que no existe en los museos un tipo de público homogéneo sino que este varía en cuanto a edad, educación, sus propios intereses, formación, expectativas, etc. En este estudio nos centraremos en un segmento universal de público de museos, el público infantil (4-12 años).

Si hacemos memoria, los primeros intentos por integrar al público infantil fueron protagonizados por los museos norteamericanos, pioneros en este campo, debido a su proyección educativa. No podemos obviar los ejemplos pioneros del Brooklyn Children’s Museum (Nueva York, 1899) o del Boston Children’s Museum (1913). Asimismo los museos nórdicos –especialmente los escandinavos– formaron parte de esa vanguardia educativa con la creación de museos al aire libre que trataban de acercarse a la cultura popular. Sin embargo, los museos que tradicionalmente han tratado de aproximar sus colecciones al público infantil han sido los museos científicos, esencialmente pedagógicos, que mediante la experimentación y la manipulación, han acercado los procesos científicos, sobre todo a los más pequeños. Además, asistimos a una gran oferta museística de instituciones cuya temática se encuentra en estrecha relación con el público infantil, tales como los museos del juguete, de origen también norteamericano; de dinosaurios o del ferrocarril que permiten una conexión directa con los visitantes más pequeños, convirtiéndose en destino educativo, lúdico y turístico para familias y grupos escolares.

Como adelantábamos anteriormente, en este trabajo hemos fijado nuestra atención en el mundo infantil partiendo también del análisis valorativo de las audiencias, para el caso de los museos españoles, teniendo en cuenta los datos estadísticos del Laboratorio Permanente de Público de Museos (en adelante LPPM) de

1 Este trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación “La discriminación de la mujer: los orígenes del problema. La función social y educativa de los museos arqueológicos en la lucha contra la violencia de género” (2013-2015), 035/12, financiado por el Instituto de la Mujer (Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad). El texto constituye una versión ampliada de la contribución al *Sixth International Conference of the Society for the Study of Childhood in the Past, Children and their living spaces, Sharing spaces, Sharing experiences* (2012 – Universidad de Granada), Sección *Children’s places at museums*, organizado por M. Sánchez Romero (Prados, Izquierdo y López Ruiz, en prensa).

2 Destacar, en este sentido, las diferentes experiencias de integración y educación de un museo de nueva generación, Espacio Interactivo Memoria y Futuro “PIPIRIPÍ” (La Paz, Bolivia).

la Secretaría de Estado de Cultura.³ En esta relación entre los museos y el público infantil (segundo curso de Educación Infantil y Educación Primaria), de edad inferior a 12 años, todavía queda un largo camino por recorrer, en general, en los museos y, en particular, en los museos arqueológicos. Así por ejemplo, el retrato robot de la composición general del público visitante en los museos estatales estudiados refleja un 70,5% de adultos y jóvenes en visita individual; tan sólo 8,2% de adultos y jóvenes en grupos escolares; 5,7% de adultos y jóvenes en otros grupos organizados; 10,5% de público infantil en visita familiar y 5,1% en grupo escolar. La cifra general de público infantil es de 15,6% en los museos estatales españoles. En algunos museos arqueológicos se eleva significativamente esta media como en el Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (22,5%); en otros está ligeramente por debajo (14% del Museo Arqueológico Nacional, antes de su cierre por obras). Llama la atención que, al menos hasta los 12 años, el segmento de población infantil va al museo más en visita individual o familiar que en visita escolar. Parece relevante recordar el valor de la percepción de la visita al museo como una actividad social. En el caso de la visita familiar, la interacción social es un componente básico porque las criaturas indagan, preguntan y las personas mayores responden, por lo que es importante que la propia exposición les facilite esta labor de acercar el sentido de los bienes culturales a la experiencia infantil brindando y aportando respuestas precisas. Se trata de evitar que la visita al museo sea una ocasión de aprendizaje fallida y, lo que sería aún peor, que pueda generar una sensación de fracaso. Observar, preguntar, comparar, comentar, son acciones, entre otras, que, cuando se comparten entre los miembros del grupo, pueden convertir la visita en una experiencia muy gratificante y con gran capacidad de captación (AAVV, 2011: 72) (fig. 1).

Las visitas de grupos escolares a los museos estatales constituyen un 13,4% del total, de las cuales un 38,4% son visitas infantiles (de menores de 12 años). Desde esta media, hay una casuística diversa entre los museos arqueológicos, por encima, como el caso del Museo de Altamira (15%) o por debajo, en el caso del Museo Arqueológico Nacional (7,1%, insistimos, antes de su cierre al público). Es esclarecedora, además, una mirada atrás a las estadísticas de público. En relación con otros estudios previos en los mismos museos estatales (AAVV, 2011: 82) en los últimos diez años, en estos museos no se han captado visitantes jóvenes que compensen el evidente y creciente envejecimiento general de los visitantes, por lo que se



Fig. 1. Público infantil y museos arqueológicos. Fotografía C. López Ruiz.

3 <http://www.mcu.es/museos/MC/Laboratorio/index.html> (cifras correspondientes a 2013).

sugiere una serie de recomendaciones, que parece oportuno recordar, que compensen el escaso público infantil y aumenten el atractivo de la visita en familia, tales como incrementar los servicios para realizar esta visita de forma confortable y divertida; tener en cuenta el punto de vista infantil a la hora del diseño de las exposiciones y las actividades; promover y promocionar la iniciación a la visita a museos como una práctica cultural en familia y aumentar la oferta de actividades para el público infantil y familiar, de forma que permita crear un hábito de visita en el futuro y un paulatino relevo generacional entre los visitantes, entre otras (AAVV, 2011: 250). Complementariamente, a través de otra investigación promovida por el LPMM acerca de qué imágenes se asocian a los museos (AAVV, 2013: 10) sabemos que un tercio de la población no visita este tipo de instituciones nunca o casi nunca y que dicho segmento de la población percibe taxativamente los museos como lugares no adecuados para ir con niños.

Estas son algunas consideraciones de partida sobre el público infantil que se han de tener en cuenta a la hora de abordar el caso de los museos de arqueología. Los ejemplos y reflexiones que se presentan a continuación se orientan desde la investigación arqueológica, fundamentalmente, del mundo prehistórico y protohistórico, donde se ha avanzado sobremanera en la última década en estas líneas orientadas al reconocimiento de los segmentos sociales tradicionalmente invisibles en el registro arqueológico, desde distintos posicionamientos teóricos.

2. MUSEOS DE ARQUEOLOGÍA Y PÚBLICO INFANTIL

Los museos arqueológicos se nutren de cultura material, un activo esencial para el conocimiento humano y un vehículo de comunicación excepcional. Los objetos “petrifican” experiencias pasadas, como evoca Ballart (2012) en su reflexión sobre la construcción de significados de los objetos de museo. En ese sentido, su potencial informativo y emotivo es elevado. Las colecciones arqueológicas se ordenan y articulan en función del guión expositivo, que rara vez reconoce como protagonista al segmento de población infantil. No debe sorprendernos comprobar cómo la infancia, en general, los niños pertenecientes a diversas culturas geográficas o históricas, apenas están presentes en los discursos expositivos de los museos, dado que asimismo resultan prácticamente invisibles en la propia investigación arqueológica (Brookshaw, 2010).

Llama la atención que, a pesar de saber que su presencia fue habitual en casi todos los espacios cotidianos (la casa, el poblado, los espacios de trabajo, etc.), apenas se refleja su existencia en los estudios realizados con metodología arqueológica. Este hecho supone una doble pérdida ya que su aproximación a través de los restos de su cultura material podría paliar, en parte, su ausencia de los textos históricos (McKerr, 2008). Pero, la falta de identificación precisa de sus huellas en el registro arqueológico no solo tiene que ver con un problema metodológico sino también conceptual, que lo asemeja mucho a esa conocida aparente invisibilidad de las mujeres. De hecho, en muchos casos, el interés por la infancia en los estudios arqueológicos deriva de la propia evolución de los estudios de arqueología y género. Como parte de la renovación metodológica de la investigación en arqueología de las últimas dos décadas, y sobre todo, gracias a las tendencias postprocesuales que han hecho especial hincapié en la importancia del individuo como agente social, se ha puesto en valor también la reflexión desde el género o la edad.

2.1. Los valores de la cultura material

Si hablamos de museos de arqueología o de historia –pero también podríamos plantear el caso de los de antropología o etnografía– cuya colección se nutre fundamentalmente de cultura material, contamos con objetos cargados de significado que pueden propiciar, además, el fomento de una serie de valores sociales ya que, al margen de aspectos atractivos como la curiosidad, el romanticismo, la magia o el misterio por el conocimiento del pasado, la arqueología, en palabras de G. Clark (citado en Ruiz Zapatero, 2010), hace

ver la Historia desde una perspectiva amplia y promueve la solidaridad humana al ocuparse desde las “grandes obras” a los restos de basura a través de fuentes directas, inmediatas; proporcionar evidencias sobre identidades e inquietudes básicas de los seres humanos, permitiendo conectar con otros intereses y materias, fomentar el respeto sobre el valor colectivo del patrimonio, y despertar la conciencia social frente al racismo, la xenofobia o las desigualdades sociales. Esos fragmentos materiales del pasado representan una materia prima sin igual, como vehículo de conocimiento y comunicación. A ello se une la creciente presencia de la arqueología en la sociedad, en los medios de comunicación de masas, como fenómeno reciente que se expresa asimismo a través de formatos, medios y soportes diversos (Ruiz Zapatero, 2012), sin olvidar el lenguaje cinematográfico,⁴ así como distintas iniciativas de divulgación histórica *on line*.⁵

Partiendo, pues, de ese concepto de cultura material y del creciente interés de la sociedad por la arqueología, parece oportuna una reflexión sobre cómo esos testimonios del pasado, son seleccionados, preparados, documentados y presentados en el museo, adquiriendo un protagonismo dentro del discurso expositivo que, en última instancia, refleja una visión del mundo y de la sociedad, visión que los faculta para ser un órgano de cultura, un espacio de interpretación y de renovación (Grau, 2012). La selección de las piezas y esa visión del discurso es clave, por tanto, para saber qué historia o historias se cuentan, qué valores se transmiten, cómo se ordena el relato, quién se representa o es protagonista y quien se queda fuera de la fotografía. Y desde este planteamiento, los museos arqueológicos, como espacios históricos y de comunicación social, constituyen un medio para fomentar valores, para expresar ideas y también para visibilizar segmentos sociales, tradicionalmente invisibles. La exposición permanente ofrece múltiples posibilidades de sensibilización e interacción con el público visitante o el usuario del museo. En este ámbito se brindan grandes oportunidades para ofrecer al público narraciones y discursos integradores donde distintos grupos sociales y étnicos; grupos de género y también de edad pueden y deben estar presentes.

A propósito de quiénes son los protagonistas de la Historia y quién se ha quedado tradicionalmente fuera de la foto, en otros textos de reciente publicación (Izquierdo, López y Prados, 2012; Prados, Izquierdo y López, 2013) centrábamos nuestra atención en la necesidad de hacer presentes a las mujeres en los relatos del pasado en los museos. Insistíamos en que las metas finales eran desterrar los tradicionales mensajes que asimilan a los hombres con las tareas principales y a las mujeres con una actitud pasiva; explicar y expresar que la división del trabajo –en su especialización sexual o de género– indica diferencia y no preeminencia o jerarquización en las tareas por cada grupo, tal y como ha supuesto la arqueología tradicional y ha reflejado la museología también tradicional; y, en síntesis, alejarnos de ese discurso de la invisibilidad, inferioridad o escasa función social o importancia de las mujeres (Sada, 2010). Pues bien, en este texto centramos nuestra atención en el público infantil desde su presencia o ausencia en la propia estructura y organización de contenidos en el discurso arqueológico hasta la materialización del guión en las salas de exposición a través de distintos recursos museográficos de apoyo a la colección. Partiendo de todo el potencial informativo y comunicativo que la cultura material posee, consideramos a continuación algunas líneas temáticas de interés en esta materia.

4 Un popular ejemplo, de producción made in Spain (2012) corresponde a una de las películas infantiles de animación de mayor éxito en nuestro país *Las aventuras de Tadeo Jones*, protagonizada por un joven obrero que sueña con convertirse en un arqueólogo-explorador. Aunque cargada de visiones estereotipadas sobre el profesional de la arqueología y evidentes sesgos de género, destaca el reconocimiento en los medios de la disciplina arqueológica, su popularidad y atractivo social. Su éxito entre el público infantil, esencialmente, a partir de los cuatro años, ha animado a Mediaset España y Lightbox Entertainment a extender la fama de Tadeo a la pequeña pantalla con la creación de la serie de animación *Descubre con Tadeo*, que con capítulos diarios de dos minutos y bajo el asesoramiento de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT), contribuye a la divulgación de la educación y al conocimiento de la ciencia arqueológica.

5 Un ejemplo reciente es la publicación de la página web *Pequeñeces de la Historia. Infancia, Arqueología e Historia para grandes y pequeños* (<http://pequehistoria.com/index.html>), un marco abierto para la divulgación arqueológica entre los más pequeños.

2.2. Discurso arqueológico y representación infantil

A propósito del discurso general en los museos arqueológicos y de la representación infantil, cabe señalar dos consideraciones previas que atañen, tanto al objeto, como al propio sujeto de la investigación, que han repercutido negativamente en la investigación arqueológica de la población infantil en el pasado y, consecuentemente, en la presentación de estas narrativas en los museos. En primera instancia, desde la metodología arqueológica y el trabajo de campo, se ha de citar un problema de conservación de restos arqueológicos. En el caso de la población infantil es posible que en muchos yacimientos los restos materiales asociados a este segmento de edad no se hayan preservado por tratarse de materias primas perecederas o restos más frágiles. En segundo lugar, es posible también que el personal investigador no haya documentado este tipo de restos en la excavación porque no se hayan identificado como tales o por el carácter general y efímero de las actividades realizadas por las criaturas (Wileman, 2005: 8), o incluso porque sus intereses estratégicos en la investigación del yacimiento ni siquiera contemplen estos temas vinculados al grupo social. Se puede decir que la producción científica hegemónica sobre el discurso y las interpretaciones del pasado, el *mainstream* en arqueología, apenas ha considerado tradicionalmente estas líneas de investigación, más que en los últimos años.

En este sentido, Lillehammer (2010) señala tres campos principales en los que se ha centrado la denominada arqueología de la infancia: en el reflejo de cómo los niños y las niñas experimentan su propio mundo; en el planteamiento de cómo son las relaciones que mantienen el mundo infantil y el adulto; y, por último, en las explicaciones sobre cómo entienden los adultos el mundo infantil. De forma general podemos destacar una serie de ámbitos temáticos generales de representación, con protagonismo destacado en el discurso arqueológico, que pasan por el reestudio de la cultura material y las imágenes tradicionalmente asociadas a la infancia y la revisión de actividades, funciones y contextos –de hábitat, funerarios y rituales– con presencia infantil.

La cultura material tradicionalmente asociada a la esfera infantil es un claro ejemplo de cómo la investigación arqueológica se desarrolla, en muchas ocasiones, con patrones preconcebidos. Así, nos encontramos con que su representación suele limitarse a los juguetes (fig. 2). Se han considerado igualmente

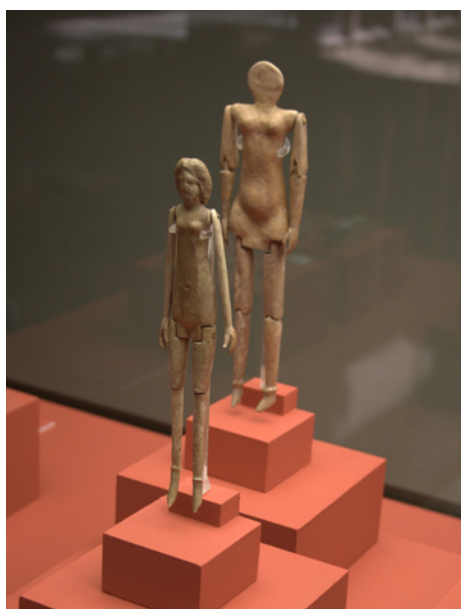


Fig. 2. Cultura material e infancia.
Muñecas romanas del Museo de Albacete.
Fotografía C. López Ruiz.

los objetos del mundo adulto miniaturizados y aquellos artefactos que pertenecen al cuidado de lactantes o al grupo de primera infancia, correspondientes a la alimentación, el vestido y el adorno infantil. De este conjunto, muchas veces enmascarado o perdido por su naturaleza orgánica, se han destacado, sin duda, los juguetes. En palabras de Brookshaw (2010: 218) suponen la forma favorita que tienen los adultos de representar la cultura material infantil. Estos objetos pudieron ser fabricados por los adultos o por los propios niños. Los juegos nos permiten justamente una aproximación a su papel como mediadores entre el mundo infantil y el adulto (Sánchez Romero, 2010). También permiten rastrear su utilización, como aprendizaje, no solo de destrezas sino de roles y comportamientos, la forma de entender su comunidad, su territorio, sus creencias e identidad, etc. De hecho, en muchas ocasiones dudamos del significado de las miniaturas: ¿Pueden ser juguetes elaborados por o para niños, como parte de procesos de aprendizaje, por ejemplo, algunos útiles que pueden servir como instrumentos de trabajo, o las pequeñas cerámicas, posiblemente elaboradas por los propios niños? ¿Se trata de una cuestión que viene definida y depende del contexto en el que aparezca el objeto? Por ejemplo, una miniatura de una vasija en un santuario puede tener una lectura simbólica –una miniatura sustituye el objeto en su tamaño real–; pero en un poblado su interpretación podría vincularse al ámbito infantil. La cultura material nos abre, por tanto, a nuevos planteamientos sobre la función y los significados de las piezas en función de la diversidad de sus contextos.

Las representaciones iconográficas infantiles, por otra parte, presentes en monumentos funerarios, exvotos en los santuarios, cerámicas o pequeños objetos en los hábitats, etc. aportan, a pesar de su escasez en contextos antiguos, gran cantidad de información. A través de estas imágenes podemos apreciar códigos identitarios que se reflejan en la escala de representación, vestimenta, peinado, tocado, adorno, maquillaje, tatuajes, etc. Algunos difícilmente pueden apreciarse en el registro arqueológico y pueden ser el medio de expresión de ritos de paso entre una edad y otra, para definir categorías de edad como construcciones culturales. Así por ejemplo, la apariencia femenina en el imaginario ibérico peninsular se muestra codificada mediante características del vestido, peinado y adorno. Igualmente, aunque muy escasas, las imágenes del grupo familiar, donde se juega con las escalas de representación, aportan una valiosa información. La mujer, junto al varón, aparece representada en una escala equivalente entre sí y mayor respecto a otras representaciones juveniles o infantiles, como parte del fenómeno de visibilización de relaciones sociales de las estructuras ciudadanas, presentes por ejemplo en los santuarios ibéricos a partir del siglo III a.C. (Izquierdo, 2013).

Dentro de las tendencias temáticas de mayor alcance de la arqueología en los últimos años, cabe destacar los análisis sobre las actividades de subsistencia y mantenimiento, la organización espacial de los objetos y la definición de áreas de actividad, ámbitos en los que la población infantil ha jugado un papel esencial, poco conocido no obstante y poco investigado, en todas las sociedades del pasado. Entre las esferas de trabajo más importantes incluiríamos las vinculadas a las actividades de mantenimiento de la comunidad, tales como la transformación y elaboración de alimentos, el cuidado de los miembros de la comunidad, la realización de ciertas artesanías como elaboración de la cerámica, cestería, tejido, etc. (González Marcén et al., 2007; Sánchez Romero, 2007 y 2008a y b). Y en dichas actividades, sin duda, los niños y las niñas tendrían un importante protagonismo (Králik et al., 2008). Lo mismo podríamos decir de cualquier otra actividad decisiva para la comunidad y que requiriera un proceso de aprendizaje como la caza, la elaboración de utillaje lítico, etc. Por ejemplo, la caza en las sociedades prehistóricas sería una labor de grupo en la que intervendría toda la comunidad: varones, mujeres, población infantil y anciana. Cada uno de estos grupos posiblemente tendría una tarea específica, desde la vigilancia y localización del animal, la propia caza del mismo, su despiece, el tratamiento y el traslado de la carne, etc. (fig. 3).

Frente a la vida cotidiana, los contextos funerarios y rituales han sido un campo de mayor reconocimiento infantil. Hasta épocas muy recientes las sociedades han debido afrontar un alto porcentaje de pérdida de población infantil, tanto durante la gestación, como entorno a su nacimiento y primeros meses de vida. La madre muchas veces aparece unida al fallecimiento del bebé en la etapa peripuerperal. Correspondientes a la Prehistoria y la Protohistoria peninsular, contamos con numerosos estudios en esta línea (Sánchez Romero, 2008a; Rueda et al., 2008). Los enterramientos infantiles pueden incluir restos óseos y ajuares



Fig. 3. Escena de caza prehistórica, según ilustración de D. Álvarez Cueto procedente de la exposición permanente del Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid. Fotografía: C. López Ruiz.

o depósitos de objetos, reunidos y amortizados en la tumba con fines rituales o escatológicos. La mayor aportación de los datos arqueológicos vinculados con la infancia, suelen proceder del registro funerario. En el caso de los restos antropológicos, a las dificultades que plantean algunos rituales, como la cremación, se une la fragilidad de los propios huesos, el problema de la determinación del sexo biológico, sin olvidar otros factores físicos que han provocado que éstos pasen desapercibidos en excavaciones poco rigurosas en el pasado (Chapa, 2003: 117).

En muchas ocasiones, la población infantil ocupa espacios funerarios diferentes al resto de la población, por ejemplo, bajo las propias casas, siguiendo rituales también diferentes, como la inhumación frente a la cremación, en un tratamiento diferencial que aporta claves sobre la propia organización social, el pensamiento y la ideología de los grupos del pasado. Los ritos se suman a los análisis antropológicos, espaciales, de ajuares con novedosos datos. A modo de ejemplo, excavaciones recientes en necrópolis protohistóricas como la vaccea de Las Ruedas, Pintia (Padilla de Duero/Peñafiel, Valladolid) están ofreciendo nuevas hipótesis a partir del análisis de enterramientos infantiles y femeninos, sobre la riqueza y el estatus a través de la herencia (fig. 4). En cuanto a los ajuares, los enterramientos infantiles pueden incluir pequeños objetos de adorno, como joyas, campanitas, cerámicas, en ocasiones, juguetes, amuletos, pero también objetos vinculados al mundo adulto, como algunas armas, o restos del banquete funerario, ya que son los adultos los que realizan los rituales funerarios y los que nos transmiten la idea que ellos quieren proyectar de ese individuo infantil en su tumba (*cf.* para el caso ibérico, Prados, 2012). Fuera de la Península ibérica, algunos estudios temáticos y territoriales, en este sentido, de necrópolis de la antigua Grecia, sur de Italia, Sicilia, Galia o África están proporcionando indicadores de tumbas o rituales específicos para las poblaciones infantiles de gran interés (Hermery y Dubois, 2012).

Podemos afirmar, en resumen, como desde los contextos funerarios, religiosos o de hábitat; desde la cultura material específica de la infancia o las propias evidencias infantiles sobre soportes diversos, existe todo un mundo por explorar, investigar y, por tanto, representar (fig. 5). El papel de los museos arqueológicos, en este sentido, puede ser crucial. Parece importante plantear la necesidad de incorporar



Fig. 4. Enterramiento infantil correspondiente a la tumba núm. 127b de la necrópolis vaccea de Las Ruedas, Pintia (Padilla de Duero/Peñafiel, Valladolid), según Sanz y Romero (2010: 409, fig. 3).



Fig. 5. Enterramiento campaniforme, según ilustración de D. Álvarez Cuetto procedente de la exposición permanente del Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid. Fotografía: C. López Ruiz.

estas líneas en la agenda y planificación de la investigación, así como en los procesos de revisión de colecciones en los museos donde se custodian bienes culturales susceptibles de este análisis que pueden revertir, además, en la propia exposición del museo. Objetos que pueden estar relacionados con la infancia y que han sido despreciados hasta el momento, por desconocimiento, desinterés, o por alejada posición teórica o campo de investigación. A partir de estas revisiones de fondos procedentes de yacimientos o colecciones museográficas, las instalaciones expositivas pueden enriquecer sus narrativas y visibilizar esa parte de la sociedad tradicionalmente olvidada en los museos, esa “minoría universal en todas las sociedades”, como acertadamente define Brookshaw (2010: 217) al público infantil, poniendo de relieve el valor fundamental de las colecciones museísticas y las posibilidades que brinda para la exposición.

3. DE LA MUSEOLOGÍA A LA MUSEOGRAFÍA

El lenguaje de la exposición incorpora, junto a los objetos, toda una serie de recursos de comunicación que apoyan la transmisión del discurso (Hernández, 2010: 216-221), hoy en día imprescindibles en toda instalación expositiva. Estos recursos pueden adoptar la forma de textos, de diverso carácter y formato; ilustraciones, de carácter explicativo, documental, evocativo; fotografías, animaciones; diagramas, mapas, planos, cronologías, y otro tipo de elementos gráficos; esculturas, modelos, maquetas y otros recursos en tres dimensiones; así como nuevas tecnologías más o menos interactivas y/o multimedia, entre otros. Todos los recursos de la exposición, en su espacio arquitectónico y museográfico –accesos, recorridos, forma de salas, acabados en suelo, paredes y techos, texturas, colores, iluminación, confort y ambientación general– propician una determinada experiencia en la visita. Desde la percepción infantil, destacaremos la importancia de la escala –alturas de las bandejas expositoras de objetos en vitrinas, de los textos, tamaño de letra, altura y accesibilidad de los elementos interactivos o manipulables–, así como el mundo de los sentidos –gammas cromáticas en la arquitectura expositiva, interiores de vitrina y elementos gráficos, adecuada iluminación; locuciones atractivas, ambientación acústica, sonidos significativos; recursos complementarios olfativos, táctiles, etc.– entre otros factores que condicionan la comprensión, el confort y el disfrute del recorrido expositivo.

Los grafismos de la exposición plantean numerosas posibilidades para la representación infantil. Existe todavía un largo trecho que recorrer ya que, muchas veces, si bien los datos y pautas para ilustrar el paisaje, las casas, las cerámicas, etc. son muy precisos y minuciosos, sin embargo, apenas se aportan indicaciones sobre qué personas, mujeres y hombres, se representan; de qué edad son; qué clase de actividades están realizando; en qué actitudes o gestos; si deben aparecer como protagonistas o en una situación secundaria dentro de las escenas, etc. (Querol, 2008). Estos pequeños matices son extraordinariamente importantes ya que calan en el público de los museos y transmiten ideas sobre valores, roles o funciones y relaciones sociales, en especial en los niños, que conforman el pilar fundamental de la sociedad del futuro. A modo de ejemplo, como exposición permanente, destacaremos las ilustraciones del Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid en Alcalá de Henares o el Museo Arqueológico de Asturias en Oviedo (2011) con niños en su entorno cotidiano. Destacan en este último ejemplo las grandes escenas por su eficacia comunicativa (fig. 6). Las criaturas se encuentran en su núcleo familiar y forman parte de las actividades y de la vida cotidiana más allá de la cueva.

Por su parte, las exposiciones temporales en materia arqueológica empiezan a incorporar estas temáticas en su contenido y forma museográfica. Así por ejemplo, la muestra reciente del Museo Arqueológico Regional de Madrid, “Los últimos carpetanos. El *oppidum* de El Llano de la Horca (Santorcaz, Madrid)” (2012), evoca importantes aspectos de la vida de la Segunda Edad del Hierro en el centro peninsular, tomando como paradigma el yacimiento de El Llano de la Horca (Ruiz Zapatero et al., 2012). De este mismo museo destacamos la exposición inaugurada en diciembre de 2012, “Arte sin artistas: Una mirada al Paleolítico” donde la imagen que anuncia la exposición y es portada del catálogo, representa simbólicamente a una mujer con un bebé pintando en la cueva, mientras otro niño los observa, donde más allá de la postura o el gesto concreto, interesa destacar el protagonismo femenino de la escena.

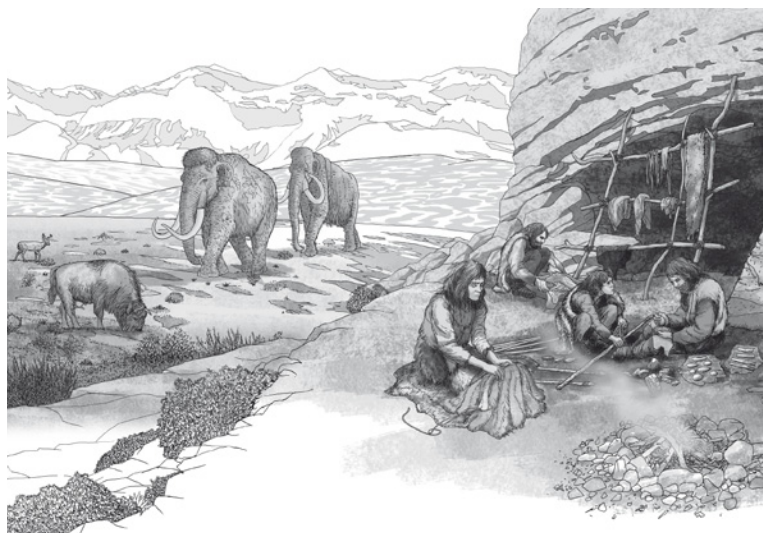


Fig. 6. Escena familiar correspondiente al periodo Asturiense, procedente la exposición permanente del Museo Arqueológico de Asturias (2011). Ilustración J. Chien, Ministerio de Cultura.

Imágenes de criaturas en tres dimensiones correspondientes a pasados remotos están cada vez más presentes en los museos como elemento divulgador de la ciencia. Sin duda, la representación del niño neandertal de cuatro años, a partir del molde del cráneo hallado en Roc-de-Marsal (Périgord) (40.000 B.P.) que exhibe el Museo Nacional de Prehistoria de Les Eyzies-de-Tayac en Dordogne (2008), de la escultora Elisabeth Daynès, constituye verdaderamente una obra de arte llena de sensibilidad. También en la instalación del Museo de la Evolución Humana de Burgos (MEH, 2010), la misma escultora realizó otra extraordinaria “reconstrucción” escultórica del homínido *Homo ergaster*, conocida como *niño de Turkana*, aunque en realidad se trata de un joven, de gran fuerza expresiva. Asimismo el Museo de Almería (2006) ofrece una escenografía de gran formato y carácter espectacular, un grupo escultórico en soporte metálico de lenguaje contemporáneo, *El Círculo de la vida*, donde una mujer protagoniza una escena de parto. Por otra parte, modelos, dioramas o maquetas, de formato más tradicional, también pueden incorporar criaturas en las escenas representadas. Una propuesta reciente la ofrece también el Museo de la Evolución Humana en cuya instalación permanente se encuentran dioramas y maquetas con criaturas. Igualmente, el mismo museo presentó recientemente una atractiva exposición temporal *PlayEvolución. Atapuerca y el MEH en paisaje playmobil* (2012) sobre el mundo de Atapuerca, de gran éxito, sin ánimo de ser exhaustivas.⁶

Las producciones audiovisuales, por otro lado, sin duda aportan un plus a la exposición presentando la imagen en movimiento, efectos acústicos, locuciones, ambientaciones, que enriquecen y matizan la experiencia de la visita. Otros recursos interactivos, manipulables y multimedia, con mayor o menor componente tecnológico, adaptados a los más pequeños, ofrecen muchas posibilidades de comunicación y pueden permitir al público infantil conectar con el pasado de una manera sencilla. Para el primero de los casos, citaremos algunos audiovisuales del Museo Arqueológico de Córdoba (2011) (fig. 7) o del Museo Monográfico Puig des Molins de Ibiza, de reciente inauguración (2012), que cuentan entre sus protagonistas niñas que nos conducen en ese viaje al más allá, desde la época fenicia al presente, logrando una conexión eficaz –incluso restándole un tanto de dramatismo al tema de la muerte– con el público visitante (fig. 8). Otro recurso polivalente se observa en la instalación del Museo Arqueológico de Asturias (2011), de amplia accesibilidad, el denominado “i-punto”, de interacción a partir de diversos elementos sensitivos. Contiene

6 No podemos obviar en esta línea, la producción de exposiciones temporales del propio Museo de Prehistoria de Valencia, sensibilizado con estas líneas de trabajo: <http://www.museuprehistoriavalencia.es>. No se citan los ejemplos del recientemente inaugurado (31 de marzo de 2014) Museo Arqueológico Nacional (MAN), que fue posterior a la entrega de este manuscrito.



Fig. 7. Fotograma de la producción audiovisual “Las estatuas romanas no tienen cabeza” del Museo Arqueológico de Córdoba (2010). Ilustración P. Velarde, Secretaría de Estado de Cultura.



Fig. 8. Fotograma de la producción audiovisual del Museo del Puig des Molins, Ibiza (2012). Arena Comunicació Audiovisual, Secretaría de Estado de Cultura.

réplicas de cultura material, maquetas y elementos manipulativos de carácter olfativo y auditivo, así como interactivos de carácter lúdico. La interactividad, ligada a la funcionalidad, o la virtualidad en algunos casos, sin olvidar la sostenibilidad, se suma a la educación, la experimentación y lo lúdico.

4. PROGRAMACIÓN EDUCATIVA ADAPTADA AL SEGMENTO INFANTIL

La programación adaptada al público infantil en los museos constituye hoy una oferta de ocio ineludible para las familias. Un gran número de museos son conscientes, en la medida de su capacidad y recursos, que deben adaptar su oferta de forma personalizada al público infantil para poder llevar a cabo de manera más

fácil su labor educativa. Paulatinamente, los museos se van incorporando a las agendas de las familias y de las escuelas como espacios culturales y de ocio para visitar. Si bien los niños suelen visitar los museos con la escuela, de forma progresiva, padres y madres los acompañan y participan activamente de las actividades de estos centros. La tarea de crear departamentos pedagógicos en los años noventa del siglo pasado poco a poco ha ido dando sus frutos. Plantearemos dos reflexiones, a propósito de los materiales destinados al público infantil y las propias actividades didácticas desarrolladas en los museos (fig. 9).

Las escuelas infantiles, por una parte, demandan al mundo editorial materiales para trabajar una aproximación temprana a estas instituciones culturales. Complementariamente, por tanto, a los discursos de la exposición y su museografía, es necesario plantear acciones y estrategias educativas que revisen los discursos tradicionales, materializadas en recursos didácticos diversos, presentes, afortunadamente, cada vez más en el mundo digital. En esta línea son esenciales las ideas previas que se trabajan en la escuela, por lo que la revisión de los textos y los materiales escolares constituyen tareas decisivas que se completan con la visita al museo. En este sentido la editorial Anaya cuenta con un método destinado a niños de segundo ciclo de Educación Infantil que trabaja la Prehistoria en las aulas durante todo un trimestre. Este proyecto, documentado científicamente, trabaja aspectos relacionados con la evolución, las herramientas, los enterramientos, el arte, la cerámica y el adorno personal, y presenta, a grandes rasgos, escenas paritarias de la vida prehistórica donde hombres, mujeres y población infantil desarrollan un papel activo en el seno del grupo pescando, recolectando, o simplemente jugando.

Quisiéramos insistir en este punto en relación con las publicaciones para el público infantil que ofrecen los museos ya que, como señala Ruiz Zapatero (2012: 60), es necesaria una mayor implicación de las instituciones y del personal investigador. Toda una línea de trabajo por desarrollar en España, la de los manuales de divulgación para el público infantil, fundamentales para su educación, esenciales, por tanto, para los museos.



Fig. 9. Acción didáctica en el Museo Nacional de Arqueología Subacuática, ARQUA. Secretaría de Estado de Cultura. Fotografía I. Izquierdo.

Algunos manuales sobre Prehistoria disponibles para niños y niñas con edades comprendidas entre los 5 y 12 años –correspondiente al último curso del ciclo de Educación Infantil y al ciclo de Primaria– muestran las relaciones de género en el pasado desde diferentes perspectivas –y en ocasiones cargadas de estereotipos–, con especial hincapié en la vida cotidiana de las sociedades prehistóricas, la caza y la recolección y más tarde la ganadería y la agricultura, el tipo de hábitat, el vestido, el arte e incluso el mundo funerario. Los textos, sencillos, se acompañan de ilustraciones dinámicas en las que los personajes infantiles se convierten en protagonistas de la historia y participan activamente en el mundo de los adultos, aprendiendo por imitación las tareas que realizarán en el futuro. Entre ellos destaca *Mi primer libro de la Prehistoria. Cuando el mundo era un niño* (Arsuaga, 2008) con ilustraciones cargadas de simbolismo (fig. 10), o *Viviendo la Prehistoria en el Valle de Lozoya* (Mendoza, 2011), editado por el Museo Arqueológico Regional de Madrid, que adentra al lector infantil en un yacimiento prehistórico de la mano de dos niños neandertales.

La educación en los museos, por otra parte, puede convertirse en un agente de transformación social y la revisión de los discursos de la exposición puede contribuir de manera concreta y real, a ese paulatino cambio social. También la acción cultural, didáctica y educativa colabora, en gran medida, con este objetivo. Como ejemplo de actividades y acción didáctica infantil, citaremos los recorridos, talleres y actividades diversas que se programan en las agendas mensuales o trimestrales de los museos. Una mirada a la agenda de los museos estatales⁷ evidencia, a pesar de la actual coyuntura de austeridad, la presencia de actividades y visitas temáticas infantiles, talleres familiares, juegos y otras actividades lúdicas de interés. Así, destacan las propuestas del Museo de Altamira, donde es posible preparar una visita “a medida” de las necesidades de cada visitante –adultos particulares, familias con niños, profesores, profesionales del turismo, medios de comunicación, investigadores, etc.–. Al margen de la exposición permanente “Los tiempos de Altamira”, la Museoteca es un espacio exclusivamente para las familias con niños interesados en aprender más, jugando, leyendo, creando juntos. En ARQUA, Museo Nacional de Arqueología Subacuática de Cartagena, se ofrecen talleres específicos para cada ciclo educativo –infantil, primaria, ESO, Bachiller y talleres para familias–. Otro ejemplo a considerar es el Museo de América que muestra una programación infantil destacada con programación de cuentacuentos infantiles, proyección de películas infantiles, escuela de verano, talleres y actividades específicas.

Como otros ejemplos de esta acción educativa constante, y accesible además a través de Internet, citaremos las actividades, los materiales e iniciativas del Museo de Prehistoria de Valencia, cuyos contenidos (fig. 11) pueden consultarse íntegramente en su página web.⁸ También el Museo Romano de Oïasso⁹ que cuenta con recursos para el profesorado, educadores, con programas educativos y materiales, accesibles a través de la Red. El Museo de Arqueología de Cataluña en Barcelona¹⁰ ofrece por su parte talleres infantiles y familiares, de experimentación y descubrimiento. Este museo, junto con Arqueoxarxa, la Red de museos y yacimientos arqueológicos de Cataluña, realizó por ejemplo toda una serie de interesantes acciones en torno a la película de animación *Las Aventuras de Tadeo Jones* para fomentar el conocimiento y disfrute de la arqueología entre el público infantil, por citar algunos ejemplos destacados. También el Museo Arqueológico Regional (MAR) de la Comunidad de Madrid programa visitas guiadas para público infantil, en muchos casos con actores que interpretan diversos personajes históricos.¹¹ Como paralelo europeo, uno de los ejemplos más citado por su éxito con el público infantil son las “visitas narradas” del Museo Quai Branly,¹² en París, por citar algunos ejemplos significativos.

7 <http://www.mcu.es/museos/index.html>. Insistimos, previa reapertura del MAN.

8 http://www.museuprehistoriavalencia.es/didactica_museo.html.

9 <http://www.irun.org/oiasso/home.aspx?tabid=89>.

10 <http://www.mac.cat/Educacio>.

11 http://www.madrid.org/cs/Satellite?pagename=Museos%2FPPage%2FMUSE_home&language=es.

12 <http://www.quaibrany.fr/es/programmation/visitas-guiadas/visitas-narradas.html>.



Fig. 10. Familia neandertal, según Arsuaga (2008: 39). Ilustración S. Cabello.

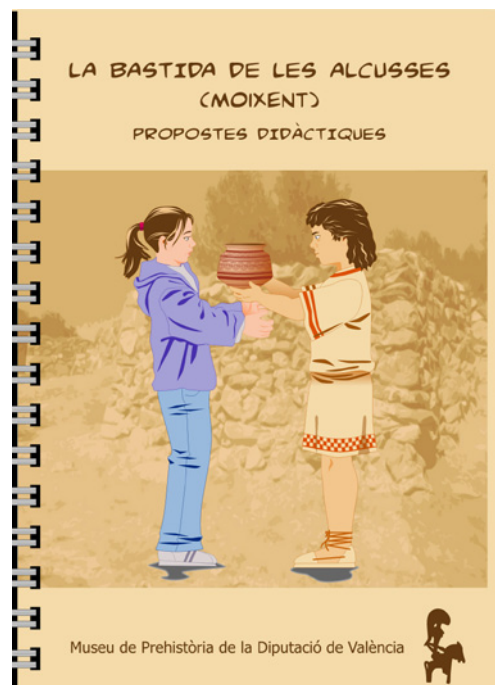


Fig. 11. Portada de la proposta didàctica sobre La Bastida de les Alcusses (Moixent). Texto: L. Fortea y E. Ripollés. Diseño: A. Sánchez. Museo de Prehistoria de Valencia.

5. REFLEXIONES FINALES

Nuestro objetivo en este texto ha sido destacar cómo los museos arqueológicos pueden jugar un papel esencial como espacios educativos y de difusión del patrimonio cultural dirigidos al público infantil. Al constituirse en centros de transmisión de la memoria de una comunidad, son por lo tanto, espacios de construcción de su cultura, indispensable para la educación de los niños y niñas y, al mismo tiempo, herramienta básica para la educación en la igualdad. En general, la infancia, por diversas razones, ha estado enmascarada o limitada en su representación en los museos. No debe sorprendernos comprobar cómo el mundo infantil apenas se percibe en los discursos expositivos de los museos arqueológicos. Sin embargo, sabemos que la falta de identificación precisa de sus huellas en el registro arqueológico no solo tiene que ver con un problema metodológico sino también con el punto de partida teórico, que lo asemeja mucho a la aparente invisibilidad de las mujeres en la Historia. De esta forma, los museos arqueológicos pueden jugar un papel esencial en la revisión de contextos históricos a través de la investigación, con nuevos planteamientos sobre sus colecciones, y no solo aquellas tradicionalmente relacionadas con la infancia como los juguetes, sino con la cultura material vinculada a sus diversas etapas biológicas, su vida cotidiana en comunidad, sus juegos y aprendizaje, sus creencias o los rituales relacionados con su muerte. Pueden suponer, por tanto, una ventana para descubrir las claves de la organización social e ideológica de cualquier grupo humano del pasado.

Más allá de las funciones de documentación e investigación, en el campo de la difusión, si bien los programas educativos han ido ampliando su oferta infantil, se debe realizar un esfuerzo mucho mayor para que los museos arqueológicos resulten atractivos para este segmento de la población. Prueba de ello es que

la estadística revela que en los últimos diez años no se ha incrementado significativamente el número de visitas infantiles a los museos. Además, no deja de sorprendernos que la población infantil frecuente más los museos con su familia que en visitas escolares. Ello nos lleva a plantear, por una parte, la necesaria interacción entre museos y centros educativos y, por otra, la necesidad de proporcionar materiales didácticos dirigidos específicamente a estas visitas familiares o a los grupos escolares. La propia imagen del museo, percibido de partida como un espacio cultural no adecuado para ir con niños pequeños, precisa un cambio significativo que ha de manifestarse a muchos niveles, en las salas de exposición y en otras áreas públicas del museo, en su acogida y en sus servicios públicos.

A nivel expositivo, el montaje museográfico permanente debe permitir a los niños crear su propio conocimiento a través de la interacción con las piezas expuestas con la ayuda de los educadores (Pastor, 2004). Se trataría, por tanto, de fomentar un aprendizaje activo dentro del museo. La museografía, con todos sus componentes, en armonía con su concepto estético y formal, debe ser completamente accesible; presentar un diseño que permita observar las colecciones con comodidad; leer los textos sin dificultades y proporcionar herramientas de conocimiento para las distintas franjas de edad, sin olvidar que la preparación previa del itinerario se considera esencial. Asimismo, la organización de exposiciones temporales con temáticas afines al público infantil es un reto pendiente y en este sentido los museos arqueológicos pueden ser realmente enriquecedores y sugerentes.

Paralelamente, las actividades destinadas al público infantil deben propiciar el aprendizaje a través del juego y el descubrimiento. Aprovechar las capacidades de exploración e innovación de la infancia constituye un reto para la acción didáctica. En este contexto de la difusión no es posible obviar el uso de las nuevas tecnologías, con un gran potencial para el desarrollo de aplicaciones para tabletas y dispositivos móviles (exposición “a la carta”, visitas temáticas a la exposición, catálogo del museo adaptado a cada edad, juegos para el móvil, etc.), que los más pequeños manejan con facilidad y soltura de forma intuitiva, natural y creativa. Pero, al margen de la colección, de forma complementaria, no hemos de olvidar que unas adecuadas instalaciones, infraestructuras, equipamientos y servicios en el museo propiciarán en las familias y en los niños una experiencia, un confort y un grado de satisfacción mayor. En relación con el público infantil será necesario contar con un espacio de acogida amplio que permita planificar la visita, con taquillas a la altura de los más pequeños; elementos tales como fuentes, bancos y puntos de descanso, aseos adaptados y espacios de cuidado infantil; salas polivalentes para llevar a cabo talleres de todo tipo, presentaciones y otras actividades, así como para almacenar el material necesario para actividades educativas. Asimismo el museo puede conectar con el público infantil a través de sus servicios públicos ya sea ofertando un menú infantil en la cafetería, cuidando al máximo la imagen que proyecta al exterior u ofreciendo en la tienda-librería material especializado como libros de divulgación infantiles, guías didácticas, cuentos, disfraces, juegos, entre otros, en coherencia con su propia identidad institucional.

En definitiva, una relación a tres bandas, entre la arqueología, la museología y la museografía, por construir y fortalecer entre los museos y el público infantil, que evidencia la necesaria apertura de estas instituciones al conjunto de la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- AAVV (2011): *Conociendo a nuestros visitantes. Estudio de Público en museos del Ministerio de Cultura*. Laboratorio Permanente de Público de Museos, Subdirección General de Museos Estatales, Ministerio de Cultura, Madrid.
- AAVV (2013): *Conociendo a todos los públicos ¿Qué imágenes se asocian a los museos?* Laboratorio Permanente de Público de Museos, Subdirección General de Museos Estatales, Secretaría de Estado de Cultura, Madrid.
- ARSUAGA, J. L. (2008): *Mi primer libro de la Prehistoria. Cuando el mundo era un niño*. Espasa Calpe, Madrid.
- BALLART HERNÁNDEZ, J. (2012): “De objeto a objeto de museo: la construcción de significados”. En C. Ferrer y J. Vives-Ferrándiz (eds.): *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio Arqueológico, Territorio y Museo*. Jornadas de debate del Museo de Prehistoria de Valencia, Valencia, p. 99-114.
- BROOKSHAW, S. (2010): “The Archaeology of Childhood: A Museum perspective”. *Complutum*, 21 (2), p. 215-232.

- CHAPA BRUNET, T. (2003): “La percepción de la infancia en el mundo ibérico”. *Trabajos de Prehistoria*, 60 (1), p. 115-138.
- DECARLI, G. (2003): “Vigencia de la Nueva Museología en América Latina: conceptos y modelos”. *Revista ABRA de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional*, EUNA, Costa Rica, junio-diciembre 2003, p. 1-22.
- GONZÁLEZ MARCÉN, P.; MASVIDAL FERNÁNDEZ, C.; MONTÓN SUBÍAS, S. y PICAZO GURINA, M. (2007): *Interpreting household practices: reflections on the social and cultural roles of maintenance activities*. Monográfico de *Treballs d'Arqueologia*, 13.
- GRAU, L. (2012): “Territorio de cambios: algunas conjeturas sobre museos y otras ilusiones”. En C. Ferrer y J. Vives-Ferrándiz (eds.) (2012): *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio Arqueológico, Territorio y Museo*. Jornadas de debate del Museo de Prehistoria de Valencia, Valencia, p. 75-98.
- HERMARY, A. y DUBOIS, C. (eds.) (2012): *L'enfant et la mort dans l'Antiquité III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence (2011), Bibliothèque d'Archéologie Méditerranéenne et Africaine 12.
- HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, F. (2010): *Los museos arqueológicos y su museografía*. Trea, Gijón.
- IZQUIERDO, I. (2013): “Aristócratas, ciudadanas y madres: imágenes de las mujeres en la sociedad ibérica”. En A. Domínguez Arranz (ed.): *Política y género en la propaganda en la Antigüedad. Antecedentes y legado*. Trea, Piedras Angulares, p. 103-128.
- IZQUIERDO, I.; PRADOS, L. y LÓPEZ RUIZ, C. (2012): “Exposición y género: El ejemplo de los museos de arqueología”. En M. Asensio, E. Pol, E. Asenjo y Y. Castro (eds.): *Actas del III Seminario Iberoamericano de Investigación en Museología de la UAM*. Universidad Autónoma de Madrid, Volumen 4, Año 3, Nuevos museos, nuevas sensibilidades, p. 271-285.
- KRÁLIK, M.; URBANOVÁ, P. y HLOZÊK, M. (2008): “Finger, Hand and Foot Imprints: The Evidence of Children on Archaeological Artefacts”. En L. H. Dommasnes y M. Wrigglesworth (eds.): *Children, Identity and the Past*. Cambridge, p. 1-14.
- LILLEHAMMER, G. (2010): “Archaeology of children”. *Complutum*, 21 (2), p. 15-46.
- McKERR, L. (2008): “Towards an Archaeology of Childhood: Children and Material Culture in Historic Ireland”. En L. H. Dommasnes y M. Wrigglesworth (eds.): *Children, Identity and the Past*. Cambridge, p. 36-50.
- MENDOZA GASPART, R. (2011): *Viviendo la Prehistoria en el Valle de Lozoya*. Museo Arqueológico Regional, Madrid.
- PASTOR HOMS, I. (2004). *Pedagogía museística. Nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Ariel Patrimonio.
- PRADOS TORREIRA, L. (2012): “El ritual funerario durante la II Edad del Hierro en la Península Ibérica. Algunas reflexiones sobre los grupos marginados por la investigación”. *CuPAUAM*, 37-38 (2011-2012), p. 317-331.
- PRADOS, L.; IZQUIERDO, I. y LÓPEZ RUIZ, C. (2013): “Presentación del proyecto de investigación ‘La discriminación de la mujer: los orígenes del problema. La función social y educativa de los museos arqueológicos en la lucha contra la violencia de género’”. *Revista del Comité español del ICOM*, 8, p. 108-115.
- PRADOS, L.; IZQUIERDO, I. y LÓPEZ RUIZ, C. (en prensa): “Once upon a time... Childhood and archaeology from the perspective of Spanish Museums”. En S. Crawford y M. Sánchez Romero (eds.): *Childhood in the Past. Children and their living spaces, Sharing spaces, Sharing experiences*. Oxbow Books, Monograph Series, Oxford.
- QUEROL, M. A. (2008): “La imagen de la mujer en las reconstrucciones actuales de la Prehistoria”. En L. Prados y C. Ruiz (coords.): *Arqueología y Género, 1er Encuentro Internacional en la UAM* (Madrid), p. 27-42.
- RUEDA GALÁN, C.; GARCÍA LUQUE, A.; ORTEGA CABEZUDO, C. y RÍSQUEZ CUENCA, C. (2008): “El ámbito infantil en los espacios de culto de Cástulo (Jaén, España)”. En F. Gusi, S. Muriel y C. Olaria (coords.): *Nasciturus, infans, puerulus vobis mater terra: la muerte en la infancia*, p. 473-496.
- RUIZ ZAPATERO, G. (2010): “Los valores educativos de la Prehistoria en la Enseñanza Obligatoria”. *Marq, arqueología y museos*, 4, p. 161-179.
- RUIZ ZAPATERO, G. (2012): “Presencia social de la arqueología y percepción pública del pasado”. En C. Ferrer y J. Vives-Ferrándiz (eds.) (2012): *Construcciones y usos del pasado. Patrimonio Arqueológico, Territorio y Museo*. Jornadas de debate del Museo de Prehistoria de Valencia, Valencia, p. 31-74.
- RUIZ ZAPATERO, G.; MÄRTENS, G.; CONTRERAS, M. y BAQUEDANO, E. (2012): *Los últimos carpetanos. El oppidum de El Llano de la Horca (Santorcaz, Madrid)*. Catálogo de la Exposición Temporal del Museo Arqueológico Regional de la Comunidad de Madrid.

- SADA CASTILLO, P. (2010): “¿Mujeres invisibles? La presencia de la mujer en los discursos expositivos de la Historia”. En A. Domínguez Arranz (ed.): *Mujeres en la Antigüedad Clásica. Género, poder y conflicto*. Sílex, Madrid, p. 229-247.
- SÁNCHEZ ROMERO, M. (2007): “Actividades de mantenimiento en la Edad del Bronce del sur peninsular: el cuidado y la socialización de individuos infantiles”. *Complutum*, 18, p. 185-194.
- SÁNCHEZ ROMERO, M. (2008a): “Childhood and the construction of gender identities through material culture”. *International Journal of Childhood in the Past*, 1, p. 17-37.
- SÁNCHEZ ROMERO, M. (2008b): “Actividades de mantenimiento, espacios domésticos y relaciones de género en las sociedades de la prehistoria reciente”. En L. Prados y C. López (coords.): *Arqueología del Género. 1^{er} Encuentro Internacional en la UAM*, p. 93-105.
- SÁNCHEZ-ROMERO, M. (2010): “¡Eso no se toca! infancia y cultura material en arqueología”. *Complutum*, 21 (2), p. 9-14.
- SANZ MÍNGUEZ, C. y ROMERO CARNICERO, F. (2010): “Mujeres, rango social y herencia en la necrópolis vaccea de Las Ruedas, Pintia (Padilla de Duero/ Peñafiel, Valladolid)”. En F. Burillo Mozota (coord.): *VI Simposio sobre Celtiberos: Ritos y mitos*. Centro de Estudios Celtibéricos de Segeda, Zaragoza, p. 403-419.
- VALDÉS SAGÜÉS, M. C. (2004): “La difusión, una función del museo”. *museos.es*, 4, p. 64-75.
- WILEMAN, J. (2005): *Hide and Seek: The Archaeology of Childhood*. Tempus, Stroud.