

SG-CAT-01

“Tanto Tiempo”. Conexiones en Hangares Museo Interactivo**Autores:** Carballo, M.C.; Ilardo.V.; Antilef, C.; Basile, S.; V.; Rey, P.; Pedersoli, C.**Institución:** Mundo Nuevo, programa de popularización de las ciencias. Universidad Nacional de La Plata**País:** Argentina**Palabras clave:** museos; popularización de las ciencias; TICs; gamificación.**RESUMEN**

“*Tribuka. Descubriendo conexiones*”, es una aplicación móvil impulsada por COLCIENCIAS y PICOLAB (Colombia) que busca integrar el sector museal con el tecnológico, fortaleciendo las redes entre los museos y sus públicos.

Este trabajo presenta la primera experiencia con *Tribuka* en Argentina, desarrollada en el Museo Interactivo Hangares por el equipo de profesionales del Programa Mundo Nuevo (UNLP). Esta institución desempeña actividades de popularización de la ciencia y la tecnología, destinadas principalmente a escuelas y familias.

Con la finalidad de extender y potenciar las experiencias de los visitantes construimos la Misión “Tanto Tiempo”, que aborda el tema del tiempo como construcción social y cultural, a partir de la conexión de distintos exhibidores del museo. La propuesta busca provocar la curiosidad, la duda, la reflexión y la imaginación.

A partir de un trabajo interdisciplinario se creó una narrativa que invita a mirar lo cotidiano desde otras perspectivas, a través de una propuesta lúdica de disfrute y aprendizaje mediada por el uso y apropiación de las TICs.

INTRODUCCIÓN

Mundo Nuevo es un programa de popularización de las ciencias dependiente de la Universidad Nacional de La Plata. Está compuesto por profesionales de diferentes disciplinas, que llevan a cabo actividades educativas, culturales y de investigación, vinculadas al Museo Interactivo Hangares y destinadas a instituciones educativas y sociales.

A partir de la invitación de los creadores de la aplicación móvil “*Tribuka. Descubriendo conexiones*” (COLCIENCIAS y PICOLAB, Colombia) se trabajó en la construcción de la primera experiencia utilizando esta app en Argentina.

Esta propuesta se materializó en la misión “Tanto Tiempo” que consta de ocho nodos que proponen a los usuarios recorrer el Museo a partir de esta narrativa. Incluye actividades de geolocalización, trivias y preguntas abiertas, que implican necesariamente acercarse y mirar de manera minuciosa cada exhibidor, recurrir a materiales informativos, apelar a la memoria y reflexionar sobre el presente.

“Tanto Tiempo” trata sobre: el pasado, el presente y el futuro; las horas, los minutos y segundos; los días, las semanas, los meses, años y siglos; las estaciones del año; la mañana, la tarde y la noche; el ayer, el hoy y el mañana; los tiempos verbales; el tiempo biológico; el sentido de la temporalidad; y sobre la percepción subjetiva del tiempo.

Esta propuesta innovadora para el Museo que involucró el uso y apropiación de las TICs, nació con la intención de potenciar nuevos modos de participación de los visitantes.

OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

Con el propósito de propiciar una experiencia compartida inter-generacionalmente que articule las perspectivas y saberes de los adultos con la de las niñas y los niños; el equipo se planteó como objetivo general:

- Generar una propuesta lúdica de disfrute y aprendizaje a través de un paseo/recorrido por diversos espacios del Museo, mediado por el uso y apropiación de la aplicación móvil Tribuka.

Específicos

- Diseñar nuevos recorridos dentro del Museo que conecten diversos exhibidores a partir de un relato particular.
- Construir una narrativa con perspectiva crítica que articule las miradas de las diversas disciplinas en torno a una temática

METODOLOGÍA

El proyecto involucró instancias de investigación, diseño, gestión y evaluación de estrategias educativas y comunicacionales en torno al Museo Interactivo Hangares.

El trabajo requirió desde adentrarse a la posibilidad de incorporar estas herramientas, como de realizar un proceso de autocrítica y evaluación en torno a los contenidos y exhibidores de las muestras.

En ese sentido, se trató de un proceso que se dio en dos planos: en lo conceptual y a su vez, en lo material. El vocabulario de la gamificación en Tribuka es muy específico, por lo que fue necesario que como equipo nos familiarizáramos rápidamente con él. Para esto, nos situamos en el rol de usuarios de la app, participando de las misiones activas, analizando nuestra experiencia y las potencialidades que ésta brindaba. Y por otro lado, se realizó una investigación sobre otras experiencias que involucran TICs y museos; sistematizando material bibliográfico sobre esa relación. De esta manera, podíamos desarrollar la misión teniendo en cuenta la experiencia del usuario y la dinámica del juego sin perder la direccionalidad de la narrativa del Museo.

Plantear objetivos y propósitos, indagar e investigar el funcionamiento del Museo, definir al público destinatario, construir misiones, conexiones y rutas, fueron parte de un proceso complejo que implicó reflexión, acción y evaluación. Dicho proceso se dividió en cuatro etapas: diseñar, prototipar, publicar en la plataforma web y evaluar después del lanzamiento. Para ello, el equipo se conformó por mujeres profesionales de disciplinas vinculadas a las ciencias de la educación, la biología, el diseño y la comunicación social, orientadas desde Colombia por un equipo de especialistas en el diseño de aplicaciones móviles. De esta manera, diversas miradas aportaron a la construcción del mensaje que comunica la misión.

Al momento de elegir el espacio en el cual desarrollar la misión, se optó por acotarlo al Museo, espacio conocido por el equipo, dando lugar al desarrollo de una “misión intramuseal”. El Museo cuenta con dos exhibiciones permanentes. Una referida a la luz y el sonido y otra, denominada *DESmedidos*, que trata sobre los excesos y mandatos en la sociedad de consumo.

Para seleccionar los exhibidores interactivos que se incluirían en la ruta, la propuesta de trabajo fue mirarlos desde otras perspectivas, con la mirada particular de cada una de las disciplinas arriba mencionadas, y realizando un trabajo de abstracción en torno al actual funcionamiento del exhibidor dentro de las muestras del Museo.

Así encontramos, como puntos comunes, dos temas que las atravesaban a todas ellas: el tiempo y el espacio. Con la decisión de acotar la misión solamente al Museo, se eligió como temática: el tiempo y sus diversas concepciones.



RESULTADOS

El proceso de producción culminó con la concreción de la Misión “Tanto Tiempo”, compuesta por ocho nodos, que fueron seleccionados para la construcción de este nuevo recorrido.

La historia del edificio en el que se localiza el Museo, la significación de los colores y las corrientes estéticas vanguardistas, el origen de la fotografía, la medición del tiempo, la importancia de la palabra escrita, la aparición de los animales sobre la Tierra, los juegos del pasado y del presente y el afán por detener el tiempo como parámetro de belleza, fueron los temas que esta misión buscó problematizar a través de dicha selección.



CONCLUSIONES

Este proyecto pasó por diferentes instancias metodológicas de planificación, producción, definiciones y evaluación, que implicaron reflexiones y construcción de saberes sobre las TICs, los museos y la gamificación. También debates sobre las mediaciones entre los museos, sus públicos y los consumos culturales de nuestros visitantes. A su vez, el trabajo en equipo nos permitió reflexionar sobre nuestras prácticas como educadoras del Museo en el marco de un equipo que tiene una propia identidad en su modo de producir y comunicar.

Se trató de una experiencia muy enriquecedora que implicó construir una propuesta a partir del trabajo en red y el intercambio con profesionales de otras instituciones latinoamericanas orientadas, como la nuestra, por el horizonte de la popularización de las ciencias.

BIBLIOGRAFÍA

Guía para crear misiones en Tribuka. Material de uso interno.