



## De las salas interactivas a Liliput, Red de pequeños museos interactivos de Colombia y Ecuador

**Julián Betancourt Mellizo**

Museo de la Ciencia y el Juego, Facultad de Ciencias,  
Universidad Nacional de Colombia  
Colombia

### Introducción

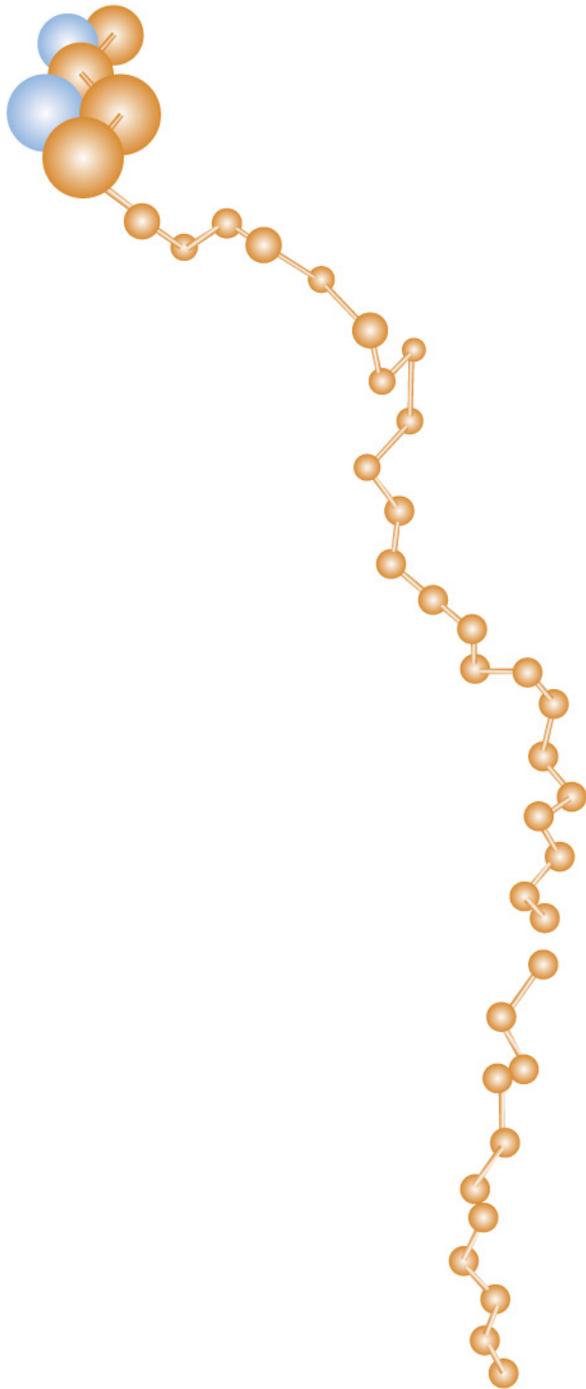
Ha pasado mucha “agua bajo el puente” desde que el Museo de la Ciencia y el Juego (MCJ) de la Universidad Nacional de Colombia propusiera el apoyo y la promoción de salas de demostración interactivas en el seminario que sobre popularización de la ciencia organizó la UNESCO conjuntamente con la Secretaria del Convenio Andrés Bello, Colciencias y la Universidad del Valle, en junio de 1985.

Esta propuesta muestra, desde sus inicios, la voluntad del MCJ por descentralizar sus acciones. Voluntad que posibilitó en ese momento, a través del diseño particular de los montajes interactivos, un movimiento espontáneo de creación de salas interactivas temporales en las Ferias y Fiestas de diferentes pueblos y en algunos colegios.

Tres años después, el MCJ presenta ante Colciencias la primera propuesta para la creación y apoyo de una red de pequeños museos interactivos que infortunadamente no se le vio la importancia que tenía. Sin embargo, el MCJ continuó con su esfuerzo y muchos maestros y estudiantes encontraron en sus exposiciones la inspiración necesaria para replicar pequeñas salas interactivas o por lo menos montajes que les permitieran reforzar sus procesos de enseñanza.

En 1992, Re-Creo, otro programa del museo, gestionado ante el Ministerio de Educación Nacional, por el desaparecido profesor Fabio Chaparro, incorpora las salas interactivas en su propuesta de material y equipo didáctico para los colegios, lográndose montar tres de ellas. Esta propuesta se afina en 1994 para el Plan para el Mejoramiento de la Cobertura y la Calidad de la Educación Básica y Media (PECES) en donde los llamados Centros de Recursos Municipales (Crem) eran para el MCJ museos interactivos. En ese marco, en 1995 se hace la propuesta a la Secretaría de Educación de Bogotá para montar varios Crem en la ciudad, en colegios previamente acordados. Cuatro de ellos siguen activos.

Posteriormente, en 1996, Colciencias se muestra interesada en apoyar el programa de la Red de Pequeños Museos Interactivos iniciándose un proyecto cuya primera etapa



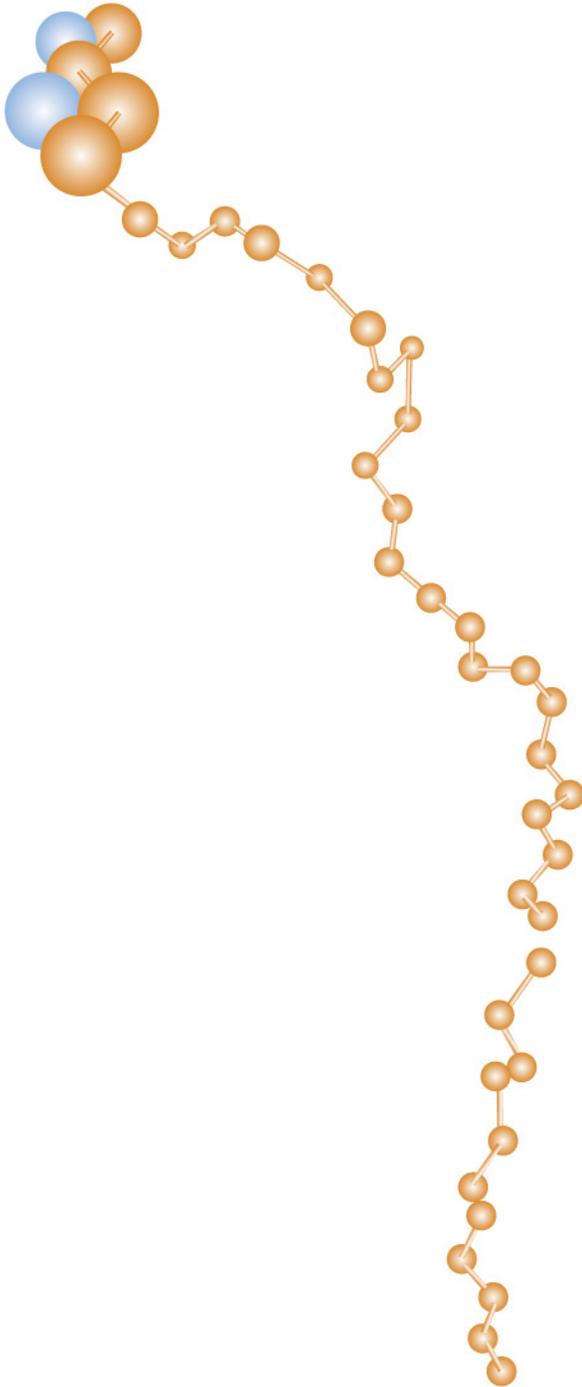
correspondió al diseño de prototipos cuyas versiones finales servirían de núcleo para seis pequeños museos. Esta primera etapa terminaba con una convocatoria dirigida a ciudades intermedias con el fin de seleccionar seis de ellas, las cuales contarían con sendos museos. Las dificultades económicas y políticas del momento, aunadas a la competencia de otro proyecto, cuyo objetivo era el de construir un centro de ciencia y tecnología en Bogotá, hicieron que sólo fuera posible la cofinanciación de cuatro museos, cuyo equipamiento se redujo a la mitad de lo propuesto inicialmente. Los museos de Barranquilla, Neiva, Pasto y Valledupar son producto del esfuerzo conjunto de entidades de las ciudades mencionadas, de Colciencias y de la Universidad Nacional de Colombia

Este proyecto, junto con el de Re-Creo y el de Exposiciones itinerantes por Colombia (de las cuales se han realizado unas 150), sirvieron de promoción para los museos interactivos, de tal forma que algunas alcaldías, gobernaciones y universidades del país se mostraron interesadas en los pequeños museos interactivos. Es así como en diferentes momentos se instalan museos en Manizales, Marsella, Pereira, Villavicencio y próximamente se hará en Cúcuta, Santa Marta y Armenia. El programa también ha asesorado proyectos en Bucaramanga, Cali y Medellín. En 1997 la UNESCO y la Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología para América Latina y el Caribe, Red-POP, reconoció el esfuerzo del museo, y el programa de Red de Pequeños Museos Interactivos ganó el Premio Latinoamericano de Popularización de la Ciencia y la Tecnología en 1997.

En el segundo semestre de 1998 se puso en marcha un plan quinquenal con dos tipos de acciones diferentes. Por un lado, se apuntaba a la formación de personal en las diferentes áreas del campo museístico y, por otro, se trataba de diseñar una estrategia comunicativa que sirviera de interlocución entre los diferentes miembros del programa. En la estrategia de formación ha sido muy importante la realización de seminarios y talleres de los cuales se han llevado a cabo diez, en ellos han participado personas provenientes de los diferentes museos miembros de la red. Como parte de la estrategia comunicativa se han realizado boletines, páginas web y la revista Museolúdica cuyo número 10 está en preparación.

### **Datos de los pequeños museos**

Actualmente existen pequeños museos interactivos en 13 departamentos de Colombia, para un total de 18 museos activos. La superficie de los museos va desde 300 m<sup>2</sup> hasta 1 200 m<sup>2</sup>, con un presupuesto promedio de USD \$ 40,000.00 y un equipo humano promedio de cuatro personas de tiempo completo.



Los museos realizan actividades que se pueden agrupar de la siguiente forma:

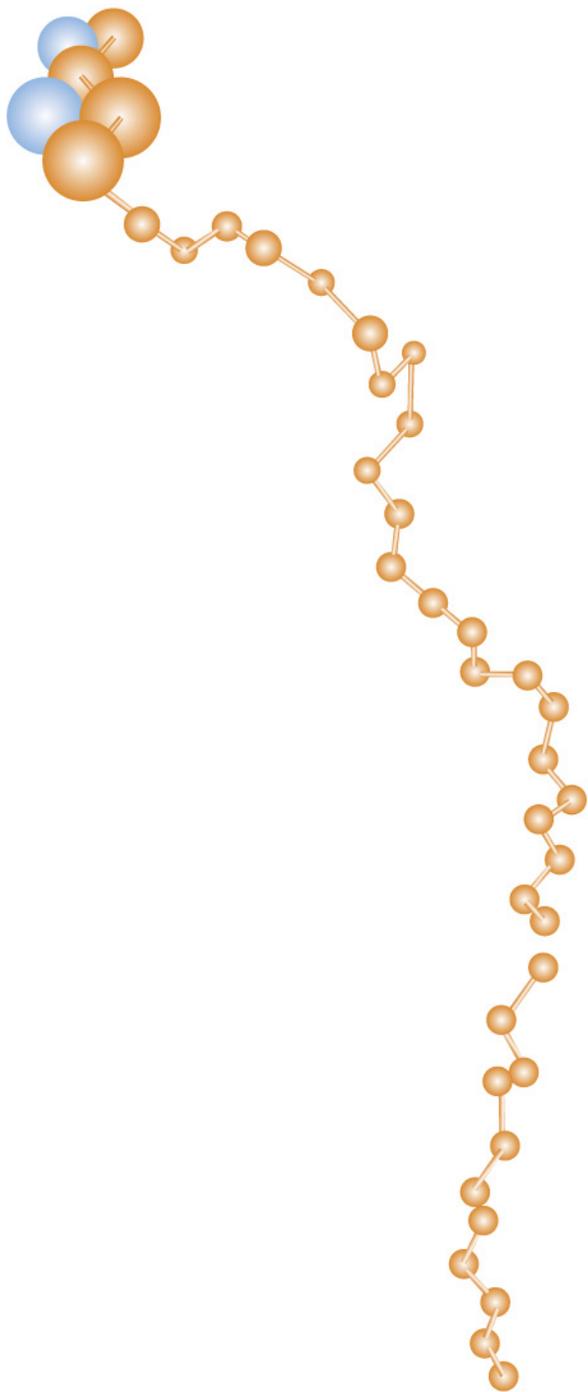
- Visita a sala interactiva
- Cursos y talleres para docentes
- Talleres para niños y adolescentes
- Clubes de ciencia
- Exposiciones temporales
- Exposiciones itinerantes
- Asesoría

Estos museos son visitados por un público que va desde 2 000 a 180 000 personas, dependiendo de las actividades que realice cada quien. Por ejemplo, el público para las salas interactivas oscila entre 2 000 y 30 000 personas. Estos museos permanecen abiertos de 180 a 300 días al año y presentan un índice de ocupación que varía de 0.03 a 0.41 (No de visitantes día/ m<sup>2</sup>), tomando promedios para un año de 360 días. Si se toman sólo los días en que efectivamente está abierto el museo, el mejor dato es de 0.83 bastante alto. El Smithsonian, que de acuerdo a Sourcebook of Science Center Statistics (ASTC) 2001, es el centro más visitado al año (5.500.000 personas) presenta un índice de ocupación de 0.57. Los mejores valores de este índice para los miembros de la American Science and Tecnological Centres (ASTC) están cercanos a la unidad.

El MCJ logró crear una red a través de un esfuerzo que cubre 18 años. Un proceso lleno de avatares, caracterizado por la paciencia, la perseverancia y la pasión. La paciencia permite aguantar algunos años, si se le suma la perseverancia, quizás el doble de tiempo. Si a éstas se añade la pasión se puede aguantar toda una vida, tiempo aun corto si se quiere introducir cambios significativos en la cultura de un pueblo.

El programa de la red ha madurado hasta el punto que se consideró que ya era tiempo que se liberara de la tutela del MCJ. Efectivamente, en el último seminario del Programa titulado Museo y Educación se le dio autonomía creando a Liliput, Red de Pequeños Museos Interactivos de Colombia y Ecuador.

Liliput tiene una estructura similar a la de la Red-POP en el sentido de tener una dirección ejecutiva y un comité asesor. Actualmente se está en el proceso de discusión de los Estatutos de Liliput y ya cuenta con una página web en donde se puede consultar actividades referentes a la red. La revista Museolúdica será un vehículo importante de comunicación e interlocución de Liliput. Su carácter bi-nacional posibilita la gestión de recursos ante organismos internacionales para financiar proyectos de beneficio común.



Se espera que en esta segunda etapa la Red y sus miembros se consoliden y avancen fortaleciendo los procesos de popularización y de apropiación pública de la ciencia en nuestros países.

### **Bibliografía**

Memorias Seminario Taller sobre Popularización de la Ciencia y la Tecnología en América Latina. Universidad del Valle, Cali, junio 17-21 de 1985. Cap. VII Trabajo en comisiones, conclusiones y recomendaciones, pp. 309-310.