

# APROXIMACIÓN AL GUION MUSEOLÓGICO

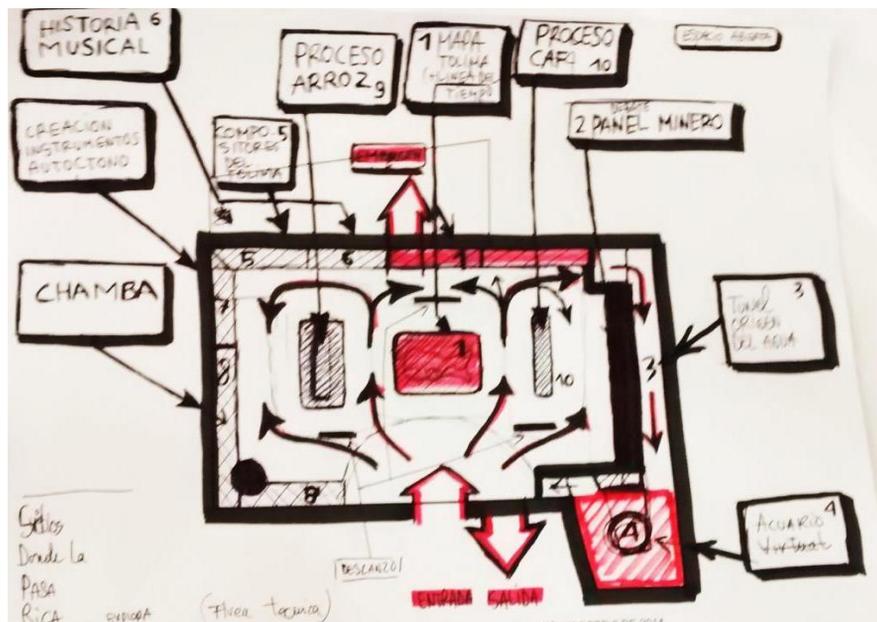
Parque interactivo  
Aprociencia

## Descripción del trabajo

En el marco de la construcción de un Parque- museo interactivo en la ciudad de Ibagué, destinado a la consolidación de un espacio educativo que promueva el intercambio de saberes en los niños y jóvenes del Departamento de Tolima, se adelantaron una serie de talleres participativos. Estos talleres estaban dirigidos a los equipos educativos del proyecto y buscaban, esencialmente, la creación de un sistema de clasificación de las actividades ya diseñadas de acuerdo con la idea de crear tres salas interactivas que en su conjunto consolidaran una propuesta museal.

Así pues, se establecieron una serie de sesiones de trabajo, cada una orientada a un ejercicio que en ultima instancia potenciaría la construcción de objetivos temáticos y educativos de los espacios, y a su vez, a la determinación de unos mensajes que cohesionaran las experiencias desarrollando mensajes en cada uno de los espacios propuestos.

El presente texto es el resultado de estos ejercicios, en los que se describen las metodologías empleadas, así mismo se presentan los hallazgos representativos del proceso, y se concluye con una serie de recomendaciones que pueden dar pistas claves para la implementación de la propuesta educativa del Parque interactivo de Ibagué.



## Metodología

La propuesta para la construcción de los objetivos y mensajes de las salas del Parque Museo interactivo de Ibagué se propuso la realización de varias sesiones de trabajo con la participación del equipo educativo que desde inicios de este año viene trabajando en la delimitación de las actividades y experiencias que contendrá el Parque.

En este orden de ideas se plantearon las siguientes sesiones de trabajo:

1. Orientaciones estratégicas: los objetivos como puntos de partida
2. Del objetivo al mensaje (guiones museológicos)

A su vez cada una de las sesiones de trabajo contaban con una serie de momentos enfocadas a la construcción, intercambio y concertación de las ideas orientadoras del proceso como se describe a continuación.

### Sesión 1. Orientaciones estratégicas

#### Objetivo General:

Propiciar un espacio de reflexión que apoye la delimitación conceptual del Parque de la Ciencia y Tecnología del departamento del Tolima, mediante la implementación de metodologías participativas, para la consolidación de las orientaciones estratégicas de este escenario.

#### Objetivos específicos

- (i) Instalar capacidades críticas y reflexivas en el equipo de trabajo que den soporte conceptual a la propuesta de contenidos del Parque
- (ii) Articular las necesidades y realidades del contexto del Departamento del Tolima a la orientación estratégica del Parque

### Expectativas del equipo frente a las asesorías:

- (i) Delimitar identidad del parque
- (ii) Definir las tres salas propuestas para el proyecto
- (iii) Trascender de la elaboración de propuestas por temáticas a la integración de las actividades de forma incluyente y coherente en las tres salas acordadas para el Parque.

### Desarrollo de la actividad:

En el primer momento del taller se realizó la lectura de un fragmento del texto de William Ospina “Colombia en el planeta”, a partir de lo que el equipo expresó sus comentarios y reflexiones, entre las que se destacan:

- (i) La importancia de pensarnos como actores protagonistas del cambio
- (ii) Transformar los imaginarios sociales dejados por la violencia en el país.
- (iii) Potencializar los saberes locales, para desde allí presentar propuestas coherentes con el contexto.
- (iv) La importancia a futuro de estos proyectos como transformadores sociales
- (v) Identificar los valores de nuestra cultura
- (vi) Ver el parque como un escenario de diálogo, su alcance y cuál es el mensaje que se va a transmitir desde allí.

Seguido a esto, se pregunta por los **cimientos o antecedentes del proyecto**, con el fin de identificar el contexto y las claridades al interior del equipo, se destacan:

- (i) Presentación al Sistema Nacional de Regalías, en un primer momento el proyecto no fue aprobado, ya que no contenía un componente pedagógico, entonces se articula la Universidad del Tolima, de donde surge esta nueva propuesta del Parque, la cual trasciende la implementación de TICs y se presenta nuevamente a regalías y la propuesta es aprobada
- (ii) El tiempo de ejecución de la propuesta es de 2 años, dentro de los cuales, a más tardar en octubre del próximo año, se debe estar inaugurando el Parque y debe operarse como mínimo 6 meses antes del momento de finalización del proyecto.

(iii) No se puede hacer inversión en infraestructura y el alcalde como contrapartida donó los terrenos de la biblioteca pública virtual para la ejecución del proyecto. Es importante aclarar la procedencia de los recursos necesarios para la adecuación de las instalaciones (ajustes eléctricos, estructurales, etc.)

(iv) La biblioteca no puede dejar de funcionar, eso genera ruido en sus funcionarios, ya que hay unos procesos en marcha, que deben articularse y fortalecerse.

(v) Se identifica a necesidad de estos espacios en la ciudad para fortalecer la educación básica y secundaria en la ciudad y el Departamento.

Continuando con la actividad el equipo evidencia los siguientes **avances significativos:**

- ❖ Las instalaciones físicas ( Biblioteca pública virtual )
- ❖ Conformación de un equipo de trabajo
- ❖ Temáticas priorizadas
- ❖ Adelantos desde la coordinación temática del proyecto
- ❖ Búsqueda de referentes Mapeo de experiencias
- ❖ Aliados estratégicos, como Alcaldía de Ibagué y Gobernación del Tolima
- ❖ Buenas relaciones internas, Trabajo en equipo

una sala tiene  
que ver con la  
parte  
autóctona del  
departamento  
y con el  
contexto  
histórico, la  
otra área es  
una parte de  
tecnologías

Finalmente, en esta actividad se invita al equipo a pensar en la **proyección del proyecto**, actividad donde surgen algunos de los siguientes aportes:

“... nosotros como empezamos como pequeñas islitas, por acá, entonces cada uno hacia su diseño, de su área, de sus atracciones de sus ideas (...) para después hacer un empalme general con todos los coordinadores, basándonos en tres ejes temáticos y así uno sienta más cabeza...”

“...una sala tiene que ver con la parte autóctona del departamento y con el contexto histórico, la otra área es un parte de tecnologías, como la parte tecnológica de todas las áreas”

“la de tecnología es una sala que mira hacia el futuro, visión futurista de lo que sería nuestro entorno, nuestro departamento...”

“...lograr la apropiación de ciencia y tecnología en la población objetivo, que en este caso es jóvenes y niños...”

Así mismo, los participantes del taller sueñan con un proyecto que:

- ❖ Genere espacios de ciudad
- ❖ Un espacio que inquiete y genere más preguntas que respuestas
- ❖ Un lugar incluyente
- ❖ Un lugar que transforme al visitante
- ❖ Un referente de ciudad



Una vez consolidados acuerdos, se propuso un trabajo por grupos, en los que cada equipo trabajaba a partir de tres preguntas orientadoras: ¿qué es el Parque?, ¿a quien van dirigidas las acciones?, ¿Cómo se desarrollarán los propósitos?. Los resultados de la experiencia se presentan a continuación

	¿Qué es?	¿Para quién es?	¿Cómo se hará?
Grupo 1	Escenario complementario a los colegios	Infancia, juventud, adolescencia y comunidad en general	Maletas didácticas. Aulas interactivas y Parque interactivo
Grupo 2	Centro en el que se va a apropiarse el conocimiento	Infancia y adolescencia	Estructuración de propuestas, alianzas y socialización con comunidades
Grupo 3	Espacio lúdico, innovador y pedagógico	Niños y jóvenes	Planeación, conformación del equipo, alianzas estratégicas y referenciación de experiencias similares
Grupo 4	Espacio para la experiencia lúdica	Niños, adolescentes y jóvenes	Consolidación de las salas del Parque

Por parte del grupo se identifica la necesidad de generar un espacio de ciudad, que aporte significativamente al mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo de la región. Ante lo cual la facilitadora aporta elementos de análisis acerca de los alcances de los logros, indicadores de medición de esos propósitos y se pone en común experiencias de otros proyectos y cómo estos han venido trabajando en temas de educación, ciencia y tecnología.

Igualmente se les invita a ser cuidadosos con la redacción de los objetivos, cómo deben estructurarse y cuál es su alcance, de tal forma que el equipo tenga presente que es necesaria la coherencia interna en el proyecto y que los objetivos de las actividades deben responder al propósito de las salas en las que sean ubicados, a la vez que todo debe aportar al cumplimiento del objetivo del Parque y del proyecto.

Además este ejercicio de construcción colectiva permitió al equipo poner en común y afianzar sus avances, a la vez que fomenta nuevas dinámicas grupales, enfocadas en el trabajo de equipo, socializar, validar y sistematizar los avances ya sean individuales o grupales.

Por su parte la construcción del objetivo general del Parque generó en el equipo una dinámica reflexiva y participativa, en la que se evidenciaron debilidades en la definición de los propósitos de este escenario y la ausencia del referente del proyecto general, sus alcances y los compromisos adquiridos.

Propiciar espacios de aprendizaje que incentiven la cultura científica y tecnológica, el pensamiento crítico e identidad regional, en la infancia, adolescencia y juventud del departamento del Tolima a través de experiencias lúdicas e interactivas.

Este ejercicio tuvo varios momentos de construcción, los cuales tomaron más tiempo de lo estimado, dada la dificultad del equipo para establecer objetivos claros. Sin embargo se lograron avances significativos y se dieron los elementos clave para facilitar este proceso.

Entre los primeros acercamientos al objetivo se consignan los siguientes con el fin de evidenciar los avances de la sesión:

- (i) Generar emociones que fortalezcan el aprendizaje de forma vivencial, por medio de una estrategia de apropiación social, que involucre a los niños y adolescentes y jóvenes del Tolima.
- (ii) Fortalecer la cultura científica, tecnológica y de innovación en el Tolima.
- (iii) Fortalecer la cultura científica, tecnológica y de innovación en la infancia, adolescencia y juventud del Tolima a través de la interacción lúdica y competencias creativas.
- (iv) Contribuir al fortalecimiento de competencias científicas, tecnológicas, de comunicación, dirigido a nuestros niños tolimeses a través de espacios interactivos.

Luego de la reflexión grupal se consolidan las dos propuestas preliminares del objetivo general del Parque:

- ❖ Propiciar espacios de aprendizaje que incentiven la cultura científica y tecnológica, el pensamiento crítico e identidad regional, en la infancia, adolescencia y juventud del departamento del Tolima a través de experiencias lúdicas e interactivas.

- ❖ Propiciar espacios de aprendizaje que incentiven la cultura científica y tecnológica, el pensamiento crítico e identidad regional, a través de experiencias interactivas y lúdicas para la infancia, adolescencia y juventud del departamento del Tolima

## Aproximación a las salas desde las experiencias

Aunque en los ejercicios de museología es más convencional la delimitación de los objetivos y los mensajes de las salas, y sobre esto la creación de experiencias y actividades que den respuesta a estos mensajes, el trabajo adelantado en el caso de Ibagué se basó en la referenciación y selección de un posible grupo de experiencias que, desde la perspectiva del equipo educativo tuvieran las características deseadas por el proyecto.

Así pues, los ejercicios subsecuentes se basan en este avance y en una metodología creada en este ejercicio de consultoría con el fin de obtener una aproximación al guion museológico de las salas del Parque Interactivo de Aprociencia. Esta metodología se describe a continuación.

### Propuesta de diseño del guion

La creación de un guion museográfico implica la identificación de un mensaje general que organice y agrupe los objetos y experiencias que harán parte del museo. Es importante entender que dicho mensaje debe acotar la intención y objetivo de la exhibición (y propuesta educativa) de manera clara, tejiendo mensajes desde las experiencias que se diseñan.

Para un museo de ciencias es importante entender los conceptos e ideas que serán divulgados, al mismo tiempo que se encuentran elementos que destacan la idiosincrasia del espacio que se construye. Para este fin se diseñaron cuatro momentos de trabajo que permitieran la identificación y formulación del mensaje museográfico que intenciona el museo. Dichas jornadas buscaban cumplir con los siguientes objetivos:

- ❖ Reconocer y organizar temáticamente de manera preliminar las experiencias que harán parte de las tres salas del museo.
- ❖ Acotar las experiencias a un espacio físico en función de variables críticas para el diseño de las salas.
- ❖ Considerar la pertinencia de las experiencias en función del mensaje que se busca desde las salas.
- ❖ Reducir la cantidad de experiencias por sala de acuerdo a las consideraciones de espacio y públicos.

## Breve descripción breve de las sesiones

La primera sesión buscaba que el equipo educativo del museo identificara que experiencias se relacionaban entre si y como se distribuían en las tres salas contempladas inicialmente. Para esto comenzamos con una presentación introductoria de pautas y ejemplos exitosos de construcción de guiones museológicos, siendo importante resaltar la necesidad de identificar rápido la idiosincrasia que tendrá el espacio y su dialogo con el contexto del Tolima. Para esto se conformaron 3 grupos de trabajo (1 por sala) para organizar las experiencias, su mensaje y el hilo conductor que tendría la sala.



La segunda sesión comenzó retomando el trabajo sobre el mensaje museográfico y la conexión entre experiencias hacia la generación del mensaje en las salas. Posterior a una presentación sobre la construcción del guion museográfico se hizo una revisión rápida de consideraciones claves para construir una sala de museo con intenciones educativas, resaltando varios ejemplos de museos. Este ejercicio se retomó con los grupos mediante el uso de planos de papel tamaño carta para ubicar las experiencias e hilarlas con el mensaje. Este primer acercamiento permite reflexionar sobre la distribución de experiencias intencionada hacia la generación de un espacio educativo.



La tercera sesión buscaba, desde el trabajo sobre planos arquitectónicos reales de las salas, entender la escala y dimensiones de las experiencias con especial consideración en variables de operatividad como espacio de tránsito, niveles de ruido, espacios de almacenamiento e infografías, entre otros. Este taller permite un acercamiento claro a la operatividad del espacio, sus limitaciones y la dinamización de contenidos por medio de talleres y otras actividades.



La cuarta sesión retomó el trabajo sobre los planos y sala a sala se revisaron cada una de las experiencias, deteniéndonos en su objetivo y pertinencia respecto al mensaje museográfico. A partir de este taller se buscaba acotar el número de experiencias en el espacio y el mensaje de cada sala, relacionando su objetivo con el guion museográfico y las consideraciones de operatividad contempladas en la sesión anterior.



## Precisiones generales

De manera similar a los objetivos desarrollados para el proyecto como conjunto, se propuso al equipo que desarrollaran objetivos acotados a las experiencias de cada una de las salas propuestas. Estos objetivos fueron acotados y redimensionados a la luz de las experiencias seleccionadas para cada espacio y sirven como soporte conceptual de la propuesta educativa.

Adicionalmente, y como se expresó anteriormente, se construyeron unos mensajes que intencionarán a las salas del Parque desde las perspectivas museológicas. La combinación entre objetivos y mensajes es la que permite dar identidad a cada espacio y sirve como base para la construcción de la propuesta educativa del Parque interactivo.

Para cada una de las salas se ha construido una ficha que resume objetivos, mensaje general de la sala, las experiencias que la componen y algunas ideas clave para la consolidación de la sala

## Sala del Movimiento

### Objetivos:

Objetivo propuesto por equipo educativo de Apreciencia:

Fomentar el gusto por la ciencia a través de la interacción y la actividad lúdica, mediadas por la tecnología y juegos de acción motora que permita la relación y reflexión de los visitantes con situaciones del entorno.

Objetivo propuesto por equipo consultor:

Posibilitar un espacio de interacción y actividad lúdica, que permita a los visitantes experimentar, desde lo vivencial, con el movimiento y sus manifestaciones en el entorno

el mundo se  
mueve, en  
todos sus  
rincones se  
manifiesta el  
movimiento de  
muchas formas  
y en diversas  
intensidades,  
pero ¿qué  
pasa cuando las  
cosas se  
mueven?

### Mensajes de la sala:

Como principal mensaje de la sala se propone el mundo se mueve, en todos sus rincones se manifiesta el movimiento de muchas formas y en diversas intensidades, pero ¿qué pasa cuando las cosas se mueven?

### Experiencias de la sala

- ❖ Patea con velocidad y potencia
- ❖ Corre que te cogen
- ❖ Actividad virtual (Kinect)
- ❖ Bicicletas
- ❖ Burbujas
- ❖ Nano twister-puzzle
- ❖ Robot (Replantar)
- ❖ Laberintos y retos

## Sala del Pensamiento

### Objetivos:

Objetivo propuesto por equipo educativo de Apreciencia:

Impulsar el desarrollo del pensamiento científico y la sensibilidad artística de los niños, jóvenes y adolescentes a través de la experimentación inmersiva y sensorial motivando el desarrollo de la capacidad cognitiva

Objetivo propuesto por equipo consultor:

Crear escenarios interactivos y momentos de reflexión, que sitúen ciertos saberes en situaciones concretas para potenciar el desarrollo de pensamiento crítico, la formación ciudadana y la apropiación social del conocimiento.

### Mensajes de la sala:

Como principal mensaje de la sala se propone el reconocimiento de las diversas maneras de acercarse a la realidad, usando conceptos y saberes para entender el mundo que nos rodea y proponer acciones que transformen nuestro entorno

Experiencias de la sala

- ❖ Energía Renovable
- ❖ Periscopio
- ❖ Mesa Perspectiva
- ❖ Buscando el Valor Real
- ❖ Explorando Geometría
- ❖ Descubriendo el concepto
- ❖ Escuchando la Luz
- ❖ Calculadora de agua
- ❖ Peligro Veneno en el área
- ❖ Acuario Real
- ❖ Ciclo del agua

el  
reconocimiento  
de las diversas  
maneras de  
acercarse a la  
realidad,  
usando  
conceptos y  
saberes para  
entender el  
mundo que nos  
rodea y  
proponer  
acciones que  
transformen  
nuestro  
entorno

## Sala de la Cultura

### Objetivos:

Objetivo propuesto por equipo educativo de Aprociencia:

Exaltar la cultura y riquezas naturales del Departamento del Tolima por medio de elementos lúdicos, tecnológicos e interactivos, que motiven y promuevan en los niños, jóvenes y adolescentes su apropiación e identidad.

Objetivo propuesto por equipo consultor:

Incentivar el reconocimiento, valoración y apropiación de la cultura y patrimonio (ambiental, material e inmaterial) del Tolima por medio de exhibiciones que promuevan la interacción, el intercambio y la creatividad ciudadana .

El patrimonio del Tolima, como elemento cohesionador de la cultura y como clave para la construcción de una identidad local que favorezca la inclusión y la ciudadanía

### Mensajes de la sala:

Como principal mensaje de la sala se propone la importancia del patrimonio del Tolima, como elemento cohesionador de la cultura y como clave para la construcción de una identidad local que favorezca la inclusión y la ciudadanía

### Experiencias de la sala

- ❖ Mapa del Tolima
- ❖ Chamba
- ❖ Proceso de arroz
- ❖ Paisaje sonoro del Tolima
- ❖ Dirige tu orquesta
- ❖ Piano
- ❖ Estudio de grabación
- ❖ Creación de instrumentos
- ❖ Video Wall

## Propuesta de Valor

### Salas Parque Aprociencia

Si bien la presencia de un Parque Museo interactivo en si mismo es una propuesta de valor para una ciudad como Ibagué, más aun ligado al intercambio con otros municipios del Departamento, es importante aproximarse a la propuesta de valor propia del museo a la luz de la creación de las salas antes descritas.

Para este fin se presenta como propuesta de valor una serie de cinco principios básicos a la luz de los talleres realizados

El patrimonio del Tolima, como elemento cohesionador de la cultura y como clave para la construcción de una identidad local que favorezca la inclusión y la ciudadanía

1. El Parque es un museo que transita por el mundo de los objetos, las ideas y los enfoques

Si bien el Parque interactivo de Aprociencia es un espacio interactivo, intencionado para fines educativos, es también un museo que exhibe objetos, presenta ideas y propone enfoques de trabajo en el que los visitantes pueden encontrar distintas maneras de abordar temáticas , plantear preguntas e intercambiar saberes

2. En el Parque hay diversos tipos de interacción

No sólo existe la interacción mediante la interactividad digital. Por eso se busca favorecer otras formas de contar, presentar las ideas y plantear los enfoques. La conversación, la contemplación y la reiteración son elementos claves para plantear los mensajes de las salas.

3. El juego propicia aprendizajes

El Parque interactivo está dotado de una museografía innovadora y dinámica. Su estética permitirá que los visitantes encuentren otras formas de aprender e intercambiar, siempre en directa relación con sus intereses. En esta medida se permite y valora el juego como experiencia sensible, como posibilidad creativa y como forma de establecer vínculos y lazos sociales.

#### 4. EL conocimiento es una producción social susceptible de reflexiones

LA ciencia, la tecnología y otros saberes se reconocen como producciones sociales. En esta medida pueden ser analizados desde posiciones críticas y reflexivas que permitan entender sus potencialidades y limitaciones. En todo caso se entiende al conocimiento en relación con el contexto y no como una producción irrefutable.

#### 5. Más que aprender conceptos se promueve la apropiación pública del conocimiento

El papel del Parque no es sustituir a la escuela formal en su papel de transferencia de conceptos. Se busca que los espacios diseñados propicien reflexiones contextuales, individuales y colectivas que puedan contrastarse con otros saberes, y potenciar el desarrollo humano mediante prácticas de apropiación del conocimiento en donde los saberes de cada comunidad y sujeto son relevantes

Esta propuesta de valor puede esquematizarse como sigue

El Parque es también un **museo**

El Parque plantea **diversas interacciones**

El Parque propicia el **juego**

El Parque plantea **la reflexión sobre el conocimiento**

El Parque promueva **la apropiación social del conocimiento**

## Recomendaciones generales

A continuación se presentan algunas recomendaciones útiles para el avance del proyecto en términos del mensaje y los contenidos de las salas

1. Es conveniente limitar el número de experiencias por sala. Las condiciones técnicas necesarias para mantener espacios con amplio número de módulos es muy demandante. Aparte de esto las condiciones del espacio en el que se realizará el Parque requieren ser medido en el número de interactivos, considerando zonas de tránsito y descanso
2. Tener una sala dedicada al movimiento, otra al pensamiento crítico y otra a temas de patrimonio y cultura no solo es una propuesta clara en términos de mensajes, sino que puede ser una manera interesante de jugar con diversos medios expositivos, y diversos modelos de interactividad
3. En el sentido de la anterior recomendación es necesario entender que la interacción digital no es la única existente, y en experiencias de otros museos no es siempre la mejor valorada. El trabajo con módulos mecánicos puede favorecer las condiciones de durabilidad de la propuesta y puede representar niveles de interacción físicas deseables en el proyecto
4. En algunos casos las experiencias pensadas de manera “digital” pueden ser reemplazadas por experiencias que favorezcan el contacto con los objetos reales. Por ejemplo, reemplazar un acuario digital por un acuario real puede favorecer reflexiones más situadas, aportar a la formación ambiental de manera más directa y favorecer en sí misma la estética de las salas previstas
5. La propuesta de aproximación a las salas está basada en el trabajo previo de los equipos. De esta manera, aunque haya muchas maneras de aproximarse a los contenidos de un museo se recomienda no desconocer el trabajo ya ganado y mantener esta propuesta de salas como agrupación, desde una mirada tranquila, al trabajo ya ganado a lo largo de este año
6. Es fundamental empezar a construir el programa educativo del museo. Si bien la delimitación de las salas es un gran avance en términos de la concreción física del espacio, se requiere ahora el diseño y estructuración de la política educativa del Parque

7. Antes de la apertura del Parque deben diseñarse, pilotarse y evaluarse las rutas a ofrecer a cada público, las actividades experimentales y talleres y otros programas educativos que acompañan a las salas.

8. Es necesario contar con un ejercicio de evaluación del Parque. En función de nuestra experiencia se recomienda un modelo híbrido, con una parte desarrollada por el equipo interno y otra tercerizada

9. Es fundamental diseñar, implementar y evaluar un programa de gestión social previa que de cuenta a diversas comunidades del proyecto, sus intencionalidades y sus avances

10. La propuesta de valor presentada responde a la discusión de los consultores, evaluando las características del proyecto en cuestión y las condiciones del equipo de trabajo. Este modelo debe ser validado (o modificado según el caso) por el equipo directivo del proyecto como ruta de trabajo

### Iván Gómez

Doctorado en sistemas complejos , experto en innovación educativa

### Carmen Monsalve

Maestranda en Responsabilidad social corporativa, experta en relacionamiento con públicos de interés

### Juan Felipe Aramburo

Maestrando en Desarrollo Humano, experto en programas educativos

### Temas de consultoría

Planeación estratégica de programas educativos

Diseño de programas y proyectos

RSE y públicos de interés

Innovación educativa

Evaluación

Gestión social