

PO-FOP-04

## El detrás de escena en el proceso de producir materiales educativos con voluntarios de un museo

**Autores:** Mg. Ma. Florencia Court, Esp. Ma. Belén Deladino y Prof. Ma. Luján Docters

**Institución:** Mundo Nuevo. Programa de Popularización de las Ciencias. UNLP.

**País:** Argentina.

**Palabras clave:** Voluntariado- Formación – material educativo- producción

### RESUMEN

El Voluntariado en Popularización de las Ciencias, es una propuesta de Mundo Nuevo, Programa de Popularización de las Ciencias, Universidad Nacional de la Plata que se desarrolla hace 5 años en el Museo Interactivo Hangares. La misma surge con el objeto de ofrecer un espacio de profesionalización en el campo de la popularización de la ciencia y la tecnología, destinado a estudiantes avanzados y graduados de diversas carreras. Con una duración de ocho meses los voluntarios participan de encuentros semanales de formación en los que ponen en práctica sus conocimientos académicos y profesionales; colaborando en el desarrollo de actividades educativas y lúdicas con niños, niñas, jóvenes, familias y público en general.

Constituye también una oportunidad para establecer nuevos vínculos con la comunidad en general y contar con un mayor número de educadores para brindar a los visitantes experiencias más reconfortantes. Año a año los voluntarios se renuevan y la propuesta va adquiriendo diferentes matices, en función de las observaciones de las coordinadoras pero también y fundamentalmente de las evaluaciones que los participantes realizan al finalizar el recorrido.

De todas las evaluaciones realizadas en las diferentes ediciones hubo una demanda que se mantuvo constante: la necesidad y el deseo de los voluntarios de participar de forma concreta en la producción de actividades o propuestas que formen parte del Museo más allá del acompañamiento durante los fines de semana.

Fue así como, durante el año 2016, decidimos dar respuesta a esta demanda, proponiéndoles a las voluntarias de esa edición un nuevo desafío, la elaboración en colaboración con el equipo educativo de Mundo Nuevo de un material educativo impreso destinado a niños, niñas, jóvenes y familias que visitan el Museo los fines de semana.

En el presente trabajo compartimos la trastienda del proceso de producción de los materiales educativos, desde la creación de la consigna de trabajo hasta sus resultados, su implementación con nuestros visitantes en el Museo y su impacto dentro del Programa. Es decir, las tensiones, acuerdos y desacuerdos entre voluntarios y educadores de Mundo Nuevo en relación a los objetivos planteados, la producción y corrección de bocetos y la mirada de la Muestra.

### INTRODUCCIÓN

El Voluntariado en Popularización de las ciencias se desarrolla en Mundo Nuevo desde el año 2012. Luego de varias ediciones, desde la coordinación consideramos que los voluntarios debían, necesariamente, tener un rol más protagónico que implicara un mayor desafío y compromiso. Más allá de la necesidad y el deseo de ellos de participar de forma concreta en la producción de actividades o propuestas que formen parte del Museo.

Este desafío de producir actividades o propuestas se pensó en varias oportunidades anteriores pero no llegó a concretarse por diversos motivos. Por un lado la corta duración del voluntariado (8 meses

en total) y el tiempo que conlleva producir talleres, actividades, materiales educativos, etc. La cantidad de reuniones y los intercambios entre profesionales de diferentes disciplinas pueden llevar mucho más de lo pensado. Por otro lado, el hecho de que personas que recién se incorporaban al programa y se estaban formando en temáticas referidas a popularización de las ciencias realizaran un material educativo bajo el nombre del programa, nos generaba ciertas inquietudes. De la misma manera temíamos que hubiera resistencias por parte del resto del equipo del Programa.

Finalmente, en el año 2016, luego de varias discusiones y conversaciones decidimos proponer a los voluntarios la realización de un material pensado, probado y evaluado dentro del tiempo de duración del voluntariado. Pero ¿por qué nos decidimos finalmente a hacerlo? La respuesta fue más sencilla de lo que pensábamos: el proceso de producir un material es formativo en sí mismo, (independientemente de que se tenga o no experiencia en el área) y esto concordaba con uno de los principales objetivos del Voluntariado: habilitar un espacio de formación y aprendizaje colaborativo.

Luego de haber decidido el tipo de tarea que los voluntarios realizarían (una producción propia y original de un material educativo) nos tocaba pensar en una necesidad que el programa tuviera para poder enmarcar el trabajo. Queríamos que la producción final pudiera realmente ser utilizada y disfrutada por nuestros visitantes y por nosotros mismos. Así fue como como consideramos que sería muy interesante que focalicen su trabajo en las ilustraciones de la Muestra DESmedidos<sup>1</sup> realizadas por Pablo Bernasconi. Dichas ilustraciones fueron pensadas y realizadas cuidadosamente junto al artista para que representaran en cada sector aquello que queríamos dar a entender. Sin embargo, una vez montada la muestra notamos que las ilustraciones eran muchas veces pasadas por alto, como una imagen más. Pocos visitantes se detenían a mirirlas realmente, a ver sus detalles y eran aún menos los que notaban cuánto (y cuán bien) encarnaban las temáticas trabajadas en la muestra. Haciendo propia la crítica pensamos que un material impreso que invitara a buscarlas, mirirlas y hasta re-pensarlas podía ser el elemento faltante que las conectara al contexto de la muestra y por ende, también a los visitantes.

## OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS:

La experiencia narrada tuvo dos objetivos centrales:

- Responder a la demanda reiterada de los participantes del Voluntariado en Popularización de las Ciencias respecto de tener una participación más “activa” y de “producción propia” en el programa Mundo Nuevo.
- Generar un espacio de construcción colectiva de saberes e intercambio ameno, respetuoso y plural en torno a una tarea con fines comunes.

Entre los objetivos específicos podemos citar:

- Brindar herramientas que permitan a los voluntarios apropiarse de la tarea a realizar y producir un material educativo acorde a las especificaciones dadas.
- Establecer dinámicas de trabajo grupales que favorezcan intercambios entre los participantes (provenientes de diferentes disciplinas) y con los equipos de educación y diseño del programa.
- Visibilizar y formar parte del proceso de producción de un material educativo. Lo cual incluye la realización de diversos borradores, entregas, reelaboraciones conjuntas y reformulaciones en función de requisitos gráficos, espaciales, conceptuales, etc.

## METODOLOGÍA

Transcurrida la mitad del ciclo del voluntariado en donde los participantes ya habían concurrido a

---

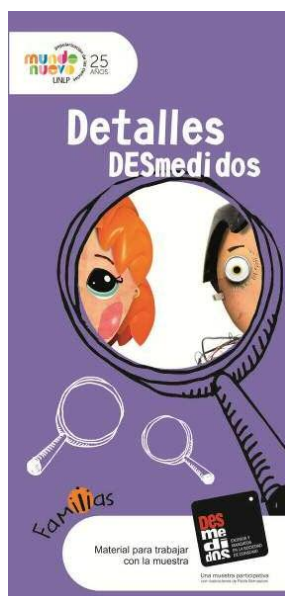
<sup>1</sup> DESmedidos. Excesos y mandatos en la sociedad de consumo. Muestra participativa. Una exposición pensada para alentar a las personas a pensar y debatir sobre algunas situaciones de la vida y la cultura contemporánea.

varios talleres de formación<sup>2</sup> y estaban familiarizados con el museo y sus visitantes, los convocamos y les propusimos producir un material educativo impreso. El mismo se realizaría en articulación con el equipo de comunicación y diseño de Mundo Nuevo y estaría destinado al público de los fines de semana. Les explicamos que sería una producción grupal y que trabajarían con dos ilustraciones de Pablo Bernasconi<sup>3</sup> a elección. Conversamos acerca de la riqueza del trabajo grupal más aún cuando puede ser con personas de diferentes disciplinas ya que permite debatir, discutir y ampliar la mirada. También del tiempo que conlleva producir en forma grupal, por esta razón dejamos muy claro cómo nos íbamos a organizar y cómo sería la forma de trabajo: los grupos dispondrían en total dos meses y medio para producir el material, podrían reunirse cuántas veces quisieran, trabajar online, etc, pero había tres reuniones pautadas (con fecha y horario) en las cuales debían presentar los avances que fueran realizando. Así mismo se aprovecharía ese espacio para socializar ideas, dudas, preguntas. A éstas reuniones se sumarían también integrantes del equipo de comunicación puesto que no sólo realizarían el diseño final del material (en base a los bocetos realizados por los voluntarios) sino que también aportarían su mirada y experiencia de procesos similares.

Una vez formados los grupos y elegidas las ilustraciones los grupos debían empezar a pensar: edad de los destinatarios y contenidos que deseaban trabajar, el recorte conceptual a realizar, el tipo de propuesta que el material abordaría: ¿propondría actividades? ¿Brindaría información? ¿Orientaría la visita?... Con estas pautas comenzaron el trabajo y los intercambios.

## RESULTADOS

Las producciones finales cumplieron las expectativas del desafío. Ambos grupos culminaron a tiempo las entregas de los materiales para su impresión y distribución. En ambos casos se trato de folletos que invitaban a familias, niños, niñas, jóvenes y público en general a recorrer la muestra haciendo especial hincapié en detalles de las ilustraciones. Al mismo tiempo invitaban a crear, imaginar y pensar en torno a la muestra.



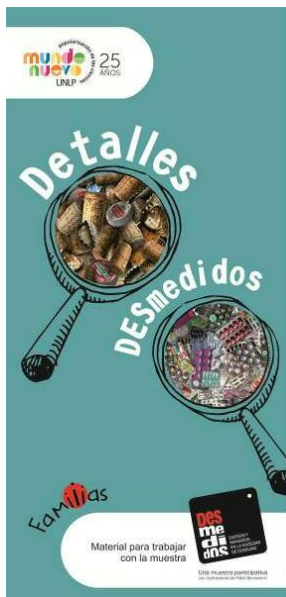
Tapa folleto



Interior folleto

<sup>2</sup> En los cuales se abordaron temáticas como: historia, fundamentos políticos, sociales y epistemológicos de la propuesta del Museo Interactivo Hangares y de otros museos; discusiones actuales en torno a la educación formal, informal y no formal y también a la Pedagogía social como disciplina de estudio de la educación social en general; el teatro como lenguaje y recurso para la construcción colectiva de conocimiento; los visitantes de los museos, la importancia de sus voces y formas de incluirlas en el museo; los materiales educativos como mediadores de las experiencias en museos y muestras ; la evaluación en museos, exposiciones y otras actividades educativas para niños, niñas, jóvenes y adultos.

<sup>3</sup> La consigna completa puede encontrarse en el anexo.



Tapa folleto



Interior folleto

El camino hacia estos folletos fue el resultado de un gran y minucioso trabajo. En cada reunión trabajábamos junto a las voluntarias tomando sus ideas, puntos de vista, deseos, expectativas e intentábamos adecuarlas no sólo a la consigna sino también a la concepción general y la estética de la muestra. El proceso de negociación no fue sencillo: muchas veces es difícil resignar una idea propia en pos de un contexto específico. Otras, encontrar la manera óptima de plasmar un concepto o de transmitir la intencionalidad de quien lo piensa puede ser un recorrido casi interminable.

## CONCLUSIONES

La experiencia realizada fue muy positiva. Las voluntarias expresaron cuán interesante y formativa les resultó la tarea, incluso a pesar de tener que reformular y cambiar muchas de sus ideas preliminares.

Desde la coordinación del voluntariado nos resultó una experiencia muy gratificante pero al mismo tiempo intensa y demandante. Durante el proceso notamos que dos meses y medio era poco tiempo para producir un nuevo material educativo y más aún junto a un grupo de trabajo recientemente formado. Por supuesto esto no impidió que el resultado estuviera a la altura de las circunstancias, pero sí genero momentos de incertidumbre que tuvimos que aprender a llevar adelante.

Al finalizar pudimos ver que el aprendizaje fue el común denominador entre ambas partes y el motor en todo el recorrido. Entendemos que el sistematizar paso a paso la experiencia nos permitirá ofrecer nuevas y mejores condiciones para la realización de trabajos similares en un futuro y esta presentación es un primer paso hacia ello.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alderoqui, S y Pedersoli, C (2011) La educación en los museos. De los objetos a los visitantes. Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Court, Florencia y Deladino, Ma. Belén (2012) "Voluntariado en Popularización de las ciencias: abriendo caminos de formación e intercambio entre el Museo y la comunidad" III Encuentro de Museos Universitarios del Mercosur. Universidad del Litoral, Santa Fe.
- Kaplún, G. (2002) Contenidos, itinerarios y juegos. Tres ejes para el análisis y la construcción de mensajes educativos. VI Congreso de ALAIC (Asociación Latinoamericana de Investigadores de la comunicación). Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. Junio 2002.

- Pedersoli, C.; Magni, A. y Basile, S (capítulo en prensa) “Hacia una política de diseño en los centros y museos interactivos de ciencias. Apuntes para su definición desde una perspectiva educativa y comunitaria”, en Ciencia, arte y tecnología en acción. Enfoques desde la comunicación, la innovación tecnológica, el diseño y la educación, volumen I. Colección Ciencia, Arte y Tecnología. Universidad Nacional de Lanús.

## ANEXO

### Consigna de trabajo

#### **Voluntariado en Popularización de las Ciencias, 5ta. Edición**

#### TRABAJO DE INTEGRACIÓN GRUPAL

#### DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA LA EXHIBICIÓN DESmedidos

El propósito de este trabajo de integración es que, reunidos en dos grupos de tres integrantes cada uno, boceten un material educativo impreso que será diseñado en articulación con el equipo de comunicación y diseño de materiales educativos del Programa Mundo Nuevo.

El material deberá responder a las siguientes características:

- Estar diseñado para grupos familiares que recorren la exhibición DESmedidos, durante los fines de semana.
- Invitar a mirar y explorar en detalle las ilustraciones realizadas por Pablo Bernasconi en los distintos espacios de la muestra.
- Proponer actividades que permitan fortalecer los vínculos de los integrantes del grupo familiar alrededor de los temas en cuestión y que propongan instancias de intercambio intergeneracional.
- La finalidad del material es que los visitantes se acerquen a las ilustraciones y puedan percibir sus detalles pensando en lo que el artista habrá querido transmitir al realizarlas, la forma en que se relaciona con el resto de la muestra, etc. También puede invitar a reflexionar, realizarse interrogantes.
- Pueden considerar algunos de éstos lineamientos generales en el diseño:
  - **Ofrecer información** novedosa o relevante sobre algún tema en particular
  - **Promover experiencias físicas** que faciliten la comprensión somática, poniendo en juego el cuerpo a través de la musicalidad, el ritmo, los gestos, la intencionalidad.
  - **Generar resonancia y asombro**, para que se vayan reflexionando o rememorando sobre algo puntual. También para transmitir una sensación particular que provoque fascinación.
  - **Estimular la imaginación y la proyección futura a través de la narrativa** (cuentos, poemas, canciones) o apelando al modo subjuntivo: *¿qué pasaría si...?*
  - **Apelar a la memoria emotiva** (por ej. en el espacio de infancia recuperar recuerdos sobre los juegos de antes).
  - **Proponer actividades que permitan conectar ideas y experiencias propias con los temas de la exhibición.**
- Durante el proceso de diseño contarán con nuestro asesoramiento y algunos ejemplos de materiales de similares características realizados por otros museos o centros.

#### Especificaciones Técnicas:

Formato máximo: A4 (21 x 29,7 cm) - Tintas: 4 tintas frente y dorso - Operaciones complementarias: pueden resolver una pieza gráfica abierta o con dobles en ventana, cruz o zig-zag. Sin broches.