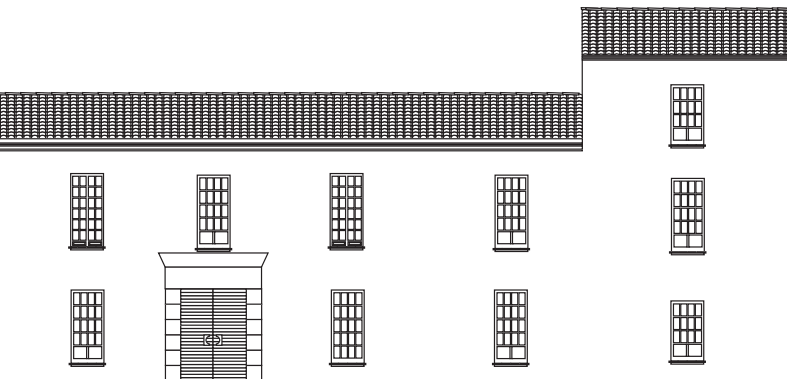


Memoria del museo de la ciencia y el juego



Colección
Cuadernos de museos

Sistema de Patrimonio
Cultural y Museos

Universidad
Nacional de Colombia

Sede Bogotá

© Sistema de Patrimonio Cultural y Museos
Universidad Nacional de Colombia

RECTOR **Moisés Wasserman Lerner**

VICERRECTORÍA DE SEDE **Fernando Montenegro**

DIRECCIÓN NACIONAL
DE DIVULGACIÓN CULTURAL **María Belón Sáez de Ibarra**

EDICIÓN Y CONCEPTO **Edmon Castell**
MUSEOLÓGICO

TEXTOS **Julián Betancourt**

DISEÑO EDITORIAL **Julián Roa Triana**
DE LA COLECCIÓN **Ana Paula Santander**

IMPRESIÓN **Unibiblos**

ISBN **en trámite**

DEPÓSITO LEGAL **en trámite**

PRIMERA EDICIÓN **diciembre de 2007**

Está permitido copiar, comunicar y distribuir públicamente esta obra sólo bajo las condiciones especificadas en las *Creative Commons* relativas al reconocimiento, uso no comercial y respeto de los derechos morales del autor/res.

antecedentes	5
misión y visión	7
organización y dependencia	9
edificio y equipamientos	11
política de exposiciones	13
públicos del museo	15
márketing, difusión e investigación	17
articulación museística	19
indicadores de gestión	21

Antecedentes

Uel juego y en un hermoso poema de Konstantinos Kavafis, *taca*, creamos el Museo de la Ciencia y el Juego, . Casi años después, ¿qué hemos hecho?

Podemos dar muchas respuestas, pero quizás la respuesta que más se aproxima a los procesos seguidos es que hemos estado tejiendo redes.

Para tejer redes se necesita primero urdir, es decir, tender hilos. Después, se debe tramar, es decir, entrecruzar los primeros hilos con otros. A veces es necesario cambiar los colores de la trama. En otras, anudar y templar. Para realizar lo anterior se recomienda paciencia, perseverancia y pasión; de lo contrario la red quedará con graves problemas y no servirá para nada.

Esto es lo que ha venido haciendo el Museo de la Ciencia y el Juego en casi años de existencia. Hemos aprendido a tener paciencia para tender los hilos de la popularización. Muchas veces hemos vuelto a empezar cuando quedaron mal tendidos. Esto nos llevó a construir con perseverancia los procesos de *mediación* y *recontextualización de saberes* buscando que ellos tengan *sentido* y *significado* para diferentes comunidades, lo cual constituye la esencia de la urdimbre y de la trama

de la popularización. La pasión nos ha dado el ánimo necesario para perseverar todos estos años y mejorar la urdimbre y la trama del tejido de nuestros sueños. Sin ella no habríamos podido abrir caminos ni tejer redes que hablan del futuro, como el pionero de los museos interactivos en Colombia, el segundo museo interactivo que existió en Suramérica y el tercero en Latinoamérica. Su acción pionera abrió el campo de los museos interactivos en el país. Prácticamente todos los museos de esta índole son hijos o nietos del esfuerzo del futuro.

Misión y visión

E misión llevar a cabo planes, programas y proyectos en el campo de la popularización y apropiación pública de la ciencia, buscando eficacia social en sus acciones, gracias a herramientas que tienen como base el empleo de la lúdica y el juego

El horizonte del Museo es la construcción de democracia participativa, multicultural y polifónica. En este sentido las acciones del Museo están encaminadas a fomentar en todos aquellos que participan en sus actividades, el aprecio por el conocimiento racional a través de propender por la construcción de competencias culturales básicas que contribuyan a la formación del ciudadano.

Organización y dependencia

E Académica Básica con el carácter de Centro que depende administrativamente de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Colombia.

En la actualidad cuenta con un equipo de trabajo conformado por el director, profesor Julián Betancourt y tres áreas de trabajo con sus respectivos coordinadores: Área de proyectos, Área de educación y comunicaciones y Área de diseño y producción.

Además de estos funcionarios el Museo cuenta con dos guías de sala interactiva, cuatro talleristas, un coordinador de talleres y dos auxiliares administrativos y el apoyo de monitores y becarios que colaboran en diferentes tareas.

Por otra parte el MCJ ha abierto un espacio para que pasante internacionales hagan sus prácticas en nuestras dependencias, de este modo ya hemos contado con tres estudiantes de países tan diversas como México, Croacia y Líbano, lo que ha permitido enriquecer nuestra mirada y abrir espacios de encuentro académico al interior del museo.

6U4 TZ j Vbf ZaR^ V_è d

E sala interactiva y un taller de producción y almacenamiento ubicados en la Concha Acústica del Campus de la Universidad Nacional, en el 1º y 2º piso respectivamente. Las oficinas administrativas están ubicadas en el edificio 100, aulas anexas al IPARM.

Igualmente el MCJ posee equipos y herramientas que le permiten producir exposiciones para venta y alquiler, así como suplir necesidades internas de diseño y producción.

Política de exposiciones

L Un mundo es simplemente un núcleo temático que hay que conocer y por eso viajamos a través de él. Nuestras salas interactivas son ámbitos de juego de tal forma que la museología que está detrás del MCJ es la llamada museología del enfoque y no la de la idea, que es la museología típica de los centros de C&T.

Un mundo está conformado por montajes o módulos interactivos que posibilitan una lectura densa, es decir, que el visitante puede encontrar allí diversos códigos para ser leídos. En otras palabras, la exposición es un gran campo narrativo en donde el visitante elabora su propia narración.

El Museo ha tomado provisiones para que el viaje sea fructífero. Se hace a través de un diseño especial de los montajes que llamamos de caja blanca. El montaje es transparente desde dos puntos de vista: no ofrece gran obstáculo para apreciar la exposición en su totalidad y, por otro lado, se pueden ver las entrañas del montaje, lo cual invita a explorarlo, a conocer sus secretos, a interactuar con él. Invita a copiarlo, refuerza el yo puedo .

Las dos últimas cosas mencionadas son elementos importantes de lo que llamamos Eficacia social. El primero, que es un elemento

multiplicador, está reforzado en el hecho de que el diseño de caja blanca utiliza muchos elementos de la vida cotidiana con el fin de acercar a las personas y permitir que ellas encuentren sentido y significado en lo que la exposición muestra, que de alguna forma remite a la ciencia. El segundo elemento, el yo puedo, permite elevar la baja autoestima que sobre la ciencia se tiene en nuestro medio.

Públicos del museo

E por estudiantes y docentes de diferentes colegios públicos y privados que pueden acceder a la sala interactiva con cita previa. El museo atiende igualmente público general desde años en adelante, también hemos recibido niños y adultos con discapacidad y en situación de riesgo lo que nos ha permitido ampliar la cobertura.

Por otra parte, el museo ha abierto espacios de capacitación para docentes de diferentes niveles que asisten con regularidad a nuestros talleres.

> **El** **proyecto** **de** **maletas** **de** **ciencia** **y** **juego** **en** **Colombia**

L permitido continuar tejiendo redes más allá de las paredes del Museo. La eficacia social tiene otro elemento que denominamos mercadeo social: ofrecemos exposiciones itinerantes, pequeños museos y ahora Maletas que llevan mini exposiciones, a unos precios realmente bajos, en comparación con otras instituciones que ofrecen los mismos servicios, esto hace que tengamos programas accesibles a muchas comunidades marginales ya sea social o geográficamente.

Lo anterior ha posibilitado que hayamos podido realizar exposiciones itinerantes por todo el país, montar pequeños museos interactivos de ciencia y juego a lo largo y ancho de la nación y últimamente aprovechar la enorme movilidad de las Maletas del museo para tejer redes por los diferentes departamentos de Colombia.

El programa Re-creo, a través del cual diseñamos material didáctico para el aprendizaje de las ciencias también llegó a todo el país. Pero el esfuerzo no se ha quedado ahí, nos enredamos con colegas de América Latina y se creó la Red-POP, Red de popularización de la C&T en América Latina y el Caribe y posteriormente Liliput, Red de pequeños

museos interactivos del `rea Andina que se gestó en un programa del Museo denominado Red de pequeæos museos, que adems fue Primer Premio POPULARIZACIÓN DE C&T otorgado por la UNESCO y la Red-POP en .

Articulación museística

L a Escuela Latinoamericana de Museología de las Ciencias, de la que se han hecho dos versiones, la primera en Cæcuta, Colombia y la segunda en Montevideo, Uruguay. La Escuela ha contado con la ayuda del Convenio Andrs Bello que adems, est empezando a apoyar Liliput.

La Red-POP, Liliput, y la Escuela dan cuenta de un esfuerzo bsico del MCJ: Tejer redes. Si se quiere definir al Museo se puede decir que es un tejedor que ha intentado entrelazar la urdimbre del juego con la trama de la ciencia, los hilos de la perseverancia con los de la pasin, los del desarrollo individual con los de la solidaridad y la sensibilidad social. En este tejer nos han acompaado ministerios, gobernaciones, alcaldas, secretaras de educacin, universidades, colegios, escuelas, cajas de compensacin familiar, el Planetario de Bogot, el Convenio Andrs Bello y Colciencias.

Indicadores de gestión

Año fundación	
Tipología colección	Interactiva de ciencias
Superficie	>> m (Área de exposición)
Reglamento interno	-
Proyecto museológico	En elaboración. Museología de enfoque
Total visitantes ()	personas
Programa de visitas escolares	si
Objetos registrados	>> (módulos interactivos)
Digitalización colección	En elaboración
Espacio web	http://www.ciencias.unal.edu.co/museos
Exposición permanente	-
Exposiciones temporales	si, de forma ocasional
Área de reserva	-
Biblioteca	Centro de documentación
Publicaciones propias	Revista Museolœdica
Venta de publicaciones	no
Termo-hidrógrafos	no
Aliviado a	no
Personal vinculado	monitores temporales.
Presupuesto ejecutado ()	> .>>>>>>

memoria del uso de la ciencia y el juego fue compuesto
en caracteres Minion Pro y Formata. La edición estuvo al
cuidado de Ana Paula Santander,
Edmon Castell y Julián
García Triana